

# JD Li

Le Journal Des Loisirs Interactifs  
www.jdli.com

N°294 / 30 juin 2015

## DESTINY

LE ROI DES CORROMPUS



**16**  
www.pegi.info  
PROVISOIRE

15.09.15

© 2015 Bungie, Inc. Tous droits réservés. Destiny, le logo Destiny, Bungie et le logo Bungie sont des marques commerciales de Bungie, Inc. Édité et distribué par Activision. Activision est une marque déposée d'Activision Publishing, Inc.

**BUNGIE** **ACTIVISION**



ÉDITION

DESTINY

EXPANSION I

DESTINY 

LE ROI DES CORROMPUS

L'INTÉGRALITÉ DE DESTINY  
AU PRIX D'UNE ÉDITION STANDARD

ÉDITION LÉGENDAIRE\*

L'ÉDITION LÉGENDAIRE INCLUT

LA GRANDE AVENTURE DE DESTINY SE POURSUIT  
DANS DESTINY : LE ROI DES CORROMPUS.L'ÉDITION LÉGENDAIRE DE DESTINY : LE ROI DES CORROMPUS  
EST IDÉALE POUR TOUS LES GARDIENS, QU'ILS SOUHAITENT  
FAIRE LEURS PREMIERS PAS DANS L'UNIVERS DE DESTINY OU  
QU'ILS DÉSIRENT CONTINUER À ÉCRIRE LEUR LÉGENDE.

UN VOILE OBSCUR S'EST ABATTU SUR NOS MONDES. ORYX, LE ROI DES CORROMPUS, EST BIEN DÉCIDÉ À ASSOUIR SA VENGEANCE ET, POUR CELA, IL A MANIPULÉ LES TÉNÉBRES ELLES-MÊMES POUR LEVER UNE ARMÉE DE SOLDATS CORROMPUS. C'EST À VOUS QU'IL REVIENT DE PÉNÉTRER DANS SON CUIRASSÉ POUR LE VAINCRE AVANT QUE LUI ET SON ARMÉE NE DÉVORENT NOTRE CIVILISATION ET TRANSFORMENT NOTRE SYSTÈME SOLAIRE EN RUINES.

LE CONTENU SUPPLÉMENTAIRE DE DESTINY - LE ROI DES CORROMPUS

MISSIONS,  
ENNEMIS,  
DESTINATIONSNIVEAU MAXIMUM  
DE LUMIÈRE  
AUGMENTÉE  
DOCTRINEARMURES  
ET ARMES

ASSAULTS CO-OP



RAID

CARTES ET  
MODES POUR  
L'ÉPREUVE\*ÉGALEMENT DISPONIBLE SUR :  XBOX ONE  XBOX 360  PS3

PLONGEZ DANS L'UNIVERS DE DESTINY



UN INVESTISSEMENT MÉDIA BLOCKBUSTER

TV

DOMINATION AUDIOVISUELLE  
CHAÎNES HERTZIENNES  
+ CÂBLE & SATELLITE



WEB

SITES JEUX VIDÉO  
+ SPORTS  
+ GÉNÉRALISTE

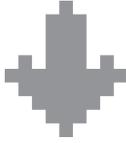


15.09.15

16

www.pegi.info  
PROVISOIRE

40GB libres sont nécessaires sur le disque dur PS4™. De l'espace supplémentaire peut être nécessaire pour de futures mises à jour et contenus. L'espace nécessaire est susceptible de changer. Connexion Internet haut débit requise. Les utilisateurs sont responsables de l'accès à Internet et des frais d'utilisation. Plusieurs éléments et fonctionnalités du jeu Destiny sur PS4 requièrent un abonnement au PlayStationPlus, vendu séparément. Renvoyez-vous sur [www.destinythegame.com/fr](http://www.destinythegame.com/fr) pour plus de détails. Les conditions commerciales s'appliquent. © 2015 Bungie, Inc. Tous droits réservés. Destiny, le logo Destiny Logo, Bungie et le logo Bungie sont des marques de Bungie, Inc. Édité et distribué par Activision. Activision est une marque déposée d'Activision Publishing, Inc. Activision ne consent aucune garantie concernant la disponibilité du jeu ou des fonctionnalités en ligne, et peut modifier ou interrompre le service en ligne à tout moment et à son entière discrétion, y compris, par exemple, arrêter le service en ligne pour des raisons économiques en raison d'un nombre trop faible de joueurs continuant à utiliser les fonctionnalités en ligne au fil du temps. En utilisant le logiciel, vous acceptez le contrat de licence de Destiny, accessible sur <http://support.activision.com/license>, ainsi que les conditions d'utilisation et les termes de la politique de confidentialité accessibles sur <http://www.bungie.net/fr/leula>. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



## MARCHÉ

6 News

8 News Spécial E3

14 Les pratiques de  
consommations de jeux  
vidéo des Français  
CNC-TNS Sofres

## SOFTWARE

25 News

28 Microsoft Edge

## HARDWARE

32 News

38 Interview Microsoft  
Nicolas Gaume : Directeur Division  
DX, Developer eXperience, Microsoft  
France

40 Panorama : moniteurs  
pour jouer

44 Panorama : le meilleur  
pour jouer

## GUIDES

48 Hardware

50 Jeux



# E3 2015 Mission accomplie



Le rendez-vous mondial des professionnels du jeu vidéo a été à la hauteur des attentes. Avec 52 200 visiteurs venus de 109 pays et plus de 1 600 produits présentés par plus de 300 exposants pour cette version 2015, l'Electronic Entertainment Exhibition (E3) a démontré qu'elle restait le temps fort de l'année, où fabricants et exposants montrent leurs muscles et affirment leurs ambitions. « Plus que tous les autres E3, cette année était celle des joueurs », s'est réjoui Michael Gallagher, Président de l'ESA, le syndicat américain organisateur de l'événement. Retrouvez nos informations sur l'E3 2015 pages 8.



## La télévision 3.0 en tenue de cocktail

Alors que les différents média se concurrencent pour capter le temps des consommateurs et que les écrans se multiplient dans les foyers, quatre professionnels des médias et de l'image annoncent la création d'un nouveau service de



distribution de programmes de télévision. Jean-David Blanc, fondateur d'AlloCiné, Pierre Lescure, fondateur de Canal + et nouveau Président du Festival de Cannes, Jean-Marc Denoual, qui a travaillé à la direction de la distribution des chaînes de TF1 et Kevin Kuipers, notamment co-fondateur de Gamekult se sont associés pour lancer Molotov, décrit sans plus de précision comme un nouveau service de distribution de programmes de télévision. Constatant que la télévision peine à s'adapter aux nouveaux modes de diffusion, ils estiment que « la télévision mérite qu'on lui apporte une nouvelle expérience à la hauteur de la qualité et de la diversité de ses programmes. Il s'agit de faire entrer la télévision dans l'ère Internet », déclarent-ils. Une bêta est mise en place et le service sera dévoilé à l'automne.

## Intel rachète Recon Instruments

Le fondateur américain n'a pas laissé passer l'occasion de faire l'acquisition de la société qui a développé des lunettes de réalité virtuelle pour sportifs, et plus spécifiquement pour les skieurs (Recon Snow 2), les cyclistes et les amoureux de la course à pieds (Recon Jet). En 2013, Inter Capital, la branche investissement de la firme, avait déjà investi 17 millions de dollars dans la société Recon. Les 75 collaborateurs ayant travaillé sur les lunettes à réalité virtuelle de la société canadienne rejoindront le New devices Group d'Intel, la division en charge des objets connectés. Leur mission sera de « développer des plates-formes de périphérie intelligentes pour un ensemble plus large de clients et de segments de marché ».



# 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  
Benoit Dupont, Jean-Luc  
Marianna, Roland Marianna et  
François Arias  
Photographe  
Guy Pichard

Maquette  
Rédacteurs graphistes  
Benoit Maurice  
Christophe Monfort

Publicité  
Newsco Régie  
Directeur général  
Pierre Sacksteder

Directeur général adjoint  
Valérie Féneon  
Directeur de publicité  
Miguel Mato : 01 41 58 58 23  
mmato@newscoregie.fr  
Directeur de clientèle  
Florian Picard : 01 41 58 58 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'accepta-  
tion 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.

# Montres & bracelets connectés pour une vie plus active



Plus d'informations ici :

## Faites que chaque pas compte

Choisissez le bracelet d'activité **vívofit** pour son autonomie d'un an ou **vívosmart** pour rester connecté et recevoir vos messages, vos SMS et vos alertes. Les plus sportifs préféreront certainement la montre GPS **vívocomplete** avec son écran tactile couleur pour analyser leurs différentes activités tout au long de la journée.

Partagez vos progrès avec votre famille et vos amis, grâce à l'application gratuite Garmin Connect™

**JOIN THE MOVEMENT** 

  
**GARMIN**®

**vívofit**® | **vívosmart**® | **vívocomplete**™

\* Rejoignez le mouvement

©2015 Garmin Ltd. ou ses filiales.



# Nouvelles batteries, c'est plié



Les vêtements connectés, pionniers sur les batteries souples

■ **Qui dit nouveaux objets dit nouveaux composants. Les batteries sont un défi pour les constructeurs qui sera bientôt relevé. Une batterie qui se plie ?** C'est ce qu'a voulu concevoir l'Université d'Arizona, aux Etats-Unis. Les chercheurs ont travaillé pour trouver comment il était possible de réduire une batterie jusqu'à 150% de sa taille initiale. Réponse : en utilisant un système de pliage inspiré de l'artisanat japonais du Kirigami, qui consiste à dompter les matériaux grâce à des pliages et des coupures. Ces batteries souples, molles, pliables ont été pensées pour de nouveaux usages : montres connectées, bracelets, mais surtout, textiles. Google a annoncé il y a peu un partenariat avec Levi's pour faire le premier jean tactile et connecté : ces petites batteries devraient servir à merveille les desseins des deux associés.

## Fitbit en bourse

■ **Les objets connectés, ça plait aux investisseurs, et peut-être un peu aux spéculateurs aussi.** Le 18 juin, l'introduction de la société Fitbit à la Bourse de New York a été un succès, l'action prenant 50% en quelques heures. Introduite à 20 dollars pour une valorisation de la société à quatre milliards, elle affichait 30 dollars, soit deux milliards de gagné côté valorisation. Fitbit a levé 732 millions de dollars. Fitbit a triplé son chiffre d'affaires sur son dernier exercice, à 750 millions, dégageant son premier résultat net positif, à 131,8 millions.



© iStockphoto / Fotolia

# E3 2016

Même lieu, mi-juin



■ **Les organisateurs de l'E3, l'Entertainment Software Association, ont clos l'édition 2015 par la diffusion d'informations sur l'édition 2016.** Sans surprise, le prochain E3 se tiendra toujours au Convention Center de Los Angeles, du 14 au 16 juin. Cette année, le plus grand salon professionnel au monde dédié aux jeux vidéo a accueilli 52 000 personnes, on a pu y voir 1 600 produits présentés par 3 000 exposants. « *L'E3 a souligné la remarquable transformation de l'entertainment qui est en train de se dérouler sur toutes les plate-formes de jeux vidéo : réalité virtuelle, réalité augmentée, hardware, mobile et portables, le tout avec des jeux étonnants* », a déclaré le président de l'ESA, Michael Gallagher



## Nokia, le retour

■ **Le Finlandais Nokia a vendu sa branche téléphonie mobile à Microsoft 5,4 milliards de dollars en octobre 2013, pour se concentrer sur son activité réseau.** Mais voilà, la cession s'accompagnait d'une clause de non-concurrence qui prend fin en décembre 2015, et Nokia vient d'annoncer son intention de revenir sur ce marché. Il faut dire qu'avec 30 000 brevets dans son portefeuille, Nokia Technology a la possibilité de concevoir de nouveaux produits. Mais le Finlandais ne produira sans doute pas directement ses terminaux, laissant ce soin à un partenaire technologique. Il se pourrait donc que dès 2016, on trouve des téléphones à la marque Nokia fabriqués par Microsoft et d'autres issus d'un partenariat de Nokia avec un industriel. Si Microsoft a abandonné la marque sur les smartphones au profit de Lumia, la société continue de fabriquer des téléphones entrée de gamme sous la marque Nokia dont elle a le droit d'exploitation jusqu'en 2023.





# Financement participatif : par les joueurs, pour les joueurs

A une heure où le **casual-gaming sur mobile** affiche une **santé financière insolente** pour des **coûts d'exploitation dérisoires**, bon nombre de **studios de jeux vidéo** de premier rang hésitent à investir plusieurs dizaines de millions d'euros dans un **développement** toujours hasardeux. Certains ont trouvé la **solution** : faire passer les joueurs à la caisse... avant même que la première démo jouable. Par Benoit Dupont



**Le Crowdfunding est une méthode de financement qui consiste à faire appel à un intérêt particulier pour un objet**

**hautement désirable.** Et sur Kickstarter, la plateforme de référence en matière de financement participatif, on trouve de tout. A l'heure où nous écrivons ces lignes, un improbable clavier d'ordinateur ergonomique, une paire de lunettes en bois, une performance théâtrale dans une baignoire et un recueil de « recettes de cuisines biographiques » (ça ne s'invente pas) se partagent la bagatelle de 281 000 dollars d'après la page d'accueil du service. Mais sans grande surprise, c'est le jeu vidéo qui déchaîne les passions, et qui se taille la part du lion. Les projets espèrent souvent récolter plus d'un million d'euros de financement sur la simple promesse d'une vidéo YouTube approximative, et ils y arrivent. Moyennant quelques dizaines/centaines d'euros, celui qui accepte de mettre la main à la poche reçoit en échange des lots divers, allant du T-shirt promotionnel à l'édition collector de l'objet en question... s'il sort un jour ! En effet, dans le financement participatif, rien n'est jamais acquis et les plus beaux succès côtoient les fiascos les plus retentissants.

## Un tremplin avant tout

Le premier intérêt de la plateforme est de financer son projet en s'adressant directement aux utilisateurs finaux sans passer par la case courbette devant un parterre de « Venture Capitalists » experts autoproclamés du financement de jeu vidéo qui ont dû toucher un paddle pour la dernière fois de leur vie quand Pong venait de sortir. Et ça, beaucoup de pionniers l'ont bien compris. En 2011, un certain Palmer Luckey, 18 ans et fan de jeu vidéo et de réalité virtuelle, bricole dans son garage un accessoire étrange, composé d'un masque de ski, deux lunettes et un écran, le tout amoureusement enrubanné dans de l'adhésif industriel. En 2012, il récolte sur Kickstarter près de 2,4 millions de dollars pour son casque de réalité virtuelle sous le nom d'Oculus Rift. Il faut dire que Palmer a de la ressource, puisqu'il a su convaincre John Carmack (Id Software) et Gabe Newell (Valve) d'apparaître dans sa vidéo de promotion. La suite on la connaît. Six ans

après le début de l'aventure et deux séries de prototypes, Facebook rachète Oculus VR pour deux milliards de dollars et cette année, la société annonce un partenariat avec Microsoft pour une compatibilité accrue avec les univers Xbox et Windows.

## A double tranchant

S'adresser à la communauté, c'est aussi s'assurer de la viabilité du projet : si personne ne veut le financer, c'est sans doute que personne ne l'achètera. Et sur Kickstarter, le financement de jeu vidéo va bon train. Au travers de différentes tranches de financement participatif, le très ambitieux simulateur spatial StarCitizen a déjà sécurisé pas moins de 84 millions de dollars auprès de quelques 910.000 joueurs, un fanclub qui a de quoi faire des envieux, alors même que le jeu n'existe qu'en version alpha... et pour quelques fragments de gameplay à l'heure actuelle. Dans un autre registre, Koji Igarashi a récolté 5,5 millions de dollars pour le développement de « Bloodstained : Ritual of the Night », un Castlevania-like à scrolling horizontal. Mais tout n'est pas toujours rose dans le petit monde du financement participatif. Certains projets résolument trop présomptueux accusent des retards en cascades. On n'est tout de même pas au niveau d'un Duke Nukem, mais Star Citizen accuse déjà un an de retard. D'autres projets promettent trop et délivrent trop peu. Désormais coutumier du fait, Peter Molyneux avait promis un nouveau « God

Game » à sa sauce, dénommé Godus, après un Black & White douteux et un Fable déjà plus réussi. Après avoir réuni 800 000 dollars et dépensé à peu près autant en deux ans, le projet accouche d'une version à minima sur iOS et Android ainsi que d'une beta sur Steam. En février dernier, les développeurs du jeu ont annoncé qu'ils ne pourraient pas répondre aux attentes de ceux qui ont participé au financement du jeu, Peter Molyneux étant passé à autre chose. Tout ça pour ça... Malgré tout, l'engouement pour ce mode de financement ne semble pas tarir, Kickstarter s'ouvrant à d'autres projets créatifs. On compte déjà plus de séries télévisées et de films sur Kickstarter que de jeu vidéo. Une affaire à suivre.



## Extrait du topic où Palmer Luckey présente Oculus, 21 août 2009

« Le but est de démarrer un projet Kickstarter le 1er juin qui s'achèvera le 1er juillet [...] Je ne ferai pas un sous de bénéfice en dehors du projet, le but étant de payer le coût des pièces, la fabrication, la livraison, et une carte de crédit avec 10 dollars pour payer la pizza et la bière pour fêter la réussite. » Le 25 mars 2014 Facebook acquiert Oculus Rift pour deux milliards de dollars.



# Sony

De la suite dans les idées



The Last Guardian

Le géant japonais a débuté sa conférence en ressortant des cartons un projet déjà présenté à l'E3... il y six ans. Le tant espéré The Last Guardian semblait perdu, il n'en est rien ! Annoncé pour l'année prochaine, ce jeu made in Sony (et bien évidemment exclusif) s'annonce intrigant, déjà par son duo entre un enfant et une créature mi-chimère, mi-hyène... Autre exclusivité, et non des moindres, Uncharted 4 (2016). Le blockbuster du studio Naughty Dog s'est illustré visuellement, les péripéties de Nathan Drake vont être plus impressionnantes que jamais. La surprise du consoler fut la présentation de Call of Duty Black Ops 3 (6 novembre). Loin d'être une exclusivité Sony (le jeu sort sur PC, Xbox 360, Xbox One, PS3 et PS4), le titre d'Activision était auparavant présenté chez Microsoft... Logiquement, des exclusivités temporaires (sur les DLC et des cartes) sont prévues du côté des consoles Sony désormais. L'axe Activision/Sony fonctionne bien car le DLC Le Roi des Corrompus (15 septembre) du jeu Destiny aura aussi des exclusivités pour les possesseurs de consoles Sony... Parmi les (réelles) nouveautés, citons le joli Dreams du studio Media Molecules (Little Big Planet) qui propose de mêler rêves, peinture et créativité du bout du pad et surtout Horizon Zero Dawn, un RPG d'action où le joueur incarne une héroïne qui devra survivre dans un monde ouvert post-apocalyptique. Enfin, comment ne pas citer le retour du tueur à gage Hitman (fin 2015) sous forme d'un reboot et le définitivement appétissant No Man's Sky (PC, PS4) des Anglais d'Hello Games.



Uncharted 4



Call of Duty Black Ops 3

# Bethesda

Une première musclée !



Dishonored 2



Doom

Pour sa première conférence sur le salon américain, on peut dire que l'éditeur a sorti l'artillerie lourde ! Trois mastodontes, chacun dans leur genre, avec tout d'abord Doom (printemps 2016 sur PS4, Xbox One et PC) qui s'annonce ultra violent et horrifique, dans la (bonne) continuité de la série... De plus, un éditeur de cartes et de modes sera présent, pour le plus grand bonheur des fans. Autre poids lourd, Dishonored 2 (printemps 2016 sur PC, Xbox One et PS4), illustré par une très belle cinématique qui délocalise l'action par rapport au premier opus en quittant Dunwall aux allures de Londres victorienne pour Karnaca, une ville côtière plus florissante. Le titre est prévu sur PC, Xbox One et PS4. Signalons au passage Dishonored Definitive Edition (août), édition du premier opus enrichie de tous ses DLC pour la PS4 et la Xbox One. Enfin, dernier pan

massif de la conférence, Fallout 4 (10 novembre) qui s'est largement montré. Monde ouvert, compagnon canin, création du personnage poussée, choix de la caméra de jeu... Le jeu développé par Bethesda Softworks sortira sur PC, Xbox One et PS4 en édition simple ou collector (« Pip-Boy Edition »).



Fallout 4

# Oculus : alliance Facebook/Microsoft !

Oculus joue désormais dans la cour des grands et a donc eu droit à sa conférence en marge de l'E3.

Pionnière dans le domaine du casque de réalité virtuelle avec son projet financé sur Kickstarter en 2012, la société a depuis été rachetée 1,5 milliard d'euros par Facebook. Pièce principale de la conférence, la nouvelle

mouture de son casque ; l'Oculus Rift. Outre le design du casque assez proche des dernières versions et ses évolutions technologiques et physiques, Oculus a surtout annoncé un partenariat avec Microsoft (avec la présence de Phil Spencer, responsable de la division Xbox) pour commercialiser son casque Oculus VR avec une manette Xbox One sans fil, une compatibilité Windows 10 et la possibilité de jouer en combinant les deux, mais pour l'instant seulement sur PC. Toujours côté matériel, l'Oculus Touch a été aussi dévoilée. Ce périphérique sans fil (photo ci-dessous) est une sorte de combo entre manette traditionnelle et détection de mouvements. Enfin, la plateforme Oculus Home sera prochainement lancée, un magasin virtuel d'applications propre à la marque. L'arrivée d'Oculus Rift dans le commerce est prévue pour le premier trimestre 2016. Très bientôt donc !



Oculus Touch



Rise of the Tomb Raider



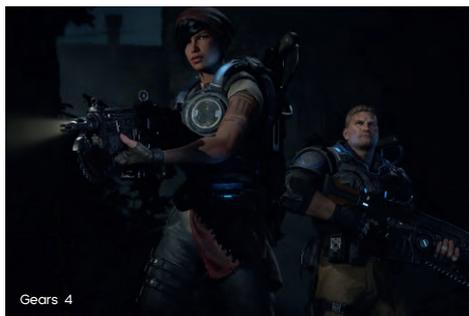
Manettes Xbox One Elite Wireless

# Microsoft C'est dans les vieux pots...

**Microsoft a fait dans le classique cette année avec trois exclusivités de poids dont Halo 5 Guardians (27 octobre) et son nouveau mode de jeu Warzone, le très beau Forza 6 (15 septembre) et surtout Gears 4 (fin 2016), prochain volet de la série Gears of War sans Cliff Bleszinski, le père de cette franchise et ancien d'Epic Games.** L'ADN de la licence

semble toutefois conservé côté gameplay mais c'est bien un nouveau cycle qui débute. Déjà présent à l'E3 l'année dernière, Fable Legends s'est aussi signalé, avec notamment le cross plate-forme entre le PC et la Xbox One.

