

JDLi

Le Journal Des Loisirs Interactifs
www.jdli.com

N°292 / 11 juin 2015



BATMAN

A R K H A M TM K N I G H T

DISPONIBLE LE 23 JUIN 2015

BATMAN

ARKHAM KNIGHT

"PROMETTEUR!"

JEUX VIDÉO NEWS

"BATMAN,
JEU DE L'ANNÉE 2015 ?"

VIDEO GAMER

23.06.2015

18
www.pegi.info



PS4



XBOX ONE

PC DVD ROM

rocksteady



Logiciel BATMAN: ARKHAM KNIGHT © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Développé par Rocksteady Studios. "P", "PlayStation" et "PS" sont des marques commerciales ou déposées de Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" est une marque commerciale de la même société. Les autres marques commerciales et copyrights appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.
BATMAN et tous les personnages, leurs apparences distinctes et les éléments associés sont des marques commerciales de DC Comics © 2015. Tous droits réservés.
LOGO WB GAMES, BOULIER WB : TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s15)

BE THE BATMAN

PILOTEZ LA BATMOBILE

EXPLOREZ TOUT GOTHAM CITY



COMBATTEZ EN ÉQUIPE

AFFRONTEZ L'ULTIME MENACE

UNE CAMPAGNE DE SUPER-HÉROS

UEFA
CHAMPIONS
LEAGUE



TOTAL MÉDIA BRUT

4,5M€

01/06

08/06

15/06

22/06

29/06

06/07

13/07

20/07

TV

AFFICHAGE

TV

CINÉMA

PRINT

RADIO

DIGITAL

DIGITAL

PERFORMANCE ONLINE

Le wearable, bankable ?



■ **Parmi les marchés promis à un bel avenir, le « wearables » semble bien placé selon GfK.** Le wearable, ce sont évidemment ces accessoires (montres, lunettes) ou vêtements « intelligents ». Au niveau mondial, on devrait passer de 30 millions de pièces vendues en 2014 à 73 millions cette année. Au niveau européen, les trois marchés les plus importants (Allemagne, Grande Bretagne, France) ont absorbé trois millions de produits et ce résultat devrait doubler en un an. En France plus spécifiquement, 1,8 million de pièces sortiront des rayons, essentiellement les montres et des traqueurs d'activité. Pour GfK, le potentiel est très important car les produits actuels sont loin des s'adresser à toute la population, préférant se concentrer sur une cible de early adopters entre 25 et 33 ans. La génération Y en quelques sortes. Il s'est vendu 190 000 montres connectées, 250 000 montres de sport et 200 000 traqueurs d'activité.

Calendrier

24 juin : Webgame Conference, organisée par le SNJV, partenariat avec Google et Vidcoins. Elle tentera d'apporter un éclairage particulier sur la question de la prochaine génération de jeux vidéo casual web et sociaux.



30 juin - 2 juillet : Idef, la rencontre trade du jeu vidéo, avec acheteurs et fournisseurs à Bordeaux. Organisé par Comexposium pour le compte du SELL, syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs.



5 - 9 août : Gamescom. Le salon allemand du jeu vidéo, rassemblant professionnels et grand public se déroulera à Cologne, au début du mois d'août. Des dates inconfortables pour des Français, mais qui n'empêchent pas une impressionnante fréquentation, de l'ordre de 350 000 visiteurs en 2014.



4 - 7 septembre : IFA, à Berlin. La capitale allemande accueille comme tous les ans l'impressionnant salon de dimension européenne dédié à l'électronique grand public et l'équipement électroménager.

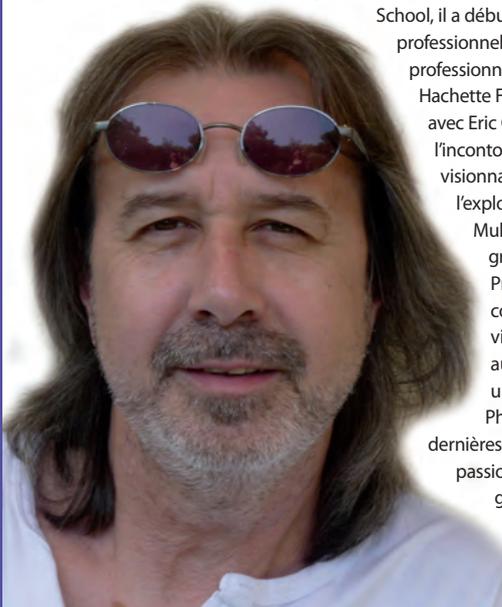
Les Amiibo, le succès au rendez-vous



■ **Les Amiibo de Nintendo rencontrent un joli succès depuis leur sortie en novembre 2014.** Le constructeur nous confirme que ce ne sont pas moins de 450 000 figurines qui auraient été vendues à la fin de la semaine 23. Un joli score pour ce troisième acteur à se positionner sur le marché de la figurine NFC (après Activision Blizzard et Disney), avant l'arrivée de Warner et Lego à la rentrée prochaine. Les Amiibo permettent d'interagir avec certains jeux et d'enregistrer des données. La particularité des figurines de Nintendo est leur approche transversale, puisque les Amiibo fonctionnent avec différents jeux. Après les gammes Super Smash Bros, Super Mario, la gamme Amiibo a récemment accueilli les personnages issus de Splatoon, nouveau hit de Nintendo et des personnages en laine seront proposés à la fin du mois pour accompagner le lancement de Yoshi Woolly World sur Wii U le 26 juin. Rappelons que les Amiibo sont compatibles de facto avec le Gamepad de la Wii U ainsi que la New Nintendo 3DS. Un adaptateur pour la Nintendo 3DS standard arrive prochainement.

Décès de Philippe Souplet

■ **Pour les professionnels de nos univers des loisirs numériques,** Philippe Souplet restera comme le co-fondateur et directeur du premier magazine trade du secteur, Multimédia à la Une. Mais par-delà, pour celles et ceux qui l'ont connu, Philippe était avant tout une personnalité attachante à l'humour grignotant et à la loyauté sans faille. Sa disparition le 7 juin des suites d'une maladie foudroyante a été ressentie comme un véritable choc. Diplômé de l'European Business School, il a débuté en 1980 à Show Magazine, célèbre magazine des



professionnels des métiers de la musique et Vidéo pro premier magazine professionnel de la vidéo. En 1982 il crée « Vidéo Guide » pour le groupe Hachette Filipacchi puis décide de voler de ses propres ailes et fonde avec Eric Choukroun « Vidéo à la Une » en janvier 1985 qui deviendra l'incontournable source d'information des professionnels. Dès 1995, visionnaire, Philippe a pressenti la convergence et anticipé l'explosion du numérique en faisant évoluer le magazine, rebaptisé Multimédia à la Une, vers les nouveaux médias, l'électronique grand public et les jeux vidéo ou il s'impose rapidement. Professionnel reconnu et respecté, Philippe Souplet a ainsi couvert 35 ans de l'actualité professionnelle du disque, de la vidéo, de l'électronique grand public et des jeux vidéo mais aussi l'émergence du web et de la téléphonie mobile. Né dans une famille étroitement liée à la création musicale en France, Philippe s'était éloigné de son univers professionnel ces dernières années pour se remettre à la composition musicale, sa passion. Il a transmis cette passion à sa fille aînée de 25 ans et son goût pour l'entreprenariat à son fils de 21 ans. Philippe était également père d'une petite fille de huit ans. Il nous a quittés à l'âge de 59 ans. Le JDLI, et à travers lui de nombreux professionnels, s'associe à la douleur de sa famille et de ses proches.



CONNECTED **DRONE** & FRIENDS

www.polaroid-me.com



Be Original. Be Polaroid.™

Retrouvez toute notre gamme d'objets connectés
auprès de vos distributeurs

 **Polaroid**



MARCHÉ

10 News

14 Interview : Gamescom
Tim Endres, Produktmanager
Gamescom18 Salon : Compte-rendu
du MedPi 2015

SOFTWARE

28 News

34 Interview : F1 2015
Olivier Reocreux, Senior Product
Manager chez Bandai Namco Ent.36 Focus : Warner Bros
Batman Arkham Knight,
blockbuster de juin

HARDWARE

40 Salon : MedPi 2015
Prix de l'Innovation50 Interview : TomTom
Corinne Vigreux, Co-fondatrice et
Direction générale Division grand
public54 Panorama : Casques intra-
auriculaires
Six modèles pour le sport

GUIDES

58 Hardware

60 Software

Gamescom :
L'Allemagne au cœur
du jeu

Le festival allemand a lieu cette année encore à Cologne, du 5 au 9 août. Choix des dates, histoire du salon, profil des visiteurs, exposants, programme de l'évènement, objectifs... Tim Endres, Produktmanager du salon, nous répond.

14

MedPi 2015 :
Sous le signe de
la connexion

L'édition 2015 du salon monégasque fut le reflet fidèle de l'évolution des marchés, avec de nombreuses évolutions à la clef. L'arrivée de près de 60 nouveaux exposants, l'émergence de catégories à fort potentiel (sport, santé, bien-être et maison intelligente) et la prédominance des petites sociétés dans l'innovation au détriment des géants de l'électronique, le point complet sur ce salon en pleine mutation.

18

Arkham Knight :
Batman roule
à la next-gen

L'homme chauve-souris issu de l'écurie DC Comics revient cet été dans le dernier volet de la trilogie de jeux de Rocksteady. Batman Arkham Knight, édité par Warner Bros, est le premier jeu de la série à paraître sur consoles next-gen et comprend plusieurs nouveautés marquantes, avec en premier lieu la possibilité de piloter la fameuse Batmobile...

36

MedPi 2015 :
Prix de l'Innovation,
deuxième édition

Riche programme que celui de cette seconde édition des Prix de l'Innovation du Medpi, avec un grand nombre (plus de 200) de produits innovants qui a corsé le choix des récompenses du jury. L'arrivée d'un septième membre n'était donc pas de trop. Le point sur les résultats complets, par catégorie.

40



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
patrick@jdl.com

Secrétaire de rédaction
Guy Pichard
guy@jdl.com

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

Photographe
Guy Pichard

Maquette
Rédacteurs graphistes
Benoît Maurice
Christophe Monfort

Publicité
Newsco Régie
Directeur général
Pierre Sacksteder

Directeur général adjoint
Valérie Fénéon

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

Directeur de clientèle
Florian Picard : 01 41 58 59 22
fpicard@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.



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

Atmo event
Créateur de liens

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

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

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

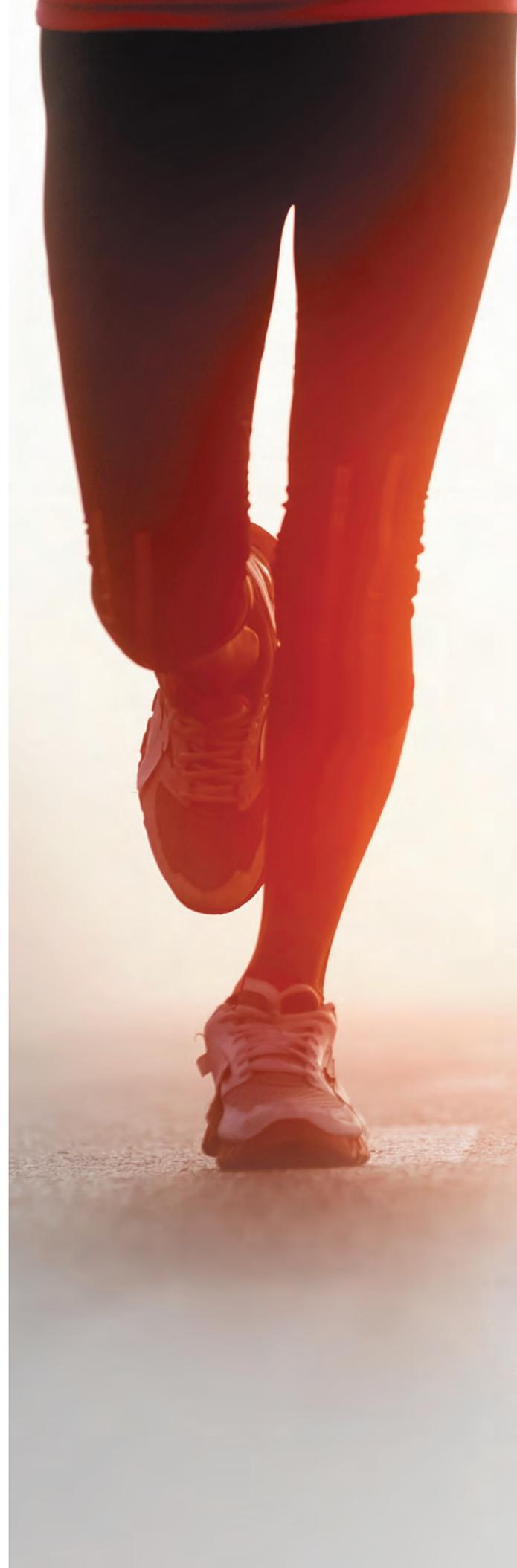
Gagnant des Prix de l'Innovation 2015

- Intra-auriculaire pour le sport
- Capteur de fréquence cardiaque intégré
- Annonce vocale de la fréquence
- Pas d'alimentation ou de charge, il suffit de connecter



biosport[™]

Développé en partenariat avec Intel



SMS Audio Biosport

Le casque de sport qui surveille votre cœur



- Le Biosport a été récompensé par un Jury de 7 Experts lors des Prix de l'Innovation du MedPi 2015
- Il remporte le premier prix de la catégorie Bien-être



La description du Jury

■ Développé en partenariat avec les équipes de recherche d'Intel, ce casque intra-auriculaire conçu pour le sport se dote d'un capteur de fréquence cardiaque. La mesure se fait par une émission infrarouge vers le pavillon de l'oreille, endroit particulièrement propice par la transparence de la peau. Le Biosport est un casque filaire et l'alimentation du système se fait par la seule prise mini-jack du smartphone. Il fonctionne de concert avec l'application Runkeeper. Pendant l'activité, ce sont des annonces vocales qui renseignent le coureur. Il est possible d'en paramétrer la nature et la fréquence pour par exemple connaître toutes les deux minutes la fréquence cardiaque instantanée et moyenne. Sinon, il s'agit d'un casque adapté à l'activité sportive qui ne craint pas l'eau et tient fermement en place, grâce à des guides qui se fixent dans le pavillon de l'oreille.

L'avis du Jury

■ Les Français sont de plus en plus nombreux à pratiquer la course à pied pour s'entretenir. Dans cette perspective, il s'agit de faire du bien à son corps mais de ne pas trop le solliciter non plus. Pour une pratique de ce type, surveiller sa fréquence cardiaque est particulièrement efficace car on peut ainsi courir dans une plage idéale pour l'entraînement. SMS Audio et Intel ont eu la riche idée de combiner cette surveillance à l'écoute musicale. Déjà, le Biosport est bien conçu en tant que casque. Il tient parfaitement en place sans gêner et délivre un rendu sonore de très bonne facture. Grâce à l'application Runkeeper, il est aisé de définir une plage de fréquence cardiaque. Être prévenu par une annonce vocale pendant la course s'avère pratique et simple. Il suffit dès lors d'accélérer ou de ralentir pour maintenir sa fréquence cardiaque dans la bonne plage. De plus, la mesure est vraiment précise. Le casque intra-auriculaire Biosport est un moyen simple et efficace pour surveiller sa fréquence cardiaque pendant l'activité sportive, surtout si on n'a pas d'autres ambitions que de s'entretenir. Pas d'appareil supplémentaire que le casque pour écouter de la musique en courant, pas de recharge, pas de réglages compliqués : c'est assurément une belle innovation.

Points forts relevés par le Jury

- Réunir la musique et la surveillance cardiaque
- Une solution simple et efficace pour courir en se faisant du bien
- L'exploit technologique



Project Cars millionnaire



C'est le site anglais Eurogamer qui annonce que Project Cars, la simulation automobile réaliste signée par le studio londonien Slightly Mad (Shift 2 Unleashed chez EA), a franchi début juin le cap du million de ventes effectuées en un peu moins d'un mois. Un très beau démarrage donc, pour ce titre publié par Bandai Namco Entertainment qui se veut très réaliste et aura su se faire attendre, avec plusieurs reports à la clé. Ce million d'exemplaires écoulé a été enregistré via les versions actuellement disponibles (PC, PlayStation 4 et Xbox One). Project Cars a également été annoncé pour Wii U, mais cette version se fait toujours attendre.

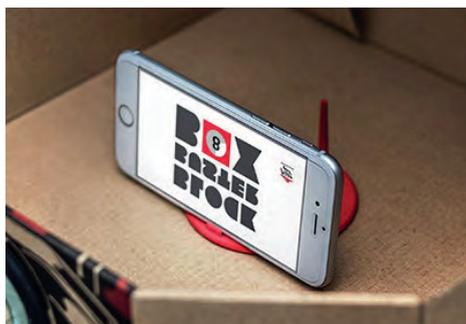


Et voilà le pizza-projecteur

Quand vous vendez des pizzas, comment pouvez-vous entrer dans les nouvelles technologies ? Pizza Hut a fait tourner ses méninges pour trouver une idée qui ferait à la fois entrer l'entreprise dans le monde des gadgets technologiques et lui donnerait une visibilité grâce à un concept viral sur les réseaux sociaux. Le résultat : une boîte qui se transforme en vidéoprojecteur, pour sublimer le



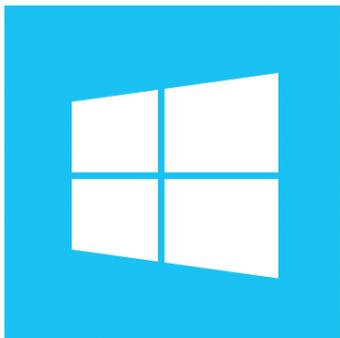
concept du « pizza-cinéma ». Vous découpez un bout du carton et vous ajoutez une lentille. Ensuite, un petit support vous permettra de poser votre smartphone dans la boîte. Au bon angle, l'écran de votre smartphone va être projeté contre un mur. Une idée amusante qui a fait le tour de la toile mais qui n'est malheureusement disponible pour le moment qu'à Hong Kong, avec des QR Codes en prime pour télécharger des films. Le tout en un ciné-pizza devant le canapé : voilà peut-être une stratégie gagnante.



Une nouvelle fenêtre le 29 juillet

C'est officiel, la sortie du futur OS de Microsoft est programmée pour le 29 juillet.

L'éditeur de Redmond rappelle que la mise à jour vers Windows 10 sera gratuite pour les utilisateurs actuels de Windows 7 et Windows 8.1. Ils auront donc un an à compter du 29 juillet pour bénéficier de la mise à jour gratuite. Microsoft précise qu'une fois la mise à jour effectuée, les utilisateurs profiteront de mises à jour constantes durant toute la vie de leur ordinateur. Cependant, Microsoft ne précise pas la date de disponibilité de Windows 10 Mobile à destination notamment des smartphones. Cette dernière devrait débarquer à la rentrée avec l'annonce sans aucun doute de nouveaux terminaux Microsoft.



Air LP

Redécouvrez
vos vinyles !



Ecoutez vos disques vinyles sans fil sur vos enceintes ou casque Bluetooth®. Air LP redonne vie à vos 33 et 45 tours avec une grande qualité de reproduction. Retrouvez toutes les émotions et la chaleur de vos musiques et transformez-les en fichiers numériques MP3.

Apple

joue en streaming



Difficile de le manquer : le 8 juin Apple a annoncé son service censé révolutionner l'industrie de la musique avec Apple Music. Qu'en disent les géants du streaming ? Eh bien ils n'ont pas peur. Les réactions du marché à la suite de l'annonce d'Apple ont été plus optimistes que prévues : quand Apple parle de musique, après la révolution iPod et iTunes Store, l'industrie écoute. Le climat était attentif, mais peu anxieux. Le CEO de Spotify a fait ses commentaires en public sur Twitter, annonçant un nonchalant « Oh, ok » qu'il a depuis effacé de son compte. D'autres figures du marché se sont adressées au site américain The Verge pour commenter l'annonce : ils ne pensent pas qu'Apple pourra gagner en un tour de passe-passe les 80 millions d'auditeurs de Pandora ou les utilisateurs de services de streaming comme Spotify tout de suite. Ils craignaient cet événement, mais devant les faits, ils se sentent rassurés : ils auront un peu de temps pour ajuster leur offre au mieux. Le lancement d'Apple Music est prévu pour le 30 juin, avec trois mois d'abonnement gratuits.

Sur Steam,

satisfait ou remboursé



Homepage du site Steam

Les achats dématérialisés se rapprochent de plus en plus des achats physiques. Le remboursement des produits pouvait être encore une barrière pour les gamers clients de Steam, mais la plateforme vient désormais de rendre cette fonctionnalité disponible pour ses clients. Si vous êtes déçu d'un achat, vous aurez 14 jours pour le « rendre ». Une condition pourtant : il faudra que vous y ailliez joué moins de deux heures pour pouvoir le rendre. Le remboursement se fera soit via votre porte-monnaie Steam, soit directement sur votre compte bancaire. Bien entendu, impossible de se faire rembourser un jeu dont vous auriez obtenu la clé chez un vendeur tiers : seuls les jeux achetés directement sur la plate-forme sont concernés.