Toujours au rayon des exclusivités, commençons par la toujours aussi aventurière Lara Croft qui devra faire face à un ennemi de taille... la nature. Un véritable « woman vs wild » ! Rise of the Tomb Raider, qui emmènera notamment l'héroïne dans les montagnes de Mongolie, ne sera toutefois qu'une exclusivité temporaire à la console de Microsoft, la version PS4 n'étant pas encore datée... Au rayon des véritables exclusivités, les créateurs de Metroid Prime ont levé le voile sur ReCore, un jeu d'action/aventure où une jeune fille devra survivre à l'aide de robots sur une planète là-aussi hostile. Les nostalgiques ont aussi été servis, avec en premier lieu l'annonce de la future rétrocompatibilité des jeux Xbox 360 sur Xbox One mais également une compilation de 30 jeux issus du catalogue de Rare (racheté par Microsoft en 2003) avec des titres comme Perfect Dark, Killer Instinct Gold, Sabre Wulf... mais pas de GoldenEye ni de Donkey Kong. Enfin, côté matériel, aucun signe de Kinect, mais



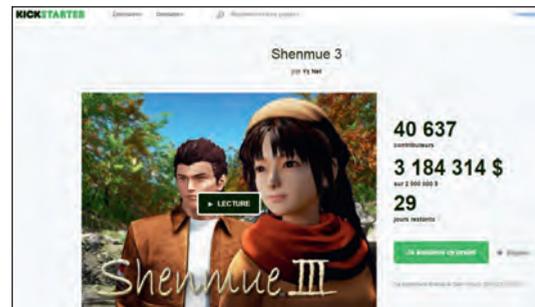
Gears 4

une nouvelle manette baptisée Xbox One Elite Wireless annoncée pour octobre 2015. Résolument haut de gamme, cette manette personnalisable pour joueurs (très) exigeants sera commercialisée 150 dollars, le prix en euros étant encore inconnu.



Halo 5 Guardians

# Shenmue 3 Le kickstarter marketing



Capture du site Kickstarter

**Un million de dollars en 102 minutes... Le troisième opus de la saga rentre dans le Guinness des Records en tant que jeu vidéo ayant atteint le cap du million de dollars le plus rapidement.** C'est lors de la conférence de Sony qu'a été lancé le Kickstarter dédié au financement d'une partie de Shenmue 3. L'objectif de deux millions de dollars fixé, évidemment atteint, semble bien peu au vu d'un budget moyen d'un jeu d'une telle envergure. Trente jours avant la fin de la campagne de financement, plus de trois millions de dollars avaient déjà été récoltés. Shenmue 3, dont la sortie est prévue pour décembre 2017, devrait sortir sur PS4 et PC.

# Ubisoft Du grand spectacle



For Honor



Tom Clancy's The Division

**Le menu était copieux chez l'éditeur français, avec tout d'abord son désormais traditionnel Assassin's Creed (23 octobre 2015 sur PS4 et Xbox One, 2016 sur PC) dont l'épisode Syndicate prendra place à Londres.** The Division (8 mars 2016 sur Xbox One, PS4 et PC) a exposé son côté multijoueurs, Ghost Recon Wildlands (PC, Xbox One et PS4) son impressionnant monde ouvert, Trials Fusion Awesome Level Max (14 juillet sur PC, Xbox One et PC) son chat sur une licorne cracheuse de feu et Trackmania Turbo (consoles de salon et PC) son éditeur de circuits automatique ont notamment été vus. Enfin, place à la surprise du chef, For Honor (2016) sur PC, Xbox One et PS4. Développé par Ubisoft Montréal, ce jeu de combat médiéval s'annonce impressionnant aussi bien visuellement que côté action. Affaire à suivre !



# EA : la piste aux étoiles



Star Wars Battlefront

Unravel



Electronic Arts a déjà le footballeur Messi comme ambassadeur pour sa simulation de ballon rond Fifa, c'est Pelé, le plus grand joueur de l'histoire de ce sport, qui a levé le voile sur Fifa 16 (24 septembre sur PC, Xbox 360, Xbox One, PS3 et PC). Un vote d'ailleurs a été lancé par territoire pour que les fans décident qui accompagnera Lionel Messi sur la prochaine jaquette du jeu... Toujours côté sport, les habitués NHL en hockey sur glace, NBA en basket-ball, Madden NFL en football américain (25 août sur Xbox One, 360, PS3 et PS4) et Rory McIlroy PGA TOUR (PS4, Xbox One) en golf se sont un peu plus révélés. Plus original, Unravel (PS4, Xbox One et PC) est un jeu de plate-forme qui s'annonce très joli où le joueur incarne une pelote de laine qui affrontera les éléments dans la nature. Aucune date pour ce jeu de Coldwood et distribué par EA. L'éditeur américain a aussi dévoilé l'attendu Mirror's Edge Catalyst (25 février sur PS4, Xbox One et PC). Le jeu développé du jeu original par les Suédois de Dice sorti en 2008 permettra d'en savoir plus sur Faith, l'héroïne, et se déroulera donc en amont. Enfin, place à la licence phare d'EA, Star Wars et son FPS multijoueurs Battlefront (19 novembre sur PS4, Xbox One et PC), qui s'est dévoilé par le biais de deux vidéos de gameplay franchement impressionnantes, dont l'une mettant en scène la fameuse bataille de Hoth tirée du film L'Empire Contre-attaque.



Fifa 16



Star Fox Zero

# Nintendo en transition

Nintendo s'est, comme à son habitude, démarqué des autres consociers déjà par l'absence de conférence. Outre son

show en marionnettes plutôt amusant, l'attendu Star Fox Zero (fin d'année sur Wii U) a été détaillé, et notamment cette idée de gamepad de la console faisant office de cockpit... Nintendo a en revanche surpris en annonçant un partenariat avec Activision au sujet des Skylanders ! Des



Mario Tennis Ultra Smash 2



figurines hybrides Skylanders/Amiibo seront donc en exclusivité proposés sur les consoles Nintendo. Les fans d'Amiibo et de rétrogaming ont aussi vibré en voyant l'Amiibo Mario 8-bits qui célèbre les 30 ans du plombier le plus célèbre des jeux vidéo. Après un Mario Tennis Ultra Smash (fin 2015) sur Wii U et Just Dance 2016 d'Ubisoft (23 octobre sur Wii et sur Wii U), c'est surtout Yoshi's Woolly World qui s'est fait remarquer par ses graphismes impressionnants et, comme bon nombre de nouveautés Nintendo actuellement, ses Amiibo dédiés, ici en laine. Côté 3DS, signalons The Legend of Zelda Triforce Heroes (fin 2015), Animal Crossing: Happy Home Designer (2 octobre), Mario & Luigi: Paper Jam Bros (printemps 2016) et Metroid Prime: Federation Force (2016).

# Square Enix, retour aux classiques



Just Cause 3

Outre Rise of the Tomb Raider (exclu temporaire sur consoles Xbox) et Hitman (fin 2015), le temps fort de la conférence de Square Enix a été l'officialisation du remake HD de Final Fantasy 7 (disponible d'abord sur PS4). Le septième opus de la série est sans doute le plus connu et le plus populaire des Final Fantasy. Toutefois, ce remake ne devrait pas être commercialisé avant 2017... Plus proche de nous, on en appris davantage sur Just Cause 3 (1er décembre sur Xbox One, PS4 et PC) développé par Avalanche Studios qui s'annonce comme un énorme terrain de jeu en monde ouvert, avec des combats toujours aussi déjantés et spectaculaires. Kingdom Hearts 3 (PS4 et Xbox One), Nier 2 (PS4), Star Ocean : Integrity and Faithlessness (PS3 et PS4) et surtout Deus Ex : Mankind Divided (2016) se sont aussi illustrés, ce dernier prenant résolument un virage

Final Fantasy 7 HD



action. Enfin, la création d'un nouveau studio nommé Tokyo RPG Factory a été officialisée, cette nouvelle entité travaillant sur un projet baptisé « Project Setsuna ».

TOM CLANCY'S

# RAINBOW SIX®

# SIEGE

13 OCTOBRE 2015



PRÉCOMMANDEZ MAINTENANT  
POUR UN ACCÈS  
GARANTI À LA **BETA**

A PARTIR DU 24/09/15

18

www.pegi.info  
PROVISOIRE

PS4

XBOX ONE

PC DVD ROM

WWW.RAINBOW6.COM



UBISOFT

\*\*L'ACCÈS BETA EST SUJET AUX EXIGENCES DE LA PLATEFORME ET DES ABONNEMENTS CONSOLES À LA DISCRÉTION D'UBISOFT. DATES, MOYENS D'ACCÈS, TERRITOIRES ET CONTENU DE LA BETA SERONT DÉTERMINÉS À LA SEULE DISCRÉTION D'UBISOFT. ACCÈS SOUS RÉSERVE D'ACCEPTATION DU CLUF D'UBISOFT & DES CONDITIONS D'UTILISATION. CONNEXION INTERNET REQUISE POUR ACCÉDER ET JOUER À LA BETA.  
© 2015 UBISOFT ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED. TOM CLANCY'S, RAINBOW SIX, THE SOLDIER ICON, UBISOFT, AND THE UBISOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF UBISOFT ENTERTAINMENT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES. "B" AND "PLAYSTATION" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. "PS4" IS A TRADEMARK OF THE SAME COMPANY.

# 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*<sup>™</sup>

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. Etre 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

# LES HABITUDES des joueurs

photo © fotolia

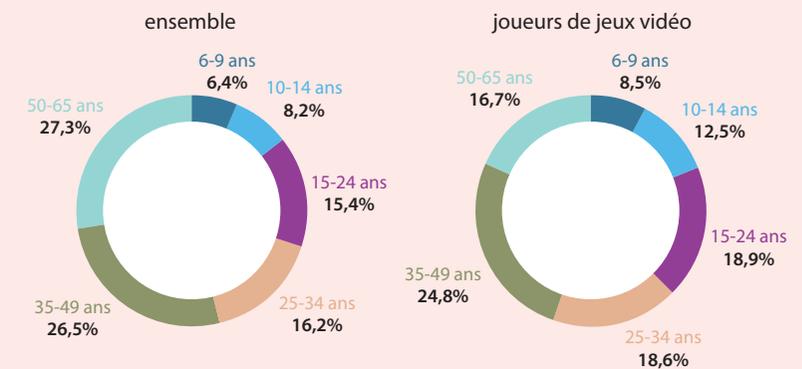


**Si elle ne bouleverse pas nos connaissances sur le profil du joueur, ou plutôt des joueuses et joueurs, cette étude ne manque pas d'enseignements et entérine l'immense popularité du jeu vidéo auprès de toutes les typologies de Français.** Homme, femme, enfant, jeune, vieux, Parisien, provincial... Dans une parodie triviale de Jean de la Fontaine, on pourrait dire que « tous n'en mourraient pas, pas tous étaient touchés » ! La première question qui se pose est « qui joue ? ». L'étude TNS Sofrès réserve, de ce point de vue, peu de surprises. L'âge moyen se situe à 31,5

ans, les enfants et les adultes jusqu'à 49 ans ont un poids supérieur dans la population joueuse que dans la population totale, alors que les 50-65 sont sous-représentés, de façon assez significative d'ailleurs : ils constituent 27,3% de la population française et seulement 16,7% des joueurs. En revanche, a contrario d'autres études, celle-ci affirme que le joueur type est bel et bien un joueur... et non une joueuse : « La répartition selon le sexe fait apparaître une surreprésentation masculine. En effet la population française dans son ensemble, est composée de plus de femmes à 50,7% que

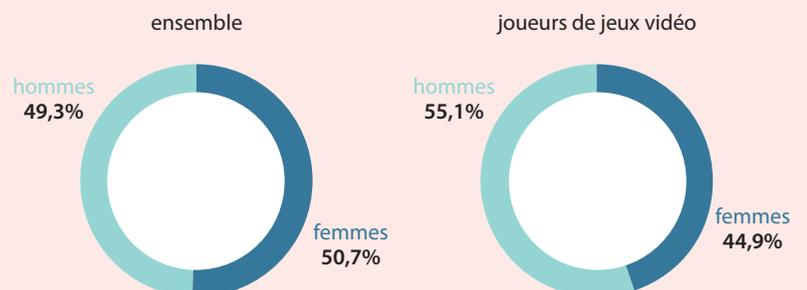
Le CNC a pris la très bonne habitude de demander à TNS Sofrès de mener une enquête annuelle autour de la thématique jeu vidéo. Pour 2014, l'étude porte sur les usages et comportements des joueurs de jeux vidéo en ligne et hors ligne. Nommée « les pratiques de consommation des jeux vidéo des Français », elle a été réalisée sur la base d'un échantillon de 2 000 adultes entre 15 et 65 ans, et de 800 enfants de 6 à 14 ans. Les questions ont porté sur la pratique au cours de six mois précédents (mars-août) et l'étude a été publiée en novembre. Nous sommes donc là en présence d'un travail récent mené sur un échantillon important. Par Sébastien Anxolabéhère

Répartition des joueurs de jeu vidéo selon l'âge  
En pourcentage %



Lecture : Entre mars et août 2014, 12,5 % des joueurs ont entre 10 et 14 ans ; la part des enfants âgés de 10 à 14 ans dans la population française est de 8,2%.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

Répartition des joueurs de jeu vidéo selon le sexe  
En pourcentage %



Lecture : Entre mars et août 2014, 55,1 % des joueurs âgés de 6 à 65 ans sont des hommes ; la part des hommes dans la population française est de 49,3%.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.



## — AVERTISSEMENT —

Il faut se méfier des déformations professionnelles. L'étude que nous livre TNS Sofres pour le CNC porte sur le jeu vidéo... tout le jeu vidéo. C'est-à-dire du plus hardcore nécessitant engagement financier et très chronophage au plus grand public, gratuit et casual. The Evil Within et Candy Crush, The Witcher 3 et Bomb Beach ! TNS inclut les jeux d'argent (poker en ligne !) et jeux pré-installés (Démineur and co) pour aboutir à un taux de joueurs de 71,2% sur la population étudiée (6-65 ans). L'institut d'études a ensuite exclu les joueurs exclusifs de jeux pré-installés et/ou de jeux d'argent pour arriver à un taux de 58,3%. Cette population rassemble aussi bien les abonnés Gold Micromania que l'adepte occasionnel du jeu Facebook. C'est bien sous ce prisme qu'il faut comprendre que le PC reste le support de jeu le plus utilisé, avec les deux tiers des joueurs qui l'ont utilisé au cours du dernier semestre.

d'hommes à 49,3%. A l'inverse, la population de joueurs compte 55,1% d'hommes et 44,9% de femmes », écrit le CNC. Enfin, la part des catégories socioprofessionnelles supérieures et la même parmi les joueurs et parmi les Français (respectivement 31 et 31,5%). Les CSP-, en revanche, sont moins représentées (30,8% de la population totale et 27,6 de la population joueuse). Dernière précision, les inactifs ont plus de poids parmi les joueurs que parmi les Français... mais sachant que les inactifs incluent les enfants et que ceux-ci sont plus joueurs que la moyenne... L'étude de l'équipement audiovisuel des joueurs recèle peu de vraies

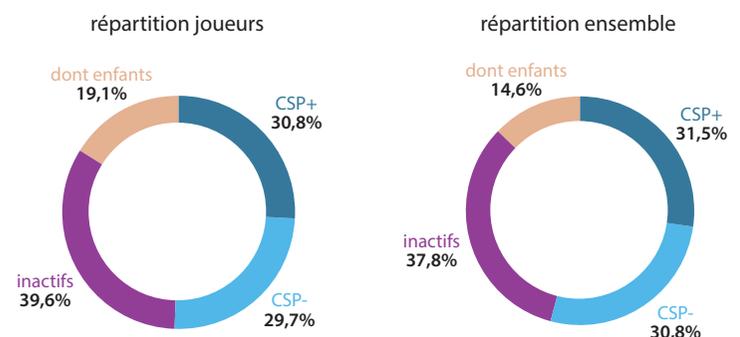
surprises : les joueurs sont mieux équipés que la moyenne. Ils possèdent en moyenne 4,7 équipements différents par foyer contre 4,2 pour l'ensemble des foyers. On note tout de même le taux de pénétration fort élevé de consoles de salon (toutes générations de consoles confondues), dans les foyers joueurs (73%), mais aussi dans les foyers non joueurs (61,3%). Des chiffres qui laissent penser que le fond de catalogue de jeux des consoles d'ancienne génération pourrait être encore mieux exploité qu'il ne l'est...



Pénétration des jeux vidéo selon la plate-forme de lecture et l'âge  
En pourcentage %



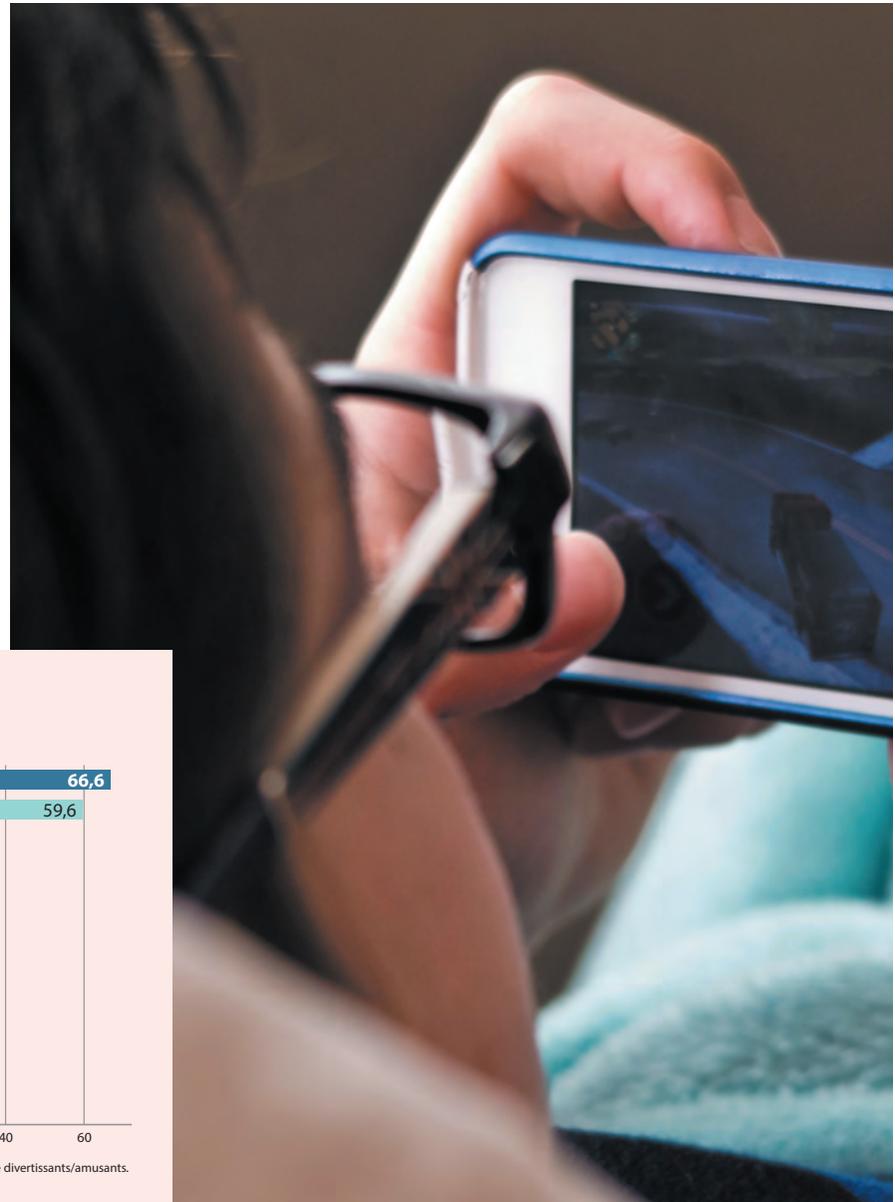
Répartition des joueurs tous jeux vidéo selon la catégorie socioprofessionnelle  
En pourcentage %



### L'équipement audiovisuel des foyers français (%)

	ensemble	joueurs de jeux vidéo
ordinateur	85,4	84,6
ordinateur portable	68,6	69,4
ordinateur fixe	55,8	55,4
ordiphone (type iPhone...)	54,5	58,7
tablette	40,3	45,5
téléphone portable (hors ordiphone)	26,4	23,5
console de salon	61,3	73
console portable	35,6	44,6
télévision (connectable ou smart TV)	21,3	22,7
aucun de ces équipements	2,5	0,9

Source : CNC - TNS Sofres 2014



### Motivations de jeux En pourcentage %



Lecture : Entre mars et août 2014, 66,6 % des joueurs âgés de 6 à 65 ans ont joué car ils considèrent les jeux vidéo comme divertissants/amusants.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

### Classement des cinq principales raisons de jeu selon le type de joueur (%)

rang	passionnés		modérés		occasionnels	
	raison de jeu	% de	raison de jeu	% de	raison de jeu	% de
1	amusement/divertissement	63,9	amusement/divertissement	70,2	amusement/divertissement	66,7
2	passer le temps	61,4	passer le temps	61,4	passer le temps	54,4
3	imagination stimulée	27,9	imagination stimulée	20,9	imagination stimulée	11,8
4	convivialité	24,2	convivialité	17,1	convivialité	11,6
5	meilleure réactivité	22,5	meilleure réactivité	14	meilleure réactivité	11,1

Source : CNC - TNS Sofres 2014.

Joueur d'accord, mais pourquoi ? Quels sont les motivations ? En premier lieu vient l'amusement, le divertissement ci-dessus. Loisir ludique par excellence, le jeu vidéo remplit son rôle. Mais juste derrière, l'autre motivation est... « passer du temps » ! Voilà un résultat à double tranchant, qui démontre que le jeu est fortement enraciné dans les habitudes (je m'ennuie, que faire ? jouer plutôt qu'allumer la télé ou téléphoner à ma meilleure copine), mais qu'auprès de la partie la moins passionnée des consommateurs il serait aisément remplaçable. Un loisir (catch-up TV, réseaux sociaux...) peut en chasser un autre et les professionnels du jeu vidéo auraient bien tort de penser que les choses sont acquises. Parmi les motivations exprimées, plusieurs peuvent être rangées sous la bannière de la convivialité, du partage (jouer à plusieurs, se mesurer, resserrer les liens, rencontrer). Voilà des motivations bien éloignées des clichés du jeu qui déstructure, qui isole, qui enferme. Globalement, on remarque

d'ailleurs que l'image du jeu vidéo qui isole, qui enferme, est largement démentie par cette étude : sur l'ensemble des joueurs, seuls 38,1% affirment ne jouer que toujours seuls. 24,3% de l'ensemble jouent soit la plupart du temps, soit toujours à plusieurs. 37,8% jouent seul la plupart du temps. Un chiffre qui tombe à 19,5% quand on ne considère que la population des enfants (6-14 ans). Et quand on joue à plusieurs, c'est d'abord avec la famille (72,5%) puis avec les amis (52%) et enfin avec d'autres joueurs (17%). En détaillant les habitudes de jeu des enfants,

l'étude nous permet également de lutter contre un autre cliché : non les enfants ne passent pas leurs journées collés à leur console. Ils jouent de façon moins quotidienne que les plus âgés, et sur des sessions moins longues. Bien sûr on peut y voir la mainmise parentale sur l'activité de sa progéniture, mais peu importent les raisons, le résultat est bien qu'on est très loin de fabriquer des générations d'enfants accros aux jeux. Et serait-ce le syndrome « faites ce que je dis, pas ce que je fais » ? Un adulte fait des sessions de jeu de 2h25 quand le petit ou la petite se limite à

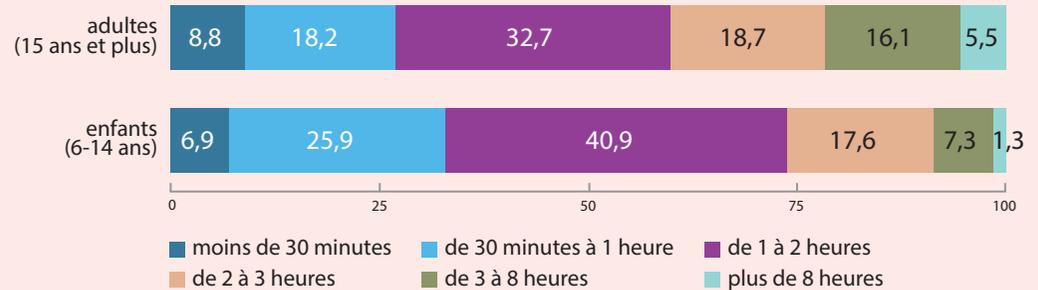
### Pénétration des jeux vidéo selon les partenaires de jeu et le type de jeu vidéo (%)

	passionnés	modérés	occasionnels	tous joueurs
en famille	44,3	46,4	45,7	72,5
avec des amis	39,2	32,9	20,6	52
avec d'autres joueurs	14,1	11,3	4	17

Lecture : Entre mars et août 2014, 46,4 % des joueurs modérés de 6-65 ans ne jouant pas toujours seuls ont joué en famille.  
Base : Joueurs ne jouant pas toujours seuls.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.



## Répartition des joueurs selon le temps moyen de session et l'âge En pourcentage %



Lecture : Entre mars et août 2014, 25,9 % des joueurs entre 6 ans et 14 ans ont joué en moyenne entre 30 minutes et une heure par session.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

## Répartition des joueurs de jeux vidéo selon les conditions de jeu (%)

	ensemble des joueurs	joueuses femmes	joueurs hommes
toujours seul	38,1	39,3	37,1
seul la plupart du temps	37,8	38,1	37,6
autant seul qu'à plusieurs	17,1	15,2	18,7
la plupart du temps à plusieurs	5,4	5,4	5,4
toujours à plusieurs	1,7	2,1	1,3

Lecture : Entre mars et août 2014, 38,1 % des joueurs âgés de 6 à 65 ans ont toujours joué seuls à des jeux vidéo.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

1h35. En revanche, les plus jeunes jouent « tout le temps », en semaine, le week end, en vacances... Ils pratiquent davantage chez des amis (encore un signe de la socialisation que l'on peut associer au jeu), mais beaucoup moins dans un environnement studieux : 2,7% à l'école versus 12,5% sur le lieu de travail ! Un résultat étonnant tout de même, le gaming en cours de récréation serait-il si rare ? En revanche la tertiarisation du travail semble bien aller avec une partie de Candy Crush ou de Paf le Chien ! de temps en temps.

L'étude nous apprend également que les enfants jouent à davantage de genres que leurs parents : quatre contre 3,2. Des chiffres à rapprocher de ceux relevés par Ipsos dans une enquête pour le Centre National du Livre qui dénombrait 3,8 genres différents pour une population de lecteurs. Dans l'ordre de préférence, les enfants plébiscitent les jeux qui leurs sont directement destinés (les « jeux pour enfants ») et/ou à toute la famille (53,9%) devant les jeux de rôle/aventure (38,3%) les jeux de plate-forme (32,1%), les jeux d'action (31,3%), les jeux de voitures (30,9%), de combat et de foot, à égalité à 24,6%. On est encore bien loin des clichés des enfants ne rêvant que de jeux de guerre... D'ailleurs ils sont 16,2% à penser que les jeux

## Pénétration des jeux vidéo selon les partenaires de jeu (%)

	ensemble des joueurs	joueuses femmes	joueurs hommes
en famille	72,5	76,6	69,6
avec des amis	52	48,9	54,4
avec d'autres joueurs	17	15,6	18,2

Lecture : Entre mars et août 2014, 72,5 % des joueurs âgés de 6 à 65 ans ne jouant pas toujours seuls ont joué en famille.  
Base : Joueurs ne jouant pas toujours seuls  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

vidéo remplissent une fonction éducative, soit six points de plus que les plus âgés.

## Hardcore Gamers

A travers ses divers angles, l'étude de TNS Sofres pour le CNC nous confirme que le gamer version passionné (le core gamer) n'est pas une espèce isolée. Près de la moitié des joueurs (ou joueuses) s'adonne à son loisir une fois par jour (48,9%), mais surtout 18,9 jouent plus de trois heures par jours dont 4,6% plus de huit heures ! « La pratique nocturne - de minuit à 6h - des jeux vidéo concerne davantage les hommes (11% des joueurs, contre 5,9% des femmes) » nous dit l'étude, et « une part significative des joueurs nocturne est âgée de 18 à 24 ans (27,4%) et près des deux tiers n'ont pas d'enfants »... le hardcore gamer tel qu'il se dessine en creux ne semble pas très surprenant, même s'il faut noter que près des trois quart des

nocturnes sont des adultes de plus de 25 ans. Ce profil de joueur semble se confirmer sur l'étude des joueurs selon qu'ils jouent en ligne ou hors ligne. Le joueur en ligne est plus nocturne, c'est plus souvent un homme, il joue plus régulièrement et plus longtemps. Le CNC a établi une nomenclature pour distinguer les différents types de joueurs : les passionnés, qui jouent tous les jours au moins une heure ou toutes les semaines avec des sessions de plus de deux heures ; les modérés, joueurs quotidiens de moins d'une heure ou hebdomadaire entre une et deux heures, ou mensuel avec des sessions de plus de deux heures, et les occasionnels, avec des sessions de moins d'une heure par semaine, ou de moins de deux heures par mois. Avec ces distinctions, les passionnés sont les plus nombreux (42,4%) devant les modérés (32,1%) et les occasionnels (25,5%). Sans surprise, le





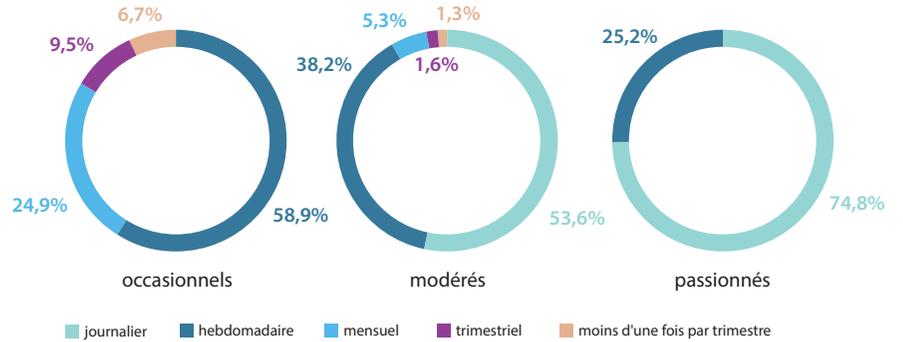
passionné est un homme, de 31,7 ans. La tranche d'âge répondant le mieux aux critères se situe entre 15 et 34 ans. Avec 3h51 en moyenne, les sessions de jeux des passionnés sont naturellement (beaucoup) plus longues que celles des joueurs modérés (1h16) et des joueurs occasionnels (49 minutes). Et si tous les types de joueurs privilégient la journée pour s'adonner à leur loisir, les passionnés sont plus adeptes du soir que les autres, tout comme ils sont des joueurs en semaine davantage que les autres : comme ils jouent plus que les autres, ils jouent à tous les moments. Et ils jouent davantage en ligne que les autres. 82,7% des passionnés jouent en ligne quand les occasionnels ne sont que 54,6%. Mais au global, « une grande partie des joueurs jouent à la fois en ligne et hors ligne », stipule le CNC et seulement un quart de la population de joueurs ne nous que en ligne ou que hors ligne. Jouer en ligne ne veut pas dire jouer en réseau. L'étude nous apprend également que les joueurs passionnés sont des plus enclins à jouer en réseau que les autres : 54,7% des

## Durée moyenne de session de jeu selon le type de joueur



Source : CNC - TNS Sofres 2014.

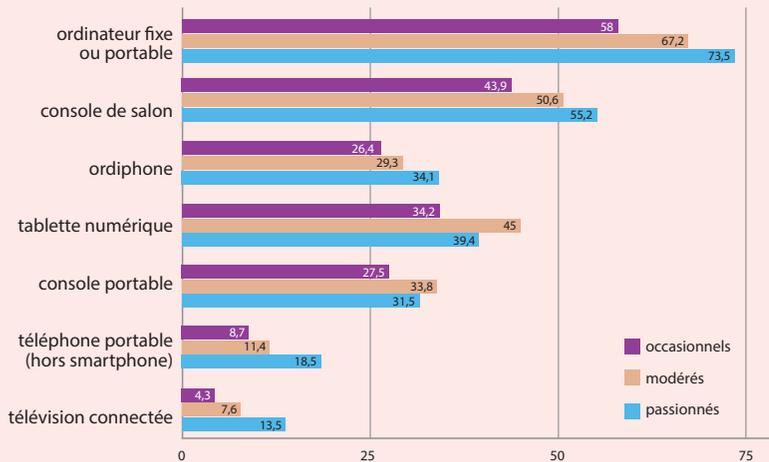
## Répartition des joueurs selon la fréquence de pratique des jeux vidéo et le type de joueur en pourcentage



Lecture : Entre mars et août 2014, 53,6 % des joueurs modérés âgés de 6 à 65 ans ont joué au moins une fois par jour.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

## Pénétration des jeux vidéo selon la plate-forme de lecture et le type de joueur

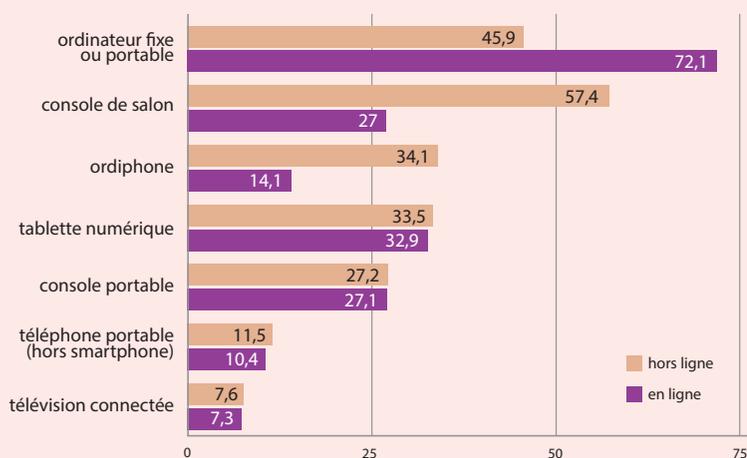
En pourcentage %



Lecture : Entre avril et septembre 2014, 45,0 % des joueurs modérés âgés de 6 à 65 ans ont joué sur ordiphone.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

## Pénétration des jeux vidéo selon la plate-forme de lecture et le type de jeu vidéo

En pourcentage %



Lecture : Entre mars et août 2014, 32,9 % des joueurs en ligne âgés de 6 à 65 ans ont joué sur ordiphone.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.



passionnés sont des joueurs en réseau, loin devant les modérés et les occasionnels, respectivement à 30,3 et 21,9%. En moyenne 41,4% des joueurs adultes en ligne jouent en réseau.

D'une façon générale, plus le joueur est amateur de jeux vidéo, plus il dépense. En effet, « la part des joueurs payants passe du simple au triple selon que le jeu vidéo est en ligne ou non. La part des joueurs passionnés payant hors ligne est 2,3 fois plus importante qu'en ligne. Elle est 3,1 fois plus importante pour les joueurs modérés et 5,4 fois pour les joueurs occasionnels ». Seulement 28% des individus (toutes typologies confondues)

### Poids des joueurs payant pour jouer selon le type de jeu et de joueurs (%)

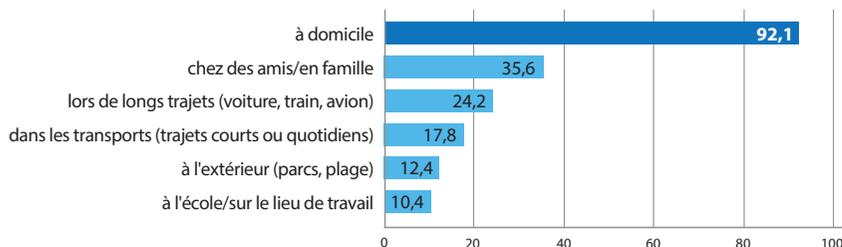
	passionnés	modérés	occasionnels	tous joueurs
jeu en ligne	38,2	21,1	10	28
jeu hors ligne	86,2	66	54,3	72

Lecture : Entre mars et août 2014, 38,2 % des joueurs passionnés âgés de 15 à 65 ans ont payé pour jouer en ligne.  
Base : joueurs adultes en ligne et/ou hors ligne  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

jouant en ligne paient pour jouer alors que lorsqu'on parle de jeux hors ligne, ils sont 72% à payer. Un tiers des passionnés, un cinquième des modérés et un dixième des occasionnels : faire

payer les joueurs quand ils jouent en ligne est un sacerdoce ! En ligne, on paie en premier lieu pour acheter un jeu (55,9% des personnes payant pour jouer en ligne ont acheté un jeu), pour acquérir

### Pénétration des jeux vidéo selon le lieu de jeu En pourcentage %



Lecture : Entre mars et août 2014, 92,1 % des joueurs âgés de 6 à 65 ans ont joué à des jeux vidéo à domicile.  
Source : CNC - TNS Sofres.

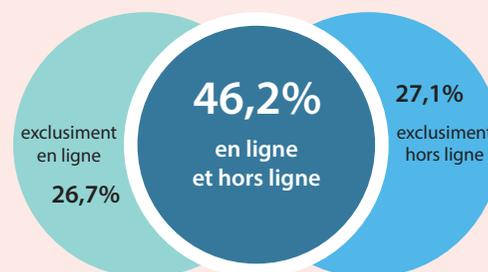


### Autres média

Les joueurs sont surconsommateurs de cinéma et de films. Si 27,5% des Français vont régulièrement au cinéma (au moins une fois par mois), ils sont 32,5% dans la population de joueurs. Pareillement ils sont plus adaptés que la moyenne pour la location de films et l'achat de DVD ou de Blu-ray.

PS : assidu = au moins une fois par semaine ; régulier = entre mois une fois par semaine et une fois par mois ; occasionnel moins de une fois par mois.

### Répartition des joueurs selon le type de jeu vidéo En pourcentage %



Lecture : Entre mars et août 2014, 46,2 % des joueurs âgés de 6 à 65 ans ont joué à la fois hors ligne et en ligne.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

EXCLUSIVEMENT SUR

Wii U™

Nintendo

7  
www.pcg.info

# Splatoon

© 2015 Nintendo. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2015 Nintendo.

## Impose tes couleurs!





**ONLINE GRATUIT  
8 JOUEURS**



**SPLATOON,  
C'EST LE MARIOKART™  
DES JEUX DE TIR !**

Prêt à faire la guerre, à grands coups de peinture ? Intégrez une équipe d'*Inkling* et affrontez l'équipe adverse en choisissant une arme délirante : vous êtes plutôt Rouleau géant ou Sniper de peinture ? Créez des stratégies en vous transformant en calamar pour vous cacher dans la peinture et vous déplacer à la vitesse de la lumière !

**+ Gameblog**

“ Au panthéon des plus fabuleuses expériences multi-joueurs ”

**jeuxvideo.com**

“ Original, fun, drôle, addictif et surprenant ”

**L'EXPRESS**

“ Cette exclusivité brille par son côté unique [...] un jeu de tir dans lequel on ne tue finalement personne ”

**france  
info**

“ Shooter terriblement addictif sans avoir besoin de passer par la case violence ”

**Le Monde.fr PIXELS**

“ Splatton, c'est la réinterprétation à la mode Mario, grand public et bon enfant, des jeux de tir par équipe comme Team Fortress, Call of Duty ou Counter Strike. Ici, ni sang ni fusillades ”

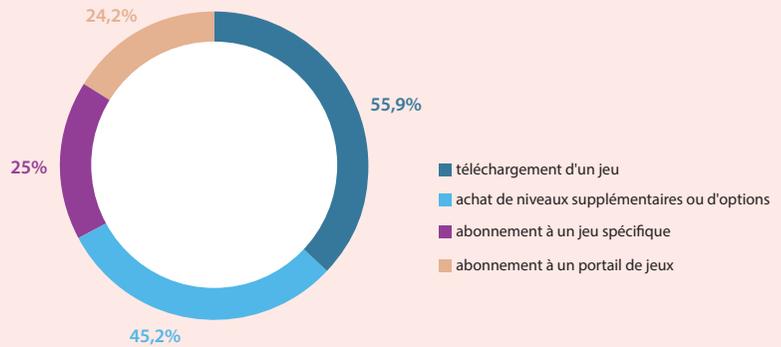
**f /Splatton**



des niveaux supplémentaires (45,2%), et pour s'abonner, soit à un jeu en particulier (25%), soit à un portail (24,2%). Le passionné, est le plus dépensier. 38,2% des passionnés ouvrent leur portefeuille pour le jeu en ligne, contre 10% des occasionnels. Sur la période étudiée (mars-août 2014), les joueurs passionnés qui ont dépensé de l'argent, ont dépensé pas moins de 63,6 euros pour le jeu en ligne tandis que les joueurs modérés dépensiers se contentaient de 39,6 euros et 44,1 euros pour les occasionnels. A l'opposé, pour jouer hors ligne, payer semble naturel. Plus de 86% des passionnés, deux tiers des modérés et plus de la moitié des occasionnels paient pour jouer. En revanche, quelle que soit la typologie du joueur, dès l'instant où il accepte de dépenser de l'argent, les sommes, ne sont pas ridicules, loin de là. Un passionné (qui donc appartient aux 86% qui dépensent) lâche 80,3 euros en six mois pour assouvir hors ligne sa passion... et dans la même période un « simple » occasionnel dépensier. Cette étude ne révolutionne pas notre approche des us et coutumes des joueurs et joueuses de jeux vidéo. Elle éclaire malgré tout la diversité des profils, mais aussi les ressemblances comportementales. De toute évidence, il reste une grande part de la population qui joue, et qui joue souvent et plutôt longtemps, mais ne paie pas. Elle se conclue sur l'étude des pratiques des joueurs sur tablettes et ordiphones. Elle montre que les joueurs sur ces supports sont plus jeunes que la moyenne. Ces supports typiques de la génération Y ont été adoptés, et pas uniquement pour leurs qualités nomades, puisque leur utilisation est majoritairement dans le domicile. Comme les consoles portables naguère, ces plates-formes de jeux, « personnelles » captent l'attention de ceux qui privilégient leur univers personnel.

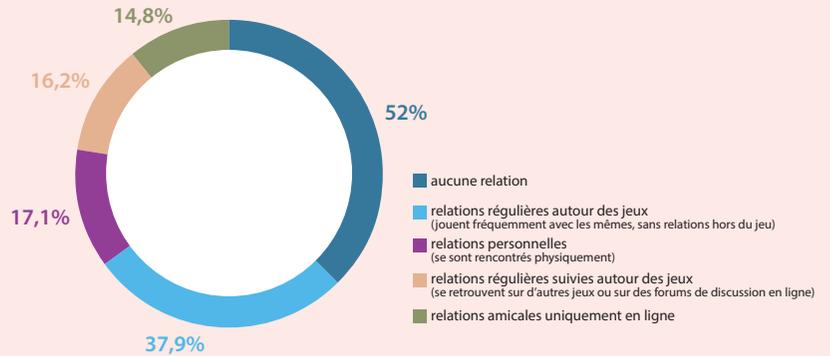


### Pénétration des jeux vidéo selon le type d'achat Pourcentage des joueurs payants de jeux en ligne



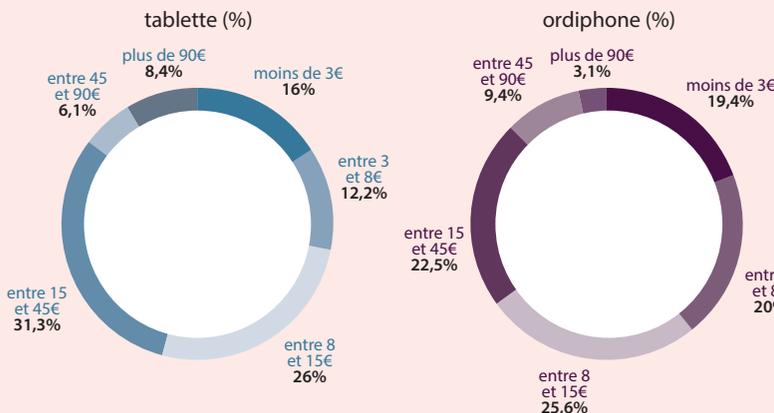
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

### Type de relations des joueurs de jeux en réseau Pourcentage des joueurs adultes en réseau



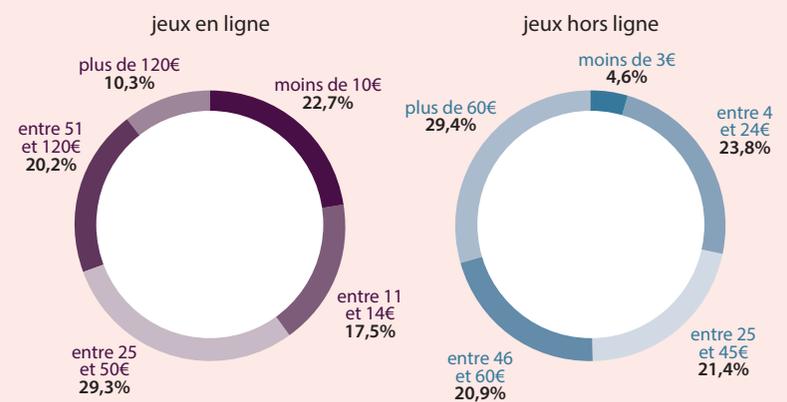
Lecture : Entre mars et août 2014, 52,0% des joueurs de 15 à 65 ans jouant en réseau n'ont eu aucune relation avec leurs partenaires de jeu.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

### Répartition des joueurs ayant payé pour jouer selon le montant dépensé sur



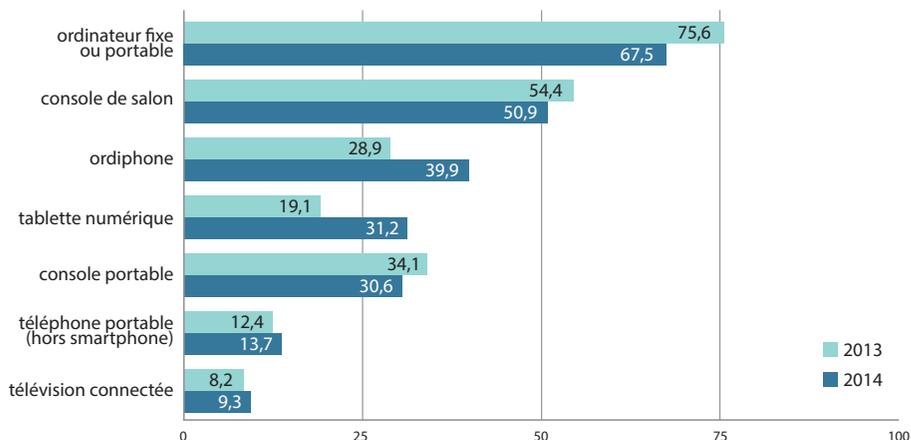
Lecture : Entre mars et août 2014, 8,4% des joueurs sur tablette âgés de 15 à 65 ans ayant payé pour jouer ont dépensé plus de 90 €. Base : Joueur adulte ayant dépensé sur tablette et/ou ordiphone pour jouer.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

### Répartition des joueurs ayant payé pour jouer selon le montant dépensé entre mars et août 2014 en pourcentage



Source : CNC - TNS Sofres 2014.