Xiaomi

des ambitions planétaires

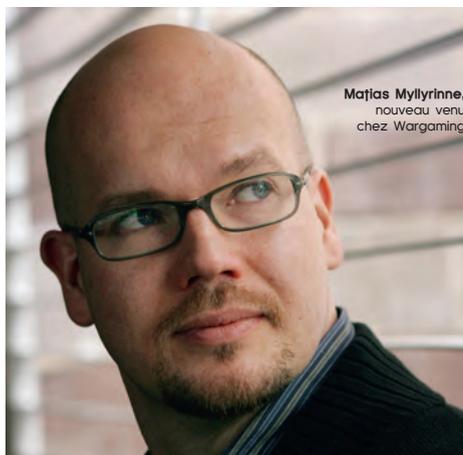
Un géant est en train de naître en Chine et les compagnies occidentales auraient tort de l'ignorer : Xiaomi ne va pas faire de cadeau.

Xiaomi est peut-être l'entreprise par excellence à surveiller dans les prochaines années. Après un succès fulgurant en Chine, grâce à une stratégie de vente basée sur les réseaux sociaux, le CEO de Xiaomi Lei Jun veut conquérir le monde avec ses smartphones de bonne qualité à des prix défiant toute concurrence. « *Apple est fini ! Apple et Samsung sont finis !* » pouvait-on l'entendre clamer lors d'une keynote en avril dernier, à New Delhi. C'est avec sa marque Mi, pensée pour être internationalisée aussi bien dans ses produits que dans sa prononciation que Xiaomi va essayer de percer les barrières dressées par des concurrents déjà installés. La stratégie adoptée en Inde a prouvé son efficacité : Xiaomi est devenu le cinquième plus grand vendeur de smartphone du pays sans disposer de boutiques physiques et de partenariats avec les opérateurs. La prochaine étape serait le Brésil et l'ogre chinois pourrait réussir un nouveau coup décisif pour la suite.



Wargaming

se renforce



Matias Myllyrinne, nouveau venu chez Wargaming

Le studio finlandais Remedy Entertainment que l'on connaît pour la saga Max Payne mais aussi Alan Wake ou encore le prochain Quantum Break sur Xbox

One (une exclusivité Microsoft prévue pour 2016) vient de voir son CEO Matias Myllyrinne quitter son poste pour rejoindre Wargaming, l'éditeur de jeux Free-to-play qui rencontre un joli succès avec notamment World of Tanks sur PC, consoles et tablettes. C'est Markus Mäki, co-fondateur du studio Remedy qui devrait prendre sa relève. Une bonne nouvelle pour Wargaming, mais une information plus préoccupante pour le studio Remedy, qui voyait récemment son Responsable du développement des licences, Oskari Hakkinen, quitter la société pour fonder son propre studio de développement de jeux sur mobiles. Max Payne et Alan Wake sont évidemment les titres qui viennent en tête lorsque l'on évoque le studio Remedy (130 employés aujourd'hui, une taille moyenne étant donnée l'envergure de leurs productions). Quantum Break, leur prochaine production uniquement développée pour la Xbox One, s'annonce assez ambitieuse puisqu'une série tournée « live » devrait y être associée. Attendu depuis plusieurs années, le titre a récemment été repoussé à 2016.

25 ans d'expérience dans l'éco-recyclé
ISO 9001 – 14 001 – OHSAS 18 001

iPhone

-reconditionné en France-

- **Assemblé en France**
- **Pack d'accessoires neufs**
- **Garantie 12 mois**
Extension à 24 mois en option
- **Désimlocké**
- **20 points de contrôle**
- **Offre de réparation**
- **D'autres options...**



Visitez notre site web dédié :
www.itanciagroup.com/iphones



Entretien avec

Tim Endres,
Produktmanager gamescom

La Gamescom a vu le jour en 2009 à Leipzig avant d'être transférée à Cologne. Ce double salon, à la fois grand public et professionnel rassemble une foule impressionnante tous les ans au cœur de l'été à Koelnmesse. En dépit de ses dates particulièrement inadéquates pour la venue de celles et ceux qui doivent couper leurs vacances pour s'y rendre, le salon fait tous les ans le plein de visiteurs étrangers. Située après E3, mais avant la rentrée scolaire française, elle est un moment intéressant pour affiner les stratégies de la fin de l'année et voir les produits dans leur forme quasi définitive. Elle se déroule cette année du 5 au 9 août. Bim Enders, en charge du salon, nous a répondu. Par Sébastien Anxolabère



Gamescom : l'Allema

JDLI : Pourriez-vous retracer brièvement l'histoire de la Gamescom et nous dire pourquoi le salon se tient à Cologne ?

Tim Endres : Le salon Gamescom est le plus grand évènement au monde en matière de divertissement interactif. Sa tenue à Cologne, en 2009, est le début d'une success story qui dure depuis. Plusieurs indications chiffrées attestent le formidable développement de la manifestation. En 2009, le salon a mobilisé 458 exposants en tout. Ils étaient 703 l'année dernière. Le nombre absolu de visiteurs professionnels n'a cessé d'augmenter et c'est ainsi que la Gamescom a été une plate-forme d'affaires pour 17 326 visiteurs professionnels en 2009, pour 31 500 en 2014. Avec 335 500 visiteurs en tout en 2014, le salon colonnais a confirmé sa position : c'est, à l'échelle européenne, la plate-forme d'affaires par excellence de l'industrie des jeux électroniques et vidéo, et, à l'échelle mondiale, le

plus grand évènement en matière de divertissement interactif. Pour ce qui est du choix de Cologne, préféré à Leipzig en tant que site d'accueil : l'industrie des jeux électroniques et vidéo cherchait une implantation avec un plus grand potentiel de développement, notamment en prévision du nombre croissant de visiteurs professionnels, de consommateurs et de représentants des médias venant d'Allemagne et de bien d'autres pays. Cologne, où beaucoup de médias ont élu domicile, est connu comme étant le site optimal pour la tenue de grands évènements. C'est donc un levier de croissance idéal, également pour l'industrie du jeu vidéo. Outre le concept global de Koelnmesse pour la Gamescom, quatre facteurs ont joué un rôle important : le parc des expositions avec l'infrastructure et la couronne périurbaine, l'internationalité et le réseau mondial de commercialisation de Koelnmesse, son expérience en matière d'organisation et de tenue de grandes

manifestations, l'intégration de la Gamescom dans la ville des médias et de l'évènementiel. Le succès remporté par son déroulement à Cologne a donné raison à la Fédération allemande des éditeurs de logiciels de divertissement interactif (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. - BIU), responsable de la Gamescom, et à Koelnmesse.

Qui sont les visiteurs, des professionnels, des consommateurs ? Leur profil a-t-il changé ces dernières années ?

Le concept du salon contribue grandement à son succès et en fait le plus grand évènement en matière de divertissement interactif. Business area, entertainment area, la Gamescom city festival et Game Developer Conference Europe (GDC Europe) sont les quatre piliers de la Gamescom. C'est avec différentes plates-formes individuelles tout au long de la chaîne de valeur ajoutée que se positionne le salon. Avec un large éventail de produits et de prestations, il s'adresse pareillement aux développeurs, aux éditeurs, aux représentants du commerce, aux médias et aux consommateurs. Pendant une semaine, Cologne est la Mecque du divertissement : au parc des expositions et également au centre-ville où se tient le la Gamescom city festival. On peut dire d'une manière générale que la Gamescom est devenue plus internationale. Depuis que le salon se déroule à Cologne, il a continuellement amélioré ses résultats. C'est ainsi que le nombre absolu d'exposants et de visiteurs n'a cessé d'augmenter tout comme le degré d'internationalisation. Depuis cette implantation dans l'ouest de l'Allemagne, le nombre d'exposants étrangers est passé de 201 à 429. Au fil des ans, le nombre absolu de visiteurs professionnels étrangers a augmenté dans des proportions

Photos : © www.gamescom-cologne.com/





Jeux vidéo au cœur du jeu

supérieures à la moyenne : ils étaient 7 797 en 2009, 16 065 en 2014. Il est particulièrement réjouissant de constater que dès le début de l'année 2015, la tendance à l'internationalisation s'est poursuivie : les exposants inscrits à la date de référence viennent de 32 pays – soit six de plus qu'en 2014. En outre, des pays comme la Chine, la France, la Grande-Bretagne, l'Iran, le Canada, les Etats-Unis, la Corée du Sud et, pour la première fois, la Roumanie (relevé établi en mai) sont représentés par des pavillons nationaux. Autre mesure allant dans le sens de cette internationalisation, en 2015 également, nous continuerons à identifier et à cibler mieux encore les acheteurs de premier plan au sein d'entreprises commerciales de toute l'Europe. La Gamescom fera ainsi l'objet d'une présentation itinérante sur les marchés qui comptent pour les exposants. Lors de ce road show international, nous nous adresserons de

manière ciblée aux exposants, aux visiteurs et aux représentants des médias. La stratégie d'internationalisation du salon prend en compte des pays cibles d'une importance constante en Europe de même que les Etats-Unis, la Chine et la Corée du Sud mais aussi des marchés qui compteront à l'avenir, comme celui du Brésil. Nous sommes convaincus que la Gamescom remplira à nouveau de manière plus que satisfaisante sa fonction de plate-forme internationale permettant à l'industrie des jeux électroniques et vidéo de présenter des nouveautés et de traiter des affaires.

Tous les fournisseurs et éditeurs majeurs de jeux vidéo se sont-ils inscrits à l'édition 2015 ?

D'une manière générale, tout porte à croire que le déroulement cette cuvée 2015 sera couronné de succès. Beaucoup d'entreprises de renom représentant tous les

secteurs de l'industrie des jeux informatiques et vidéo ont déjà profité de la première phase d'inscription pour confirmer très tôt leur participation. Parmi les leaders internationaux du marché et les entreprises de renom qui se sont assurés un emplacement au parc des expositions de Cologne, citons, entre autres, Bandai Namco, Bethesda, CI Games, Cloud Imperium Games, Crytek, Deep Silver (Koch Media), Electronic Arts, Kalypso Media, Konami, Microsoft, Nintendo, Oculus, Rondomedia, Ubisoft, V Pro Gaming et Warner Bros. Des fournisseurs de jeux en ligne et par navigateur ainsi que des développeurs d'applications de jeux comme Aeria Games, Bigpoint et My.com seront également représentés du 5 au 9 août dans les halls du parc des expositions de Cologne. Initiées notamment par Turtle Entertainment et Wargaming, des présentations de jeux vidéo, catégorie sport électronique, s'ajouteront à celles des exposants. Environ 90% de la surface d'exposition



qu'il est prévu d'allouer à la Gamescom 2015 est déjà réservé. Cette année, la manifestation occupe 180 000 m², soit 16 000 m² supplémentaires. Nous comptons accueillir en tout plus de 700 exposants de plus de 40 pays.

Des jeux ou des appareils feront-ils l'objet d'une première présentation mondiale ?

Etant donné le nombre extrêmement satisfaisant d'exposants inscrits et leur importance, nous supposons que les visiteurs auront le plaisir de découvrir des nouveautés spectaculaires et d'assister à des présentations de produits vraiment exceptionnelles. Les amateurs de jeux du monde entier auront l'occasion de tester pour la première fois les nouveautés proposées par l'industrie. Parallèlement à cela, les professionnels disposent de la plus grande business area du monde dans le domaine des logiciels de loisirs interactifs. Nous aussi sommes impatients de découvrir ce que les exposants présenteront.

Dans quelle direction se développe l'édition 2015 ? Vous concentrez-vous essentiellement sur la partie de la manifestation qui s'adresse au grand public ou aux professionnels ?

Le concept de la Gamescom remporte un aussi grand succès parce que nous nous adressons pareillement à tous les groupes cibles avec des offres différentes répondant à leurs exigences respectives. Un exemple actuel montre bien cet équilibre. En raison de la hausse de la demande, la « plus grande aire de jeu du monde » se déploie cette année sur 180 000 m², une surface accrue de 16% par rapport à l'année précédente. En 2015, la business area occupe ainsi les halls 2, 3.2 et 4. Compte tenu de la nouvelle augmentation du nombre de visiteurs professionnels, de l'ordre de 6% par rapport à l'édition 2013, la business area s'agrandit de 4 000 m²



en 2015. Cela correspond à un accroissement de 7%. L'entertainment area voit plus grand elle aussi. Sa surface augmente de 12 000 m² en 2015, soit de 10% par rapport à l'année précédente. Les deux groupes cibles profitent ainsi de cet agrandissement de la surface, l'objectif étant d'augmenter les capacités d'accueil des exposants et de rendre toute visite du salon encore plus agréable.

Le salon a lieu en plein été. La venue de visiteurs, notamment étrangers, s'en trouve-t-elle contrariée ?

N'est-ce pas un frein à la médiatisation de l'événement ?

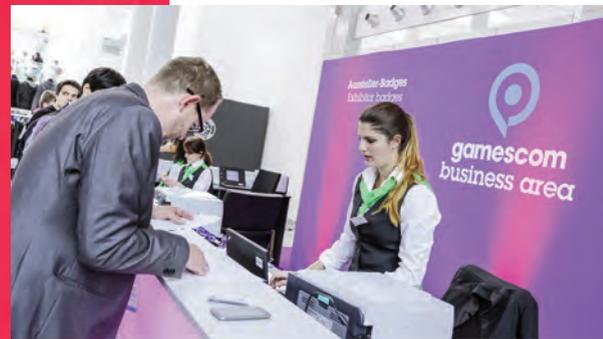
Lors de l'établissement du calendrier, la question au cœur des réflexions était la suivante : à quelle période de l'année le salon peut-il retenir toute l'attention ? Le choix d'un rendez-vous pendant la période qui correspond aux vacances scolaires en Rhénanie-du-Nord-Westphalie (la région de Cologne, nldr), en Allemagne et dans une grande partie des pays européens permet à de nombreux visiteurs de se rendre à Cologne et contribue ainsi à assurer au salon la plus grande visibilité possible. Les exposants, quant à eux, peuvent présenter pour la première fois un grand nombre de nouveautés avec lesquelles chacun peut jouer. L'objectif à court terme, convenu avec les organismes responsables, à savoir renforcer plus encore l'attractivité du salon aux yeux des familles, joue également un rôle dans la fixation d'un rendez-vous en période de vacances scolaires. Dès les préparatifs de l'édition 2015, Koelnmesse, en tant qu'organisatrice, et la BIU, en sa qualité d'organisme responsable de la Gamescom, s'y sont engagées : dans les années à venir, l'évènement aura lieu à nouveau à une date ultérieure, tout comme les vacances scolaires.

« Dans les années à venir, la Gamescom aura lieu à nouveau à une date ultérieure. »

Qu'est-ce que la Gamescom offre en plus aux visiteurs professionnels qui se sont rendus au salon E3 ?

D'une manière générale, la Gamescom se différencie déjà d'E3 par son concept. Outre les aires conçues en fonction des besoins particuliers des différents groupes cibles et les offres correspondantes, la Gamescom propose en plus d'une présentation spectaculaire des nouveautés un programme d'animation grand format : le Cosplay Village, des événements comme les RC Drift games, le retrogaming ou encore « family & friends », un nouveau secteur entièrement dédié aux familles dans le hall 10.2, ainsi que le la Gamescom city festival sont quelques-uns des temps forts parmi tant d'autres. La Gamescom s'accompagnera pour la première fois de concerts Video Games Live. Les 7, 8 et 9 août, des concerts spectaculaires Video Games Live auront lieu dans le hall 11.3 du parc des expositions de Cologne, à 20 heures (dimanche à 18 heures). Ce sera l'occasion d'écouter les musiques les plus populaires de jeux





vidéo de toutes les époques. Grâce à l'orchestre, à l'ensemble vocal, aux effets de lumière, aux jeux interactifs et aux performances solo de différents artistes, chaque représentation sera un événement hors pair. Seuls les titulaires d'une carte d'entrée (journalière et valide) à la Gamescom peuvent réserver leurs places sur le site* pour assister aux concerts. Des places pour le concert du vendredi 7 août sont en vente exclusivement dans les 17 filiales de Saturn, à Cologne et en banlieue.

A deux mois et demi du déroulement, quelle fréquentation escomptez-vous ?

Il est encore trop tôt pour effectuer une estimation du nombre de visiteurs de la Gamescom 2015. Et en général, ce n'est pas seulement cela qui compte. La qualité des visiteurs et du temps qu'ils passent au salon sont des éléments qui jouent également un rôle primordial. Pour l'instant, la vente des tickets d'entrée est très satisfaisante. Le salon est déjà complet pour le

samedi (visiteurs privés) depuis la mi-mai. Nous envisageons de proposer des tickets « après-midi » directement sur place (entrée à partir de 14h00). Toutefois, leur nombre dépendra de l'affluence, c'est-à-dire du nombre de visiteurs quittant le salon. Des temps d'attente pour l'obtention de tickets « après-midi » ne sont pas exclus. Pour tous les visiteurs qui le peuvent, nous recommandons l'achat de tickets pour les autres jours (jeudi, vendredi et dimanche). Pour ces jours-là, des tickets sont encore disponibles en prévente et dans la billetterie en ligne**.

Pouvez-vous cerner le profil des visiteurs, celui du grand public/des professionnels ?

Depuis sa première édition en 2009 à Cologne, le salon accueille des visiteurs et des exposants venant de pays de plus en plus variés. En 2014, les professionnels étrangers représentaient 52% des visiteurs. La zone affaire est ainsi la plate-forme commerciale et médiatique principale de l'industrie, offrant à la

Gamescom une place de leader parmi les salons B2B de loisirs interactifs en Europe et pour la distribution de jeux vidéo en France. De plus, le nombre de visiteurs privés venus de France augmente lui aussi grâce aux excellentes liaisons existant entre la France et l'Allemagne.

Le Paris Games Week est-il un salon concurrent ?

La Gamescom ouvre la porte à l'industrie européenne du jeu vidéo. L'augmentation continue, d'année en année, du nombre d'exposants et de visiteurs, souligne son importance en tant que plate-forme d'affaires de ce secteur industriel. Par ailleurs, l'internationalité des exposants et des visiteurs est toujours plus grande. La Gamescom s'est imposé dans ce secteur d'activité, devenant incontournable. Il rallie tous les suffrages par son concept exceptionnel et sans égal.

*www.tickethall.de/kuenstler/video-games-live

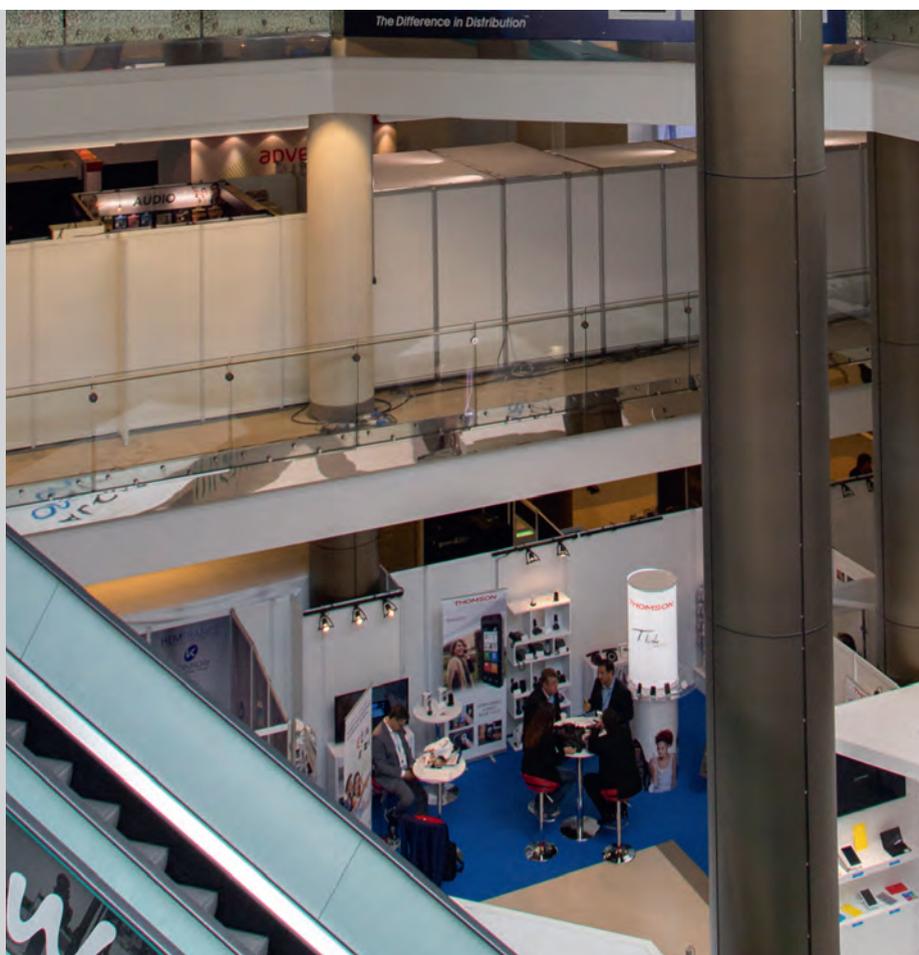
** www.la Gamescom-cologne.com





2015 MedPi Sous le sig

Rencontre d'affaires entre la distribution et les constructeurs depuis plus de 20 ans, le MedPi est un reflet fidèle de l'évolution des marchés et cette édition 2015 fut logiquement marquée par de nombreuses évolutions. Déjà, le salon accueillait près de 60 nouveaux exposants ce qui témoigne de changements profonds. Il y a de l'espace pour de nouvelles marques car l'objet connecté est désormais au centre de toutes les préoccupations alors que les acteurs majeurs de l'industrie sont plutôt timides sur le sujet. Désormais, la haute technologie va cesser d'exister en tant que telle et va s'immiscer dans tous les objets du quotidien. Le MedPi a déjà confirmé l'émergence de catégories à fort potentiel comme le sport, la santé, le bien-être et la maison intelligente. Cependant, tout reste à inventer et surtout à valider en termes d'usages et de besoins. C'est là que les géants de l'électronique semblent en panne d'idée malgré leur puissante R&D. L'innovation émane de petites sociétés, souvent des startups et souvent françaises qui plus est. Ainsi on pouvait découvrir au gré des allées de ce MedPi un stimulateur électrique connecté, une caméra d'action qui filme sur 360°, un mini-drone qui vous suit pour vous filmer, une montre téléphone pour enfant, un système d'alerte pour personnes âgées en difficulté, une montre qui détecte le sport que vous pratiquez, un système d'alarme qui vous prévient avant même qu'il n'y ait eu effraction et ce ne sont que quelques exemples parmi une bonne centaine. Cela pose tout de même un problème financier car ces nouveaux entrants doivent déjà gagner de l'argent avant de promouvoir leurs produits alors que ceux qui ont les moyens demeurent timides faute d'adéquation au marché. L'extension des biens technologiques à tous les objets du quotidien change aussi radicalement leur distribution. Si les acteurs classiques de la technologie étaient présents, on croisait aussi dans les allées les acheteurs des enseignes de sport, de bricolage et de pharmacie. Un MedPi en pleine mutation donc pour écrire la prochaine page du Hi-Tech qui s'annonce vraiment passionnante. N'oubliez pas de lire en page 40 le compte-rendu des Prix de l'Innovation du MedPi, véritable bouillonnement d'idées dans les anciens et nouveaux marchés.





gne de la connexion





Haier Sur Windows

Haier multiplie les tablettes sous Windows qui permettent la valeur ajoutée. Ainsi, le W1015A à 269 euros est un tout-en-un de 10 pouces avec un écran HD dont la partie clavier se détache mécaniquement. La tablette W203, également en 10 pouces, se voit dotée d'un clavier intégré à une housse qui se met en position ordinateur par un jeu d'origami très astucieux. Elle sera vendue 249 euros. Enfin, la 1165A est une tablette de 11,6 pouces dotée d'une housse avec clavier mais qui est rétroéclairée cette fois et qui sera vendue à 329 euros. Toutes ces tablettes sont animées par un processeur Intel Atom quadruple cœur de dernière génération et pourront migrer vers Windows 10 dès le 30 juillet.