## Pénétration des jeux vidéo selon la plate-forme de jeu En pourcentage %



Lecture : Entre mars et août 2014, 67,5 % des joueurs âgés de 6 à 65 ans ont utilisé un ordinateur fixe ou portable pour jouer à des jeux vidéo.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014, CNC - TNS Sofres 2013 (enquête réalisée entre le 11 et le 25 mars 2013)

## Les loisirs culturels des joueurs de jeux vidéo (%)

	ensemble	joueurs de jeux vidéo
<b>habitudes de fréquentation cinéma</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
assidu	3,9	4,8
régulier	23,6	27,7
occasionnel	45,8	47,5
non spectateur	26,7	20
<b>habitudes de location vidéo</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
assidu	4,6	6,5
régulier	5,8	7,5
occasionnel	8,6	8,8
non loueur	81,1	77,1
<b>habitudes d'achat vidéo</b>	<b>100</b>	<b>100</b>
assidu	2,1	3,5
régulier	8,1	11,6
occasionnel	30,6	31,9
non acheteur	59,1	53

Source : CNC - TNS Sofres 2014



## Répartition des joueurs de jeux vidéo selon les conditions de jeu et le type de jeu vidéo (%)

	en ligne	hors ligne
toujours seul	48,8	37,2
seul la plupart du temps	31,6	35,8
autant seul qu'à plusieurs	13,6	17,7
la plupart du temps à plusieurs	4,6	6,7
toujours à plusieurs	1,4	2,6

Lecture : Entre mars et août 2014, 48,8 % des joueurs de 6 à 65 ans jouant en ligne ont toujours joué seuls.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

## Pénétration des jeux vidéo selon les partenaires de jeu et le type de jeu vidéo (%)

	en ligne	hors ligne
en famille	61,1	72,7
avec des amis	51,6	47,7
avec d'autres personnes	22,3	8,1

Lecture : Entre mars et août 2014, 61,1 % des joueurs de 6 à 65 ans ne jouant pas toujours seuls en ligne ont joué en famille.  
Base : Joueurs ne jouant pas toujours seuls  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

## Classement des cinq genres de jeux vidéo les plus joués selon le sexe du joueur

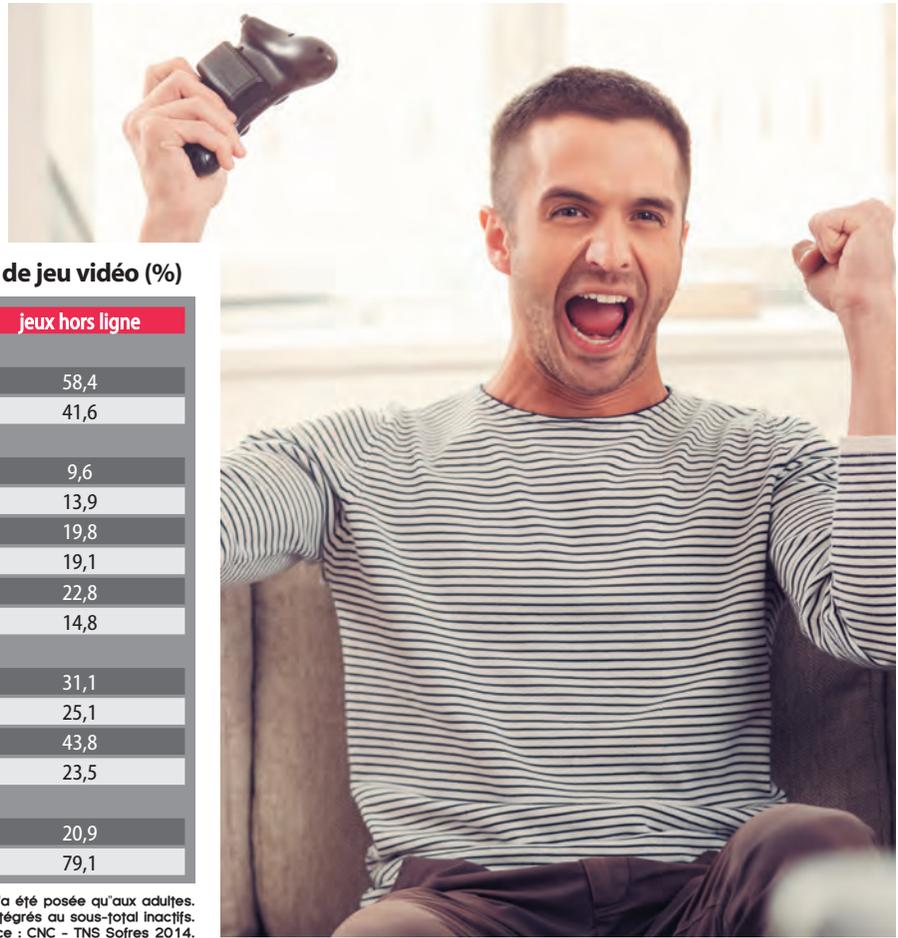
femmes			hommes	
rang	genre	% de joueuses	genre	% de joueurs
1	jeux de stratégie	35,7	jeux d'action	34,9
2	jeux pour enfants et/ou famille	32,4	jeux de rôle / aventure	34,5
3	jeux de rôle / aventure	31,7	jeux de voiture	33,5
4	jeux sociaux	29,5	jeux de stratégie	32,4
5	jeux de cartes	28,1	jeux de tir	30,2

Source : CNC - TNS Sofres 2014.

## Sources d'approvisionnement en jeux vidéo hors ligne (%)

sources d'approvisionnement	100%
achat	59,7%
offerts	20,4%
emprunt / échange	19,9%
<b>types d'achat</b>	<b>100%</b>
neuf	62,3%
occasion	37,7%

Lecture : Sur 100 jeux vidéo hors ligne acquis entre mars et août 2014 par un joueur de 15-65 ans, 59,7 ont été achetés.  
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

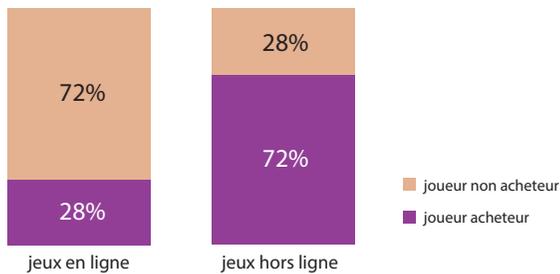


**Répartition des joueurs selon le profil socio-professionnel et le type de jeu vidéo (%)**

	tous types de jeux	jeux en ligne	jeux hors ligne
<b>sexe</b>			
hommes	55,1	55,9	58,4
femmes	44,9	44,1	41,6
<b>âge</b>			
6-9 ans	8,5	8,1	9,6
10-14 ans	12,5	14,3	13,9
15-24 ans	18,9	20	19,8
25-34 ans	18,6	17,8	19,1
35-49 ans	24,8	24,5	22,8
50 -65 ans	16,7	15,3	14,8
<b>profession<sup>1</sup></b>			
CSP+	31	30,7	31,1
CSP-	27,6	27	25,1
inactifs	41,4	42,3	43,8
dont enfants	21	22,4	23,5
<b>résidence principale</b>			
région parisienne	21,4	20,8	20,9
autres régions	78,6	79,2	79,1

<sup>1</sup>La question de la profession de l'individu n'a été posée qu'aux adultes. Les enfants de 6-14 ans sont automatiquement intégrés au sous-total inactifs. Source : CNC - TNS Sofres 2014.

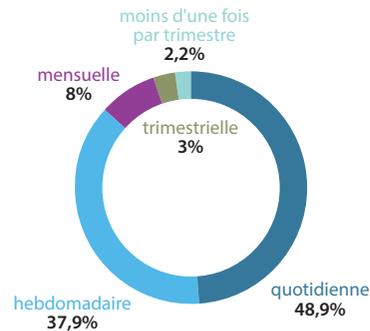
**Répartition des joueurs acheteurs/non acheteurs selon le type de jeux**  
En pourcentage %



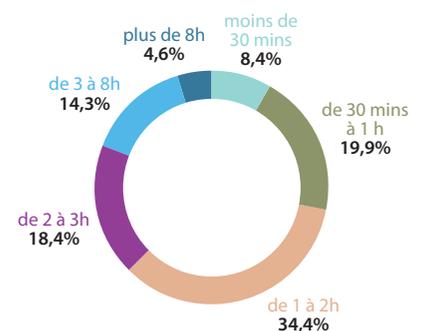
Source : CNC - TNS Sofres 2014.

**Durée et fréquence de jeu**  
En pourcentage %

Répartition des joueurs selon la fréquence de consommation des jeux vidéo (%)

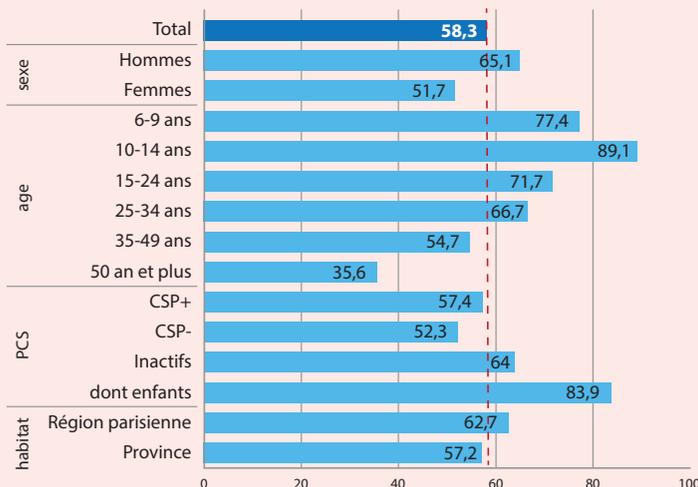


Répartition des joueurs selon le temps moyen de session (%)



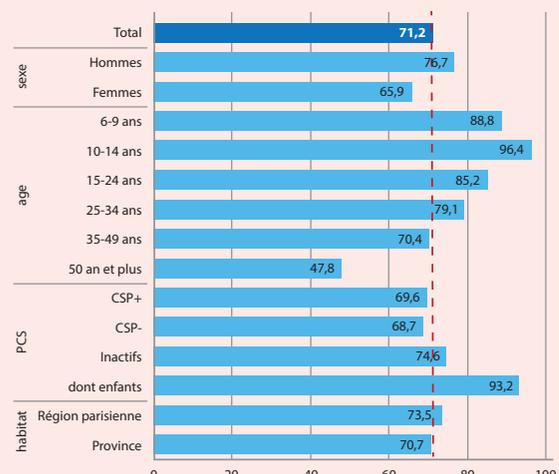
Fréquence quotidienne = joue tous les jours ; hebdomadaire = joue au moins une fois par semaine mais moins d'une fois par jour ; mensuelle = joue au moins une fois par mois mais moins d'une fois par semaine ; trimestrielle = joue au moins une fois par trimestre mais moins d'une fois par mois. Source : CNC - TNS Sofres 2014.

**Pénétration des jeux vidéo**  
En pourcentage %



Lecture : Entre mars et août 2014, 65,1 % de la population française masculine âgée de 6 à 65 ans a joué à des jeux vidéo. Source : CNC - TNS Sofres 2014.

**Pénétration de tous types de jeux vidéo\***  
En pourcentage %



\*Incluant les jeux d'argent et les jeux préinstallés

# Sonic souffle le chaud et le froid



■ Malgré un Sonic Boom premier du nom (sorti sur Nintendo 3DS et Wii U en novembre 2014) qui a eu du mal à trouver son public, Sega persévère et a annoncé Sonic Boom : le Feu et la Glace. Prévu pour cet hiver, ce titre exclusif à la 3DS verra le retour des vieux amis du hérisson bleu tels que Tails, Knuckles, Amy et Stick pour affronter l'éternel Dr. Robotnik et un nouvel ennemi appelé D-Fekt. Comme son titre le suggère, Sonic Boom : le Feu et la Glace verra s'ajouter au traditionnel gameplay « plates-formes » de la série, les éléments naturels plutôt hostiles. Développé par Sanzaru Games Inc, le jeu est prévu pour cet hiver, avec ou sans glace.

# World Of Tanks, une version Xbox One blindée



■ Le MMO free-to-play made in Wargaming va donc arriver sur la console next-gen de Microsoft. Au-delà des améliorations graphiques prévisibles, le titre proposera pour la première fois un système multijoueur cross-plateforme entre les versions Xbox 360 et Xbox One. Un nouveau mode de jeu va également faire son apparition, baptisé « Joueur contre Environnement ». World of Tanks sur Xbox One sera disponible en téléchargement gratuit dès le 28 juillet pour tous les titulaires d'un compte Xbox Live Gold, et en essai gratuit de sept jours pour ceux ayant un compte Xbox Live.



# Les Chevaliers de Baphomet, un retour physique

■ Initialement sorti sur PC en 2013 puis PSVita et financé en partie via une campagne Kickstarter, Les Chevaliers de Baphomet 5 - La Malédiction du Serpent va jouer d'une sortie physique et sur consoles prochainement. Toujours développé par Revolution Software le studio fondé



par Charles Cecil et basé à York en Angleterre, le titre propose d'incarner le duo George Stobbart et Nicole Collard, tout comme dans le premier volet de la série, sorti sur PC et PS1 en 1996. La recette - délicieuse - est toujours la même ; un scénario haletant, deux héros et des décors réalisés à la main. « Les jeux Les Chevaliers de Baphomet ont une fière histoire sur PlayStation et Xbox. Il existe une telle communauté fidèle aux jeux Les Chevaliers de Baphomet, comme le prouvent les 15 000 fans qui ont soutenu la première campagne Kickstarter ! C'est fantastique de pouvoir désormais satisfaire tous les possesseurs de consoles qui nous ont demandé d'écrire le jeu pour leur plateforme préférée », a commenté Charles Cecil. Sortie prévue cet été.



# PES : 20 ans, l'âge du renouveau ?

■ « Aimez le passé, jouez le futur », tel est le slogan de la simulation footballistique de Konami pour cette édition 2016. Une nouvelle Ligue des Masters, des graphismes améliorés, une météo dynamique et changeante, des mouvements et une physique de balle repensée... comme chaque année depuis deux décennies, cette nouvelle mouture apporte donc son lot d'innovations. Côté licences, signalons le nouveau contrat de trois ans signé entre Konami et l'UEFA (la fédération européenne de football) prolongeant l'exclusivité des droits de PES concernant l'Europa League et surtout la Ligue des Champions, la plus prestigieuse compétition de clubs de football. Après l'Allemand Mario Götze l'année dernière, c'est au tour du Brésilien et joueur du FC Barcelone Neymar d'orner la jaquette du jeu. « Pour notre année anniversaire, nous souhaitons célébrer le passé comme il se doit, tout en nous



projetant dans l'avenir prometteur de cette marque. Nous le ferons avec Neymar, figure de proue de notre campagne » a commenté Erik Bladinières, European Brand Director of Football chez Konami. Rendez-vous le 18 septembre pour la sortie du jeu sur PS4, PS3, Xbox One, 360 et PC.

# Xcom 2, seulement sur PC



■ On savait les développeurs américains de Firaxis (la saga *Sid Meier's Civilization* notamment) principalement orientés PC (malgré quelques passages sur consoles ou mobiles), leur prochain jeu confirme cette tendance et a donc été annoncé en exclusivité sur ordinateurs (PC, Mac et Linux) ! Xcom 2, suite directe de Xcom : Enemy Unknown sorti en 2012 sur PC, Xbox 360 et PS4 (puis sur mobiles) prendra place dans un futur proche où l'humanité a été vaincue par la menace extraterrestre. Le joueur aura donc la lourde tâche de mener la fronde... Cinq classes de soldats seront disponibles, avec chacun leur propre arbre de compétences spécifiques. Édité par 2K Games, Xcom 2 est pour l'instant prévu pour le mois de novembre.

# NBA Live se paye une étoile



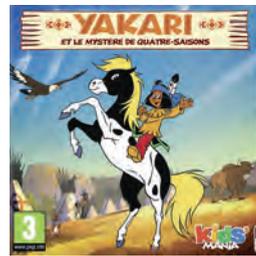
■ Russell Westbrook, joueur des Thunder d'Oklahoma City n'est sans doute pas le joueur le plus médiatique du basket mondial mais sera la tête d'affiche du prochain volet de la simulation de basket d'Electronic Arts. Côté parquet, le jeu va bénéficier du Live Motion, un moteur de jeu « révolutionnaire » selon l'éditeur qui repense les passes, les shoots et le contrôle du ballon. Plus amusant, une application mobile sera lancée cet été. Baptisée GameFace HD, elle permettra, comme chez son concurrent, aux joueurs de scanner leur visage en haute définition et de l'intégrer dans le jeu... Depuis quelques années, NBA Live reste dans l'ombre du géant NBA 2K. Russel Westbrook va-t-il aider la franchise développée par EA Tiburon à Orlando à retrouver les sommets ? Début de réponse le 29 septembre, sur Xbox One et PlayStation 4.



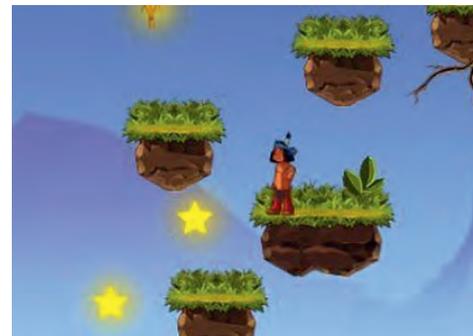
# Kid's Mania

La récréation sur 3DS

Le label d'Anuman Interactive (plus de 70 applications mobiles) destiné aux plus jeunes va s'enrichir cet été de trois jeux sur la console portable de Nintendo. Trois héros éclectiques issus de la bande dessinée ou de la littérature : Paddington (récemment aperçu dans un long-métrage), Yakari et Garfield. Paddington : Escapade à Londres suivra les pas de la peluche dans la capitale anglaise, Yakari : Le Mystère des Quatre Saisons est un jeu de plate-forme classique où le jeune indien et son fidèle cheval Petit-Tonnerre cherchent leur meilleur ami disparu. Garfield Kart, enfin, permettra comme son nom l'indique de prendre part à des courses



motorisées dans lesquelles s'affrontent les personnages de l'univers dessiné par l'Américain Jon Davis. Edités sous le label Kid's Mania (par Anuman Interactive) et distribués par Koch Media, ces trois jeux sont commercialisés depuis le 19 juin en magasins.



# MGS 5 : la grosse artillerie

■ Après Metal Gear Solid 5 : Ground Zeroes en guise d'apéritif (le jeu était commercialisé une vingtaine d'euros à sa sortie) en mars 2014, la saga signée Kojima Productions débarque sur les consoles next-gen. L'attente des fans est à la hauteur des promesses, nombreuses, avec en tête son gameplay en monde ouvert qui casse clairement les codes de la série traditionnellement plutôt scriptée. Qui dit consoles nouvelle génération dit aussi avancées graphiques, qui s'annoncent pour l'instant impressionnantes. Le scénario du jeu se déroule en 1984 en pleine Guerre froide, Big Boss (le héros du jeu) sort du coma et l'intrigue prend place partiellement en Afghanistan. Le dispositif marketing du jeu devrait être massif, la sortie de Metal Gear Solid 5 : The Phantom Pain étant doublement stratégique pour Konami. C'est la plus importante sortie de l'éditeur en 2015 et la fin de la collaboration - a priori - entre Konami et Hideo Kojima, véritable père de la saga Metal Gear Solid. A la sortie, un pack PS4 édition limitée sera commercialisé en Europe.



Outre le jeu en édition Day 1 (avec des contenus téléchargeables en bonus), ce pack contiendra une console en version 500 Go et sa manette spécialement décorées aux couleurs du jeu. Metal Gear Solid V : The Phantom Pain est prévu pour le 1er septembre sur PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One et PC.

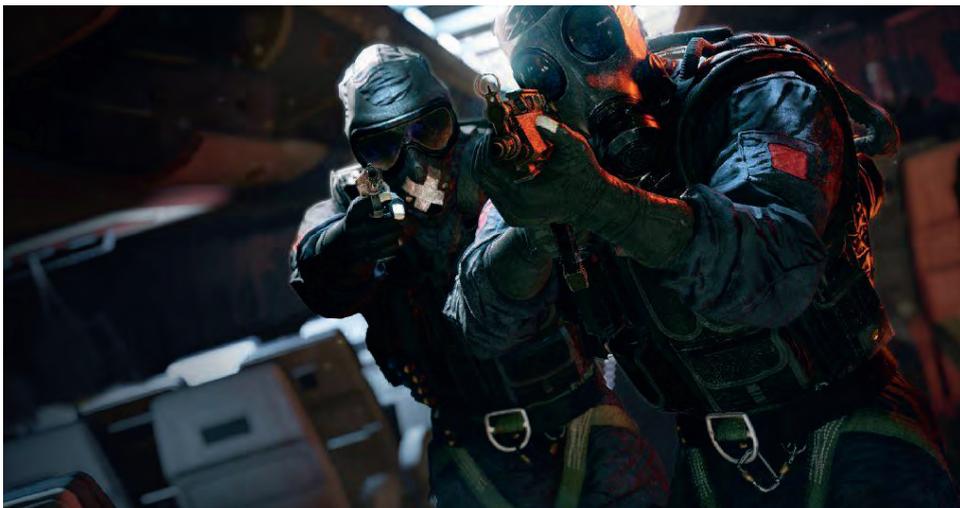




# Rainbow Six Siege : assaut prévu en octobre

Malgré le décès du romancier Tom Clancy en 2013, la série qui porte son nom continue de s'enrichir avec prochainement le très ambitieux Tom Clancy's Rainbow Six Siege (en attendant Tom Clancy's The Division annoncé pour mars 2016), développé par Ubisoft Montréal et édité par Ubisoft. Suite de la riche franchise débutée en 1998 avec Tom Clancy's Rainbow Six notamment sur Dreamcast, N64 et PlayStation (et édité à l'époque par Take Two), le jeu perdure la tradition en se voulant au plus proche de la réalité et de l'univers des Forces

Spéciales. Ce FPS tactique proposera quatre modes de jeu différents en solo ou en coopération pour faire face à une menace terroriste qui met en péril l'ordre mondial... Art du siège, combat rapproché, tactique et jeu en équipe sont notamment au programme. Notons au casting la présence d'Angela Bassett (notamment aperçue dans la série TV Urgences) qui tiendra le rôle de l'Agent Six. Tom Clancy's Rainbow Six Siege sera commercialisé sur PlayStation 4, Xbox One et PC à partir du 24 septembre en quatre éditions différentes, aux contenus différents.

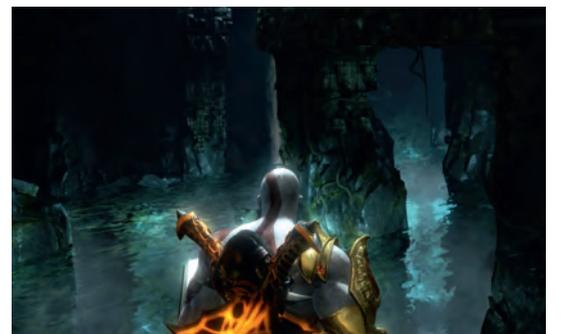


# Xbox One, du nouveau sous le capot



Depuis le 16 juin, une nouvelle déclinaison de la console next-gen de Microsoft est commercialisée. Celle-ci est équipée d'un disque dur de 1 To, contre 500 Go initialement. Outre l'espace de stockage deux fois plus important, la console profite d'une finition mate et est aussi livrée avec la nouvelle manette et sa prise jack de 3,5 mm. Cette dernière est également dorénavant vendue parée d'une couleur noir et argent, La nouvelle Xbox One 1 To est commercialisée 449 euros.

# Kratos s'offre un lifting sur PS4



Les remasterisations ont le vent en poupe, God of War 3, développé par Sony Computer Entertainment via sa filiale Santa Monica Studio, en est le dernier bénéficiaire en date.

Sorti initialement en 2010 sur PlayStation 3, cette remise au goût du jour entend célébrer le dixième anniversaire de la franchise. A l'époque, God of War 3 concluait de manière dantesque la trilogie par une guerre totale entre les Dieux, les Titans et le guerrier spartiate. L'occasion de démembrer le panthéon olympien en 1080p/60fps... dès le 15 juillet !



# Microsoft Edge

## La relève d'Internet Explorer

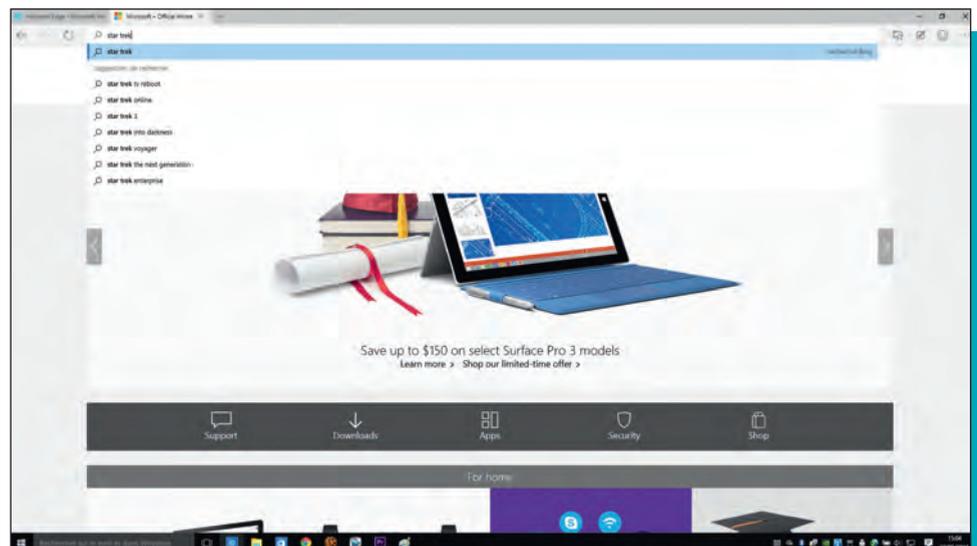
Après près de 20 ans de bons (ou moins bons) et loyaux services, Internet Explorer va tirer sa révérence au profit d'un nouveau navigateur baptisé Edge aussi connu sous le nom de code « Project Spartan ». Avec l'arrivée prochaine de Windows 10, Microsoft a décidé de faire le grand ménage et remplace peu à peu les « vieilles » applications par de nouvelles plus modernes et surtout universelles dont Edge fait partie. *Par Jean-Luc Marianna*

**Internet Explorer est le navigateur de Microsoft depuis près d'une vingtaine d'années.** Si au fil des ans il a évolué, il n'a malheureusement pas connu le succès escompté à cause notamment de ses défauts de compatibilité avec les standards d'Internet. Ce qui est assez paradoxal quand on sait que Microsoft fait partie du consortium « W3C » qui définit justement ces standards... Malgré tout, IE a été pendant de nombreuses années le navigateur le plus utilisé puisque fourni d'office avec les différentes versions de Windows (à partir de Windows 95). Mais il y a quelques années, sous la pression des développeurs de navigateurs concurrents (Google Chrome, Mozilla Firefox, Apple Safari, Opera), la firme de Redmond a été contrainte de modifier son OS pour y intégrer l'option du « Choix du navigateur » lors de l'installation de Windows ou lors du premier démarrage d'un ordinateur neuf. De fait, le choix des utilisateurs s'est naturellement porté sur des navigateurs offrant une meilleure compatibilité avec les standards du Web et aussi plus performants. Dès lors, le nombre d'utilisateurs d'Internet Explorer a chuté drastiquement. Et même si depuis la fin 2014, l'obligation d'offrir le choix d'un navigateur n'est plus de mise, Internet Explorer reste bien loin derrière ses concurrents. Avec Windows 10, Microsoft a décidé de repartir de zéro en proposant un nouveau navigateur baptisé Edge.

### Project Spartan devient Edge

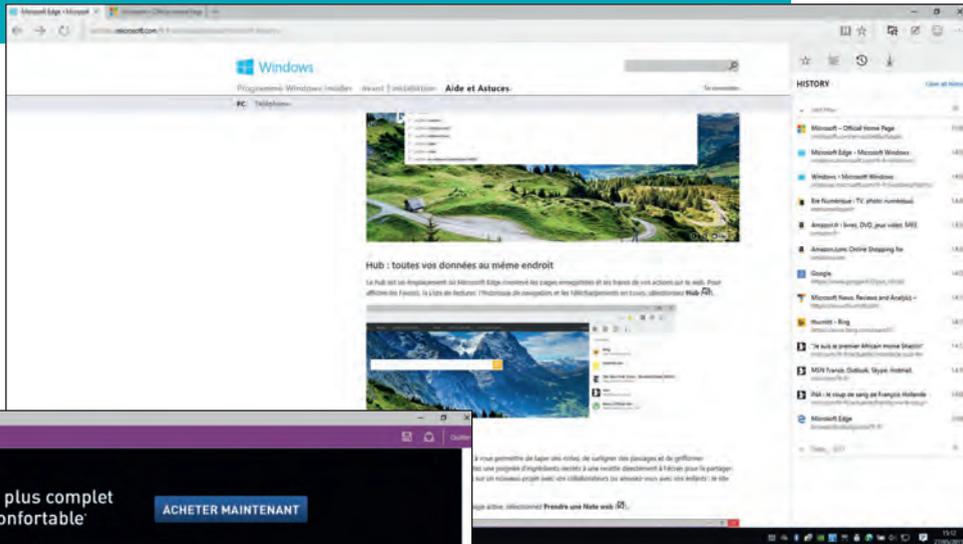
C'est à l'occasion d'une conférence en janvier dernier que Joe Belfiore (Vice-Président de la division systèmes d'exploitation) avait annoncé « Project Spartan » qui n'était que le nom de code du nouveau navigateur Internet. L'idée étant de partir de zéro

pour proposer un navigateur en adéquation avec les technologies Internet actuelles et surtout compatibles avec les standards du Web. Lors de la Conférence Build qui s'est déroulée début mai, Microsoft a précisé le nom officiel qui est désormais Edge. Le nouveau navigateur est donc une

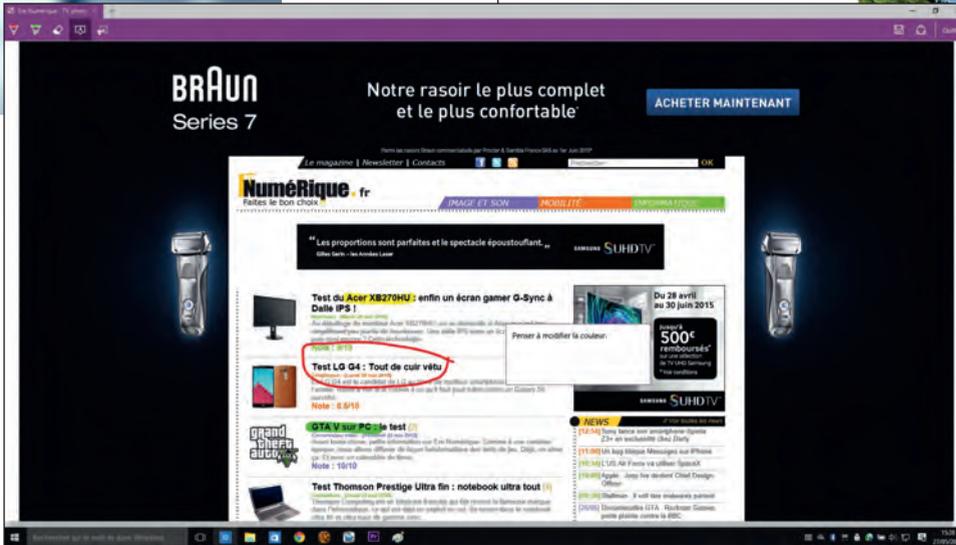


Le module de recherche est directement intégré dans la barre d'adresse.

Surignage tactile ou avec un stylet.



La gestion de l'historique et des favoris est bien plus simple.



de fabrication que l'utilisateur peut envoyer à son contact. Enfin, l'assistant vocal Cortana sera également de la partie. Il pourra par exemple, si l'on recherche un restaurant, indiquer l'itinéraire pour s'y rendre et même proposer le menu qui s'y rattache. Bref, tout a été pensé pour s'intégrer dans la vie et le travail au quotidien de l'utilisateur.

### Un meilleur navigateur qu'Internet Explorer ?

C'est la promesse faite par Microsoft. Edge supportera mieux les extensions Web et même ceux développés pour Chrome et Firefox. Ces extensions sont devenues au fil des ans quasi indispensables pour certains utilisateurs et parfois même pour certains sites Web. Chrome et Firefox étant les deux navigateurs les plus utilisés, la lourde tâche de Microsoft est effectivement d'assurer au maximum la compatibilité des extensions au sein du navigateur. Au final, après 20 ans de bons et loyaux services, Internet Explorer tire sa révérence sans doute pour le grand bonheur des utilisateurs. L'arrivée de Microsoft Edge devrait apporter du sang neuf dans la manière d'interagir avec le contenu du Web et la firme de Redmond pourrait récupérer des parts de marché. Sur ce point, si Edge semble être un meilleur candidat que ne l'a été Internet Explorer, il faudra attendre quelques mois après la sortie de Windows 10 pour analyser le comportement des utilisateurs face à ce nouveau navigateur.

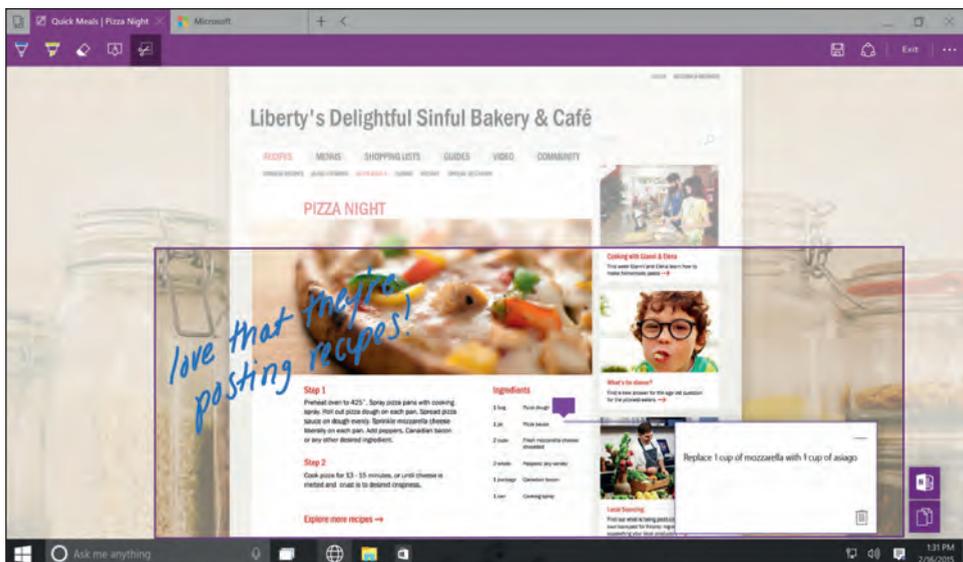
application universelle, ce qui signifie qu'il est aussi disponible sur les smartphones et tablettes fonctionnant sous Windows 10. A la différence des premières applications dites « Modern UI », celles universelles peuvent désormais s'afficher en mode fenêtré et être mises en plein écran ou réduite comme toutes les applications Windows classiques. On apprécie d'ailleurs que Microsoft soit revenu aux bases de son OS avec une gestion des fenêtres et non des applications qui fonctionnent uniquement en plein écran comme c'est le cas avec Windows 8.x.

### Une interface minimaliste

Avec Edge, la firme de Redmond a fait le choix d'une interface minimaliste. C'est d'ailleurs, le cas avec les autres applications universelles et cette tendance semble également se propager sur les nouvelles versions des applications Windows classiques comme la prochaine suite Office 2016, par exemple. Visuellement c'est plus agréable à l'œil. A l'image de Chrome, on retrouve directement les onglets à l'ouverture du navigateur avec juste en dessous, les flèches « Précédent », « Suivant » ainsi que l'icône pour actualiser la page Web suivi de la barre d'adresse. A noter que cette dernière sert désormais aussi de champ de recherche. Il suffit d'entrer sa recherche pour que Edge affiche des suggestions, des résultats du Web ou encore l'historique de navigation et les favoris. L'icône « Hub » permet d'accéder aux différentes actions effectuées et mémorisées par le navigateur. Il conserve notamment les pages enregistrées, les favoris, l'historique de navigation et les téléchargements en cours. Mais Edge propose aussi d'autres fonctions...

### Surigner, griffonner et écrire des notes

Pour aller un peu plus loin dans l'expérience Web, Microsoft apporte quelques nouveautés pratiques au quotidien. Ainsi, lorsque l'on consulte une page Web, il est possible de surligner du texte, d'entourer des zones en rouge, ou encore d'y apporter un commentaire, annotations qui pourront ensuite être enregistrés et partagé avec ses contacts ou des logiciels de travail collaboratif comme OneNote. Une icône dédiée donne accès aux outils pour la prise de note, le surlignage, etc. Microsoft donne comme exemple, une recette de cuisine sur laquelle on surligne les ingrédients importants avec l'ajout de notes sur des petits secrets



Prise de notes en tactile.

# Les meilleurs jeux vidéo



Ré-édition PC & PS3 - Jeux d'Objets Cachés

PC WiiU NINTENDO 3DS XBOX ONE PS3 PS4

o sur PC et consoles !

# ist For mes

- Simulation - Jeux Premium PC & consoles

PC WiiU NINTENDO 3DS XBOX ONE PS3 PS4

# Nvidia

## Synchronise les portables



**Nvidia a profité de l'annonce de sa nouvelle puce graphique haut de gamme, la GeForce GTX 980 Ti, pour dévoiler la déclinaison mobile de sa technologie G-Sync.**

Disponible depuis près d'un an pour les ordinateurs de bureau destinés aux joueurs, cette technologie permet d'optimiser la synchronisation entre la carte graphique et le moniteur afin d'obtenir la meilleure fluidité possible dans les jeux. Cela permet également d'éviter les phénomènes dits de déchirures (Tearing en anglais) de l'image lors des actions rapides. Bien entendu, pour que cela fonctionne, il est indispensable d'associer une carte graphique équipée d'une puce GeForce avec un moniteur intégrant un module G-Sync. Si ces moniteurs sont un peu plus onéreux que les modèles standards, ils apportent clairement un meilleur confort pour le joueur. Dans le cas de la version destinée aux portables gamers, le module physique G-Sync spécifique n'est plus nécessaire puisque la puce graphique peut directement adresser l'écran du portable ce qui permet de ne pas grever les prix. Les premiers ordinateurs équipés arriveront cet été avec Asus, MSI et Gigabyte en première ligne.

# Konix

## à l'écoute des joueurs



**Konix, marque distribuée par Innelec, complète sa gamme de casques pour joueurs avec deux nouveaux modèles, le Drakkar PC et le Konix PS4.** Le premier, destiné aux joueurs sur PC est de type circum-aural fermé. Il intègre deux haut-parleurs de 50 mm recouvert d'un coussinet en simili-cuir et un arceau réglable rembourré recouvert de tissu. Le Drakkar PC est muni d'une télécommande intégrée pour l'ajustement du volume d'écoute et du microphone. Le modèle Konix PS4 est comme son

nom l'indique destiné aux joueurs équipés de la console de Sony. Le casque est de type circum-aural avec des haut-parleurs de taille plus modeste que le Drakkar PC avec 40 mm. On retrouve les coussinets avec le revêtement simili-cuir et l'arceau rembourré. La petite différence se situe au niveau des commandes qui sont ici intégrées sur l'une des oreillettes. A noter que ces deux casques sont également compatibles avec les smartphones, tablettes et baladeurs. Le Drakkar PC et le Konix PS4 sont disponibles au prix de **24,99 euros.**



# Sandisk

## externalise le SSD



**Le spécialiste de la mémoire flash complète sa gamme de stockage externe avec deux familles de SSD externes très compacts, les Extreme 500 et Extreme 900.** Si la première est surtout destinée au grand public avec des capacités de

120, 240 et 480 Go, la deuxième est orientée professionnelle avec des capacités plus importantes de 480, 960 et 1,96 To. Les principales différences entre ces séries, hormis les capacités, se situent sur les performances et leur interface USB. Ainsi, la série Extreme 500 affiche des taux de transfert de l'ordre de 415 Mo/s et se connecte en USB 3.0 alors que les taux de transfert de la série Extreme 900 se situent autour des 850 Mo/s et profitent d'une connexion USB 3.1 (la toute nouvelle norme qui a été ratifiée il y a quelques mois). La série Extreme 500 sera destinée à la sauvegarde au quotidien et au stockage de vidéos, photos et musiques tandis que la série Extreme 900, de par ses performances, sera idéale pour le montage vidéo, notamment en résolution Ultra-HD. Outre leurs performances, Sandisk a également soigné le design et l'encombrement avec un boîtier au format carré pour la série Extreme 500 (75 x 75 x 10 mm) et un rectangle en aluminium pour la série Extreme 900. Garantis 3 ans, les SSD Extreme 500 sont disponibles aux prix de **119 euros** (120 Go), **169 euros** (240 Go) et **279 euros** (480 Go) et les SSD Extreme 900 aux prix de **459 euros** (480 Go), **769 euros** (960 Go) et **1349 euros** (1,92 To).



# Asus

## Republic of Gamer

**La gamme ROG pour Republic of Gamer représente le nec plus ultra du matériel à destination des joueurs.** Asus

peaufine et bichonne cette catégorie qui représente une part de marché non négligeable. A l'occasion du Computex (salon taiwanais dédié à l'IT), le constructeur a dévoilé une nouvelle souris, la Spatha et un clavier baptisé Claymore. La Spatha est une souris équipée de 12 boutons qui s'intègrent dans un châssis en alliage de magnésium. La souris est un modèle optimisée pour les MMO et peut fonctionner en mode filaire ou sans fil. Dans ce dernier cas, elle se

rechargera via un dock dédié. Le clavier ROG Claymore est un modèle mécanique. Son originalité tient dans son pavé numérique amovible, pratique pour le transporter si l'on ne dispose pas de beaucoup de place dans un sac à dos par exemple ou si la place vient à manquer lors que le joueur participe à une compétition. Tendence oblige, les deux périphériques sont dotés de LED capables d'afficher jusqu'à 16,8 millions de nuances de couleurs à travers des effets lumineux ajustables par le logiciel maison. Disponible cet été, Asus n'a pas encore communiqué sur les prix.





## Bose Nomade version 2



**Bose dévoile son enceinte Bluetooth SoundLink Mini II.** Il s'agit d'un modèle compact doté de fonctionnalités pratiques comme l'option mains-libres et l'annonce vocale pour simplifier son utilisation. L'enceinte SoundLink Mini II est alimentée par une batterie lithium-ion rechargeable d'une autonomie de 10 heures. Pour plus de commodité, la nouvelle batterie se recharge avec la plupart des sources d'alimentation USB. Bose précise

que l'association de deux haut-parleurs et de deux radiateurs passifs opposés permet de diffuser un son clair et riche avec des basses profondes. L'enceinte se décline dans deux coloris : noir carbone et blanc perle. Elle est disponible au prix de **199,95 euros**. Des caches souples, disponibles en rouge intense, vert énergie, bleu marine, noir charbon et gris seront vendus séparément au prix de **24,95 euros** l'unité.



## HP De l'encre par abonnement



Avec son programme Instant Ink lancé il y a quelques jours en France, HP tente de changer le paradigme de la vente des consommables d'impression. Le concept est relativement simple : l'utilisateur n'achète plus ses cartouches mais souscrit à un abonnement et se fait directement livrer des cartouches pleines lorsque celles présentes se vident. Selon le forfait choisi à 2,99, 4,99 et 9,99 euros, l'utilisateur aura droit à 50, 100 ou 300 pages par mois, quel que soit le contenu de la page (simple texte ou photo). Ce service ne pourra être utilisé qu'avec des imprimantes connectées compatibles. A noter qu'Instant Ink ne se coupe pas totalement des magasins puisque les cartes d'abonnement y seront vendues et qu'une part des revenus est reversée à l'enseigne.

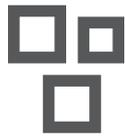
## Apple

### Passage au streaming



Si elle était dénuée de toute annonce matérielle, la conférence développeurs Apple aura été riche en nouveautés logicielles. La principale a été l'annonce du lancement ce 30 juin d'un service de Streaming musical. Apple Music vient donc concurrencer Spotify et Deezer avec en particulier un

abonnement famille pour cinq personnes vendu 14,99 euros par mois (contre 9,99 euros pour l'abonnement standard). A noter que le service aura droit à son application Android et Windows, preuve qu'Apple veut imposer largement son service. On en a aussi appris plus sur iOS 9 qui arrivera à la rentrée. Contrairement aux deux versions précédentes, Apple s'est plus concentré sur l'optimisation et la chasse aux bugs que sur des nouvelles fonctions. Ceci dit, il y aura Proactive (une copie maison de Google Now) mais aussi une vraie implémentation du multitâche avec la possibilité de partager son écran entre deux applications. Les Macs auront eux aussi droit à un nouvel OS X, surnommé cette fois El Capitan. Comme pour iOS 9, pas de révolution, l'accent ayant été mis sur la correction des bugs et sur les performances, OSX Yosemite n'ayant pas brillé à ce niveau. La sortie est prévue pour l'automne.

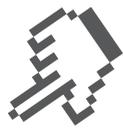


# Acer

## Ordinateurs design



Le constructeur taïwanais a profité du Computex pour dévoiler deux nouveaux tout-en-un qui viennent compléter la gamme Aspire Z. Ainsi l'Aspire Z3-710 et l'Aspire ZC-700 disposent d'écrans d'une diagonale respective de 23,8 et 19,5 pouces, tous deux en Full-HD. Côté design, les deux trouvent leur inspiration du côté de la marque à la pomme. Un design réussi mais pas exactement original. Sur le plan technique, les deux Aspire Z s'appuient selon le modèle sur des processeurs Intel Core i, Pentium ou Celeron. Toujours suivant les modèles, une puce graphique dédiée Nvidia GeForce GTX 840M sera présente ou non. Des modèles simples et complets qui devraient donc intéresser ceux qui cherchent des tout-en-un multimédia abordables. Si Acer n'a pas communiqué sur les prix, la disponibilité est annoncée pour le troisième trimestre.