Astell & Kern Baladeur pour audiophile en herbe

Marque Hi-Fi de luxe spécialisée dans le baladeur HD ultra haut de gamme, Astell & Kern s'est enfin décidé à lancer un modèle plus démocratique appelé AK JR pour Junior. On croit rêver car le prix de 599 euros ne destine guère l'objet à la cour de récréation du collègue. Sinon, c'est un très bel objet fin et léger qui lit à travers son interface très bien conçue absolument tous les formats de fichiers audio HD et les restitue à la meilleure qualité possible grâce au convertisseur Cirrus Logic le plus haut de gamme. Le baladeur est doté de 64 Go qui peuvent être étendues par carte SD.



D-Link De plus en plus connecté

Après avoir lancé sous l'appellation MyDlink Home une première gamme de prises et de caméras intelligentes, le géant du réseau étend son offre domotique en y ajoutant une box et des détecteurs qui fonctionnent en protocole Zwave peu gourmand en énergie. On pourra ainsi être alerté en cas d'intrusion, détecter la luminosité ambiante, tout comme la température. Dans un second temps s'ajouteront des sirènes et des têtes de radiateur thermostatiques. Tous ces éléments se combinent dans l'unique application très ergonomique qui permettra de créer des scénarios comme déclencher la lumière quand il fait noir, allumer le radiateur si la température tombe sous un certain seuil ou déclencher l'alarme et filmer en cas d'intrusion. Un premier kit qui regroupe la box, un capteur de mouvement, un d'intrusion et une caméra sera disponible dès juillet à 249 euros.



Madcatz Toujours plus mobile

Madcatz continue à décliner ses manettes mobiles destinées aux smartphones et aux tablettes sous Android avec la LYNX 3. C'est une petite manette très qualitative en partie qui s'adapte à la forme de votre main en étant réglable dans tous les sens, principe bien connu des souris de la marque. Une fois repliée, la LYNX 3 n'occupe qu'un minimum d'espace. Le prix sera de 79 euros. La Surf se veut plus universelle avec ses deux joysticks et son clavier. Elle servira tout autant au jeu qu'à tout ce qui nécessite une entrée de texte.



Avesta En mode 360

Chez le distributeur Avesta, on pouvait admirer la première caméra d'action mono-lentille qui filme sur 360 degrés. Franchement minuscule, la Voxx Fly 360 capture donc une image à 360 automatiquement remise à plat par traitement logiciel. La qualité est franchement impressionnante et on peut visualiser les vidéos en live ou en différé sur son smartphone auquel la caméra est reliée sans fil. Commercialisation prévue à la rentrée pour un prix inférieur à 600 euros.



Amaryllo vous suit de l'oeil

La société Amaryllo propose des caméras de surveillance originales car déjà elles filment à 240 degrés, soit un plan très large. Autre originalité, elles intègrent une sirène et une lumière vive qui flashe pour en faire un système d'alarme complet. Quinze gigas de stockage sont offerts sur le Cloud. L'installation est ultra-simple, il suffit de montrer le QR-Code du smartphone à la caméra qui crée son propre point d'accès WiFi. La version intérieure coûte 149 euros alors que le modèle étanche sera vendu 169 euros. La iCam Pro HD est un modèle encore plus original puisque motorisée sous forme de boule, elle suit tous les mouvements de la personne détectée en se déplaçant vers le haut et vers le bas ainsi qu'en tournant sur elle-même à 360°. La qualité est impressionnante car la caméra filme en Full-HD.



Polk Audio Multiroom audiophile

Distribuée depuis peu par Exertis Comtrade, cette marque ne vous dit probablement rien alors qu'aux Etats-Unis, elle est leader sur les enceintes Hi-Fi ! En France, ce seront surtout les solutions sans fil et multiroom qui seront vendues. Ainsi l'enceinte Woodbourne est un gros modèle de salon qui comme son nom l'indique est fabriqué en bois massif. Airplay et Bluetooth, elle laisse espérer du gros son au prix de 499 euros. Le système multiroom Omni en WiFi promet lui un usage simple et une excellente qualité audio. Une première enceinte semi-nomade S2 vendue 199 euros produit déjà un volume sonore impressionnant. La version S2R fonctionne même sur batterie à 249 euros. Le système comprend aussi une barre de son assistée d'un caisson de basses à 700 euros et une enceinte S6 sur secteur et de bonne dimension qui coûtera 399 euros. Polk prévoit même une passerelle pour une chaîne audio existante et un amplificateur pour connecter des enceintes de qualité que l'on aurait déjà. Le constructeur américain dispose aussi d'une gamme de casques très intéressante avec des modèles filaires et sans fil en cuir et aluminium vendus à des prix raisonnables entre 149 et 179 euros.



Du 2 novembre au 20 décembre 2015

THOMSON INVESTIT MASSIVEMENT EN SPONSORING TÉLÉVISION



85%
de taux de couverture
sur cible famille

près de
40 MILLIONS
de contacts

12
ODV

860
passages

THOMSON
la technologie amie

thomsonconsumer.com

UNE INNOVATION
DE LA MARQUE FRANÇAISE

L'ULTRASLIM PRESTIGE PAR
THOMSON
Computing

11 SEMAINES
EN PUB TV 



LE NOTEBOOK 14" LE PLUS FIN AU MONDE



UNE CAMPAGNE PROMO QUI APPUIERA LE LANCEMENT DU PRESTIGE ULTRASLIM EN TV



10 Millions de téléspectateurs
par jours

JUIN

SPOTS 20" PC
Sur 2 semaines

SEPTEMBRE

SPOTS 20"

rotation
entre les 3 versions
Sur 4 semaines

OCTOBRE

SPOTS 20"

rotation
entre les 3 versions
Sur 3 semaines



3 Millions de téléspectateurs
par mois

340 PRESENCES AU GLOBAL

Ensemble 25/49 ans

66,3 GRP
13 170 432 contacts



CSP+I

66,7 GRP
8 775 637 contacts

Pour toutes demandes contactez-nous contact@thomsoncomputing.eu



Changhong pilote à distance

Alors que la plupart des fabricants de téléviseurs cherchent à améliorer la télécommande, Changhong a développé une application de contrôle franchement impressionnante qui s'appelle iSmart et qui est disponible pour iOS et Android. Non seulement elle permet de piloter le téléviseur mais elle gère aussi la recherche de programmes intelligente et permet d'afficher sur la TV les photos et les vidéos de l'appareil mobile.



Elgato prend le contrôle

Avec son système Eve, Elgato est parmi les premiers à proposer une solution Home Kit pour les appareils nomades Apple, iPhone et iPad. Rappelons que la particularité de ce protocole est d'obliger tous les participants à être compatibles entre eux. Ainsi le détecteur d'ouverture pourra commander la fermeture d'un volet d'une autre marque. Pour l'heure Elgato commercialise Plug, une prise intelligente à 49 euros qui mesure aussi la consommation ainsi que Door & Window, des capteurs qui détectent une ouverture et une fermeture (39 euros), Room qui mesure la température et la qualité de l'air (79 euros) et Weather pour l'extérieur à 49 euros. Plus tard sont prévus des têtes thermostatiques, un capteur qui mesure le débit d'eau et un détecteur de fumée. A signaler qu'une application pour le contrôle par l'Apple Watch est déjà disponible.



-  Qualité de l'air
-  Température
-  Humidité

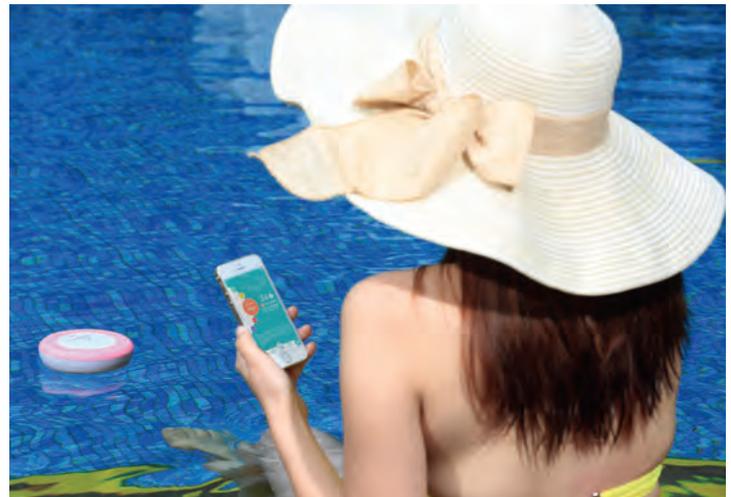


Innelec plus connecté que jamais

Innelec importe ou distribue de nombreuses marques d'objets connectés avec un focus particulier sur la santé et le bien-être. Ainsi, le Cocoon Life est un appareil qui permet d'écouter les



batttements de cœur du bébé dans le ventre de sa mère. Il fonctionne par effet Doppler et il suffit de l'apposer pour communier par l'audition avec son enfant pas encore né. La diffusion se fait par un smartphone sous Android et iOS, le prix est de 89 euros. La Nutrismart de Vigilant est une balance de cuisine connectée qui déjà vous permet de peser les ingrédients d'un repas mais ensuite l'application additionne les calories que cela représente pour savoir quelle est la teneur calorifique de votre repas. Idéal pour surveiller sa ligne avant l'été. La balance coûte 59 euros. Le Lilypad est un petit appareil qu'il suffit de laisser flotter dans votre piscine pour mesurer la température et les UV. Ensuite, l'application vous dit quelle protection appliquer pour bronzer sans nuire à la peau. Pour ceux concernés par de telles problématiques, la dépense est minime à 79 euros... Vigilant propose aussi le Leaf, le premier purificateur d'air connecté qui filtre notamment les particules fines. Il vaut 399 euros et l'intérêt de la connexion réside surtout dans l'opération à distance. Ainsi le soir avant de rentrer du bureau, vous vérifiez la qualité de l'air et si elle n'est pas bonne, vous déclenchez le purificateur avant de rentrer chez vous. Dans un autre registre, la gamme Polar Pro propose de nombreux accessoires malins pour GoPro, comme un pied qui intègre un chargeur.





Nodon Sans pile et sans fil

Le constructeur a fait parler de lui par les interrupteurs ID-RF qui fonctionnent avec le protocole domotique EnOcean très peu gourmand en énergie. La seule pression du doigt suffit à faire fonctionner l'interrupteur qui peut s'associer à tout système domotique compatible EnOcean et ils sont de plus en plus nombreux. Cette année, Nodon lance un starter kit qui inclut deux prises intelligentes et un interrupteur sans fil et sans pile. Le tout fonctionne de manière autonome et on peut piloter séparément ou conjointement les prises par l'interrupteur. Le pack est vendu 129 euros et peut bien entendu s'intégrer aussi à tout système d'alarme ou domotique qui utilise la norme EnOcean.



Wantalis court au soleil

Wantalis est une jeune société française lancée il y a à peine un an à Marseille. Elle est spécialisée dans les accessoires de sport, d'abord autour du ski puis autour du running. C'est assez naturellement que la marque a développé toute une gamme d'accessoires destinés aux smartphones et autres produits électroniques. On retrouve donc des casques sans fil Bluetooth, des écouteurs ultra-légers également sans fil et un étui original pour smartphone, le smartcuff, qui ne se porte pas en brassard mais au poignet. C'est bien plus pratique pour consulter sa vitesse et son rythme cardiaque sur son smartphone. On trouve également des ceintures, brassards et autres étuis plus classiques pour smartphone. Wantalis propose aussi des produits électroniques outdoor et plus précisément des batteries. Par exemple, la Modulo qui intègre des connecteurs micro-USB ou Apple. Elle se recharge par contact et on peut empiler les Modulo sur le socle pour les recharger simultanément. Autres produits intéressants pour les adeptes de randonnée, le Solar 5000 est une batterie de recharge qui fonctionne à l'énergie solaire. Elle permet la recharge de trois smartphones.



Pure mise sur la RNT

Pure a fait venir un spécialiste de la radio numérique sur le MedPi pour expliquer que l'on pouvait y croire enfin puisque la RNT ou radio numérique terrestre se déploie en France. Avec plusieurs grandes villes dont Paris, Marseille et Nice, 20% du territoire est couvert pour plus de 100 radios, pour l'essentiel petites et indépendantes mais il semblerait que Radio France s'y mette aussi. L'occasion pour Pure de renouveler sa gamme de radios franchement design qui bien entendu captent aussi la FM.



Intel RealSens Avec les mains

Intel a profité du MedPi 2015 pour mettre en avant la technologie Real Sens et les premiers ordinateurs équipés de la caméra 3D Intel RealSens, les Asus N551 JQ, Acer Aspire V17 Nitro, Lenovo ThinkPad Yoga 15 et HP Sprout. Ces

appareils seront très prochainement disponibles chez Darty. La technologie Real Sens permet de contrôler l'ordinateur par le geste. Les visiteurs ont pu expérimenter deux applications. La première est un petit jeu simple avec lequel on se passe totalement de manette de jeu et on n'utilise que son corps et ses mains pour jouer, un peu comme avec Xbox Kinect. Le contrôle par le geste évite aussi de toucher l'ordinateur. Intel réfléchit donc à des applications où cette fonctionnalité est vraiment utile. Par exemple en cuisine quand on a les mains sales et que l'on doit parcourir une recette à l'écran ! Seconde application, 3D Me. Le principe est simple, la caméra Real Sens fait un scan de l'utilisateur et réalise une modélisation en 3D. On peut ensuite partager son avatar 3D avec ses amis sur les réseaux sociaux ou lancer une impression en 3D.





Alcatel Montre connectée sans préférence

Baptisée simplement Alcatel OneTouch Smartwatch, cette montre traduit réellement une approche horlogère dans son design très réussi et surtout elle fonctionne sur un OS propriétaire compatible avec Android et iOS. Elle se connecte en Bluetooth ou NFC à l'application dédiée One Touch Move. La montre et l'application sont très simples d'utilisation. La montre intègre un bouton Menu et un bouton Retour, le reste se passe en tactile avec un système de pictogrammes. Parmi les fonctionnalités, on notera la fonction sport avec un décompte de pas, un compteur de calories brûlées et un cardio fréquencemètre. On pourra également gérer sa musique pendant sa course. Autre fonctionnalité, la montre permet de déclencher à distance l'appareil photo intégré au smartphone, pratique pour certaines prises de vue atypiques. La montre se charge par le port USB logé dans le bracelet en une heure et affiche une autonomie de plus de deux jours. Elle est disponible à 129 euros et se décline en deux versions, une pour les femmes avec un bracelet blanc légèrement plus court et une pour les hommes en noir.



Browniz Haut en couleur

Browniz, représenté sur le salon par DEA, a exposé un large catalogue de produits qui vont de la connectique à l'audio avec des enceintes Bluetooth, des casques classiques ou de sport, en passant par les accessoires pour smartphone. La gamme Connecting est très colorée, design et pratique. Ces produits seront principalement vendus dans les relais, aéroports et gares. Ils sont compatibles avec tous les smartphones, Android comme iPhone. Ils intègrent des ports USB ou Lightning, voire les deux ! Les câbles avec une prise multiple sont vendus 29 euros. On pouvait également découvrir des câbles tressés ou plats avec prise en aluminium vendus 24 euros, des mini-lampes LED USB vendues 10 euros et des batteries de recharge déclinées en plusieurs couleurs.



Wild & Merry Luxe abordable



Vue sur le stand du distributeur Computers Unlimited récemment racheté par Exertis, la gamme de sacs et étuis pour ordinateurs et tablettes de la marque française Wild & Merry. Elle propose des housses et sacs pour les produits nomades Apple qui sont réalisés en similicuir très qualitatif. En effet, la matière utilisée est de très bonne facture et permet d'obtenir des produits haut de gamme sans pour autant faire monter la facture. Pour le côté fun, la marque a opté pour des doublures en tissu colorés. Les prix vont de 39 euros pour une housse mini iPad à 49 euros pour les MacBook. Ces housses seront disponibles en juin chez Darty, Boulanger et à la Fnac. Les revendeurs Apple les proposeront également.



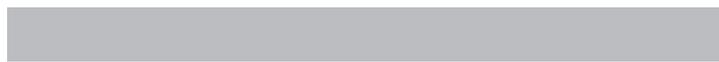
Matrix 3D vous imprime en 3D

Cette année, sur le MedPi, on pouvait se faire scanner puis modéliser en 3D. Pour quoi faire ? Faire imprimer une petite figurine à son image ! Cela se passait sur le stand de Matrix 3D Concept qui présentait ses imprimantes 3D grand public, les produits associés et sa solution Body Scanner destinée aux professionnels. La gamme d'imprimantes 3D proposée au grand public compte plusieurs modèles avec des possibilités d'imprimer des objets de plus ou moins grandes tailles. Les prix démarrent à 890 euros. La société propose 52 références de consommable dont façon bois avec 70% de résine du flexible, du cuivre, du soluble ou du phosphorescent. Comptez 38 euros la bobine qui permettra d'imprimer environ 50 petites figurines. Le Stylo 3D à 110 euros utilise le même consommable et permet d'aller un peu plus loin dans ses loisirs créatifs tout comme l'imprimante 2D pour personnaliser ses gâteaux ! En parallèle, Matrix propose sa solution Body Scan en franchise. Elle comprend un scanner, un socle, un ordinateur et un écran pour scanner un corps en deux minutes et le modéliser en 3D. Le fichier ainsi obtenu permet de l'imprimer en 3D. A 9 500 euros, cela s'adresse à des professionnels, des tailleurs par exemple qui obtiennent ainsi un double numérique de leur client. L'idée est également de proposer ce service via des franchisés. Les boutiques reçoivent le produit clé en mains et peuvent ensuite proposer aux clients de venir créer un fichier de leur corps en 3D et d'imprimer, en 3D toujours, une figurine les représentant. Deux sites pilotes proposent le service, 25 autres devraient suivre.