# Asus

## Ordinateurs Zen



Asus a présenté au Computex deux nouveaux tout-en-un les Zen AIO Z240IC et A220IC. Comme chez Acer, le design est fortement inspiré des derniers iMac. La configuration devrait être relativement haut de gamme puisque l'on trouvera selon les modèles des cartes graphiques permettant de jouer mais aussi de l'USB 3.1 avec le nouveau connecteur réversible. La technologie de reconnaissance de mouvement Intel RealSense est aussi de la partie même si on ne sait pas comment elle sera exploitée. Pas de date de sortie précise mais cela devrait être autour de la rentrée.



# Fujifilm

## Passion photo



Le spécialiste des appareils photos au look vintage complète sa série X avec un nouvel hybride à objectifs interchangeables, le X-T10.

Ce boîtier compact et léger est surtout destiné aux passionnés de photo. Il intègre un nouveau système de mise au point, ainsi qu'un viseur électronique temps réel haute définition de 2,36 Mpixels avec un temps de latence très faible précise la marque. Le X-T10 est équipé d'un capteur APS-C X-Trans CMOS II et d'un système autofocus à détection de phase. Le nouveau système de mise au point s'appuie sur le modèle actuel à 49 points et y ajoute deux modes supplémentaires baptisés

Zone AF et Wide/Tracking AF qui utilisent désormais 77 points répartis sur une zone plus large. L'objectif est d'améliorer la capacité de l'appareil à accrocher et suivre les sujets mobiles. Par ailleurs, l'appareil est doté d'un mode mise au point continu AF-C à huit images par seconde en mode rafale. Pour l'avoir rapidement pris en main, il s'agit du digne successeur du X-E2 avec un viseur central au meilleur dégagement oculaire et également doté d'une prise en main améliorée. Le X-T10 est disponible à **699 euros** boîtier nu et à **799 euros** en kit avec le zoom objectif XC16-50 mm.



# Corsair De la belle mécanique

■ Baptisé STRAFE, le nouveau clavier de Corsair vient compléter une large gamme en apportant quelques changements au design habituel de la marque. Ainsi, à la différence des autres claviers, celui-ci dispose d'un cadre qui entoure les touches et qui le rapproche des claviers gamer traditionnels. Toutefois, un large espace a été laissé entre l'encadrement et les touches pour faciliter leur démontage et leur nettoyage. Par ailleurs, cet encadrement a permis d'intégrer des LED qui illuminent les côtés du clavier. A ce propos, le rétroéclairage se limite à la couleur rouge chère à la marque. On oublie donc le mode RGB qui est une

tendance forte dans le monde du gaming. Bien entendu, il est possible de programmer le rétroéclairage pour des effets de lumière. Du côté des touches, le STRAFE s'appuie au choix sur des switches Cherry MX Red ou Brown. La différence étant le bruit émis lors de l'appui sur la touche et la réactivité. Petite particularité, les touches spécifiques Z, S, Q, D utilisées dans les FPS et MMO sont recouvertes d'un revêtement texturé pour une meilleure prise en main et Corsair fournit également d'autres touches (A, E, R, F) pour les jeux de type MOBA. Le Corsair STRAFE est commercialisé au prix de **119,90 euros**.



## LG, OLED et SUHD

■ LG annonce la disponibilité de deux nouveaux téléviseurs. L'un OLED le Art Slim EG960V et l'autre S-UHD, l'UF950V. Le premier s'appuie sur une technologie maîtrisée par le constructeur et dont il reste l'un des fervents défenseurs. La dalle affiche une résolution Ultra-HD. Ce téléviseur OLED intègre la technologie Perfect Mastering Engine qui améliore la mise à l'échelle des sources SD, HD et Full-HD vers l'Ultra-HD. Les modèles 55 et 65 pouces seront disponibles en juin à des prix non encore communiqués mais comme toujours en OLED, on peut douter qu'il y ait une large disponibilité. LG mise aussi sur la technologie S-UHD qui combine Ultra-HD et rétro-éclairage Quantum Dot. Le UF950V est un modèle ultra fin non incurvé. La technologie S-UHD promet des couleurs magnifiées et un noir plus profond qui s'approchent justement de l'OLED. Le téléviseur repose sur un socle appelé Auditorium et qui agit comme un réflecteur

acoustique pour restituer un meilleur son. Comme sur le modèle OLED, ce téléviseur intègre les fonctions Smart TV associés à WebOS 2.0. Les prix devraient s'établir autour des 3 500 euros pour le modèle 55 pouces et **4500 euros** pour le 65 pouces.



## Sony Petite touche

■ La marque japonaise a présenté son nouveau smartphone haut de gamme, le Xperia Z3+. Petite surprise, Sony se contente de passer à un processeur plus puissant (un Qualcomm Snapdragon 810 précisément) et de supprimer le cache pour le port micro-USB. Cela nous laisse donc avec un smartphone haut de gamme certes très séduisant mais qui manque un peu de nouveautés par rapport à ce que propose un Galaxy S6. C'est d'autant plus frappant que le prix reste le même, **699 euros** pour la version 32 Go qui est déjà disponible en magasins.



## Wiko Mensurations de rêve



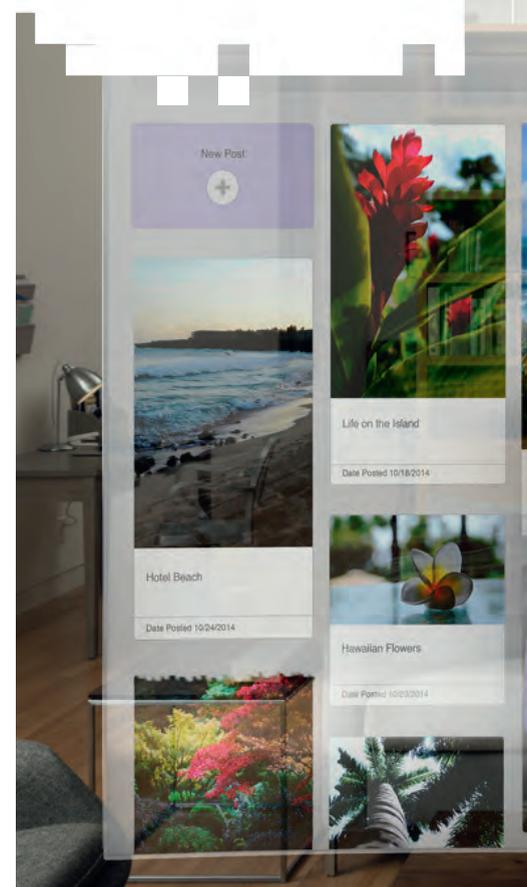
■ Présenté en début d'année, le Highway Pure 4G affiche une finesse extrême avec 5,1 mm d'épaisseur seulement. On en sait désormais un peu plus sur ce smartphone destiné à accompagner la montée en gamme entamée par la marque. Si le design est très séduisant, les caractéristiques sont moins impressionnantes puisque l'écran de 4,8 pouces se contente d'une résolution HD et que le processeur Qualcomm Snapdragon 410 embarqué n'est pas des plus puissants. Reste que c'est avant tout sur ses mensurations de rêve que le Highway Pure 4G compte pour attirer le client. Un pari réaliste puisque le prix demeure contenu à **299 euros**. Le Wiko Highway Pure 4G sera disponible au moment où vous lirez ces lignes.



Entretien avec

**Nicolas Gaume,**  
Directeur Division DX, Developer  
eXperience, Microsoft France

Windows 10 est en complète rupture avec les autres plates-formes de développement car pour la première fois, un système adresse tous les appareils, qu'ils soient petits ou grands, tactiles ou non. Pour que l'expérience utilisateur soit optimale sur tous ces appareils, Microsoft a créé les applications universelles dont le succès constitue le véritable enjeu d'une approche utilisateur complètement nouvelle. Par Stéphane Kauffmann



#### JDLI : En quoi consistent les applications universelles ?

**Nicolas Gaume :** Elles sont conçues pour Windows 10 et doivent donc procurer une bonne expérience utilisateur, qu'importe la taille d'écran et le type d'affichage, y compris pour les nouvelles formes de diffusion comme la réalité augmentée en 3D avec HoloLens. Windows 10 est un projet très ambitieux et basé en grande partie sur les retours des utilisateurs, 25 000 par jour pendant la phase de test actuelle. De cette approche très à l'écoute est née l'expérience d'une interface qui adresse tous les appareils avec un système qui évoluera au fil des jours avec les usages ! Pour l'heure, chaque système d'exploitation n'adressait qu'un type d'appareils, Windows 10 les intègre tous pour une expérience unifiée qui suit l'utilisateur du travail à la maison, qu'il soit sédentaire ou en déplacement. Bien entendu, il fallait aussi que la création de ces applications soit simple d'accès sans surcoût ou complexification du développement. Microsoft a donc développé un ensemble de règles et d'outils pour permettre de créer dans les meilleures conditions possibles une application polyvalente qui fonctionne sur tous les appareils.

#### Cela veut dire qu'une même application fonctionne aussi bien sur un smartphone que sur un ordinateur de bureau ?

Absolument et pour y arriver, il a fallu donner aux développeurs des outils qui le permettent, sans sacrifier la performance et sans rendre le développement plus complexe. Il est possible de



comparer cette évolution avec les autres étapes cruciales dans l'histoire de l'interface utilisateur. Quand sont apparus la souris et le multifenêtrage avec MacOS et Windows, il a fallu faciliter l'usage en rendant l'expérience utilisateur homogène avec le même bouton à cliquer au même endroit. Pour cela, les développeurs avaient à disposition une couche de plus haut niveau qui permettait d'unifier l'ergonomie. C'était à la fois libérateur et plus rigoureux mais toujours pour servir le bénéficiaire utilisateur. Les Webapps ont ensuite montré qu'il était possible de créer des programmes qui fonctionnaient quelle que

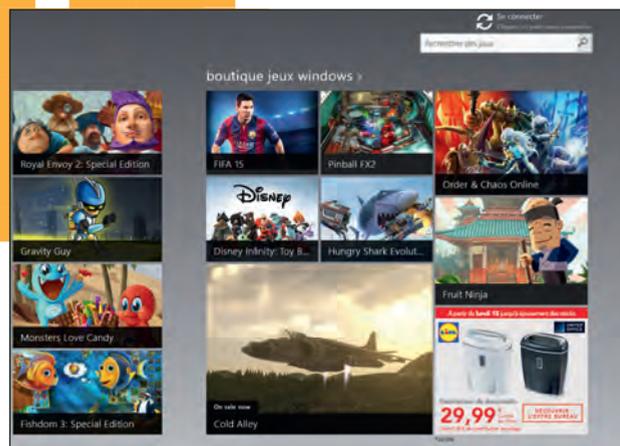
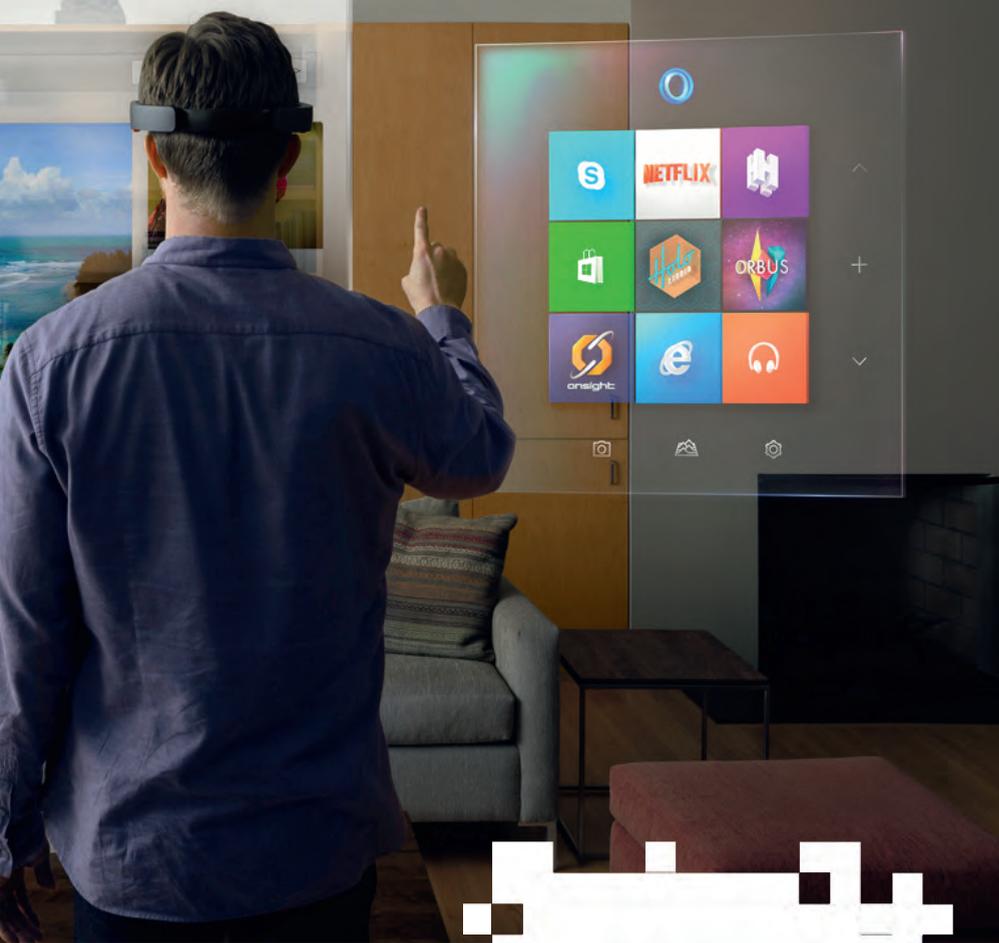
soit la taille d'écran. Ces applications ont en revanche rapidement montré leurs limites en termes de qualité d'expérience et de performances. Windows 10 propose un mode natif qui allie la polyvalence à l'expérience utilisateur et à la performance. L'application détecte automatiquement la taille d'écran et propose l'expérience adaptée.

#### Quelle est la complexité de développement par rapport aux applications sur les plates-formes concurrentes ?

A effort constant, le développement n'est pas plus

# Les applications universelles

# Le véritable défi de



**N'est-il pas compliqué de créer une application qui soit autant à l'aise sur un écran de cinq et de 15 pouces ?**

Evidemment, l'expérience ne peut pas être la même, ne serait-ce que par la méthode de saisie. L'application doit être conçue pour une approche différente selon le type d'écran. Une application 2D fonctionnera avec HoloLens mais son intérêt en sera extrêmement réduit. L'idéal est de proposer une application dont l'expérience et même l'usage s'adaptent au type d'appareil utilisé. Pour autant, certaines applications sont conçues pour un usage spécifique et donc un certain type d'appareils auquel elles se destinent prioritairement. Pour autant, le fonctionnement sera garanti sur tous les formats. Pour d'autres types d'applications, et notamment les jeux, il faut impérativement modifier en profondeur selon le format. Ainsi, un jeu Xbox sur mobile ne peut utiliser qu'une quantité de données bien plus réduite. L'ergonomie visuelle conditionne l'expérience utilisateur tout comme il faut adapter le titre à la performance de l'appareil.

compliqué pour un résultat en revanche bien plus universel. Les outils de développement sont connus. L'environnement de Visual Studio est très confortable et les règles ne sont pas plus contraignantes qu'auparavant. Elles permettent une grande souplesse sur le design et beaucoup d'audace en termes d'ergonomie, tout en garantissant un fonctionnement irréprochable sur tous les appareils.

**Est-il possible de porter facilement une application qui existe sur Android ou iOS ?**

Tout d'abord, il convient de préciser qu'un portage n'est pas de la magie et que cela reste une adaptation. Notre but premier est évidemment de convaincre l'éditeur à effectuer un développement natif très rentable par la diffusion universelle de son application. Mais si pour des raisons de coût et de temps, le portage est la meilleure solution, alors nous le facilitons au maximum. Une journée peut suffire mais là encore, mieux vaudra y consacrer une semaine de plus et ajouter des fonctionnalités intéressantes pour la version Windows. Il y a aussi deux approches différentes. Toute application Android existante pourra fonctionner sous Windows Phone sans toucher au code alors que pour iOS, il faut recompiler le code source.

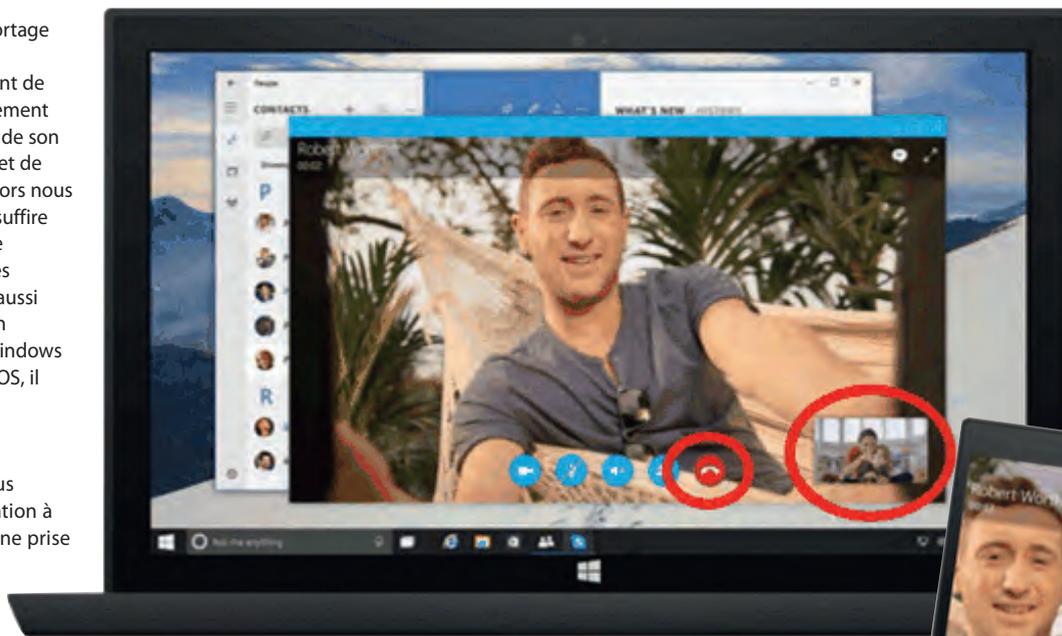
**Quid du portage depuis Windows 8 ?**

Toute application Windows 8 fonctionne sous Windows 10 mais il y a ensuite une optimisation à effectuer pour améliorer l'expérience avec une prise en compte des nouvelles fonctionnalités et elle varie beaucoup en fonction de

l'âge de l'application. A partir de Windows 8.1, c'est beaucoup plus simple.

**Comment allez-vous garantir la qualité et surtout la compatibilité avec tous les appareils sous Windows ?**

Microsoft veut garantir une expérience utilisateur irréprochable et chaque application sera testée et validée, notamment pour vérifier que son contenu corresponde bien à la description et ce pour quoi elle est vendue. Nous serons très exigeants car il est essentiel de satisfaire l'utilisateur.



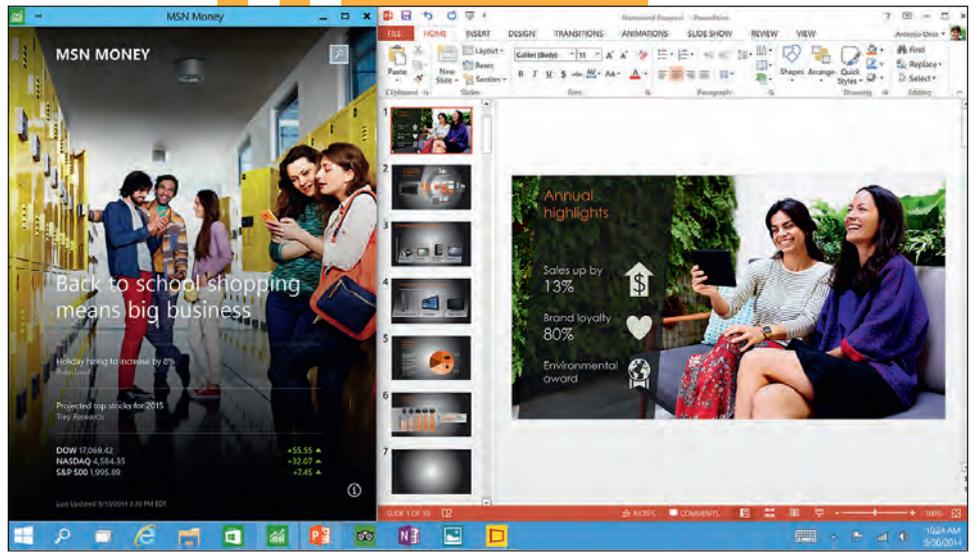
# Windows 10

**Quels moyens allez-vous mettre en œuvre pour soutenir et inciter les développeurs ?**

L'équipe que je dirige et sa centaine de collaborateurs en France n'a que cet unique but. Nos experts techniques présentent aux développeurs, aux studios et aux éditeurs ce qu'il est possible de faire. Notre plate-forme Windows Azure permet un accompagnement personnalisé pour déployer au mieux un projet. Les projets que nous jugeons particulièrement intéressants, notamment parce qu'ils tirent vraiment partie de possibilités offertes par Windows 10, seront accompagnés directement par nos équipes du début jusqu'à la fin du développement. Nous mettons les moyens nécessaires et nous multiplions déjà les conférences et les workshops pour attirer le plus de développeurs possibles.

**Vous partez tout de même avec un handicap comparé aux autres plates-formes et à leur parc d'applications gigantesque. Comment le rattraper ?**

Il faut bien comprendre que les autres plates-formes n'adressent qu'un certain type d'appareils. Nous adressons plus d'un milliards d'appareils dans notre écosystème et ce volume, combiné à l'abolition des frontières entre les appareils, devrait suffire à convaincre tout éditeur et tout constructeur du bien fondé d'avoir une application universelle. Nous ne luttons plus à armes égales avec les autres plates-formes qui sont différentes selon qu'il s'agisse d'un téléviseur, d'un ordinateur ou d'un smartphone. C'est le sens de l'histoire, on le voit bien sur les réseaux sociaux où la frontière a déjà été franchie avec des succès colossaux comme King. Nous franchissons une étape supplémentaire en proposant une expérience optimale quel que soit l'appareil, sans restrictions de performances ou d'ergonomie et nous pensons que cette expérience incitera tout le monde à créer une



« Windows 10 a été conçu et pensé pour offrir la meilleure interface et intelligence possible aux objets connectés. »

application avec, certes des contraintes et des règles, mais aussi la garantie de fonctionner sur tous les formats et de toucher dès le lancement plus de 100 millions d'utilisateurs si l'on en juge sur les pré-réservations qui dépassent toutes les attentes.

**Avec la massification des objets connectés, il faut systématiquement qu'il y ait une application Windows 10 au même titre qu'iOS et Android. Comment allez-vous y parvenir ?**

C'est évidemment un élément crucial. Windows 10 a été conçu et pensé pour offrir la meilleure interface et intelligence possible aux objets connectés. Nous serons présents sur toutes les technologies. Avec Azure, nous disposons déjà d'une approche cloud pensée pour le traitement des données qui sont fournies par les objets connectés. Non seulement, elle garantit la sécurité mais permet surtout l'apprentissage entre machines pour exploiter réellement les données car ce sera l'enjeu

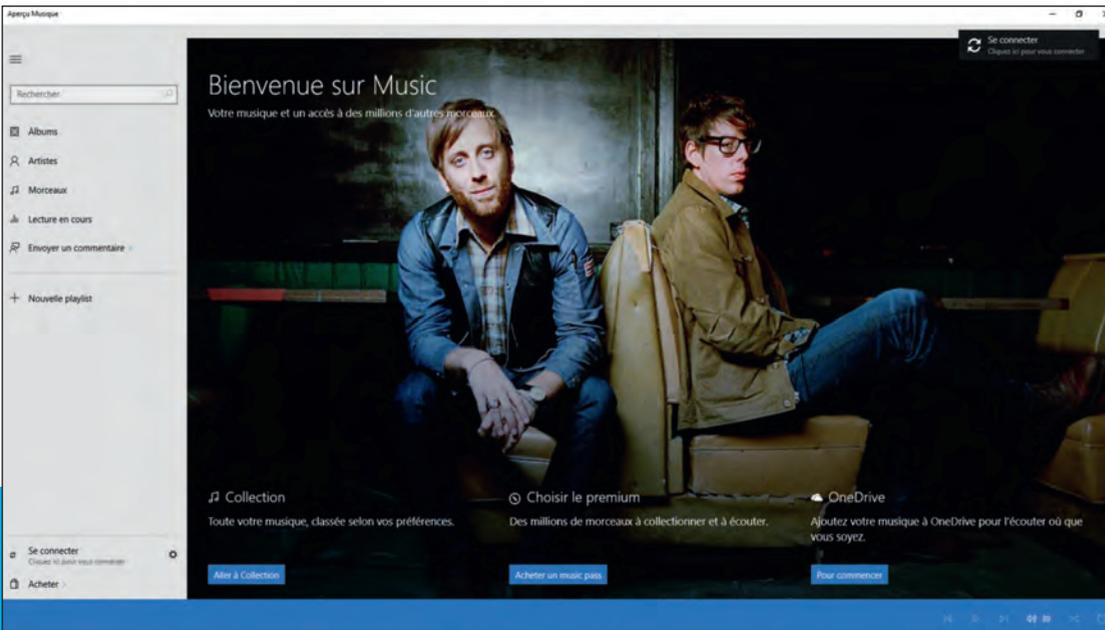
premier du développement d'un Internet des objets qui fasse sens. La combinaison de Windows 10 et d'Azure formera l'équipe gagnante pour y parvenir. Avec Windows 10, Microsoft a aussi changé radicalement son approche en se réinventant avec humilité et un énorme appétit pour séduire. Nous voulons que tout le monde désire et aime Windows pour ce qu'il est et ce qu'il permet. Cette approche se marie parfaitement avec la révolution technologique que nous sommes en train de vivre.

**Quelle est la part du jeu, est-ce un focus particulier ?**

Le jeu vidéo est au cœur de notre stratégie. A côté d'un jeu console en bonne santé, celui sur PC a trouvé une place qui lui est propre et il est certain qu'il a de belles années devant lui, tout comme son extension sur les appareils mobiles. A l'image de Windows 10, les frontières s'abolissent dans le jeu. Le joueur occasionnel désire une expérience plus aboutie et le passionné exige une implication plus sociale. Nous sommes la tête de pont de cette nouvelle approche du jeu que nous allons partager à travers toutes les plates-formes, nous venons d'ailleurs d'annoncer le support d'Oculus Rift...

**La réussite de votre plan applicatif sous Windows 10 est-elle stratégique pour Microsoft ?**

Plus que stratégique. Nous savons que le succès de Windows 10 dépendra au final de la qualité de l'univers applicatif. Nous sommes certains du potentiel, tout comme nous pensons que le chemin emprunté est le seul possible. De plus, nous disposons dès le début des outils parfaitement adaptés à tous les types de développement. Reste à le faire savoir le plus vite possible au plus grand nombre d'éditeurs et de développeurs. C'est notre mission, dans l'équipe DX en charge de cette évangelisation.





# Atmosphères

Designer de vos idées

**Atmo up**  
Créateur de ventes

Animations/Démonstrations Commerciales  
Formateurs  
Opérations Commandos  
Force de vente

Stands  
PLV / ILV  
Mobilier commercial  
Identité visuelle

**Atmo lab**  
Créateur d'images

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

**Atmo event**  
Créateur de liens

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

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



# Développeur de vos ventes



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

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

# Moniteurs

# L'enfer du jeu



Il y a quelques années encore, bien peu de gens misaient sur l'avenir du jeu PC, et pourtant selon les chiffres des analystes, la part de marché du jeu sur PC continue de croître et qui dit jeu PC, dit carte graphique de compétition et écran digne de ce nom. Pour les quelques 11 millions de joueurs sur PC en France, mieux vaut donc avoir le rayon moniteurs adapté. Par Stéphane Kauffmann



## Eizo Foris FS2434

### Du sérieux

L'écran Eizo FORIS FS2434 est un 24 pouces conçu pour le jeu vidéo. Eizo a avant tout construit sa réputation autour de la qualité d'image, surtout dans les milieux professionnels les plus exigeants. Sans être désagréable à l'œil, le moins que l'on puisse dire, c'est que l'écran détone. C'est un peu retour vers le futur. Le plastique est noir mat et une large bande ondule au bas de la dalle. C'est franchement massif et anachronique mais aussi très solide. Côté performance, ce n'est pas le meilleur écran du marché. Sa latence est plus élevée que la moyenne mais il compense par un rendu des couleurs moins caricatural que d'ordinaire sur un moniteur de jeu.

- Diagonale : 24 pouces
- Résolution : Full-HD
- Dalle : IPS
- Latence : 4,9 ms
- Synchronisation : NC
- Connectique : 2 HDMI, DVI-D, VGA

349 €



## Asus PB279Q

### Ultime

Si vous voulez avoir en rayon un moniteur haut de gamme, voici le modèle qu'il vous faut. C'est un écran 4K / Ultra-HD. D'ordinaire cette résolution est réservée aux professionnels de l'image mais grâce à une électronique perfectionnée, l'appareil atteint une latence très faible tout en offrant de grands angles de vision grâce à sa dalle IPS. Dépourvu de G-SYNC, il réussit aussi à contenir son prix dans les limites du « raisonnable » mais comme le jeu vidéo n'est pas une activité très raisonnable...

- Diagonale : 27 pouces
- Résolution : Ultra-HD
- Dalle : IPS
- Latence : 5 ms
- Synchronisation : NC
- Connectique : 4 HDMI, 2 DisplayPort

799 €



**Si le marché du PC n'est plus ce qu'il était, celui du jeu vidéo sur PC, au contraire, est toujours vivace.** Mieux encore, il est en croissance permanente et d'une innovation sans faille, avec des titres ambitieux comme Elite Dangerous, des hits tels GTA 5 et des campagnes

Kickstarter à succès. Oui mais voilà, pour jouer sur PC, il faut certes un ordinateur performant mais aussi un écran digne de ce nom et les constructeurs l'ont bien compris. Le joueur est un technophile passionné et il est possible de lui proposer un moniteur à 600 ou 700 euros avec le

bon argumentaire technique. Mais attention, la clientèle est éduquée, le joueur sait ce qu'il veut et s'il accepte volontiers d'acheter des tours de PC bariolées d'un goût plus que douteux, on ne pourra pas lui raconter d'histoires quant aux performances réelles des moniteurs. Alors autant être calé.

## 4K ou pas ?

Dans leur recherche permanente de valeur, les constructeurs misent et communiquent sur le haut de gamme. Aussi, il y a des références qu'il faudra avoir en rayon si l'on veut un tant soit peu se positionner sur le gaming. Parmi ces références haut de gamme se pose la question de la résolution. Il existe des écrans 4K pour le jeu. Ils sont rares, gigantesques et se négocient généralement aux alentours de 1000 euros. Inutile d'espérer en vendre des milliers. Il faut une (ou plusieurs !) carte graphique très performante pour faire tourner un titre comme The Witcher 4 en pleine résolution. Mieux vaut donc orienter le gros du rayon vers des définitions plus modestes comme le Full-HD ou le WQHD (2560 x 1440). D'ailleurs, bon nombre d'appareils de jeu utilisent cette résolution, en conjonction avec les dernières



## Acer XB270HU Moniteur surdoué

Plébiscité par la presse, ce moniteur informatique G-SYNC de 27 pouces de diagonale est à avoir absolument en rayon. Certes, il coûte 800 euros, mais sa résolution WQHD et surtout sa dalle IPS unique en font un bestseller. L'écran est de plus particulièrement soigné, avec un look discret mais classieux. Ses angles de vision très larges par rapport à la concurrence sont de plus faciles à démontrer. Bref, c'est un écran qui devrait se vendre tout seul si vous arrivez à attirer les gamers dans vos rayons !

- Diagonale : 27 pouces
- Résolution : 2560 x 1440 pixels
- Dalle : IPS
- Latence : 4 ms
- Synchronisation : GSYNC
- Connectique : DisplayPort

799 €



## Iiyama GE2488HS Jeu premier prix

Tout le monde n'a pas les moyens d'investir dans un moniteur 4K G-SYNC de luxe. Aussi, Iiyama a pensé à eux avec ce 24 pouces GE2488HS, un moniteur Full-HD d'une latence d'1 ms, à moins de 200 euros. Que demander de plus ? La marque jouit en France d'une réputation sans faille auprès des gamers. Certes l'écran n'est pas le plus design qui soit mais son austérité est aussi un gage de solidité évident. L'écran remplit son rôle pour le jeu, avec sa latence très faible et reconnue dans la presse également. C'est un écran 24 pouces simple, efficace et très recommandable.

- Diagonale : 24 pouces
- Résolution : Full-HD
- Dalle : TN
- Latence : 1 ms
- Synchronisation : NC
- Connectique : HDMI, DVI-D, VGA

179 €



innovations graphiques de Nvidia. Le géant de la puce graphique fait depuis longtemps les yeux doux aux fabricants de moniteurs et on y trouve désormais des innovations technologiques comme le G-SYNC, permettant de synchroniser le débit de la carte graphique à la fréquence de rafraîchissement de l'écran, ce qui permet de limiter les saccades. On trouve aussi l'ULMB (Ultra Low Motion Blur) qui fait clignoter le rétro-éclairage pour éliminer la sensation de latence. Tout ceci fonctionne bien, mais il faut s'assurer que l'acheteur a une carte graphique avec une prise Display Port, seule connectique disponible sur ces appareils ; ou à défaut, lui en proposer une en bundle !

### L'entrée de gamme aussi

Ces écrans bardés de technologies sont très bien, ils offrent des marges confortables et permettent d'attirer le joueur en rayon. Mais il ne faut pas pour autant oublier ceux qui n'ont pas 1 000 euros à mettre dans un grand écran 27 pouces. Dans les appareils plus petits, en 24 pouces par exemple, il existe d'excellents



moniteurs de jeu à 300 euros. Certes, ceux-ci ne disposent pas des raffinements précités, mais ils offrent une latence faible, de l'ordre d'une milliseconde, ce qui suffit généralement pour convaincre les acheteurs potentiels un peu éclairés, à défaut d'être fortunés.

### Le futur de l'écran

Au-delà de ces critères techniques, il faut dire que l'affichage informatique est à un tournant de son histoire. Oubliez la 3D, tout le monde s'en fiche, et

les constructeurs n'osent même plus mettre le logo sur leurs cartons ! Par contre, quelques nouveaux jeux (Star Citizen, Elite Dangerous...) sont clairement conçus pour les casques de réalité virtuelle, Oculus Rift en tête. D'ailleurs, il suffit de se pencher sur les tests de la presse spécialisée pour voir à quel point c'est une tendance. Ces casques sont encore à l'état de prototype pour la plupart mais leur commercialisation est désormais prévue pour la fin d'année et ça risque de changer notre rapport au jeu vidéo et par extension aux moniteurs de jeu. Affaire à suivre !



## AOC Q2778VQE

### Définition abordable

Alors que la plupart des écrans de jeu en WQHD se négocient au-delà des 600 euros, ce 27 pouces ne coûte que 350 euros. C'est un prix raisonnable, d'autant que les performances sont au rendez-vous. Côté design, c'est sans doute le moins attrayant de tous, mais les joueurs passeront outre. De même, l'ergonomie est limitée. Comme il n'est pas G-SYNC, il offre aussi une panoplie d'entrées vidéo très large, ce qui peut lui donner l'avantage. Ce moniteur est un écran de jeu au bon prix pour sa diagonale et il en offre beaucoup....

- Diagonale : 27 pouces
- Résolution : 2560 x 1 440 pixels
- Dalle : TN
- Latence : 1 ms
- Synchronisation : NC
- Connectique : HDMI, DVI-D, VGA, DisplayPort

349 €



## BenQ XL2730Z

### La performance

Malgré un prix de vente assez élevé, ce 27 pouces WQHD s'avère vraiment performant. Dans un châssis robuste et sobrement coloré, il intègre une dalle 1ms 144 Hz avec la technologie FreeSync d'AMD. Le constructeur a donc choisi la norme alternative mais l'écran s'avère aussi plus polyvalent du point de vue de ses connectiques. Alors que le G-SYNC réclame exclusivement du Display Port, ici on trouve du DVI et du HDMI 2.0. Pour le reste, on a droit à une coque très ergonomique, avec un réglage en hauteur et en inclinaison, le tout sur une base rotative.

- Diagonale : 27 pouces
- Résolution : WQHD, 2560 x 1440 pixels
- Dalle : NC
- Latence : 1 ms
- Synchronisation : FreeSync
- Connectique : VGA, DVI-D, 2 HDMI, DisplayPort

699 €

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.



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

# Périphériques de jeu PC

## Le rayon idéal

Si le marché du périphérique de jeu sur PC demeure restreint en volume comparé à d'autres, cela ne l'empêche pas d'afficher une croissance insolente. Ce sont notamment les claviers, les souris et les micro-casques dédiés qui portent ce marché soutenu par les acteurs historiques et de nombreux spécialistes qui viennent se greffer sur un segment à très forte valeur ajoutée. Par Jean-Luc Marianna



### Acer XB270HU Moniteur surdoué

Avec son design sobre et sa finition noire brillante, ce moniteur Acer tente le mariage parfait d'une dalle IPS réputée pour ses angles de visions larges comme ses couleurs fidèles avec une électronique Nvidia G-Sync que l'on trouve d'ordinaire sur des dalles TN rapides mais peu fidèles. Et dans la pratique, c'est une réussite. Équipé d'une dalle 27 pouces d'une résolution WQHD (2560 x 1440 pixels), l'écran s'avère très satisfaisant au quotidien avec une excellente lisibilité, un bon piqué et des couleurs justes. Dans les jeux, l'affichage est parfaitement fluide, surtout en association avec une carte graphique Nvidia milieu de gamme ou supérieure dotée de la fonction G-Sync. C'est un peu le beurre et l'argent du beurre avec un moniteur à l'aise dans toutes les tâches tout en étant parfaitement apte au jeu vidéo. 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 peut même être ajustée. Certes la dépense est conséquente mais un joueur qui utilise son PC au quotidien en sera très satisfait.

- Diagonale : 27 pouces ■ Résolution : WQHD, 2560 x 1440 pixels
- Synchronisation : Nvidia G-Sync ■ Contraste : 1000 :1
- Luminosité : 350 cd/m2 ■ Latence : 4 ms
- Connectique : Display Port, hub USB 3.0

790 €



### Logitech G910 Orion Spark Clavier à réalité augmentée

Précurseur dans le domaine du gaming, la marque helvétique innove avec le G910 Orion Spark en proposant un clavier mécanique intégrant ses propres interrupteurs développés pour l'occasion. Le son du clic est faible ce qui ne dérangera pas l'entourage et la course d'activation est plus courte que les Cherry MX avec 1,5 mm ce qui procure une excellente réactivité. Au-delà de cet aspect, Logitech a aussi travaillé le design des touches qui présentent un léger creux permettant d'épouser agréablement le bout des doigts. Bien entendu, les touches profitent d'un rétro-éclairage RGB configurable à souhait. Le design global du clavier est sobre et on notera une particularité qui est de pouvoir placer un smartphone ou une tablette au-dessus des touches de fonctions grâce à un support dédié. Avec l'application Arx Control (iOS et Android), cela permet d'afficher ingénieusement sur cet écran déporté les informations importantes provenant du jeu comme les statistiques d'un personnage ou les compteurs de vitesse d'une voiture.

- Switchs : Logitech Romer-G ■ Touches : 9 programmables et 4 macros dédiées
- Course d'activation : 1,5 mm ■ Rétro-éclairage : RGB
- Poids : 1,5 kg

179 €

**Les périphériques de jeu ont une place à part sur le marché de l'IT tout comme l'est celui du PC pour joueur qui est fortement lié à ses composants spécifiques comme la carte graphique, le processeur, etc.** Ces deux catégories sont souvent mises de côté pour ne pas dire oubliées par certains distributeurs/revendeurs qui bien souvent passent à côté en raison du peu de volume que ces deux familles génèrent. Alors qu'en réalité, le profit se matérialise par une forte valeur ajoutée, qui elle, est largement au-dessus des produits plus communs représentés par la catégorie bureautique au sens large du terme. Certes, le marché du gaming demeure petit en volume mais c'est une niche qui peut rapporter gros si l'on prend soin de s'y attarder un peu et de constituer un rayon en fonction. Evidemment, cela suppose aussi d'avoir quelques connaissances sur le sujet pour bien maîtriser les produits mais aussi pour renseigner le consommateur qui ne manquera pas de poser des questions sur le choix de tel ou tel modèle avec en arrière-pensée celui de la différence de prix entre un produit dit classique et un modèle dédié au jeu. Il est donc important de comprendre les différentes technologies spécifiques aux périphériques de jeu pour orienter le consommateur vers le choix le plus judicieux

et le faire monter en gamme le cas échéant. Parmi les périphériques les plus en vogue chez les joueurs, on peut citer les claviers, les souris, les micro-casques et les moniteurs. Il y a également un véritable retour en grâce des périphériques plus traditionnels comme les joysticks et les volants car les jeux à en tirer profit se multiplient et fédèrent des communautés au fort pouvoir d'achat. Ainsi, les simulations spatiales et les courses automobiles jouissent d'un intérêt croissant comme en témoigne le succès du récent Project Cars.

### Le moniteur, une clientèle à soigner

Plus encore que les autres périphériques, le moniteur pour joueur demande un minimum d'expertise pour répondre au consommateur qui généralement sait ce qu'il veut car la plupart des joueurs sur PC ne sont pas des novices. Ils connaissent les technologies et ce qu'elles apportent. Aussi, il convient avant tout de ne pas être approximatif pour établir un dialogue serein. Parmi les critères recherchés par les joueurs, il y a la latence évidemment. Elle va garantir une fluidité d'image sans saccades si elle est suffisamment basse. De même, la fréquence de rafraîchissement des moniteurs, après des années de stagnation à 60 Hz atteint

désormais 120 Hz ou 144 Hz pour les meilleurs modèles. Cela garantit une fluidité parfaite et une image stable qu'elle que soit la rapidité de l'action. Il faut aussi compter sur les technologies de synchronisation d'AMD (FreeSync) et Nvidia (G-Sync) qui améliorent la fluidité et la stabilité de l'image en conjonction avec une carte graphique de la marque, cela va sans dire.

### Le clavier, une pièce maîtresse

Avec une progression de 48% en valeur sur 2014 et un prix moyen aux alentours des 70 euros (source GfK), le clavier pour joueur est un segment porteur qui nécessite une bonne présence en rayon. En tant que périphérique de saisie, il doit être exposé pour que le consommateur puisse apprécier son toucher. Il est donc important de proposer en démonstration les modèles référencés et d'avoir quelques connaissances sur le sujet pour renseigner le futur consommateur. Les claviers pour joueurs sont équipés de touches mécaniques qui font appel à des interrupteurs (ou switches en anglais) qui peuvent être de différentes couleurs. Cette couleur (rouge, marron, bleu ou noir) fait référence à la mécanique utilisée au sein de l'interrupteur qui se différencie d'une part, par la pression exercée et



## SteelSeries Rival Souris consensuelle

Dans le monde des joueurs, il y a ceux qui recherchent une souris avec de nombreux boutons pour y lier leurs macros pour plus d'efficacité et ceux qui préfèrent une souris simple sans pour autant rogner sur quelques réglages primordiaux comme la sensibilité et la précision. La SteelSeries Rival est située dans cette deuxième catégorie. Avec son design sobre et sa finition noire, elle est dotée d'un revêtement anti-transpirant sur le dessus plutôt efficace. De part et d'autre de la souris on trouve une texture rugueuse qui permet une bonne prise en main. La SteelSeries Rival n'est pas bardée de boutons. On n'en trouve au total que six, auxquels s'ajoute bien entendu l'indispensable molette d'ailleurs très confortable à manipuler. Pour les joueurs qui le souhaitent, il est possible via le logiciel SteelSeries Engine de créer des macros et de les associer aux boutons. A l'usage, la souris est agréable et réactive quel que soit le type jeu. Elle plaira aussi à ceux qui préfèrent les modèles légers.

- Type : ambidextre à fil
- Boutons : 6 boutons programmables + réglage CPI
- Capteur : optique 6 500 CPI
- Poids : 93 grammes

59 €



## Madcatz CTRL Micro Manette mobile

Cette manette pour smartphones et tablettes de Madcatz est compacte pour pouvoir s'emporter facilement mais offre néanmoins assez d'espace pour une bonne ergonomie. Comme sur ses grandes sœurs pour console de salon, elle comporte des gâchettes analogiques et deux joysticks progressifs. Leur précision est vraiment bonne, tout comme leur accessibilité pour le pouce. Même de longues sessions ne fatiguent pas trop. L'alimentation se fait par deux piles ce qui garantit une autonomie de plus de 30 heures, simplifie l'usage et réduit les coûts de production. Sur des jeux de course ou d'action à la première personne, ou encore de sport comme d'arcade, le bénéfice est immédiat par rapport au tactile et justifie largement l'investissement. Pour jouer en situation de mobilité, un support permet de fixer le smartphone au-dessus de la manette et cela fonctionne bien même si au début il faut tâtonner un peu. La finition est bonne avec un ajustement irréprochable mais la surface en plastique brillant n'est pas très agréable au toucher. Madcatz propose deux versions, la R à 39 euros pour Android et la I à 49 euros pour iOS depuis la version 7.

- Compatibilité : iOS (version 7) et Android (version 4)
- Équipement : joysticks analogiques, gâchettes progressives, support pour smartphone
- Alimentation : 2 piles AAA
- Autonomie : plus de 30 heures

39 €  
(version Android)



nécessaire pour activer la commande et d'autre part par le son du fameux clic qui peut être faible, moyen ou fort. Certains constructeurs proposent également leurs propres interrupteurs, dès lors l'intérêt de proposer les claviers en démonstration devient évident.

### Souris, l'arme du joueur

La souris pour joueur profite d'une progression plus modeste (20%) que celle des claviers mais reste très convoitée par les joueurs. Plus encore que le clavier, la souris est très sollicitée quel que soit le type de jeu pratiqué et de fait est souvent sujet au renouvellement. Il est donc important de proposer sur les étals les modèles les plus représentatifs du marché. Ce périphérique reste la première arme du joueur. C'est l'outil qui doit être apprécié au mieux par le joueur en fonction de ses besoins et parfois aussi en fonction du type de jeu (RTS, MMO, FPS, etc.). A ce titre, les constructeurs spécialisés dans ce domaine proposent différents modèles qui pourront satisfaire le joueur à la recherche de la souris idéale ou s'en rapprochant au plus près. Si l'argument du capteur optique ou laser très performant est un peu passé au second plan, des

éléments comme la modularité ergonomique ou la création de macro-commandes sont des sujets qui intéressent le joueur exigeant. Un autre point à ne pas négliger est de proposer quelques modèles pour gauchers, même si on trouve de plus en plus de modèles ambidextres.