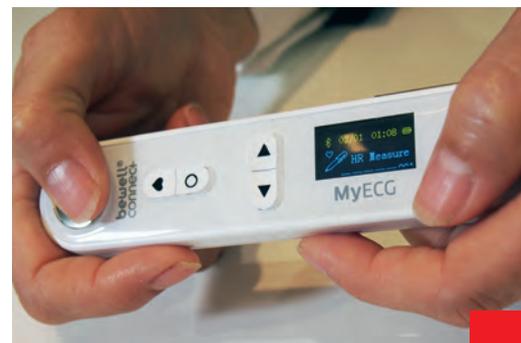
Polaroid Du smartphone au drone

Difficile de couvrir toutes les nouveautés présentées par Polaroid à l'occasion du Medpi 2015. Au rayon des smartphones, Polaroid a déjà lancé le Joy 5 à 89 euros qui est vendu avec trois mois de service Qobuz offerts. Fin juin, la société réitérera l'expérience avec ses tablettes et proposera une offre découverte lecture, cette fois-ci avec YouBook. La gamme de tablettes Windows compte des modèles allant de sept à 11,6 pouces avec ou sans clavier. Elles sont équipées de processeurs Intel Atom de dernière génération. Certaines intègrent une housse origami avec clavier. Elles sont vendues entre 79 et 229 euros. A noter que la mise à jour vers Windows 10 sera disponible fin août. La gamme Android est également large. Les tablettes Rainbow+ sont vendues avec quatre coques arrière très colorées. Les tailles vont de sept à 13,6 pouces et les prix de 79 à 199 euros. Retour aux sources avec les appareils photo. Le Social Matic lancé en mars est vendu 349 euros. C'est un APN avec impression instantanée mais également avec des fonctionnalités pour les réseaux sociaux. Il est connecté en WiFi et permet, en plus de l'impression instantanée, de partager ses photos. S'ajoute l'imprimante Polaroid Printer à 149 euros qui sera très prochainement disponible. Elle se connecte en NFC ou WiFi et permet d'imprimer les photos stockées sur son smartphone. Enfin, Polaroid lancera en septembre prochain quatre drones : le petit BlackBird à 90 euros qui n'est pas connecté et se contrôle à vue ; l'Astro (129 euros) qui se contrôle à vue mais qui intègre également une connexion WiFi. Sa caméra HD permet de voir sur son smartphone les images filmées. Même principe pour le Phantom (149 euros) qui est doté de six hélices. Enfin, l'Eagle à 249 euros fonctionne avec une télécommande intégrant un écran pour voir les images filmées.



PNY Photo élargie

Le Lens Kit de PNY s'adresse aux adeptes de la photo sur smartphone. Ce kit vendu 49 euros compte quatre objectifs (super grand angle, Fisheye, grand angle, macro) et trois fixations (deux bagues aimantées dont une spécialement conçue pour le dernier iPhone et une pince pour ceux qui ne voudraient pas coller la bague aimantée sur leur smartphone). Les objectifs sont compatibles avec tous les smartphones. PNY présentait également sur le salon une perche pour selfies avec déclencheur sur le manche mais aussi une série de batteries rechargeables. La T2600 vendue environ 20 euros se décline en trois looks différents, intègre un câble rétractable bien pratique et permet la recharge d'un smartphone. En juin prochain, PNY lancera son Power Pack Qi, un chargeur par induction et en septembre des batteries pour recharger celles des GoPro.



BewellConnect Médecin de voyage

Bewell Connect a annoncé trois nouveaux produits de santé connectée. My ECG est le premier électrocardiogramme de poche au monde. Il est très simple d'utilisation et permet de prendre sa tension et vérifier son cœur partout et très rapidement. La mesure se fait en 30 secondes et affiche l'ECG quasiment en temps réel. A la fin des 30 secondes apparaît également une appréciation sous forme de pictogrammes, un smiley si tout est normal. Le produit se synchronise avec l'application My ECG et l'utilisateur peut aussi le configurer de manière à ce que son ECG soit envoyé par mail à son médecin. Autre innovation développée conjointement avec l'association des diabétiques de France, MyGluco. Il s'agit d'un lecteur de glycémie qui affiche le résultat en six secondes. Il intègre la fonction AST qui permet de se piquer partout et pas seulement sur le doigt. Il se connecte à l'application MyGluco et se synchronise avec le médecin de la même manière que MyECG. Il permet également de créer un e-carnet de suivi. MyTens est un électro stimulateur qui permet de soulager des douleurs ou tensions musculaires, de faire du renforcement musculaire ou de stimuler le retour veineux. Léger et sans fil, il est nomade et fonctionne sur toutes les zones du corps. Tous ces produits seront disponibles en septembre prochain.

Gibson Innovations Concentration audio

Gibson Innovations se développe et a présenté sur le MedPi 2015 toutes ses marques et de nombreux produits. Commençons par la plus colorée, GoGear dont les produits ont récemment été lancés à Paris. La collection adopte un look très coloré et très pop. Elle compte des écouteurs intra auriculaires entre cinq et 13 euros et des enceintes vendues entre 20 et 45 euros. Cette marque s'adresse à un public jeune et sera disponible chez Citadium puis en grande distribution. Gibson lancera aussi à la rentrée un casque de sport sous la marque Trainer. A noter que l'ambassadeur de ce casque n'est autre qu'Usain Bolt, le champion olympique. C'est un casque supra-auriculaire très léger adapté à la course avec un double arceau pour le maintenir en place, un coussinet adapté amovible et lavable qui régule la chaleur, une LED intégrée pour être visible la nuit et enfin sans fil avec une autonomie de 11 heures. Il devrait être commercialisé autour des 250 euros. Enfin, la légende Gibson n'est pas en reste puisque trois modèles de casques à son nom seront présentés à la rentrée. Ils sont basés sur les guitares mythiques de la marque, SG Standard et Les Paul. Comme les guitares, ils seront fabriqués en bois.



Far Cry 4, la totale !



■ **Far Cry 4, l'un des hits d'Ubisoft de la fin d'année dernière, profite d'une nouvelle édition.** Attendue pour le 18 juin en versions PlayStation 4 et PC, l'édition intégrale de Far Cry 4 comprendra le jeu d'origine bien sûr mais aussi l'intégralité du contenu du Season Pass, constitué de cinq chapitres additionnels (les scénarios supplémentaires La Vallée des Yétis, La Seringue, S'échapper de Durgesh, le Pack Hurk Deluxe et le mode multijoueurs Conquête). Far Cry 4 Edition Intégrale devrait être commercialisé à environ 50 euros.

Pendolo, l'aventure continue



■ **Pendolo Studios, le studio de Madrid spécialisé dans le jeu d'aventure et à qui l'on doit notamment la saga Runaway (publiée par Focus), revient pour une nouvelle aventure, cette fois produite en partenariat avec Microïds, le label aventure d'Anuman Interactive.** Annoncé pour 2016 sur PC, Mac, PlayStation 4, Xbox One, iOS et Android, Yesterday Origins prendra place, comme le titre le laisse entendre, dans l'univers de Yesterday, le dernier titre en date du studio madrilène, paru en 2012 sur ordinateurs. Toujours basé sur le système point'n click, le jeu d'aventure graphique verra son scénario se dérouler à la fois de nos jours et dans le contexte de l'inquisition espagnole. Selon Microïds, il ne sera bien sûr pas nécessaire d'avoir joué à Yesterday pour se plonger dans cette nouvelle aventure.



Yoshi's Woolly World, à perdre la laine



■ **Décidément très organiques, les parutions de Nintendo sur Wii U ces temps-ci.** Après un Kirby et le Pinceau Arc-en-ciel aux mondes composés de pâte à modeler, les jets de peinture de Splatoon, Yoshi's Woolly World propose d'explorer de colorées contrées composées de... laine et de tissus. Pour un rendu en haute définition toujours aussi charmant à l'écran. Le périple s'annonce cependant bien plus périlleux qu'une ballade dans les linéaires d'une



mercerie, le dinosaure vedette de Nintendo va en effet devoir affronter une armada d'ennemis également faits de tissus, mais pas plus tendres pour autant. Comme toujours, Yoshi pourra utiliser sa langue extensible pour se saisir des ennemis, les avaler mais aussi s'en servir comme projectiles. L'une des particularités de Yoshi's Woolly World sur Wii U est son exploitation du Gamepad, qui permet un jeu à deux en coopération plus confortable : l'un

dirige son personnage via une wiimote sur

le téléviseur, tandis que l'autre profite de l'écran de la tablette. Un mode « relax » est également prévu, permettant de parcourir le jeu avec un Yoshi ailé pour plus de sérénité, histoire de rendre l'expérience plus accessible. Concocté par Nintendo et le studio Good Feel (spécialiste de ce type de rendus puisqu'on lui doit également Kirby Au Fil de l'Aventure sur Wii, reposant aussi sur un univers de tissus), ce premier jeu Yoshi sur Wii U exploite les Amiibo, les figurines dotées d'une puce NFC, dont une nouvelle série sort en même temps que le jeu (Yoshi en coloris vert, rose et bleu ciel). Avec leur apparence en laine, elles ne devraient pas passer inaperçu dans le linéaire ! Associées au jeu, elles vont permettre de faire apparaître à l'écran un second Yoshi, venant prêter main forte au joueur dans la partie. Nintendo a par ailleurs annoncé la compatibilité du jeu avec une quarantaine d'Amiibo déjà disponibles, Yoshi dans le jeu adoptant les couleurs du personnage approché du Gamepad. Yoshi Woolly World sort le 26 juin sur Wii U, en version standard ou en bundle avec un Amiibo, en même temps que les trois modèles de figurines.



Fifa 16 : place aux filles !



■ **Enfin !** Au milieu de l'actualité houleuse de la Fifa et du « fiffagate » fin mai, Electronic Arts a révélé une nouveauté plutôt réjouissante quant au prochain volet de sa série phare footballistique : **Fifa 16**. En effet, 12 équipes nationales féminines seront présentes et ce pour la première fois dans l'histoire de la franchise. Le Brésil, le Canada, l'Australie, la Chine, l'Angleterre, la France, l'Allemagne, l'Italie, le Mexique, l'Espagne, la Suède et les États-Unis seront jouables dans les modes Coup d'envoi, Compétition hors-ligne et Matches amicaux en ligne. Une nouveauté qui suit clairement l'évolution de ce sport à la notoriété grandissante, le Mondial de foot féminin ayant lieu au Canada depuis le 6 juin. « *Nous sommes toutes ravies de nous voir dans le jeu, mais nous sommes encore plus comblées par les réactions de nos fans qui ne s'attendaient peut-être pas à ça de la part d'EA Sports.* » a réagi la joueuse américaine Abby Wambach. Fifa 16 est prévu le 24 septembre sur Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4 et PC.



Capcom poursuit ses rééditions

■ **Après Resident Evil HD Remastered, l'éditeur japonais vient de confirmer quel sera le prochain jeu de la série à profiter d'une réédition sur les consoles actuelles.** L'heureux élu n'est autre que Resident Evil Zero, un titre paru en 2003 sur Gamecube et qui avait été jusqu'ici réservé aux consoles Nintendo puisqu'ayant profité d'un portage sur Wii en 2010. A compter de début 2016, ce volet de la saga revenant sur les origines de la mythologie Resident Evil sera proposé sur PlayStation 4, PS3, Xbox One, Xbox 360 et PC, probablement sous forme dématérialisée. C'est effectivement le format qu'avait choisi Capcom pour commercialiser la réédition de Resident Evil en début d'année. Avec un joli succès à la clé, puisque plus d'un million d'exemplaires du jeu ont été téléchargés. Les

performances de ce titre en particulier ont visiblement surpris l'éditeur, notamment en ce qui concerne l'appétence du marché occidental à son encontre. « *Les remasterisations HD de jeux de notre catalogue vont être l'une des activités clés de notre business* », a d'ailleurs reconnu l'éditeur japonais à l'occasion de la publication de ses résultats financiers, il va pour cela se concentrer sur les plates-formes de vente dématérialisées type PSN, Xbox Live ou Steam pour cette catégorie de jeux. « *A l'étranger, il devient difficile de vendre ces jeux remasterisés et positionnés à un prix moins élevé en magasins à cause du nombre en baisse de boutiques et des limitations des points de vente* ». Rappelons que Devil May Cry 4 Special Edition sera le prochain titre réédité en HD par Capcom, sur PC, Xbox One, PS4 en téléchargement uniquement, le 23 juin.



Captures de la version Wii U du jeu

Need For Speed (re)met les compteurs à zéro



■ **Phénomène très courant de nos jours au cinéma mais un peu moins dans le jeu vidéo, Electronic Arts a annoncé que sa franchise automobile historique allait bénéficier d'un reboot !** Cette remise à plat « *qui correspond aux désirs des fans et qui revient aux valeurs essentielles de la franchise* » selon l'éditeur s'inscrit après un an d'absence de la série sous forme de jeu vidéo. Elle avait cependant été déclinée en 2014 sous forme d'un long-métrage signé Scott Waugh, un ancien cascadeur réputé à Hollywood. Cette série emblématique de jeux vidéo, qui a débuté en 1994 avec The Need For Speed sur consoles 3DO toujours chez Electronic Arts, entame un renouveau et est donc confiée au studio Ghost Games, basé en partie à Göteborg en Suède. Au programme, personnalisation, culture urbaine de l'automobile, monde nocturne en libre exploration et scénario accompagnant l'action. Ce nouveau départ est prévu à l'automne prochain sur PC, PlayStation 4 et Xbox One.

Mario & Sonic s'en vont à Rio



■ C'est à l'occasion d'une conférence vidéo Nintendo Direct consacrée au marché japonais que le géant japonais a annoncé qu'un nouveau jeu Mario & Sonic était actuellement en préparation, basé sur la licence officielle des Jeux Olympiques de Rio. Prévu sur Wii U et Nintendo 3DS, Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games se présentera comme les précédents jeux de la série Mario et Sonic (un premier jeu en 2007 puis Mario et Sonic aux Jeux Olympiques de Londres 2012, aux Jeux olympiques d'Hiver de Sotchi 2014...) sous la forme d'un jeu multi-épreuves voyant entrer en compétition les personnages de l'univers Nintendo (Mario, Peach, Donkey kong...) et ceux de la galaxie Sega (Sonic, Tails...). Tennis de table, football, athlétisme, gymnastique ou encore golf seront notamment au programme. Les Jeux Olympiques de Rio prendront place du 5 au 21 août 2016.

NBA 2K16 encore à l'échauffement

■ Comme tous les ans, la simulation de basket de référence animera la rentrée avec une parution peu avant le démarrage de la (véritable) saison de NBA qui débute fin octobre. Au programme, « de nouvelles fonctionnalités avec un réalisme saisissant » selon Alfie Brody, Vice président du marketing de NBA 2K. Une offre de précommande a également été mise en place, les acheteurs impatients bénéficieront d'un « objet physique premium » (encore non révélé) ainsi que des bonus en jeu pour toute réservation du titre chez les revendeurs participant. NBA 2K16 sera disponible sur PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox One, Xbox 360 et Windows PC le 29 septembre 2015.



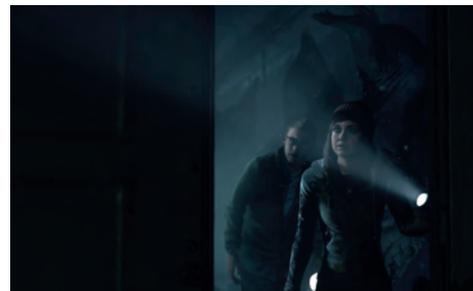
Until Dawn, le grand frisson de l'été

■ Les vacances d'été sont souvent le moment propice pour se retrouver entre amis autour d'un bon film d'horreur où des adolescents

sont livrés en pâture à un tueur masqué. Pas la peine de s'isoler dans un camp de vacances abandonné cette année pour gagner en immersion côté ambiance, puisque Sony vient d'annoncer une date de parution pour Until Dawn, un jeu d'aventure type survival horror au rendu très cinématographique, mettant à contribution des acteurs hollywoodiens aux mouvements capturés (dans l'esprit des jeux de Quantic Dream comme Heavy Rain). C'est le 26 août que le titre horrifique sera proposé, en exclusivité sur PlayStation 4. Un groupe de huit amis se retrouvant dans une sinistre cabane perdue au milieu de nulle part, un maniaque expert dans la manipulation des armes blanches, de nombreuses scènes génératrices de sursauts devant l'écran en perspective : Until Dawn semble vouloir respecter à la lettre le cahier des charges du bon « slasher movie », mais en lui apportant bien

évidemment l'interactivité. Le joueur va en effet être amené à contrôler à tour de rôle chacun des huit amis, décidant de la tonalité de leurs relations et prenant des décisions qui pèseront fortement sur la destinée des protagonistes au cours de cette nuit éprouvante à

laquelle il va s'agir de survivre. « Leur survie ne tient qu'à vos choix », promet l'accroche de ce jeu qui repose sur une version améliorée du moteur de Killzone Shadowfall, l'un des premiers hits de la PS4. Selon l'éditeur, le titre devrait notamment prendre en compte le stress du joueur en mesurant les vibrations (ou tremblements !) infligés à la manette de jeu lors des séquences où la discrétion devrait être une question de vie ou de mort. Plusieurs éditions de Until Dawn seront proposées le 26 août, de l'édition standard à la version « Extended Edition » en passant par la version commercialisée dans un boîtier Steelbook. Ces deux dernières, ainsi que la version vendue dématérialisée sur PS Store, comprendront un chapitre additionnel sous forme de DLC.



IDEF

INTERACTIVE & DIGITAL
ENTERTAINMENT FESTIVAL

30 JUIN, 1 & 2 JUILLET 2015

BORDEAUX • HANGAR 14

WWW.IDEFEXPO.COM

#IDEF

L'ÉQUIPE DU SALON

Stéphanie COLLOT
Directeur du salon
stephanie.collot@comexposium.com

Eva de ROBERTIS
Responsable Commerciale
+ 33 (0)1 76 77 11 96
eva.derobertis@comexposium.com

Jeannine MARTINEZ-ETHVIGNOT
Votre contact acheteurs
+ 33 (0)1 76 77 14 48
jeannine.martinez-ethvignot@comexposium.com

Emmanuelle GONIDEC
Responsable Communication
+ 33 (0)1 76 77 15 29
emmanuelle.gonidec@comexposium.com

LA TOUTE PREMIÈRE EXTENSION DU JEU

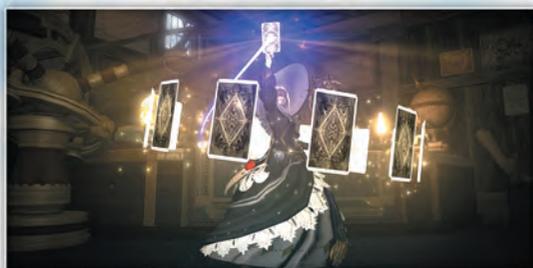


Héros d'Éorzéa, une fois de plus le temps est venu pour vous de faire face !

Portez l'aventure jusqu'aux cieux et au-delà avec des joueurs venus de tout le globe !

C'est un nouveau FINAL FANTASY XIV qui vous attend !

- ❖ Une nouvelle limitation de niveaux (50 à 60)
- ❖ Des montures volantes
- ❖ Une nouvelle race jouable : Les Ao Ra
- ❖ Des nouveaux jobs : Chevalier noir, Machiniste et Astromancien
- ❖ Une nouvelle cité-État : la Sainte Cité d'Ishgard
- ❖ Deux Primordiaux inédits : Bismarck et Ravana
- ❖ Un nouveau raid de haut niveau : Alexander
- ❖ Construction et personnalisation d'aéronefs dans les ateliers des Companies Libres



PLUS DE 4 MILLIONS D'AVENTURIERS !

DE RÔLE EN LIGNE FINAL FANTASY XIV

HEAVENSWARD™

FINAL FANTASY XIV
ONLINE

23 JUIN 2015



PlayStation 3



SQUARE ENIX®



www.pegi.info

F1 2015 sera disponible le 10 juillet sur Xbox One, PlayStation 4 et PC.



Entretien avec

Olivier Reocreux,
Senior Product Manager at Bandai
Namco Entertainment

Pour la première fois, la simulation de Formule 1 des Britanniques de Codemasters débarque sur la nouvelle génération de consoles. Nouveau moteur de jeu, présentation toujours plus télévisuelle des courses, amélioration du gameplay, date de sortie ajustée (10 juillet)... les enjeux sont nombreux pour la simulation automobile distribuée par Bandai Namco Entertainment. Olivier Reocreux, Senior Product Manager, nous détaille ce lancement. *Par Guy Pichard*

F1 2015

Les voyants au vert



JDLI : Pourquoi sortir F1 2015 à ce moment de l'année ?

Olivier Reocreux : En termes de développement je ne peux pas répondre, seul Codemasters a la réponse. Sur le plan commercial en revanche, l'intérêt est très important. Cette date de sortie est idéale car elle est située en plein cœur de la saison de Formule 1 (la saison a démarré le 15/03 et se termine le 29/11, ndlr). Le jeu sortait auparavant fin septembre et début octobre, ce qui est tard pour des passionnés de la discipline. De plus, cette date de commercialisation se situe au moment de l'effervescence F1 en Europe, entre le Grand Prix de Grande-Bretagne le 5 juillet et celui de Hongrie le 26 juillet... Contrairement aux autres années donc, les fans de F1 n'attendent pas six mois pour jouer la saison en cours mais seulement quelques mois. C'est une très bonne nouvelle pour les joueurs, la distribution et pour nous !

Avez-vous des chiffres de vente concernant la licence F1 ?

De F1 2010 à F1 2014, nous sommes à 480 000 pièces vendues en sortie caisse en France pour les versions PlayStation 3, Xbox 360 et PC.

Quelles sont vos ambitions cette année avec F1 2015 ?

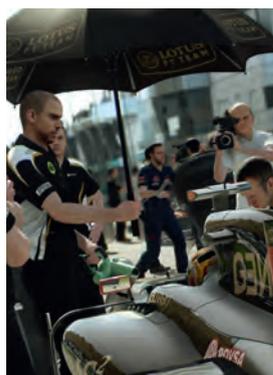
Logiquement, elles sont beaucoup plus importantes que l'année dernière sur F1 2014, qui marquait la fin d'une génération et d'un moteur de jeu que Codemasters ne faisait que remettre à jour année après année. Avec ce nouvel opus, Codemasters arrive avec un nouveau moteur de jeu et en termes d'intérêt pour le joueur, de possibilités de jeu et de potentiel commercial, tout est plus élevé. Nous arrivons avec des nouvelles ambitions, peut-être pas aussi élevées que F1 2010 en son temps (aucun jeu de F1 pendant quatre ans), mais nous repartons en tout cas avec de belles perspectives !

Le marché français a-t-il une particularité ?

Chaque marché possède ses particularités. Le marché hexagonal n'est pas leader sur la F1, l'Allemagne et l'Angleterre sont les premiers marchés, suivis de l'Italie et de l'Espagne. Concernant les deux pays méditerranéens, c'est assez surprenant car leur marché du jeu vidéo est plus réduit que le nôtre mais ils alignent en F1 des pilotes plus forts que les Français, Fernando Alonso par exemple ou Ferrari comme écurie pour ne citer qu'eux. En Allemagne il y a de très bon pilotes (Rosberg, Vettel) et une écurie championne du monde en titre (Mercedes), Lewis Hamilton court pour le Royaume-Uni et est champion en titre... Ces pays ont donc une culture F1 plus importante que chez nous. Toutefois, en France les choses ont bougé ces dernières années avec l'émergence de plusieurs pilotes (mais seul Romain Grosjean participe au Championnat du Monde de F1 2015, ndlr). Cela a contribué à un regain d'intérêt concernant ce sport sur notre territoire.

Le passage de la Formule 1 d'une diffusion télévisuelle gratuite (TF1) à payante (Canal+) n'a-t-il pas nuit à ce sport en France ?

Canal+ a récupéré les droits de diffusion de la Formule 1, après plus de 10 ans passés chez TF1. Comme pour le football, les journalistes produisent des émissions de grande qualité. Certes il y a moins de curieux qui regardent la F1 mais les abonnés Canal+ sont des passionnés. L'exposition de ce sport est donc moins importante mais le public y est plus sensible. De plus, cette saison de Formule 1 s'annonce vraiment passionnante, avec le plus jeune pilote jamais engagé qui a déjà pris des points (Max Verstappen, 17 ans, ndlr) mais aussi beaucoup de mouvements entre les pilotes et les écuries qui risquent de changer la donne. On espère que cela va permettre à F1 2015 de se porter d'autant mieux !





Des accessoires connectés indispensables,
pour tous les usages !



Venez découvrir nos produits sur www.dea-factory.com



Arkham Knight : Ba

En seulement deux jeux mettant en scène Batman, le studio britannique Rocksteady a fortement contribué à redonner ses lettres de noblesse à l'homme chauve-souris dans l'univers vidéoludique, mais aussi plus généralement à faire à nouveau rimer super-héros et jeu vidéo avec succès. En 2009, lorsque Batman Arkham Asylum sort sur PS3, Xbox 360 et PC, le titre fait sensation. Si un Spider-Man de l'écurie concurrente Marvel avait pu profiter des titres d'Activision Blizzard développés notamment autour des films, il manquait toujours un jeu vidéo emblématique mettant en scène un super-héros DC Comics (dans le giron de Warner Bros.). Et avec Batman Arkham Asylum, le studio britannique rend une copie quasiment sans faute, offrant

un univers plus gothique que jamais à l'homme chauve-souris, une mise en scène épique et, surtout, un gameplay malin, dynamique comme respectueux des caractéristiques du personnage imaginé par Bob Kane (art du combat rapproché, exploration horizontale comme verticale des lieux sans oublier la facette enquêteur du héros). Après Arkham Asylum qui voyait Batman piégé par le Joker dans l'enceinte de l'asile délabré, Rocksteady le libérera dans un volet plus ambitieux encore, puisque basé sur un monde ouvert. Publié en 2011, Batman Arkham City reste à ce jour le maître-étalon de la série, développé dans la foulée du rachat du studio britannique par le groupe Warner Bros. Sachant que le prochain Arkham Knight doit « conclure la trilogie Rocksteady » selon Warner Bros, il s'agit

tout simplement de l'un des jeux les plus attendus du moment.

Batman nouvelle génération
Batman Arkham Knight sera le premier volet de la saga à être publié sur PlayStation 4 et Xbox One. Il fait d'ailleurs partie de la vague de jeux faisant le choix, cette année, de se concentrer sur la génération 8 de consoles de salon (hors Wii U) et le PC. « La taille de la ville en monde ouvert est environ cinq fois plus importante que dans Batman Arkham City », détaille Stéphanie Pichon, Marketing manager France & Benelux chez Warner Bros. La transition de génération de consoles, si elle implique évidemment de nouveaux standards de réalisation, entend en effet un



La Batmobile du jeu, exposée courant mai devant Micromania des Quatre Temps à Putteux (92)





Si l'année 2014 a vu la célébration des 75 ans de la création de Batman par Bob Kane en 1939, l'homme chauve-souris ne semble pas prêt à quitter le haut de l'affiche. Et c'est notamment par le biais du jeu vidéo que l'un des personnages phares de l'écurie DC Comics (aux côtés de Superman, Wonder Woman, The Flash...) va faire parler de lui dans les prochaines semaines. Avec *Batman Arkham Knight*, attendu pour le 23 juin, la saga vedette de Warner Bros dans le jeu vidéo s'attaque pour la première fois aux consoles de nouvelle génération et entend apporter plusieurs nouveautés marquantes à une série unanimement saluée. Par Patrick Helleo

Batman roule à la next-gen

changement d'échelle en termes de monde ouvert avec un univers plus vaste et diversifié... qui permet enfin d'implémenter un élément demandé depuis des années par les fans de la série, la Batmobile. « *Le véhicule de Batman occupe une place très importante dans Arkham Knight* », confirme Stéphanie Pichon. Véhicule intimement lié au personnage depuis ses débuts, la Batmobile devrait littéralement partager l'affiche avec le héros sur ce volet et permettre d'appréhender l'espace de jeu d'une nouvelle manière. D'autant que le véhicule, modulable, s'annonce aussi véloce que destructeur. Plusieurs mois après les événements de *Batman Arkham City*, Gotham a pu profiter d'une période de paix avant qu'un groupe de super-vilains ne se réunisse à nouveau et élise comme

protecteur un mystérieux homme masqué et surarmé, le Chevalier d'Arkham. Visiblement très dangereux et déterminé, il sera le principal antagoniste de Batman dans le nouveau jeu, où l'on croiera également toutes les figures incontournables de cet univers comme Le Pingouin, L'Épouvantail, l'Homme-Mystère mais aussi le Commissaire Gordon ou encore Robin et Catwoman. Tout en puisant son inspiration dans des comics majeurs (le scénariste réputé Paul Dini a notamment collaboré à l'écriture), Rocksteady a bâti sa propre version de l'univers de Batman au fil des jeux. « *C'est ce que l'on regroupe sous le terme d'Arkhamverse* », explique Stéphanie Pichon. « *On découvre une version bien spécifique de la Batmobile dans le jeu et Rocksteady a*

également créé un personnage comme *Arkham Knight*. Ces créations sont bien sûr élaborées avec DC Comics ».

Batman, tête d'affiche de Warner

Warner Bros ne cache pas ses ambitions autour du nouveau (et dernier ?) titre de la série. « *Il s'agit du lancement de jeu vidéo le plus important à date de Warner Bros !* », situe en effet Stéphanie Pichon. « *Nous allons mettre en place plus de 300 000 pièces au lancement. Notre objectif, avec ce titre, est de figurer parmi le top 5 de 2015* ». Pour y parvenir, l'éditeur déploie un plan marketing massif incluant spots TV, affichage, presse (voir guide jeux). « *Notre objectif est de toucher trois cibles avec ce titre* », détaille l'éditeur. « *Bien sûr,*



Arkham, série à succès

Avec l'impressionnant *Batman Arkham Asylum*, Rocksteady a posé les (solides) bases d'une série unanimement saluée pour son respect des codes de l'univers du fameux personnage... mais aussi une créativité participant à une certaine évolution de celui-ci. Développé par Rocksteady, le premier jeu fut publié par Square Enix. Il se serait vendu en France à plus de 200 000 exemplaires selon Warner Bros. C'est cependant avec *Batman Arkham City* (2011), premier volet en monde ouvert, que la saga de Rocksteady passe à un tout autre niveau avec, selon l'éditeur, plus de 350 000 ventes en France. Publié en 2013, *Batman Arkham Origins* fait figure de cas particulier dans la série puisqu'il s'agit d'un volet sous forme de préquelle (les débuts du justicier masqué) qui est développé cette fois par le nouvellement fondé studio Warner Bros Games de Montréal. Publié sur PS3,

Xbox 360 et Wii U au moment où les nouvelles consoles de Sony et Microsoft arrivent tout juste sur le marché, le titre se serait vendu à ce jour à environ 200 000 exemplaires en France. Rappelons par ailleurs que Batman figurait (parmi de nombreux autres personnages DC Comics) il y a peu au casting du jeu de combat *Injustice : Les Dieux Sont Parmi Nous*, publié par Warner Bros et développé par NetherRealm Studios, les auteurs de la saga *Mortal Kombat*.





Batman sur tous les écrans

En attendant la sortie du jeu tant attendu, les fans de l'homme chiroptère pourront à loisir se replonger dans les long-métrages le mettant en scène, tous disponibles en DVD et Blu-ray. Les trois films de Christopher Nolan (Batman Begins de 2005, The Dark Knight de 2008 et The Dark Knight Rises de 2012) sont disponibles ainsi en coffret trilogie ou à l'unité et Warner Bros propose également l'ancien cycle de films (1989/1997), lancé par Tim Burton avec son Batman, succès colossal de 1989 (coffret ou à l'unité également). Récemment, le groupe vient de publier le coffret de l'intégrale de la série Batman des années 60 avec Adam West dans le rôle titre. Disponible en Blu-ray ou DVD, cette intégrale représente un délicieux sommet de kitsch, avec une série qui dévoile une version plus psychédélique que jamais de l'univers du super-héros avec quelques invités de marque comme l'acteur Vincent Price. A noter enfin que de nombreux films d'animation (Le Fils de Batman, Batman vs Robin...) sont également proposés à la vente par Warner Bros, là encore en DVD et Blu-ray et sous la forme de coffrets pour certaines références (Le Meilleur de Batman, Batman Anthologie...).



La série Batman des années 1960 avec Adam West et Burt Ward

les joueurs masculins entre 18 et 35 ans sont concernés, mais nous allons aussi élargir la cible vers les amateurs de sports et les fans d'automobile». Batmobile oblige ! Suite à plusieurs reports, le jeu arrive donc en juin en magasins. Une bonne période pour une production de cet acabit ? « Tout à fait », estime Stéphanie Pichon. « On a vu des blockbusters comme Watch Dogs réaliser de très beaux scores à ce moment de l'année. En sortant en juin, nous savons que nous allons pouvoir profiter de l'effet Fête de Pères, du début des vacances... et profiter d'une bonne visibilité jusqu'à fin août. C'est par ailleurs une fenêtre de lancement où l'on compte peu de sorties, et l'on sait que les joueurs sur ces consoles sont demandeurs de nouveaux jeux. Quoi qu'il en soit, Batman a un niveau de notoriété tel que la date de sortie n'importe pas autant que sur d'autres titres ». Qui, en effet, ne connaît pas aujourd'hui Batman, ce personnage créé par Bob Kane en 1939 ? « C'est aujourd'hui le super-héros le plus populaire de DC Comics » confirme Stéphanie Pichon. Dénué de super-pouvoirs contrairement à son compère Superman, comptant avant tout sur son agilité, son intelligence (et son compte en banque de milliardaire), il s'agit d'un personnage avec lequel l'identification est la plus aisée par le public. « Il y a aussi eu les films de Christopher Nolan ou Tim Burton qui ont contribué à populariser le personnage ». En attendant la sortie au cinéma de Batman vs Superman : L'Aube de la Justice (2016) qui verra l'affrontement choc entre les deux célébrités maison, c'est via le jeu vidéo que Batman connaîtra la plus importante actualité. Le personnage sera également, à la rentrée, aux premières loges du lancement de Lego

Dimensions, puisqu'il fera partie du pack de démarrage de ce jeu exploitant des figurines NFC. Une exposition est par ailleurs organisée à Paris (Batman, sous le Masque et la Cape) en juin, autour du costume du noctambule masqué. Côté comics, l'éditeur français Urban Comics qui publie les titres DC Comics en France, accorde une place de choix à Batman dans son catalogue. Comme le souligne enfin Warner Bros, plus globalement l'actualité DC Comics ces temps-ci « comprend également les séries TV avec Gotham, Arrow, Flash... ».

Le justicier sort de l'ombre

Le 23 juin, on pourra trouver plusieurs versions de Batman Arkham Knight en magasin. Edition standard bien sûr, mais aussi collector avec figurine (119 euros), collector limitée avec Batmobile (épuisée), édition spéciale limitée (boîtier steelbook avec DLC) seront au programme, ainsi que deux bundles composés avec la PlayStation 4. Warner Bros a en effet signé un partenariat avec Sony pour composer ces deux packs (avec une PlayStation 4 standard ou une édition spéciale Batman) mais aussi communiquer de concert autour du titre. Pour continuer l'aventure, il sera possible d'opter pour le Season Pass (40 euros), donnant accès aux (nombreux) contenus dématérialisés additionnels pour le jeu qui vont paraître au cours des six mois suivants, dont une campagne supplémentaire mettant Batgirl en vedette. A noter qu'opter pour la Premium Edition (109,98 euros sur consoles, 89,98 euros sur PC) permet de profiter également du contenu du Season Pass.





THOMSON

Ruban
DS500

Tour Multimédia
300 Watts – Radio RDS – Slot in CD – NFC – USB Read & Charge

www.thomsonaudiovideo.eu

THOMSON est une marque de TECHNICAL SA ou de ses filiales utilisée sous licence par BIGBEN INTERACTIVE.
Bluetooth SIG, Inc. Le nom Bluetooth et les marques déposées Bluetooth sont la propriété de Bluetooth SIG, Inc. Photos non contractuelles.



MedPi 2015

Prix de l'Innovation

deuxième



Cette **deuxième édition** a été marquée par la participation d'un grand nombre de **produits** réellement **innovants**, et ce pas seulement dans la **catégorie** des **objets connectés**. L'**industrie** fait preuve d'un réel **bouillonnement** ce qui est de bon augure pour un **avenir** où la **haute technologie** sera présente dans la plupart des **objets du quotidien**.

Ces prix ont été créés pour valoriser l'innovation. Elle est essentielle pour l'industrie des biens technologiques car c'est elle qui donne envie au consommateur et crée ainsi la valeur ajoutée. Après une première édition très appréciée, voici l'année deux qui a été au-delà de la précédente par la qualité des produits en lice. Si

les constructeurs ont proposé plus de 200 produits, ce n'est pas tant le nombre que la qualité qui a séduit le jury. L'innovation réelle était omniprésente et le choix fut très difficile ce qui est un très bon signe pour l'avenir de cette industrie. Ces prix ont parfaitement illustré la mutation profonde qui est en train de s'opérer dans l'univers des biens



technologiques. Désormais, la haute technologie est présente partout, le Hi-Tech n'existe plus en tant que tel ! Entre les appareils maîtres, tels que l'ordinateur ou le smartphone, et les objets connectés, aucun aspect de la vie quotidienne n'échappe plus à la haute technologie. Cette nouvelle donne va également bouleverser la distribution qui va devoir

tion, édition

De gauche à droite, Hélène Chevallier, Amaury Mestre Delaroque, Didier Sanz, Pascal Petitpas, Bertrand Amar et Fabrice Collaro



Le jury

Bertrand Amar

Animateur, journaliste, producteur
Télé 7 jours, NRJ, Bouyaka

Hélène Chevallier

Journaliste / France Inter

Fabrice Collaro

Journaliste / TF1

Stéphane Kauffmann

Directeur des rédactions / JDLI

Amaury Mestre Delaroque

Rédacteur en chef adjoint / 01 Net

Pascal Petitpas

Directeur du développement / Ex&Co

Didier Sanz

Journaliste / Le Figaro

s'adapter et le MedPi 2015 en fut le premier exemple. Ainsi, tous les réseaux sont désormais concernés et ils étaient présents sur le salon. Les acheteurs du sport, du paramédical et du bricolage étaient ainsi présents, pour ne citer qu'eux. Les résultats des Prix de l'Innovation illustrent bien cette nouvelle multiplicité.

Un jury motivé

Cette année, le jury s'est enrichi d'un septième membre avec Hélène Chevallier, spécialiste nouvelles technologies de France Inter. Rappelons que le jury est composé d'experts de la distribution avec Pascal Petitpas, ancien Directeur du laboratoire de la FNAC désormais en charge du

développement chez Ex&Co, et des journalistes à la fois grand public et spécialisés. Fabrice Collaro est depuis de nombreuses années le spécialiste de la technologie chez TF1, il est passionné par les produits comme au premier jour. Didier Sanz écrit pour le Figaro et s'attache avant tout à l'usage que l'on fait des produits, tout comme Bertrand



Amar, producteur, animateur et journaliste TV mais aussi pour le magazine Télé 7 Jours. Amaury Mestre Delaroque est un spécialiste du produit avec un focus particulier sur son adéquation aux besoins de ses lecteurs du magazine 01net. Enfin, Stéphane Kauffmann expérimente les produits technologiques depuis de nombreuses années et en informe la distribution à travers les pages du JDLI.

De nouvelles catégories

Pour s'adapter à un paysage technologique qui évolue de plus en plus vite et se modifie en profondeur, les catégories ont été en partie renouvelées cette année.

« Ecrans connectés » regroupe tous les appareils autonomes munis d'un écran et connectés à internet. « Bien-être » accueille tous les objets et appareils qui touchent au sport, au fitness et à la santé. Sinon, « Vie Nomade », « Maison Techno », « Bel Objet » et « Nouvel Usage » ont été reconduits. Surtout, un Grand Prix du Jury a été créé et il a récompensé le coup de cœur unanime de tous les membres du jury.

Jugés au quotidien

Comme il est impossible de tester réellement 200 produits, six ont été retenus sur dossier par catégorie, les nominés. Cependant, il est important de souligner que cette année une

centaine de produits méritaient réellement l'appellation d'innovation ! Les 36 produits nominés ont été expérimentés par au moins deux membres du jury dans leur vie quotidienne. Après avoir utilisé les appareils pendant plusieurs semaines, le jury s'est réuni pour décider de l'attribution des prix. Cela n'a pas été simple mais au final, toutes les décisions ont été prises collégalement. Pour chaque catégorie, il y a donc un gagnant, un deuxième et un troisième prix, sans oublier bien sûr le Grand Prix du Jury.

Un guide et un site

A l'occasion, le JDLI a publié un guide complet qui explique chaque produit en détail avec notamment un commentaire du jury sur les raisons de son choix. Il a été distribué lors de la remise des prix et à l'espace presse / VIP du salon. Si vous n'avez pas pu vous rendre sur le MedPi, retrouvez le guide en intégralité sur le Web à l'adresse suivante : www.lesprixdelinnovationdumedpi.fr Vous pourrez aussi y découvrir la vidéo sur le travail du jury.



Cérémonie active

Enfin, tout prix appelle une remise qui a eu lieu lors d'une cérémonie exceptionnelle le mardi 26 mai dans l'amphithéâtre Camille Blanc au Grimaldi Forum. Devant un décor inspiré par l'identité graphique des prix et avec l'aide d'un écran géant, Nadia Gabrillargues a animé la cérémonie. Après quelques mots de bienvenue du Directeur du Salon Laurent Eydiu, les sept jurés ont remis les premiers prix aux heureux élus. Pour chacun, un représentant de la marque a reçu un trophée et a adressé quelques mots à l'assemblée. De l'avis général, cette cérémonie dynamique et rythmée par des vidéos a été l'aboutissement de ces seconds Prix de l'Innovation du MedPi.



Grand Prix du Jury

Nino Robotics Gyropode Nino

Fauteuil roulant innovant

Cette innovation technologique va réellement changer la vie des personnes à mobilité réduite. Utilisant le principe du Segway, ce fauteuil tourne sur

place, franchit les obstacles et se pilote du buste sans effort. Il est également connecté au smartphone pour monitorer toutes les données comme l'autonomie.



Nouvel usage

C'est un appareil technologique qui apporte un nouvel usage ou une nouvelle expérience qui n'existait pas auparavant.



1er prix

Gyroptic 360Cam

Caméra sur 360°

Dotée de trois objectifs, cette caméra filme sur 360 degrés sans raccords. Mais il est également possible de décider du point de vue, voire d'avoir accès à deux différents au même moment. C'est à la fois une caméra d'action étanche mais aussi un outil de production audiovisuelle, une caméra de surveillance et de visioconférence.



2ème prix

HP Sprout

Ordinateur à control gestuel

Après 20 ans de règne du clavier et de la souris, voici le premier ordinateur qui se pilote dans l'espace avec les mouvements des mains grâce à un projecteur et un scanner 3D.



3ème prix

Master Lock Cadenas connecté

Cadenas connecté

Ce cadenas du futur se verrouille et s'ouvre grâce à une application sur smartphone, idéal pour partager un box, un garage ou tout autre endroit à sécuriser.



Nominés

Intel Compute Stick

Ordinateur miniature

Ce petit adaptateur HDMI contient en fait un ordinateur complet sous Windows. Il suffit de le brancher sur un téléviseur ou un moniteur pour en faire un PC puissant.