### Casque, indispensable

Au fil des années et du développement du jeu en ligne, le micro-casque est devenu un accessoire indispensable pour le joueur. Qu'il pratique en solo ou en multi, le casque le plonge davantage dans l'action et permet aussi de mieux localiser les effets. D'ailleurs, le gamer ne s'y trompe pas, il investit de plus en plus dans la qualité audio. Comme avec les casques plus classiques, les consommateurs ont porté une attention grandissante à la qualité des produits mais aussi au design. Résultat, les prix des casques pour joueurs sont étonnamment élevés, avec des modèles haut de gamme qui atteignent sans problème la moitié du prix d'une console ! Au-delà du côté compétitif, nombreux sont les utilisateurs à la recherche d'un casque pour simplement pouvoir profiter de leurs jeux sans ennuyer leur entourage. La

montée en gamme est assez évidente sur le micro-casque PC. Il peut se passer de fil, être multicanal et surtout proposer un son qualitatif.

### Manettes et volants, pour des besoins spécifiques

Si les manettes sont moins utilisées sur PC, elles le sont évidemment sur consoles mais aussi et de plus en plus sur tablettes et smartphones. De fait, il est possible de créer un rayon mobile à valeur ajoutée qui devrait être promis à un bel avenir. Le volant, en revanche, reste indispensable sur PC pour les simulations automobiles. Avec de nombreux titres récurrents chaque année et certains plus originaux qui sortent du lot comme le récent Project Cars, le volant est devenu un outil très apprécié par les adeptes de la simulation. Par ailleurs, le nombre de constructeurs s'est restreint au fil des années ce qui facilite le référencement et permet de proposer plus facilement des mises en situation en magasin pour mieux apprécier son utilité. Le joystick fait également un retour remarqué en raison d'un regain d'intérêt pour la gestion et la simulation spatiale portée notamment par des titres comme Elite Dangerous. ■



## Audio-Technica ATH-ADG1 Casque de jeu audiophile

Il faut bien reconnaître que ce modèle sort des sentiers battus et met la barre très haute en matière de restitution sonore. C'est le fruit de l'expérience de la marque depuis 50 ans transposée dans le monde du jeu vidéo. Ce micro-casque surprend déjà par son design. Il n'a pas d'arceau à placer sur la tête mais deux appui-têtes légers et flexibles. L'intérêt est d'offrir un excellent confort sans contrainte exagérée et d'améliorer la légèreté de l'ensemble. Les deux oreillettes sont extra larges. Elles abritent des transducteurs de 53 mm et leur mousse s'avère très confortable. Le micro est d'excellente qualité, il est équipé d'un filtre anti-bruit très performant. Le casque est livré avec un adaptateur USB servant de DAC avec amplificateur intégré. La restitution est époustouflante, avec des basses profondes mais pas exagérées. Le son est dynamique et précis avec une spatialisation très convaincante. En revanche, sa compatibilité se limite à l'univers PC.

- **Type** : Ouvert ■ **Réponse en fréquence** : 5 Hz à 30 kHz
- **Transducteurs** : 53 mm ■ **Compatibilité** : PC, MAC, PS4, iPad, iPhone
- **Cordon** : 1 m avec jack 3,5 mm ■ **Accessoires** : Adaptateur USB, extension de câble 2 m avec deux jacks 3,5 mm ■ **Poids** : 280 grammes

279 €



## Thrustmaster T300 La passion de la conduite

En termes de volants pour les jeux de course, Thrustmaster est devenu l'acteur incontournable. Le volant de simulation T300 se pose en référence. Il s'agit bien évidemment d'un modèle à retour de force qui a la particularité d'être animé par un moteur Brushless, ou sans charbons en français. Déjà connu dans le monde du modélisme, ce type de moteur est bien plus performant, plus durable et surtout peut se contrôler finement, aussi bien au niveau de la vitesse que de la force développée. Couplée à des capteurs numériques, cette technologie aboutit à la conduite la plus réaliste jamais conçue sur un volant grand public. La conduite est à la fois précise et sûre, avec un débattement et une réactivité qui sont paramétrables bien entendu. Fini les louvoiements en ligne droite qui aboutissent dans le mur. Le retour de force est surpuissant mais tout en étant sensible et finement dosé. Surtout, il n'y a pas d'à-coup ou cette sensation de crans qui caractérisait les modèles précédents. A signaler que Thrustmaster a développé un écosystème complète, on peut désormais acheter le T300 nu pour l'équiper de la roue de son choix, d'une boîte de vitesse manuelle et de pédales plus ou moins sophistiqués.

- **Compatibilité** : PC, Xbox One, PS4 ■ **Moteur** : Brushless
- **Caractéristiques** : Retour de Force, 2 palettes de vitesses séquentielles, 13 boutons d'action ■ **Poids** : 1,2 kg

369 €



## 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.*

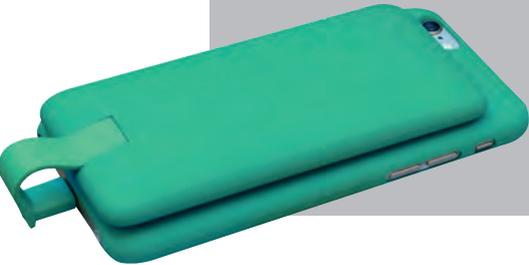
**QOBUZISSIME**  
LE GOÛT DE QOBUZ

**CHOC**  
de  
**CLASSICA**  
HI-FI

[www.audio-technica.fr](http://www.audio-technica.fr)



 **audio-technica**  
*always listening*



## Lepow Pie

### ■ Batterie mobile

Il est toujours aussi étonnant qu'avec un peu d'ingéniosité on puisse encore développer de nouvelles idées en matière d'accessoires pour smartphone, tant le marché est saturé. La marque chinoise Lepow distribuée en France par Meiling propose des accessoires design et très bien finis à un prix contenu. La batterie Pie se destine comme de nombreuses autres à recharger un smartphone à court d'énergie. Avec 3 000 mAh, elle permet de recharger intégralement un iPhone 6. L'originalité réside dans la symbiose qu'elle propose avec le smartphone. En effet, une coque pour chaque modèle de téléphone est vendue à part (iPhone 6 et 6+, Samsung, HTC...). Elle assure une protection standard sans augmenter l'épaisseur du téléphone significativement. Lorsque le smartphone est déchargé, la batterie vient se fixer dessus magnétiquement et le connecteur souple livré relie les deux prises de la batterie et du téléphone. Ainsi, il est possible d'ingénieusement le recharger tout en continuant à s'en servir. La coque et la batterie sont dotées d'un revêtement soft touch aussi agréable qu'à regarder et à prendre en main. Il est possible de mixer de nombreux coloris aciculés mais du noir plus sage existe également. La batterie dispose d'un indicateur de charge et elle est fournie avec les câbles ainsi qu'une housse en tissu pour la transporter.

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Batterie mobile 3 000 mAh, coque pour smartphone, fixation par aimant, câbles de connexion et de recharge fournis, housse de transport en tissu

■ CATÉGORIE Milieu de gamme

■ CONTACT Meiling : pierre@meiling.com

■ PRIX 39€

## MSI 24GE 2QE

### ■ Ordinateur tout-en-un

MSI dispose d'une gamme d'ordinateurs tout-en-un destinés à un usage bureautique mais propose aussi une famille orientée gamers baptisée MSI Gaming. Dans cette série se trouve le 24GE 2QE, un modèle doté d'une dalle mate 23,6 pouces accompagnée de composants aptes à exécuter les derniers jeux sortis. Pour y parvenir, le tout-en-un intègre un processeur Intel Core i7 associé à une mémoire conséquente de 16 Go et une puce graphique Nvidia GeForce GTX 960M. Cette dernière représente le milieu de gamme de la série 9xx et s'appuie sur la toute dernière architecture (Maxwell) développée par Nvidia. Cet ensemble permet d'exécuter les jeux dans la résolution native de l'écran en Full-HD avec les détails réglés en médium pour garantir la meilleure fluidité possible. Néanmoins, certains jeux un peu moins gourmands pourront voir leurs détails graphiques poussés au maximum pour profiter de la meilleure qualité disponible. Avec une telle configuration, le MSI 24GE 2QE offre un confort parfait en utilisation bureautique et multimédia. La qualité de la dalle est satisfaisante avec des angles de vision larges et des couleurs justes. La connectique n'est pas restée avec de nombreuses prises USB 3.0 ainsi qu'une entrée et une sortie HDMI, cette dernière permettant de connecter un second écran si besoin.

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Dalle IPS 23,6 pouces 1920 x 1080 pixels, processeur Intel Core i7-4720HQ à 2,6 GHz, mémoire 16 Go, GeForce GTX 960M, connecteurs 4 USB 3.0, 1 USB 2.0, HDMI in et out, prises casque et micro, lecteur de carte SD

■ CATÉGORIE Haut de gamme

■ CONTACT MSI : 01 64 76 49 49

■ PRIX 1 790€

## B&O Play PBeolit 15

### ■ Enceinte sans fil

Après avoir développé la meilleure enceinte mobile du marché avec la A2, B&O Play s'attaque au son semi-nomade avec la Beolit 15. L'objet est déconcertant de prime abord avec une taille assez imposante et une forme de pot rectangulaire muni d'une anse. Comme toujours, le look et la finition sont particulièrement soignés avec du plastique caoutchouté épais, une grille en aluminium doré et une poignée de transport en cuir. Le poids est franchement conséquent avec 2,7 kilos. Si on ne l'emportera pas en voyage, elle est facile à transporter d'une pièce à une autre et elle est également parfaite pour un week-end à la campagne. L'alimentation est intégrée et il y a même un logement pour ranger le câble secteur. L'autonomie de 24 heures est gargantuesque. Comme toujours chez B&O, la conception technologique est très sophistiquée avec deux amplificateurs de 35 watts qui alimentent un haut-parleur large bande, trois tweeters et deux radiateurs de basse passifs pour un son qui se diffuse sur 180 degrés. Déjà, le volume possible est vraiment très élevé, de quoi animer une soirée dansante dans le jardin sans aucun problème. Le rendu sonore est très plaisant, chaleureux, rond et dynamique. Les audiophiles protesteront contre des basses un peu mises en avant et un léger manque de rigueur dans le médium mais c'est un choix assumé et selon nous justifié car le résultat est incroyable au regard de la taille de l'objet. C'est sans aucun doute l'enceinte sur batterie qui délivre le son le plus impressionnant.

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Enceinte Bluetooth 4.0 aptX, 2 x 35 Watts RMS, 1 driver large bande, 3 tweeter, 2 radiateur passifs, alimentation secteur intégrée, autonomie 24 heures, 2,7 kilos

■ CATÉGORIE Haut de gamme

■ CONTACT Computers Unlimited : 01 80 88 77 50

■ PRIX 499€

## HP Sprout

### ■ Ordinateur tout-en-un

Avec le Sprout (jeune pousse en Français), HP veut sérieusement revisiter le concept de tout-en-un en lui greffant une série de technologies de pointe dans le domaine de la création. Extérieurement, on est en présence d'un tout-en-un classique et relativement compact (l'écran ne fait que 23 pouces) auquel est greffé un module combinant un scanner, un projecteur et des capteurs de mouvement. La projection se fait sur un tapis tactile connecté à l'ordinateur. Ce dernier se transforme donc en second écran avec lequel on peut interagir. Il est aussi possible de scanner facilement des documents mais aussi de créer des modèles 3D d'objets physiques en les plaçant directement sur le tapis. Des fonctions franchement intéressantes mais dont les performances restent à améliorer, notamment en forte luminosité. En revanche, la commande gestuelle avec les mains fonctionne parfaitement. Reste à en mesurer l'utilité. Pour la création de loisir, pourquoi pas mais c'est une justification insuffisante et il faudra qu'HP ajoute d'autres usages ou que des tiers développent des logiciels et des jeux. HP tente de réinventer le PC de bureau et c'est partiellement réussi. Reste à améliorer certains points, à démocratiser et surtout à trouver d'autres usages. Pour autant, la technologie est très prometteuse et offre enfin une nouvelle méthode de saisie.

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Processeur Intel Core i7-4790S, mémoire vive 8 Go, écran 23 pouces Full-HD, disque dur 1 To, carte graphique Nvidia GeForce GTX 745A, caméra et scanner 3D, projecteur sur tapis tactile

■ CATÉGORIE Haut de gamme

■ CONTACT HP : 08 92 69 60 22

■ PRIX 2 499€



## Iiyama GE2488HS

### Moniteur

Pour permettre aux joueurs au budget limité de profiter de leur passion dans de bonnes conditions, Iiyama propose un moniteur qui répondra parfaitement à leur besoin, le GE2488HS. On retrouve le design spécifique de la marque qui s'appuie sur le tout plastique noir et une finition soignée. L'ensemble respire la solidité. Côté ergonomie, l'écran se limite à un ajustement de l'inclinaison verticale. La connectique est dans la norme avec une prise HDMI, une prise VGA et du DVI. A la mesure, le moniteur Iiyama GE2488HS consomme assez peu d'énergie avec 20,8 W en fonctionnement. A l'usage, cet écran 24 pouces Full-HD est vraiment taillé pour le jeu vidéo. L'action est très fluide, sur console comme sur PC. Les images sont propres et stables, avec des textures qui ne cirent pas. L'écran n'intègre aucun raffinement moderne des moniteurs haut de gamme. On aurait tout de même aimé qu'il soit compatible au moins 120 Hz mais soit. Pour la vidéo, quelques réglages sont nécessaires comme paramétrer le mode « HDMI RGB Range » sur « Full » pour mieux apprécier les noirs. Au final, ce moniteur est un moniteur à faitement adapté au jeu vidéo pour moins de 200 euros, ce qui est vraiment un tarif attrayant.

### CARACTÉRISTIQUES

Diagonale 24 pouces, résolution 1920 x 1080, contraste 12 000 000 :1, luminosité 250 cd/m2, latence 1 ms, haut-parleurs 2 x 1W, connectique HDMI, DVI, VGA

- CATÉGORIE Entrée de gamme
- CONTACT Iiyama : 0 820 42 22 11
- PRIX 179€

## Sony Xperia C4

### Smartphone

Jusqu'ici réservées au très haut de gamme de la marque, les fonctions d'étanchéité sont désormais disponibles sur des modèles plus abordables comme cet Xperia C4. La filiation avec la série Z est évidente, avec toutefois des lignes un peu moins anguleuses et des matériaux moins nobles. La construction tout plastique est cependant très propre. L'ergonomie est bonne mais la grande taille (5,5 pouces) de l'écran fait que le C4 devra souvent être manipulé à deux mains. On remarque toutefois que le téléphone est très léger pour sa taille. L'écran adopte une résolution Full-HD ce qui lui confère une bonne densité. La luminosité est bonne et les couleurs assez bien réglées. Pour la photo, le capteur 13 Mpxels se débrouille bien et produit des clichés détaillés mais parfois un peu ternes. Côté performances, c'est très correct grâce un processeur octo-cœur signé Mediatek qui assure une bonne fluidité dans toutes les situations. Ajoutez à cela une autonomie d'une journée et demie et vous obtenez un très bon smartphone milieu de gamme.

### CARACTÉRISTIQUES

Écran 5,5 pouces Full-HD, processeur Mediatek octuple cœur 1,7 GHz, mémoire 16 Go, capteur photo 13 Mpxels, Android 5.0, connectivité WiFi n, Bluetooth 4.0, micro-USB, micro-SD, 150 x 77 x 7,9 mm, 147 grammes

- CATÉGORIE Milieu de gamme
- CONTACT Sony : 01 55 90 30 00
- PRIX 349€

## Logitech G303 Daedalus Apex

### Souris

La souris Logitech G303 Daedalus Apex s'adresse aux joueurs faisant fi des sophistications présentes de nombreux modèles gamer mais qui souhaitent le minimum syndical pour jouer dans de bonnes conditions. La souris arbore un design différent des autres souris gamer du constructeur. Son galbe n'est pas très prononcé ce qui sera parfait pour les mains de taille moyenne. En outre, le revêtement en plastique noir mat est agréable et ne souffre pas d'usure prématurée comme c'est parfois le cas avec la finition type peau de pêche. La G303 est dotée d'un total de six boutons programmables via le logiciel maison. La particularité de cette souris est à chercher dans son capteur optique qui intègre la technologie appelée Delta Zero. Elle consiste à réduire les variations de précision qui peuvent se produire lors des accélérations de la souris. Dans la pratique, la G303 se comporte très bien et se manipule avec aisance vu son poids léger de 127 grammes. La précision est là quel que soit le type de jeu (FPS, MMO, RTS ou MOBA). En outre, les boutons répondent parfaitement grâce à leur conception mécanique très poussée. On regrettera juste qu'elle ne soit pas ambidextre.

### CARACTÉRISTIQUES

Capteur optique avec technologie Delta Zero, résolution 200 à 12 000 ppp, 6 boutons programmables, profils enregistrables, 127 grammes

- CATÉGORIE Milieu de gamme
- CONTACT Logitech : 01 44 58 98 98
- PRIX 69€

## Toshiba Satellite Click Mini

### PC 2-en-1

Après être tombé dans l'oubli quelques années, le concept de netbook fait son grand retour, revisité au passage pour intégrer des fonctions hybrides avec un clavier détachable. C'est exactement ce que Toshiba propose avec ce Click Mini doté d'un écran de 8,9 pouces. Malgré le prix contenu, cet ordinateur 2 en 1 est bien fini, avec un assemblage solide et des plastiques de qualité. La petite taille de l'écran permet de limiter l'encombrement et le poids, ce qui se traduit par une bonne ergonomie en mode tablette. L'utilisation en tant que portable classique est toutefois un peu handicapée par un clavier et un pavé tactile très petits. La dalle Full-HD est bien réglée mais manque clairement de luminosité ce qui rend parfois la lisibilité compliquée. Le processeur Intel Atom utilisé est suffisant pour un usage bureautique et multimédia mais on regrette que seuls 2 Go de mémoire vive soient embarqués. Cela limite fortement le multitâche. L'autonomie est bonne grâce à la batterie supplémentaire embarquée dans le clavier. On atteint ainsi les 10 heures avec le dock. Le Click Mini est donc un bon hybride plus à l'aise en mode tablette qu'ordinateur et qui affiche un des meilleurs rapports qualité/prix du moment.

### CARACTÉRISTIQUES

Processeur Intel Atom Z3735F, mémoire vive 2 Go, écran 8,9 pouces Full-HD, stockage 32 Go, WiFi n, Bluetooth 4.0, 235 x 170 x 19,9 mm, 978 grammes avec clavier

- CATÉGORIE Entrée de gamme
- CONTACT Toshiba : 01 47 28 28 28
- PRIX 299€



## Garfield Kart

- **Course automobile**
- **Le 19 juin**

Initialement sorti sur mobiles (iOS et Android) puis sur PC et Mac, le Mario Kart-like développé par Microïds arrive sur 3DS. Après avoir choisi entre les différents personnages de l'univers du matou (Garfield, Odie, Jon, Nermal...), les joueurs devront choisir entre trois modes de jeu (course rapide, championnat, time trial) et trois catégories de bolides (50cc, 100cc, 150cc). Côté gameplay, le pilotage peut s'effectuer avec ou sans l'aide du

gyroscopie de la console de Nintendo.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Microïds
- **ÉDITEUR** Anuman Interactive
- **DISTRIBUTEUR** Koch Media
- **NOMBRE DE JOUEURS** NC
- **JEU EN LIGNE** NC
- **PRIX PUBLIC CONSTATÉ** **30€ environ**



## God of War 3 Remastered

- **Action**
- **Le 15 juillet**

Remake HD de God of War 3 sorti il y a cinq ans sur PlayStation 3, ce titre permet de revivre le quatrième volet et dernier en date des aventures – sanglantes – de Kratos en 1080p à 60 images par seconde (contre 720p et 30im/s pour l'original). Outre la refonte technique, un mode photo fait son apparition. Celui-ci permet d'effectuer des captures d'écran à tout moment et de traiter l'image par la suite pour la partager. Considéré comme l'apogée de la série, God of War 3 est à (re)découvrir d'urgence.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Sanjta Monica Sjudio
- **ÉDITEUR** Sony Computer Entertainment
- **DISTRIBUTEUR** Sony Computer Entertainment
- **NOMBRE DE JOUEURS** 1
- **JEU EN LIGNE** NC
- **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS** **40€ environ**



## Harvest Moon : La Vallée Perdue

- **Gestion/jeu de rôles**
- **Disponible**

La Vallée Perdue est frappée d'un mal terrible : l'hiver ne finit jamais ! Avec l'aide des lutins des récoltes, des villageois et de la Déesse des récoltes, le joueur devra établir sa propre ferme et s'acquitter de bon nombres d'activités d'éleveurs et agricoles, avec pour finalité de tenter de rétablir le cycle des saisons. Nintendo 3DS oblige, ce nouvel opus Harvest Moon bénéficie de la tridimensionnalité de la console (tout en étant aussi compatible 2DS) mais conserve le gameplay traditionnel de la série.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Tabori Inc
- **ÉDITEUR** Rising Star Games
- **DISTRIBUTEUR** Nintendo
- **NOMBRE DE JOUEURS** 1
- **JEU EN LIGNE** NC
- **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS** **34€ environ**



## Final Fantasy 14 : Heavensward

- **Extension**
- **Le 23 juin**

Première extension du jeu de rôle Final Fantasy 14, Heavensward propose aux joueurs d'explorer le nord de la région d'Eorzea à dos de chocobo, d'hippogryphe ou de dragon... Parmi les nouveautés, signalons une nouvelle race jouable (les Ao Ra), la montée du niveau maximum de 50 à 60, trois métiers inédits, des nouvelles régions et un nouveau raid. A noter que le jeu sort aussi en édition collector et en édition complète avec Final Fantasy 14 et cette extension. Les versions PS3 et Mac sont uniquement téléchargeables.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Square Enix
- **ÉDITEUR** Square Enix
- **DISTRIBUTEUR** Koch Media
- **NOMBRE DE JOUEURS** NC
- **JEU EN LIGNE** NC
- **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS** **NC**



## Une nouvelle référence

Développés afin de créer les meilleurs écouteurs intra-auriculaires au monde, les q-JAYS combinent des pilotes à double armatures équilibrées à un corps en acier inoxydable et des câbles échangeables à pas de vis. Rendus possibles grâce à des technologies de pointe comme le moulage par injection de métal, l'usinage CNC et la découpe au laser, voici nos nouveaux q-JAYS, ce que nous avons créé de mieux et de plus précis à ce jour.

[www.jays.se](http://www.jays.se)

q-JAYS Earphones

**JAYS**

# ROCK BAND 4™

START A BAND. ROCK THE WORLD.™

FONCTIONNALITÉ  
« SOLO DE GUITARE FREESTYLE »  
RÉVOLUTIONNAIRE



  
**BAND-IN-A-BOX™**

*Fender*  **SANS-FIL**  
CONTRÔLEUR GUITARE  
**STRATOCASTER™**



Jeu  
inclus



Jeu  
inclus

12  
www.pegi.info  
PROVISOIRE

madcatz.com

 PS4  XBOX ONE

©2015 Harmonix Music Systems, Inc. & Mad Catz, Inc.

HARMONIX