Impossible Instant Lab

L'Instantané du smartphone

Comme le Polaroid en son temps, cet appareil numérise et imprime immédiatement ce qui s'affiche à l'écran du smartphone.



TicaTag Ti'Fox

Boîtier de géolocalisation

Le boîtier Ti'Fox est un système de géolocalisation innovant qui fonctionne avec le réseau Sigfox. Ce réseau radio à très bas débit n'exige pas d'abonnement et confère au Ti'Fox un an d'autonomie.

Maison techno

C'est un appareil qui est prévu pour un usage résidentiel dans le foyer. Il est fixe ou transportable.



1er prix

MyFox Home Alarm

Système d'alarme connectée

Ce système d'alarme est ultrasimple à installer, tout en étant particulièrement design. Les capteurs de portes et de fenêtres détectent une intrusion avant même qu'elle ait eu lieu et le badge à porter sur soi déconnecte automatiquement l'alarme en rentrant chez soi.



2ème prix

HDSM e-Sylife

Energie et qualité de l'air

Ce système de gestion du domicile permet de contrôler sa consommation électrique et la qualité de l'air tout en rendant une alarme traditionnelle connectée.



3ème prix

Awox CamLight

Ampoule de surveillance

Cette ampoule globe à LED intègre une caméra de surveillance motorisée qui est donc de fait très simple à installer.



Nominés

Tabü Lumen Sphere

Boule lumineuse connectée

Cette boule de lumière autonome sur batterie se place n'importe où, y compris dans le jardin. Elle se pilote grâce au smartphone pour changer de couleur ou rythmer une soirée.



Smarter Wifikeettle

Bouilloire connectée

Cette bouilloire se connecte au smartphone pour programmer précisément quand l'eau doit être chaude et à quelle température.



Philips Screeneo

Vidéoprojecteur contre le mur

Ce vidéoprojecteur s'installe juste au pied du mur sur lequel il projette quasiment sans recul une image à la taille XXL.



Vie nomade

C'est un appareil qui est conçu pour être emporté sur soi en déplacement.



1er prix

Parrot Bebop et Skycontroller

Drone maniable

Ce drone se pilote très facilement grâce à une télécommande très innovante sur laquelle prend place le smartphone ou la tablette.



2ème prix

Huawei Talkband B2 Tracker mains-libres

Ce bracelet d'activité très beau fait aussi office de montre et surtout se transforme en oreillette sans fil pour converser par le smartphone.



3ème prix

Soulra Blackout Buddy H2O

Lampe à eau

Cette petite lampe de poche à usage unique se trempe dans l'eau pour fonctionner ensuite pendant 72 heures sans autre forme d'énergie.



Nominés

Audio-Technica ATH-ANC40BT

Sans bruit et sans fil

Ce casque intra-auriculaire de très petite taille communique sans fil avec le smartphone et intègre un réducteur de bruit actif, idéal pour les transports sans s'encombrer.



MyFC PowerTrek 2.0

Batterie à eau

Cette batterie à hydrogène fonctionne à l'eau. Il suffit d'ajouter quelques cristaux salins et on pourra recharger son smartphone loin de tout.



CAP Oaxis Incase e-ink

Ecran déporté

Cet écran à encre électronique ne consomme pratiquement pas d'énergie. Il suffit de le connecter sans fil au smartphone pour servir d'écran déporté, notamment pour la lecture d'un texte.

Ecrans connectés

C'est un appareil autonome qui se connecte à Internet et dispose d'un écran.



1er prix

Haier E-ZY Watch Montre de sécurité pour enfants

Avec cette montre dotée d'une carte SIM, les parents peuvent localiser leur enfant à tout instant. Il peut les appeler en cas de problème en appuyant sur un bouton et les parents peuvent entendre ce qui se passe autour de lui.

2ème prix

Roadeyes recPop Affichage tête haute du smartphone

Il suffit de poser l'appareil sur le tableau de bord d'une voiture pour qu'il projette en tête haute l'écran du smartphone, par exemple pour la navigation qui se fera alors sans quitter la route des yeux.

3ème prix

Lenovo Yoga Tablet 2 Pro 13 Tablette à projection

Cette grande tablette de 13 pouces intègre un vidéoprojecteur pour déporter l'affichage en immense sur un mur, que ce soit pour regarder un film, des photos ou tout autre application.



Nominés

Thomson Prestige Ultra fin Ordinateur de poche

Ce notebook dispose d'un grand affichage de 14 pouces et d'un très bon son alors qu'il est ultra-léger, ultra-fin, ultra-performant et franchement beau.

Sony Xperia Tablet Z4 Tablette ultrafine

Bien qu'elle dispose d'un écran de 10 pouces et de composants très performants, cette tablette étanche est si légère et si fine qu'elle peut vous suivre partout.

BQ Aquaris E5 4G Quantum Color + Affichage innovant

Le fabricant espagnol BQ est le premier à équiper son nouveau smartphone d'un écran IPS avec technologie Quantum Dot pour une restitution parfaite des couleurs !



Bel objet

C'est un appareil technologique qui se distingue par son design, sa forme, ses matériaux, son ergonomie ou une construction atypique.



1er prix

B&O Play A2

Enceinte sans fil

Cette enceinte nomade et sans fil a tout pour elle. Elle est magnifique et elle produit un son de grande qualité sur 360 degrés.



2ème prix

HTC Re

Caméra design

Cette petite caméra d'action se manipule très aisément grâce à sa forme de périscope qui en fait aussi un très bel objet.



3ème prix

AEG Boomerang 15

Téléphone de déco

Ce téléphone DECT pour la maison se distingue par une forme très originale qui en fera un objet de décoration dans chaque salon contemporain.



Nominés

Astell & Kern AK500N

Lecteur numérique audiophile

Ce lecteur de musique numérique et réseau satisfait aux prétentions des audiophiles extrêmes mais séduira aussi par son design particulièrement élégant.



Huawei Ascend

Mate 7 Gold

Smartphone de luxe

Ce smartphone géant et très qualitatif se dote d'une parure dorée dans un corps minimaliste pour une élégance indéniable. Même l'interface a été revue aux couleurs du téléphone.



AV Concept NOM

Table enceinte

Cette table haute permet de placer en évidence un objet de décoration alors qu'elle fait office d'enceinte sans fil avec caisson de basses.

Bien-être

Il s'agit d'un appareil qui se destine à la santé, au bien-être ou au sport.



1er prix

SMS Audio Biosport Casque et capteur cardiaque

Ce casque intra-auriculaire conçu pour le sport permet déjà d'écouter de la musique en courant mais il intègre aussi un capteur de fréquence cardiaque avec annonce vocale, et le tout sans nécessiter une quelconque alimentation tierce.



Nominés

Jawbone Up3 Coach de vie

Bien plus qu'un simple bracelet d'activité, le Up3 fin et élégant vous analyse complètement, notamment par le rythme cardiaque, pour vous donner des conseils afin de vivre mieux.



2ème prix

BewellConnect MyThermo & MyTensio Médecin virtuel

Ils permettent de prendre sa température sans contact et sa tension sans fil avec ensuite le suivi sur smartphone et même une application qui fait office de médecin virtuel.



Fitbit Surge Montre d'activité

Cette montre élégante et autonome fait office de tracker d'activité mais capte aussi votre fréquence cardiaque et se propose de suivre toutes vos activités sportives.



3ème prix

Garmin Fenix 3 Montre de sport extrême

Dotée d'un grand écran couleur et d'une autonomie de plus d'un mois, cette montre pour le sportif exigeant fait tout et même au-delà en détectant par exemple en triathlon le passage d'une activité à l'autre, sans oublier la communauté qui développe de nouvelles applications.



TomTom

De la route à l'action



Entretien avec

Corinne Vigreux,
Co-fondatrice et Directrice
générale Division grand public

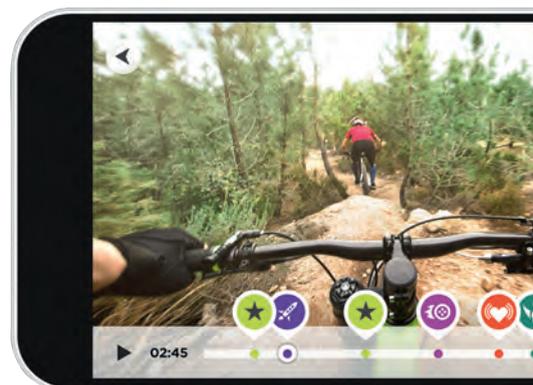
TomTom est surtout connu du grand public pour ses GPS autonomes mais la société fournit également la cartographie et une information trafic réputée la plus fiable du marché. TomTom licencie ses solutions à de nombreuses entreprises, dont les constructeurs automobiles. C'est aussi par le service que TomTom se distingue auprès du grand public. Désormais, c'est le Cloud qui permet d'aller encore plus loin dans l'ergonomie. Après s'être lancé avec succès avec dans les montres GPS de sport, notamment par l'intégration du cardio, TomTom s'attaque au segment de la caméra d'action avec toujours pour motivation première d'apporter de l'innovation et de la simplicité.

Par Stéphane Kauffmann



JDLI : Pouvez-vous nous expliquer comment se répartissent aujourd'hui les activités de TomTom ?

Corinne Vigreux : La division Telematics est dédiée à la gestion de flottes et cette activité est en forte croissance, nous sommes d'ailleurs leader sur le marché européen. Au niveau mondial, nous avons plus de 480 000 abonnés dans 60 pays et ce sont 34 000 clients qui utilisent nos services de flotte chaque jour. Notre activité de cartographe adresse tous les segments du marché, aussi bien les fabricants de GPS autonomes, les constructeurs automobiles, les fabricants d'appareils mobiles, les sociétés de l'internet et de l'infrastructure, les gouvernements et les entreprises. Nous leur licencions nos cartes à valeur ajoutée. Pour ne citer qu'un exemple, la cartographie utilisée par Apple est celle de TomTom. Nous ne sommes que trois cartographes sur le marché avec Google et Nokia, ce dernier étant annoncé en vente ce qui crée une certaine tension sur ce marché. Notre division





automobile équipée de nombreux constructeurs depuis des années comme Peugeot, Renault, Fiat et Volkswagen avec lequel nous travaillons sur le projet de conduite autonome. La division grand public que je dirige représente environ 60% de l'activité du groupe. Elle regroupe les applications mobiles de navigation, les GPS autonomes, les montres de sport et maintenant la caméra d'action.

Le marché du GPS autonome pour voiture baisse depuis quelque années alors que le taux d'équipement n'est pas encore si élevé, comment l'expliquer ?

40% des conducteurs ont un GPS autonome dans leur véhicule, ce qui est un taux d'adoption élevé. Ce taux d'équipement et la crise économique ont eu raison de la croissance mais le marché se redresse et il y a désormais une forte demande pour le renouvellement par un GPS autonome plus performant en remplacement de l'ancien ou d'une solution sur smartphone. Ainsi, l'Europe est répartie à

la hausse, notamment le Royaume-Uni, l'Allemagne et le Benelux. La France est un peu en retard mais selon nos récentes enquêtes clients, la volonté d'acquérir un GPS performant est bien réelle.

Justement, qu'en est-il du marché français comparé aux autres pays européens ?

La situation économique semble plus fragile et le moral des consommateurs en est affecté. Dans un tel

contexte, la consommation des ménages a du mal à rebondir. La tendance n'est pas à l'investissement si ce n'est pas absolument nécessaire. Cette situation touche l'ensemble de l'électronique grand public. Dès que la confiance sera revenue, ce que nous prédisent les analystes, les ventes de GPS autonomes devraient repartir à la hausse, stimulée par le renouvellement du parc (la durée de vie d'un GPS est de cinq ans) et la connectivité des nouveaux GPS qui modifie radicalement leur utilisation en devenant un outil d'aide à la conduite au quotidien.

Désormais le GPS évolue par son offre de service, parlez-nous de votre offre Cloud MyDrive.

Depuis nos premiers GPS, notre but est de rendre la navigation la plus simple possible. Nous avons démocratisé ce marché et nous continuons dans cette optique. Il s'agit d'aller le plus vite possible d'un endroit à un autre, à la fois par le trajet mais aussi par les manipulations nécessaires. Avec MyDrive, nous améliorons justement ce dernier point de manière significative. Il est possible d'entrer la destination sur tout appareil mobile ou informatique et de l'envoyer sans autre procédure au GPS. C'est une réelle avancée en termes d'utilisation, d'autant que cela permet aussi de connaître en amont la durée du trajet, et d'adapter son horaire de départ aux conditions de trafic le cas échéant. L'utilisation d'un GPS n'a jamais été aussi simple et efficace, on l'installe dans la voiture et il s'occupe de tout.

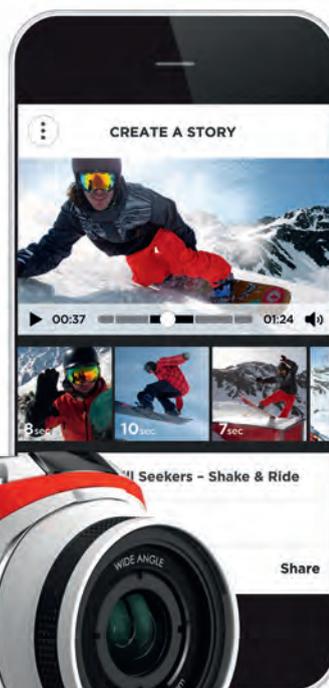
Tous ces services sont inclus dans le prix initial du GPS qui se valorise certes mais est-ce rentable pour vous ?

C'est notre économie globale qui le permet. Nous créons les cartes, nous



Action !

Le marché de la caméra d'action continue sa forte croissance avec 620 000 unités prévues par GfK en France cette année. Bien au-delà des sports extrêmes désormais, c'est devenu un véritable phénomène de société. Cela pose aussi le problème de l'utilisation des vidéos une fois qu'elles ont été tournées car un montage de type professionnel prend du temps et demande des connaissances solides. TomTom lance une caméra d'action nommée Bandit qui est déjà en soi un modèle performant et ingénieux, par exemple en réunissant batterie, lecteur de cartes et prise USB pour un transfert simplifié. Mais surtout, elle se distingue par le montage simplifié sur smartphone. L'application détecte automatiquement les scènes d'action en utilisant les capteurs de la caméra et propose un montage en conséquence. Celui-ci peut être amendé au besoin très simplement et surtout il est possible de le partager immédiatement avec ses amis, notamment par les réseaux sociaux.





recueillons les données et nous les distribuons déjà à tous nos clients, que ce soit pour les constructeurs automobiles, les flottes ou autres. Notre information trafic est la meilleure du marché et nous investissons considérablement dans le recueil et l'exploitation des données car c'est le nerf de la guerre pour nous et pour nos activités. Ensuite, il s'agit juste de trouver le meilleur moyen pour servir nos clients et pour le grand public cela passe par le Cloud et donc MyDrive.

TomTom est-il un acteur différent des autres sociétés du GPS ?

Nous sommes le seul acteur à disposer de toute la chaîne en interne. Nous créons nos cartes, nous disposons de notre propre service d'info trafic connecté, nous développons nos produits et nous avons toutes les ressources nécessaires pour la partie logicielle. Il est évident que ces ressources permettent de créer et d'innover selon nos propres critères et selon notre agenda car nous n'avons à négocier qu'avec nous-mêmes. Nous sommes également experts en produits grand public et nous sommes toujours en avance, par exemple avec la conduite autonome actuellement. Cela nous permet

d'innover en nous appuyant sur la notoriété dont jouit notre marque auprès du grand public pour convaincre le client du bien fondé de nos nouveautés.

En quoi votre information trafic est-elle meilleure que celle de la concurrence ?

Simplement, parce qu'elle permet d'atteindre la destination plus rapidement, comme le prouvent tous les tests indépendants. Nous travaillons depuis longtemps sur le sujet et nous avons toujours eu une longueur d'avance. Cela commence par le recueil des données qui se fait par toutes les sources possibles comme la position par localisation du GPS ou tous les services journalistiques existants. Tout se fait en temps réel et nous savons avec une précision de l'ordre de quelques mètres ce qui se passe sur chaque route ou rue du réseau. A cela s'ajoute

l'historique pour comparer. A partir de là, nous pouvons prédire ce qui va se passer avec une précision si spectaculaire que cela en devient parfois effrayant... Non seulement, nous permettons à nos utilisateurs d'arriver plus rapidement et de savoir quand mais de plus nous rendons la route plus sûre pour eux et les autres usagers, tout comme nous contribuons à diminuer les encombrements.

Avec la conduite autonome notamment, votre rôle de cartographe va-t-il évoluer ?

La conduite autonome est déjà en expérimentation mais il faudra encore quelques années pour qu'elle devienne réalité. Il faut se rendre compte que c'est une révolution qui n'a pas de précédent dans l'histoire de l'automobile et qui va probablement chambouler toute l'économie du secteur. Pour autant, c'est probablement une évolution inévitable car elle permettra de résoudre les problèmes d'encombrement et d'énergie, déjà en rendant les voitures plus rentables par une utilisation plus intensive. Aujourd'hui, la plupart des véhicules sont à l'arrêt ! Pour que la conduite autonome soit possible, il faut impérativement des cartes particulièrement précises et fiables, tout comme il est nécessaire de pouvoir analyser le trafic et le prédire. Si aujourd'hui, il s'agit d'assistance à la conduite, dans cette nouvelle perspective, il n'y a pas droit à l'erreur. Les recherches et les tests que nous effectuons actuellement, notamment avec VW, vont contribuer à redéfinir la conduite automobile.

Vous avez investi le domaine du sport avec les montres GPS, quel bilan peut-on dresser de cette nouvelle activité ?

Nous avons abordé ce marché car nous étions convaincus de pouvoir y apporter de l'innovation pour une utilisation plus simple et plus efficace. Comme en GPS, notre volonté est de démocratiser les usages. Notre montre intègre un capteur de fréquence cardiaque pour un usage plus ergonomique et plus simple, tout comme nous avons simplifié l'utilisation par une interface et des commandes innovantes. L'année dernière, nous avons vendu 500 000 montres et nous sommes devenus le second acteur du segment dans la plupart



Corinne Vigreux sur le stand TomTom au MedP



des pays européens. L'année 2015 s'annonce encore meilleure et nous sommes très confiants. Nous avons aussi diversifié l'offre avec une montre pour le golf et nous pensons qu'il y a encore beaucoup de choses à faire dans le running et dans d'autres disciplines...

Comment voyez-vous évoluer ce marché de la montre sportive ?

D'un côté, nous avons les montres connectées généralistes qui vont évoluer à n'en pas douter mais de l'autre côté, il faudra toujours une montre de sport dédiée pour celui qui ambitionne de pratiquer efficacement. Tout comme on enlève ses chaussures de ville pour mettre ces chaussures de running, on change de montre pour l'activité sportive. Comme en GPS, seule une montre dédiée peut rendre les meilleurs services et l'activité sportive est devenue une pratique de masse. Particulièrement la course à pied qui jouit d'un engouement croissant avec en France plus de sept millions de pratiquants. Nos montres aident à mieux pratiquer, à se motiver, à s'améliorer et le tout dans la simplicité. Pour autant, il y a encore beaucoup de choses à faire et nous ne sommes qu'au début de l'innovation possible en la matière. Les montres dédiées à la pratique sportive ont un très bel avenir devant elles, tant par le nombre de pratiquants que par les possibilités d'innover pour améliorer la pratique.

Dans la même logique, vous venez d'annoncer une caméra d'action haut de gamme. Comment se démarque-t-elle ?

Nous suivons toujours la même logique. Nous pensons que nous pouvons en simplifier et améliorer l'usage, c'est notre motivation principale. Notre caméra Bandit propose une qualité d'image de haute tenue mais elle se distingue surtout par un usage repensé. Cela se voit déjà sur le produit avec par exemple un bloc batterie, prise USB et lecteur de cartes micro-SD qui permet de transférer et de recharger très simplement. De plus, notre caméra est étanche sans nécessiter un caisson supplémentaire. Mais c'est surtout par l'utilisation de la vidéo que nous innovons radicalement. La vidéo brute n'est généralement pas très intéressante à regarder. Il faut donc effectuer un montage ce qui est long et

compliqué, sans évoquer la perte de spontanéité pour le partage. Nous avons donc associé le smartphone toujours à disposition pour y effectuer en un instant le montage et le diffuser, notamment par les réseaux sociaux. En utilisant le GPS et les capteurs intégrés comme l'accéléromètre de la caméra, l'application est capable de distinguer les moments forts. Ensuite, il suffit de secouer le téléphone pour qu'un montage automatique soit fait à partir de ces moments. Bien entendu, chaque séquence peut ensuite être modifiée. Aussi, la vidéo peut être partagée dans la foulée, toujours via son smartphone. Nous avons déjà confié la caméra à des spécialistes de l'action et les retours sont très enthousiastes.

Le montage automatique sur smartphone adresse plutôt le grand public alors que le prix relève plutôt de l'usage expert, n'est-ce pas contradictoire ?

Non, pas du tout, pouvoir exploiter la vidéo simplement et rapidement est une demande de tous les utilisateurs. Les professionnels qui ont essayé la Bandit ont été convaincus par l'ergonomie. Ceci étant, c'est notre première caméra et notre volonté est de démocratiser, je vous laisse en tirer les conclusions.

Tout le monde ne parle que d'objets connectés, vos montres et vos GPS autonomes le sont déjà, avez-vous d'autres ambitions dans ce secteur ?

TomTom est un innovateur et un entrepreneur. Nous suivons les tendances et nous irons là où notre expertise et notre savoir-faire permettent d'apporter de la simplification, de l'innovation et une réelle valeur ajoutée. Nous avons démocratisé la navigation, nous sommes experts en matière de connexion et de conception. Les opportunités ne manquent pas et nous allons les saisir.

« Notre diversification montre aussi que nous sommes capables d'arriver sur un nouveau segment en innovant radicalement. »

Plus généralement, expliquez-nous pourquoi TomTom est bien armé pour l'avenir ?

Nous maîtrisons des technologies essentielles à l'avenir des biens technologiques. Notre diversification montre aussi que nous sommes capables d'arriver sur un nouveau segment en innovant radicalement. Nous disposons d'une marque forte, nous vendons beaucoup de produits, nous prenons des risques et nous sommes la seule entreprise européenne de cette taille à avoir réussi à fortement s'installer durablement sur le marché de l'électronique grand public à l'international. Nous nous différencions très largement de notre concurrence qui est uniquement américaine. Nous ne sommes pas seulement un fabricant de GPS mais un acteur global présent sur de nombreux secteurs avec notamment des produits de l'électronique grand public qui se vendent bien et continueront ainsi. Nous investissons de nouveaux marchés et nous y apportons de la valeur. Nous comptons aussi beaucoup sur nos partenaires de la distribution pour mettre nos produits en avant et nous aider à démontrer l'innovation en rayon.

Un GPS dans le Cloud

MyDrive est un nouveau service associé aux GPS de la marque. L'idée principale est de stocker dans le Cloud toutes les informations sur les destinations entrées par l'utilisateur. Il est vrai qu'il est souvent fastidieux, une fois dans la voiture, d'entrer une adresse reçue par mail sur son smartphone, pour ne citer qu'un exemple. Désormais, il est possible d'entrer un itinéraire sur n'importe quel support relié à Internet et de le partager ainsi, notamment et surtout avec le GPS. Parmi les autres avantages de cette solution, il est également possible de connaître en amont le meilleur moment pour partir et le temps exact que l'on devrait mettre pour arriver, tout cela installé confortablement devant sa tablette ou son notebook, chez soi ou ailleurs. Enfin, cela permet de stocker toutes les cartes du monde que l'utilisateur pourra télécharger au besoin s'il change de région.



Intra-auriculaires pour le sport

Conjoncture favorable

Les intra-auriculaires sont en croissance et leur part de marché dans la famille des casques audio augmente. En parallèle, de plus en plus de personnes pratiquent une activité sportive tout en écoutant de la musique. On compte plus de sept millions de pratiquants pour la seule course à pied. Assez logiquement, les écouteurs pour le sport représentent une catégorie au très fort potentiel de vente, avec de surcroît une montée en gamme facilement justifiable. Par Stéphane Kauffmann



Plantronics Backbeat Fit La perfection

C'est sans doute le meilleur intra-auriculaire pour le sport du marché. Par ses guides autour de l'oreille et ses ailettes, le Fit garantit à la fois un maintien parfait et ne provoque aucune gêne pendant l'activité. Le câble, qui réunit les deux écouteurs, passe par l'arrière du cou et s'oublie instantanément. Le confort de port est donc vraiment optimal. Le casque n'isole pas trop des bruits ambiants ce qui évite de se faire écraser par un tramway et surtout les bruits engendrés par la course à pied ne sont absolument pas répercutés par les écouteurs. La communication se fait en Bluetooth et il suffit d'allumer le casque pour qu'une voix annonce la connexion et le niveau de batterie. L'autonomie est d'ailleurs plutôt longue avec huit heures sur une charge. La prise d'appel et la gestion de la musique se font aussi très simplement par les boutons de chaque côté. Le rendu sonore est de premier ordre avec de la dynamique et de la chaleur, tout en restant suffisamment fidèle. Les aigus ne sont pas agressifs, il y a du médium et les basses sont présentes mais sans excès. Une grande réussite. A signaler aussi que le Fit est vraiment étanche puisqu'il résiste à une immersion d'un mètre.

- Type : intra-auriculaire sportif sans fil
- Connexion : Bluetooth 3
- Fonction mains-libres : oui
- Autonomie : 8 heures

1 2 9 €



SMS Audio Biosport Le cardio en plus

Développé en partenariat avec Intel, cet intra de sport intègre un capteur de fréquence cardiaque par infrarouge. L'exploit réside dans une miniaturisation extrême et dans une consommation très réduite puisque l'alimentation se fait par la seule prise mini-jack audio du smartphone. La mesure est précise mais pas très réactive. Pour éviter de tenir son smartphone à la main, les données sont ingénieusement communiquées au coureur par annonce vocale. SMS Audio n'a pas développé d'application propre et il faut donc utiliser Runkeeper qui est très populaire mais plutôt destiné à la pratique d'entretien. Pour les annonces, il est possible d'en choisir la fréquence et la nature, par exemple le rythme cardiaque instantané, la moyenne et la plage actuelle. Le port du casque est confortable avec des ailettes qui garantissent une bonne tenue. L'isolation des bruits environnants est assez importante. Le câble plat est bien conçu et ne transmet quasiment aucun bruit de frottement pendant la course. Le rendu audio est très satisfaisant avec une restitution assez neutre sans aigus agressifs et suffisamment de basses. C'est chaud et agréable pour l'exercice. Le Biosport sera un compagnon idéal pour tous ceux qui font du sport pour s'entretenir et qui veulent se faire du bien.

- Type : intra-auriculaire sportif
- Connexion : mini-jack 3, mm coudé
- Fonction mains-libres : oui
- Cardio Intégré

1 6 9 , 9 5 €



Le marché du casque audio s'est un peu replié après une croissance fulgurante due en grande partie à l'essor des casques tendance.

Le retour à la croissance est amorcé depuis quelques mois et naturellement, l'intra-auriculaire joue un rôle de plus en plus important. En 2014, ce sont vendus 9,6 millions de casques, versus 9,8 en 2013 mais la valeur est en hausse passant de 295 à 299 millions. En 2015, le seuil des 300 millions sera franchi. Avec un usage devenu mobile pour l'essentiel et des casques mode moins

prisés, l'encombrement réduit de l'intra propulse ce segment sur le devant de la scène. Désormais, c'est la catégorie la plus importante du casque avec l'année dernière 34% de parts de marché en volume selon GfK. En termes de valeur, l'intra-auriculaire ne représente que 21% du chiffre d'affaires mais le prix moyen est à la hausse. En parallèle, le sport et le fitness font de plus en plus d'émules dans la population. Que ce soit en courant le dimanche ou en s'exerçant sur un home trainer, une majorité d'adeptes pratiquent en écoutant de la

musique, le plus souvent par le biais d'un casque intra-auriculaire. Si on additionne les deux phénomènes d'un intra en croissance et d'une pratique sportive de masse, il est aisé de déduire que l'intra-auriculaire pour le sport est un marché d'avenir.

Un usage spécifique

L'intra-auriculaire est adapté à la pratique sportive par son faible encombrement, c'est une évidence. Cependant, l'usage d'un modèle standard n'est pas idéal car le maintien dans l'oreille ne résiste pas aux mouvements et que pour la pratique sportive, il manque l'étanchéité. C'est donc une nouvelle catégorie qui est apparue, dédiée à la pratique sportive. Ces intras sont dotés de guides d'oreilles ou d'ailettes pour garantir un bon maintien. De même, ils sont construits dans des matériaux résistants aux chocs et surtout à l'eau, à la fois pour les intempéries mais aussi pour la transpiration et la possibilité de les laver. De plus, l'intra de sport est un terrain d'expression pour le design par des couleurs souvent vives associées spontanément à la pratique sportive et aussi par l'utilisation de licences et de marques du sport. Comme les intras isolent des bruits



Audio Technica ATH-Sports 3
Qualité pour tous

La célèbre marque japonaise de casques se lance dans les intra-auriculaires de sport avec pour particularité de proposer des modèles peu coûteux mais qui affichent un niveau de prestations élevé. A première vue, le système de guide autour de l'oreille et le réducteur de longueur pour un côté du câble semblent compliqués à utiliser. Mais une fois le tout adapté à l'anatomie de l'utilisateur, le maintien est excellent, tout comme le confort car le casque se fait oublier. D'autant qu'il est très léger. Le câble ne transmet pas de bruits parasites par ailleurs. Pour ce niveau de tarif, la restitution sonore est vraiment très bonne. Certes les aigus sont un peu incisifs mais tous les registres sont là et l'écoute ne manque pas de présence. Les basses sont présentes bien qu'un peu discrètes. Toutefois, il faut vraiment relativiser ces remarques car le rendu reste exceptionnel au prix demandé. Celui qui cherche un casque de sport et dont le budget est limité sera très bien servi par cet intra Audio-Technica livré qui plus est avec une petite pochette de transport très pratique.

- Type : intra-auriculaire sportif
- Connexion : mini-jack 3,5 mm semi-coude
- Fonction mains-libres : oui

59 €



Jabra Pulse
Cardio sans fil

Cet intra sans fil intègre un capteur de fréquence cardiaque et dispose pourtant de cinq heures d'autonomie réelle. Léger et bien conçu, il tient bien en place mais le confort dépendra beaucoup de la morphologie de chacun. Les commandes se font par une télécommande sur le câble qui relie les deux écouteurs et un bouton sur le gauche, c'est ergonomique. La restitution sonore est très satisfaisante avec de la dynamique, une belle présence et des basses présentes mais pas mises en avant. Une écoute agréable tout en n'étant pas typée. A condition de bien régler la longueur du câble pour éviter le contact avec le corps, les mouvements n'engendrent pas de bruits parasites mais comme l'isolation phonique est élevée, on s'entend tout de même courir. Le capteur cardiaque fonctionne avec la plupart des applications de sport mais Jabra propose aussi la sienne plutôt bien faite mais pas toujours évidente à paramétrer. L'annonce vocale de la fréquence cardiaque instantanée et moyenne ainsi que celle de la plage qui a lieu à intervalles réglables. Si on peut oublier la partie GPS peu précise sur le smartphone versus une montre de sport, la fréquence cardiaque est précise et surtout très réactive avec une répercussion quasi immédiate de l'augmentation du rythme, du même acabit qu'une ceinture thoracique. Si ce n'est que comparé à une ceinture Polar, le Pulse est un peu optimiste de l'ordre de trois à quatre battements de plus en moyenne. Tous ceux qui veulent courir en musique sans fil à la patte tout en certain de se faire du bien seront très satisfaits de ce casque.

- Type : intra-auriculaire sportif sans fil
- Connexion : Bluetooth 4, NFC
- Fonction mains-libres : oui
- Cardio intégré

199,99 €



environnants par essence mais c'est à la fois un avantage et un inconvénient pour la pratique sportive. S'isoler pour se focaliser sur l'activité plait mais ceux qui courent dans la rue sont exposés au risque de ne pas entendre un véhicule. Laisser filtrer les bruits environnants, au moins partiellement, représente donc un gage de sécurité. La qualité audio n'est sans doute pas aussi primordiale que pour une écoute audiophile dans le canapé du salon mais une restitution agréable et fidèle n'en demeure pas moins un point essentiel du casque de sport. Les intras ont souvent tendance à reproduire des aigus un peu agressifs, un rendu chaleureux avec des basses suffisamment présentes sera un réel plus.

Sans-fil justifié

Les casques sans fil en Bluetooth plaisent de plus en plus et donnent de la valeur au marché mais ils apportent aussi leur lot de contraintes, dont la première est bien entendu l'obligation de recharger. Pour l'activité sportive, l'absence de fil est un avantage bien plus évident car le câble gêne beaucoup quand le corps est en mouvement. De plus, le frottement peut provoquer une gêne, sans

parler des bruits parasites que cela implique. Logiquement, les modèles Bluetooth pour le sport se multiplient. Ils sont plus agréables à porter et généralement le sportif peut régler directement le volume et décider de l'écoute sur le casque. L'ergonomie joue alors un rôle important pour éviter de tâtonner durant l'exercice. Bien évidemment, l'autonomie de la batterie sera primordiale aussi pour éviter de se retrouver à court d'énergie durant l'activité. La recharge se fait simplement en micro-USB sur un ordinateur ou par un adaptateur secteur. Plus que dans les autres catégories de casques, le sans-fil apporte donc beaucoup de valeur en termes d'usage et de montée en gamme. Lui consacrer de l'espace en rayon est donc une bonne idée. Filaire ou pas, le casque de sport se doit d'être équipé d'une fonction mains-libres pour le smartphone car répondre à un appel sans avoir besoin d'interrompre l'exercice apporte un réel confort.

Et plus encore

L'intra-auriculaire dédié au sport devient même un objet connecté en se dotant d'un capteur de fréquence

cardiaque. La mesure se fait par le lobe de l'oreille et un capteur infrarouge qui n'ajoute pas beaucoup de poids ou d'encombrement. Associé à une application sportive, cela permet de connaître sa fréquence cardiaque instantanée et moyenne pendant l'activité par une annonce vocale dont l'utilisateur peut déterminer la fréquence. Il est même possible de programmer une plage utile à respecter, par exemple entre 130 et 160 pulsations par minute, là aussi annoncée vocalement à intervalles réguliers. Pour le sportif qui cherche avant tout à entretenir sa forme, c'est une très bonne solution, peu onéreuse et simple pour se faire du bien plutôt que du mal.

En profiter

L'intra-auriculaire pour le sport est une catégorie en plein essor à laquelle on peut prédire un avenir radieux sans trop de risques. Il est donc essentiel de la mettre en avant dans le rayon et surtout de proposer une réelle montée en gamme par des modèles choisis en fonction : du filaire basique au sans-fil sophistiqué, en passant par la fonction cardio. Certaines études prétendent même que courir en musique améliore la performance...



Ifrogz Freerein Sans-fil abordable

Ces écouteurs sans fil sont vendus à un prix très attractif et proposent les mêmes fonctions que les modèles plus onéreux. Déjà, ils sont très légers et s'adaptent facilement aux oreilles avec trois tailles d'embouts et d'ailettes fournis. Une fois la bonne adaptation trouvée, le maintien est correct mais pourrait être plus ferme. Le confort est en revanche très satisfaisant. L'isolation phonique n'est pas très élevée mais cela évitera par exemple de se faire renverser par une voiture en courant au bord de la route... Des boutons aisément identifiables permettent de contrôler le volume et la lecture mais le casque n'intègre pas de micro. Avec moins de trois heures sur une charge, l'autonomie est clairement trop courte et oblige à recharger entre chaque activité sportive pour être certain de ne pas être à court. C'est le rendu sonore qui déçoit avec des aigus trop appuyés et un peu agressifs. Les basses sont quasi absentes et le tout aboutit à une restitution très claire, pas très agréable à longue. Ceux qui n'aiment pas les basses appuyées seront comblés mais la prestation sonore décevra la plupart des utilisateurs.

- Type : intra-auriculaire sportif sans fil
- Connexion : Bluetooth 3
- Fonction mains-libres : non
- Autonomie : 3 heures

49 €

SMS Audio In-Ear Wired Sport Simple et efficace

Ces écouteurs filaires sont parmi les meilleurs du marché à tous les points de vue. Petits et très légers, ils se mettent facilement en place grâce aux embouts et aux ailettes de tailles variables qui s'adaptent parfaitement à toutes les morphologies. Une fois les écouteurs bien en place, l'isolation reste discrète et le maintien est exemplaire quels que soient les chocs subis. Une télécommande sur le câble gauche permet de régler le volume et la lecture, le casque fait aussi office de mains-libres. Tout a été pensé pour un confort maximal. Le câble plat ne transmet pas les bruits de fortement, la prise mini-jack coudée permet de glisser le smartphone plus aisément dans une poche et une petite pince permet de fixer le câble au vêtement pour éviter qu'il bouge. Mais c'est surtout la restitution sonore qui est enthousiasmante. Déjà, le rendu est très chaleureux, avec de la dynamique et beaucoup de rondeur. Les aigus et les médiums sont agréables. Les basses sont bien présentes et même assez nettement appuyées, avec la clef un rendu tout de même assez typé. Cependant en utilisation sportive, il ne s'agit pas d'écoute audiophile mais de prendre du plaisir pendant l'activité et la plupart des utilisateurs seront satisfaits du réglage choisi par SMS. A signaler que ces écouteurs sont disponibles dans de nombreux coloris, dont le rose et le bleu !

- Type : intra-auriculaire sportif
- Connexion : mini-jack 3,5 mm coudé
- Fonction mains-libres : oui

79,95 €



Let the music be*...

Associant une qualité sonore haute-définition à un design moderne, l'**ATH-MSR7**, à la fois sobre et tendance, doté d'une nouvelle technologie haute-résolution est le résultat d'années de recherche.

Conçu pour être utilisé chez soi ou à l'extérieur le casque **ATH-MSR7** est le nec plus ultra en matière de confort et est parfait pour apprécier les nouveaux formats de musique haute-résolution sur les derniers lecteurs et smartphones.

Audio-Technica améliore la qualité de votre écoute depuis 1962.

**Que la musique soit.*

QOBUZISSIME
LE GOÛT DE QOBUZ

CHOC
de
CLASSICA
HI-FI

www.audio-technica.fr



 **audio-technica**
always listening



Garmin Forerunner 225

Montre de sport

Garmin se met au cardio intégré et transforme la Forerunner 220 en 225. Dédicée au running, la montre est légère et très agréable à porter. Pour éviter que le capteur à LED ne soit perturbé et pour garantir un bon confort de port, Garmin a eu la riche idée de placer un anneau en caoutchouc sous la montre ce qui sert d'absorption. L'écran couleur est de qualité et il n'empêche pas une autonomie de quatre semaines en mode montre. L'ergonomie demande un peu d'habitude mais en revanche, le pratiquant exigeant sera ravi de pouvoir tout paramétrer et d'avoir accès à des fonctions avancées comme le fractionnement. Surtout, la montre est compatible Garmin Connect, la plate-forme communautaire. La montre communique en Bluetooth avec l'application iOS et Android qui est également très bien conçue. Déjà en tant que montre GPS pour la course à pied, cette 225 satisfera tous les sportifs, exigeants ou pas. Le cardio s'avère précis, en comparaison avec une ceinture thoracique Polar, l'écart au bout de 30 minutes n'est que de deux battements par minute. La réactivité est en revanche un peu moindre et il faut compter de cinq à 10 secondes pour répercuter une accélération, ce qui n'est absolument pas gênant en running. La Forerunner 225 est donc une montre de sport très solide qui remplit parfaitement son office, surtout pour une pratique exigeante.

CARACTÉRISTIQUES

Montre GPS de sport, cardio à LED intégré, écran couleur 180 x 180 pixels, 54 grammes, étanche 5 ATM, application iOS et Android, Bluetooth, recharge par adaptateur USB fourni

- CATÉGORIE Haut de gamme
- CONTACT Garmin : 01 55 17 81 81
- PRIX 299€



Acer XB270HU

Moniteur

Avec son design sobre et sa finition noire brillante, l'écran Acer XB270HU tente le mariage parfait d'une dalle IPS réputée pour ses angles de visions larges et ses couleurs réussies augmentée d'une électronique Nvidia G-Sync que l'on trouve d'ordinaire sur des dalles TN non moins ordinaires. A l'essai, c'est une réussite. Sur le plan de l'ergonomie, le moniteur s'articule dans tous les sens avec même un mode portrait. Le menu est très complet avec des options pensées pour les joueurs, comme par exemple un « barre-graph » qui s'affiche sur la partie gauche de l'écran et qui indique la fréquence de rafraîchissement effective. Sa largeur en nombre de pixels peut d'ailleurs être ajustée. Équipé d'une dalle 27 pouces d'une résolution WQHD (2560 x 1440), l'écran s'avère très satisfaisant au quotidien avec une excellente lisibilité, un bon piqué et la possibilité d'ouvrir des documents côte à côte dans un confort absolu. Dans les jeux, l'affichage est fluide si on active la fonction ULMB (Ultra Low Motion Blur) qui améliore le temps de réponse. Au final, Acer réussit le pari d'un mariage saugrenu entre l'IPS et la technologie G-Sync pour un écran tout aussi à l'aise en jeu vidéo que pour les tâches bureautiques ou multimédia.

CARACTÉRISTIQUES

Diagonale 27 pouces, résolution 2560 x 1440 pixels, contraste 1000 :1, luminosité 350 cd/m2, latence 4 ms, angle de visions 178/178°, connectique DisplayPort, hub USB 3.0 4 ports

- CATÉGORIE Haut de gamme
- CONTACT Acer : 01 48 63 51 51
- PRIX 799€



Mobiwire Taima

Smartphone

Ce smartphone abordable de grande taille rassemble beaucoup de qualités sous sa coque. Déjà, son design est agréable tout de blanc vêtu avec un petit liseré bleu sur le côté. La flip cover en option remplace la coque arrière et ajoute une touche de vert pour un ensemble rafraîchissant. Elle dispose en outre d'une fenêtre de consultation pour l'écran. Ce dernier n'est certes que HD mais il est de bonne facture, lumineux et contrasté. S'il faudra étendre les 4 Go de stockage par une carte micro-SD, le processeur quadruple cœur suffit à animer sans heurts l'Android 4.4 embarqué, en attendant le 5. Le Taima est compatible avec le réseau 4G pour un surf rapide. Autre bonne nouvelle, la batterie embarquée est conséquente et le Taima tient près de deux jours sur une charge en usage standard ce qui est beaucoup pour un smartphone de 5,5 pouces. L'appareil photo de 8 Mpixels fait ce qu'il peut avec des photos décentes en bonnes conditions de luminosité mais cela se dégrade vite dès qu'elle vient à baisser. Celui qui cherche un grand smartphone à petit prix ne fera pas un choix par défaut en optant pour ce Taima esthétiquement très réussi et globalement de bonne facture.

CARACTÉRISTIQUES

Ecran 5,5 pouces IPS HD, capteur photo 8 Mpixels, 4G, processeur quad core, batterie 3 000 mAh, Android 4.4, 154 x 79 x 9,2 mm, 174 grammes

- CATÉGORIE Entrée de gamme
- CONTACT Mobiwire : 01 47 24 72 71
- PRIX 179€



Klipsch Reference On-Ear

Casque audio

Avec ce Klipsch Reference On-Ear, la marque américaine reprend les recettes de ses enceintes home cinéma avec de la dynamique et de la puissance. Ce casque est de type supra-aural, les oreillettes se posent sur les oreilles et ne les englobent pas totalement tout en conservant une bonne isolation phonique. La finition simili-cuir est de qualité et renforce le côté classique. Les oreillettes sont également bien rembourrées et le système cranté de l'arceau permet un réglage précis du casque. A l'écoute, le Klipsch Reference On-Ear affiche clairement sa préférence pour les morceaux musclés et les versions live des enregistrements. Le rendu sur les voix humaines est un des autres points forts de ce casque, il apporte un son chaleureux et le médium est bien maîtrisé. Les aigus sont soutenus et ne strient pas les tympans, c'est un peu scintillant mais rien de fondamentalement rebutant. Les puristes audiophiles n'apprécieront sans doute pas sa restitution très dynamique mais le casque reste à l'aise sur du jazz et les musiques modernes.

CARACTÉRISTIQUES

Casque fermé supra-aural, réponse en fréquence 20 Hz - 20 kHz, transducteurs 40 mm dynamique, impédance 32 ohms, sensibilité 110 dB/mW, poids 200 grammes

- CATÉGORIE Milieu de gamme
- CONTACT Klipsch : 01 34 21 46 36
- PRIX 199€



Bluejens

Electro-stimulateur

Distribué par Innelec, ce petit appareil doté d'électrodes à fixer sur la peau donne plutôt l'impression d'un gadget de prime abord tant il est petit et léger. Sur le boîtier, rechargeable en USB, se connectent quatre électrodes (12 sont fournies pour plusieurs utilisateurs). Les électrodes s'apposent simplement sur la peau autour de la zone à traiter. Le Bluejens se connecte au smartphone en Bluetooth et tout se pilote à partir d'une application iOS et Android très bien conçue. Déjà, elle vous guide dans l'utilisation selon qu'il s'agisse de se relaxer, de se muscler ou de soigner une douleur suite à une activité sportive, pour ne citer que quelques exemples. Ensuite, on règle la puissance comme la durée et c'est parti. La séance n'empêche pas de se livrer à une activité sédentaire, type lecture ou regarder la télé. A l'usage premier surprise, la puissance est impressionnante, on sent bien qu'il se passe quelque chose. Ensuite pour la partie relaxante, l'effet est franchement convainquant. Pour les petites douleurs, le Bluejens semble efficace aussi car notre cobaye qui s'était fait mal au genou en courant en a dit le plus grand bien. Pour les actions à long terme, difficile de juger mais on peut y croire, du moins si on est suffisamment assidu.

CARACTÉRISTIQUES

Electrostimulation, 12 électrodes, rechargeable micro-USB, Bluetooth, application iOS et Android

CATÉGORIE Milieu de gamme

CONTACT Innelec Multimédia : 01 48 10 55 55

PRIX 149€



LG G4

Smartphone

Après des G2 et G3 très convaincants, LG tente la passe de trois à quatre avec ce G4. Bien que la construction soit toujours 100% plastique, l'acquéreur peut opter pour une coque habillée de cuir très jolie mais un peu chère (50 euros). Le résultat est un téléphone bien moins séduisant que son rival direct le Galaxy S6. L'écran est en revanche une réussite, combinant une haute résolution et une très bonne qualité d'affichage. On est tout aussi satisfait par les clichés de l'appareil photo qui rivalisent sans problème avec ceux du Galaxy S6. Petite déception, LG a choisi un processeur Qualcomm Snapdragon 808 certes performant mais bien moins puissant que le 810 qui équipe la plupart des smartphones haut de gamme cette année. Cela se ressent particulièrement sur les jeux en 3D. L'autonomie est plutôt satisfaisante, atteignant la journée et demie sur une charge. Le fait que la coque soit amovible rend aussi possible un changement de batterie. Un bon téléphone donc, mais qui est un peu moins puissant et moins séduisant que le Samsung Galaxy S6 qui demeure donc la référence de l'univers Android et qui est vendu au même prix.

CARACTÉRISTIQUES

Système Android 5.1, Ecran IPS 5,5 pouces 2560 x 1440 pixels, processeur Snapdragon 808, 6 cœurs, 1,8 GHz, 32 Go extensibles, Bluetooth 4.1, 148,9 x 76,1 x 9,8 mm, 155 grammes

CATÉGORIE Haut de gamme

CONTACT LG : 01 49 89 89 49

PRIX 699€ (avec coque cuir)



Samsung UE55JS9000

Téléviseur

N'ayons pas peur des mots, ce téléviseur est une véritable claque visuelle. Ce n'est pas tant son design incurvé, dont on cherche encore l'intérêt technique, que son excellente électronique interne qui confère à ce modèle une qualité d'image indéniable. Le nouveau rétro-éclairage Ultra HD Micro Dimming offre un niveau de noir impressionnant. Ce n'est pas un Full-LED mais nous avons pu mesurer près de 3 000 :1 de contraste, ce qui est exceptionnel selon nos méthodes de test. Ce n'est pas la seule innovation puisque le téléviseur embarque un processeur octo-cœur, un nouvel algorithme de mise à l'échelle et une compensation de mouvement améliorée. Les Blu-ray passent vraiment bien, avec beaucoup de détails sur cette dalle Ultra-HD. La fluidité des images est excellente, même si nous l'avons prise en défaut sur de rares changements de plans assez brutaux. L'appareil gère aussi le HDR pour une dynamique accrue. Au final, les prestations du Samsung UE55JS9000 sont du même niveau que les meilleurs téléviseurs Sony de l'année dernière et ce pour la moitié du prix !

CARACTÉRISTIQUES

Diagonale 55 pouces (140 cm), résolution 3840 x 2160 pixels, connectique 4 HDMI (2.0), 3 USB, Composante, sortie audio optique, Bluetooth, Ethernet, WiFi, tuners TNT, câble, satellite.

CATÉGORIE Haut de gamme

CONTACT Samsung : 01 48 63 00 00

PRIX 3 490€



Lenovo Yoga 3 14

Notebook hybride

Bien que très prometteur, le Yoga 3 Pro n'avait pas vraiment convaincu, la faute à des choix techniques qui ont engendré un appareil certes très fin mais manquant de puissance. Cette version plus démocratique est moins ambitieuse d'un point de vue design mais reprend le même système de double charnière si séduisant. Pour appel, le clavier se replie au dos de l'écran pour transformer le Yoga en tablette et les modes intermédiaires comme le chevalet permettent un usage confortable en tactile. C'est simple, solide et toujours aussi efficace. La finition est irréprochable mais la construction tout plastique fait que le rendu est un peu moins flatteur que sur Yoga 3 Pro. Bien qu'un peu trop lourd pour une utilisation d'une seule main en mode tablette, cet hybride est convainquant dans la plupart des usages grâce à des boutons bien placés sur les tranches et une combinaison clavier et pavé tactile très confortable. L'écran de 14 pouces adopte une résolution Full-HD, il est lumineux et très bien réglé. En embarquant un processeur Intel Core i5 classique, le Yoga 3 est paradoxalement plus puissant que le Yoga 3 Pro ce qui le rend particulièrement polyvalent. Encore plus surprenant, l'autonomie est exceptionnelle puisque l'on dépasse les huit heures sur une charge. Le Yoga 14 est donc un très bon hybride, plus performant sur de nombreux points que son grand frère et beaucoup moins onéreux.

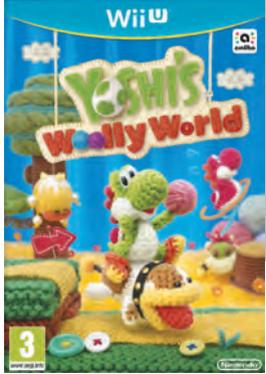
CARACTÉRISTIQUES

Processeur Intel Core i5-5200U, mémoire vive 4 Go, écran 14 pouces Full-HD, puce graphique Intel HD, Disque dur 500 Go +8 Go SSD, WiFi AC, Bluetooth 4.0, 230 x 335 x 18 mm, 1,7 kilo

CATÉGORIE Milieu de gamme

CONTACT Lenovo : 01 55 70 38 13

PRIX 799€



Batman Arkham Knight

■ **Action/aventure**

■ **Le 23 juin**

Après avoir redonné ses lettres de noblesse au jeu vidéo basé sur un super-héros de comics en 2009 puis étendu son univers à un monde ouvert (2011), le studio Rocksteady signe le troisième et dernier volet de sa saga Batman Arkham. Devant faire face à un groupement de ses ennemis et à un nouvel adversaire assez inquiétant, le justicier masqué va à nouveau arpenter la ville pour y protéger les innocents des fous dangereux. Grâce au passage à la nouvelle génération de consoles, le joueur pourra enfin ici utiliser la fameuse Batmobile pour explorer

une carte cinq fois plus vaste que Arkham City.

■ **PLAN MARKETING** Warner Bros annonce un dispositif massif pour supporter le lancement de ce titre ambitieux. Visibilité en TV, en presse, affichage, campagne sur Internet mais aussi présence sur les points de vente sont au programme dès début juin.

■ **MISE EN PLACE** Day one : 300 000 exemplaires environ

■ **DÉVELOPPEUR** Rocksteady

■ **ÉDITEUR** Warner Bros

■ **DISTRIBUTEUR** Warner Bros

■ **NOMBRE DE JOUEURS** 1

■ **JEU EN LIGNE** Non

■ **PRIX PUBLIC CONSTATÉ**

70€ environ (Consoles)

50€ environ (PC)



Yoshi's Woolly World

■ **Plate-forme**

■ **Le 26 juin**

Yoshi, l'un des personnages incontournables de la galaxie Nintendo, tient la vedette de son premier jeu spécialement conçu pour la Wii U. Jeu de plate-forme très coloré, Yoshi's Woolly World repose sur des univers, niveaux et même personnages composés de pelotes de laine et autres boutons. Contrôlant Yoshi, le joueur profite de sa capacité de transformation (Yoshi parapluie, Yoshi moto, Yoshi taube...) mais aussi de sa faculté à interagir avec le fil et le tissu (lancer des œufs tissés...). Le jeu est compatible avec une nouvelle ligne d'Amiibo en laine, mais aussi 40 modèles existants permettant d'habiller le héros aux couleurs du personnage.

■ **MARKETING** Non communiqué

■ **MISE EN PLACE** Non communiquée

■ **DÉVELOPPEUR** Good-Feel

■ **ÉDITEUR** Nintendo

■ **DISTRIBUTEUR** Nintendo

■ **NOMBRE DE JOUEURS** 1 à 2

■ **JEU EN LIGNE** Non

■ **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

50€ environ



Payday 2 Crimewave Edition

■ **Action multijoueurs**

■ **Le 12 juin**

Le jeu de casse de banque en ligne revient, un an après sa sortie originale sur PC, PS3 et Xbox 360, sur les consoles de nouvelle génération. Dans cette nouvelle édition Crimewave, le titre jouable en ligne se pare bien sûr d'une réalisation revue à la hausse (animation plus fluide, textures plus détaillées...) ainsi qu'un contenu conséquent puisqu'embarquant les DLC parus depuis un an. Nouveaux personnages, masques inédits et nouveaux segments de jeu apportent davantage de diversité aux parties, plus personnalisables que jamais.

■ **MARKETING** Non communiqué

■ **MISE EN PLACE** Non communiquée

■ **DÉVELOPPEUR** Overkill Software

■ **ÉDITEUR** 505 Games

■ **DISTRIBUTEUR** 505 Games

■ **NOMBRE DE JOUEURS** NC

■ **JEU EN LIGNE** Oui

■ **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

NC



Far Cry 4 Edition Intégrale

■ **Action**

■ **Le 18 juin**

Pour les joueurs qui auraient raté Far Cry 4 en fin d'année dernière, Ubisoft propose une nouvelle édition de son jeu d'action en vue subjective prenant place dans une contrée fictive de l'Himalaya. En plus du jeu original déjà particulièrement riche, cette nouvelle édition permet de profiter de tout le contenu additionnel proposé via le season pass. On y trouve notamment les campagnes additionnelles La Vallée des Yétis, La Seringue, S'Échapper de Durgesh ou encore le mode Conquête pour le multijoueur.

■ **MARKETING** Non communiqué

■ **MISE EN PLACE** Non communiquée

■ **DÉVELOPPEUR** Ubisoft

■ **ÉDITEUR** Ubisoft

■ **DISTRIBUTEUR** Ubisoft

■ **NOMBRE DE JOUEURS** NC

■ **JEU EN LIGNE** Oui

■ **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

50€ environ



PS3 PS4 PSVITA 12

J-Stars Victory VS

■ Combat

■ Le 26 juin

Initialement sorti en 2014

uniquement au Japon, J-Stars

Victory VS arrive pour la première

fois en Europe. Le casting de ce jeu

de combat ravira les fans d'animes

japonais, le titre regroupant

pléthore de personnages venus de

séries très populaires, à l'image de

Dragon Ball, Naruto, One Piece ou

encore Jojo's Bizarre Adventure.

Que ce soit en combat par équipe

ou en solo, le titre promet des

combats dynamiques et nerveux

dans des environnements familiers

aux amateurs du genre.

■ **MARKETING** Non communiqué

■ **MISE EN PLACE** Non communiquée

■ **DÉVELOPPEUR** Spike Chunsoft Co.

■ **ÉDITEUR** Bandai Namco Ent. Europe

■ **DISTRIBUTEUR** Bandai Namco Ent.

■ **NOMBRE DE JOUEURS** De 1 à 4

■ **JEU EN LIGNE** Oui

■ **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

NC

PC DVD-ROM MAC 12

Heroes of the Storm

■ Combat

■ Disponible

Ce free-to-play sort également en version

boite via un « pack de démarrage ». Ce

« MOBA » (Multiplayer Online Battle Arena,

soit arène de bataille en ligne multijoueur

en Français) regroupe plus de 30 héros des

univers de Blizzard (Starcraft, Warcraft,

Diablo...) sur sept champs de bataille

différents. Uniquement multijoueurs, le titre

met en scène deux équipes de cinq joueurs

s'affrontant dans des parties durant une

vingtaine de minutes. Acheter le pack de

démarrage permet de profiter de contenu

exclusif.

■ **MARKETING** Non communiqué

■ **MISE EN PLACE** Non communiquée

■ **DÉVELOPPEUR** Blizzard Entertainment

■ **ÉDITEUR** Activision Blizzard

■ **DISTRIBUTEUR** Activision Blizzard

■ **NOMBRE DE JOUEURS** NC

■ **JEU EN LIGNE** Oui

■ **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

20€ environ

PSVITA 12

Operation Abyss: New Tokyo Legacy

■ Jeu de rôles

■ Disponible

Les Japonais de Experience Inc. (Demon

Gaze) reviennent avec ce jeu de rôle édité

par NIS America (voir JDLI 291). L'action

prend place à Tokyo dans un futur proche

où six héros membres de la Xth Squad vont

tenter de contrer une invasion de monstres

Variants venus d'un monde parallèle appelé

Abyss. Un DLC, gratuit pendant le premier

mois de la sortie du jeu, contient six

personnages supplémentaires.

■ **MARKETING** Non communiqué

■ **MISE EN PLACE** Non communiquée

■ **DÉVELOPPEUR** Experience Inc.

■ **ÉDITEUR** NIS America

■ **DISTRIBUTEUR** Koch Media

■ **NOMBRE DE JOUEURS** NC

■ **JEU EN LIGNE** NC

■ **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

40€ environ

PC DVD-ROM 3

Flight Simulator X Steam Edition

■ Simulation aérienne

■ Disponible

Sorti en 2006, Flight Simulator X est

réédité en version boîte dans sa « Steam

Edition » par Just For Games. Plus de

24 000 destinations possibles, plus de

80 missions (missions de recherche et de

sauvetage, de pilote d'essai, de transport...)

et 24 avions ou hélicoptères issus de l'avia-

tion civile comme le 747 jumbo jet, le

Hornet F/A-18, le Mustang P-51D... Le menu

est copieux, que le joueur choisisse d'incar-

ner un pilote, un co-pilote ou un contrôleur

aérien. Connexion Internet obligatoire,

manuel de 48 pages inclus.

■ **MARKETING** Non communiqué

■ **MISE EN PLACE** Non communiquée

■ **DÉVELOPPEUR** Microsoft Game Studios.

■ **ÉDITEUR** Doveetail Games - Flight

■ **DISTRIBUTEUR** Just for Games

■ **NOMBRE DE JOUEURS** NC

■ **JEU EN LIGNE** NC

■ **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

35€ environ



J-Stars Victory VS

■ Combat

■ Le 26 juin

Initialement sorti en 2014 uniquement au Japon, J-Stars Victory VS arrive pour la première fois en Europe. Le casting de ce jeu de combat ravira les fans d'animes japonais, le titre regroupant pléthore de personnages venus de séries très populaires, à l'image de Dragon Ball, Naruto, One Piece ou encore Jojo's Bizarre Adventure. Que ce soit en combat par équipe ou en solo, le titre promet des combats dynamiques et nerveux dans des environnements familiers aux amateurs du genre.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Spike Chunsoft Co.
- **ÉDITEUR** Bandai Namco Ent. Europe
- **DISTRIBUTEUR** Bandai Namco Ent.
- **NOMBRE DE JOUEURS** De 1 à 4
- **JEU EN LIGNE** Oui
- **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

NC



Heroes of the Storm

■ Combat

■ Disponible

Ce free-to-play sort également en version boîte via un « pack de démarrage ». Ce « MOBA » (Multiplayer Online Battle Arena, soit arène de bataille en ligne multijoueur en Français) regroupe plus de 30 héros des univers de Blizzard (Starcraft, Warcraft, Diablo...) sur sept champs de bataille différents. Uniquement multijoueurs, le titre met en scène deux équipes de cinq joueurs s'affrontant dans des parties durant une vingtaine de minutes. Acheter le pack de démarrage permet de profiter de contenu exclusif.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Blizzard Entertainment
- **ÉDITEUR** Activision Blizzard
- **DISTRIBUTEUR** Activision Blizzard
- **NOMBRE DE JOUEURS** NC
- **JEU EN LIGNE** Oui
- **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

20€ environ



Operation Abyss: New Tokyo Legacy

■ Jeu de rôles

■ Disponible

Les Japonais de Experience Inc. (Demon Gaze) reviennent avec ce jeu de rôle édité par NIS America (voir JDLI 291). L'action prend place à Tokyo dans un futur proche où six héros membres de la Xth Squad vont tenter de contrer une invasion de monstres Variants venus d'un monde parallèle appelé Abyss. Un DLC, gratuit pendant le premier mois de la sortie du jeu, contient six personnages supplémentaires.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Experience Inc.
- **ÉDITEUR** NIS America
- **DISTRIBUTEUR** Koch Media
- **NOMBRE DE JOUEURS** NC
- **JEU EN LIGNE** NC
- **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

40€ environ



Flight Simulator X Steam Edition

■ Simulation aérienne

■ Disponible

Sorti en 2006, Flight Simulator X est réédité en version boîte dans sa « Steam Edition » par Just For Games. Plus de 24 000 destinations possibles, plus de 80 missions (missions de recherche et de sauvetage, de pilote d'essai, de transport...) et 24 avions ou hélicoptères issus de l'aviation civile comme le 747 jumbo jet, le Hornet F/A-18, le Mustang P-51D... le menu est copieux, que le joueur choisisse d'incarner un pilote, un co-pilote ou un contrôleur aérien. Connexion Internet obligatoire, manuel de 48 pages inclus.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Microsoft Game Studios.
- **ÉDITEUR** Doveetail Games - Flight
- **DISTRIBUTEUR** Just for Games
- **NOMBRE DE JOUEURS** NC
- **JEU EN LIGNE** NC
- **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

35€ environ

PROLITE GE2488HS

BEST VALUE ALL-ROUND GAMING MONITOR



iiyama 4 GAMING

FEATURING:

- Black Tuner
- Direct Drive function
- 3 Customized user settings
- 5 screen (gaming) modeS



Prolite **GE2488HS**. Now available for every gaming fan.

iiyama

www.iiyama.com

Du 2 novembre au 20 décembre 2015

THOMSON INVESTIT MASSIVEMENT EN SPONSORING TÉLÉVISION



85%
de taux de couverture
sur cible famille

près de
40 MILLIONS
de contacts

12
ODV

860
passages

THOMSON
la technologie amie

thomsonconsumer.com