

JDLI

Spécial Gaming

4,50€

Le Journal Des Loisirs Interactifs
www.jdli.com

N°300 / 27 octobre 2015

STAR WARS BATTLEFRONT™

EA



*.D. et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" est une marque de la même compagnie.
STAR WARS™ © 2015 Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés.
Base technologique et game design © EA tous droits réservés.

16

www.pegi.info

DISPONIBLE
LE 19 NOVEMBRE 2015

PS4™



16

www.pegi.info

"PS4" et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" est une marque de la même compagnie. STAR WARS™ © 2015 Lucasfilm Ltd. Tous droits réservés. Base technologique et game design. © EA tous droits réservés.

STAR WARS BATTLEFRONT™

EA

Lucasfilm Ltd.



PS4™

VIVEZ LES BATAILLES STAR WARS™ DE VOS RÊVES



- ▶ Une immersion et un photoréalisme jamais vus dans un jeu vidéo
- ▶ Enflammez le ciel dans des combats aériens légendaires



- ▶ Des combats au sol à échelle galactique
- ▶ Réglez sur le champ de bataille avec des personnages mythiques Star Wars™



AMBITIEUX, LE DISPOSITIF TRADE SERA

- ▶ Totem

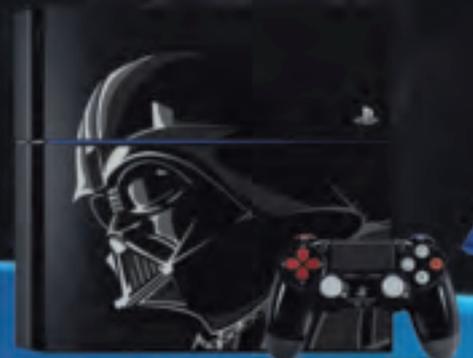


- ▶ Arche avec box
- ▶ Box canadien + silhouette

- ▶ Silhouette porte-jeu



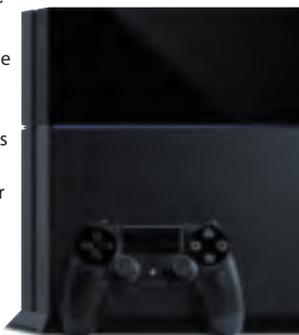
DISPONIBLE LE 19 NOVEMBRE 2015



La PS4 baisse son prix en Europe

■ **Après le Japon puis les Etats-Unis, c'est au tour du Vieux Continent de voir le prix de la PlayStation 4 baisser.**

La console nue (livrée avec une seule manette et sans jeu, modèle 500 Go) est en effet passée de 399,99 euros à 349,99 euros le 21 octobre. De multiples bundles avec jeux sont également proposés en cette fin d'année. La console concurrente de Microsoft, la Xbox One, est pour sa part positionnée officiellement à 399,99 euros en version nue. Pour soutenir sa machine, Sony ne se contente pas de jouer sur le prix mais annonce également un programme dédié à l'e-sport, PlayStation Plus League, qui s'adresse aux abonnés payants au service en ligne de la marque et leur permet de s'affronter sur différents titres compétitifs comme Ultra Street Fighter IV, FIFA 16 ou encore DriveClub.



Edito



Vous tenez dans vos mains le numéro 300 du JDLI. Et si au commencement était le verbe, reconnaissons que nous ne nous étions pas trompés, en avril 2002, quand nous avons décidé d'un nom pour le magazine que nous lançons : le Journal des Loisirs Interactifs. L'interactivité s'est imposée comme la norme pour les loisirs numériques, le jeu vidéo est devenu une activité plus que banale, tandis que les biens technologiques se sont banalisés. En presque 14 ans d'existence du JDLI à quelles révolutions technologiques avons-nous assisté ? D'un point de vue hardware, de toute évidence, c'est le smartphone qui en quelques années s'est imposé comme l'équipement quasi indispensable pour tous les individus. Couteau suisse technologique, il est téléphone, il est baladeur numérique, il est appareil photo, il est console de jeu portable, il est la première porte d'entrée vers Internet... S'il est un device qui a profondément modelé les marchés hi-tech de la dernière décennie, c'est bien celui-là. D'un point de vue software, c'est la dématérialisation des contenus et l'émergence du Cloud qui aura marqué cette époque. Les industries du disque, de la vidéo, mais aussi du jeu vidéo s'en sont trouvées profondément modifiées. Que nous réservent les années qui se profilent ? Le très vaste chantier de l'intelligence des objets nous promet sans doute de bonnes (et moins bonnes) surprises, avec des enjeux non seulement technologiques, mais aussi éthiques. Et la réalité virtuelle, dans le domaine des loisirs mais pas uniquement, s'annonce comme un champ de possibles dont on ne perçoit pas les limites. Il nous reste encore beaucoup de numéros du JDLI à faire pour vous tenir informés, en prenant du plaisir, et, on l'espère, en vous en procurant.

Sébastien Anxolabéhère



© MCC/Dider Plovy

Jeux vidéo

Le baromètre sur ciel dégagé

■ **Selon le SNJV et l'Idate, 83,6% des entrepreneurs français du secteur du jeu vidéo se disent optimistes pour**

l'avenir de leur société et la moitié des studios interrogés estiment que la France est « attractive pour accueillir des entreprises du secteur des jeux », contre seulement 38,2% en 2014. C'est un des enseignements majeurs du second opus du Baromètre annuel du jeu vidéo en France, publié par le SNJV et l'Idate et remis le 19 octobre à la Fleur Pellerin, ministre de la Culture et de la Communication, lors d'une visite du studio parisien DontNod.

> suite page 8



Bolloré s'invite chez Ubisoft



■ **C'est peu dire que l'annonce a surpris. Sans prévenir personne, Vivendi, dirigé par l'homme d'affaires Vincent Bolloré a acquis sur les marchés 6,6 % d'Ubisoft.** Une démarche que Vivendi explique par la volonté de placer des liquidités mais l'explication paraît un peu courte pour qui sait que Vincent Bolloré n'a pas pour habitude de rester dormant dans les sociétés dans lesquelles il investit. La structure éclatée du capital d'Ubi, la relative faiblesse de la participation détenue par la famille Guillemot fait craindre que « le petit prince de la finance » tente à terme de se montrer plus gourmand. Mais les Guillemot, qui par le passé ont réussi à contrer une OPA d'Electronic Arts ne semblent pas disposés à laisser Vincent Bolloré agir à sa guise.

> suite page 8



PERFORMANCE DESIGNED PRODUCTS®

CONCEPTEUR ET FABRICANT D'ACCESSOIRES DE GAMING ET PC



CASQUE
POUR
XBOX ONE
100%
SANS FIL



AFTERGLOW® AG 7

FINI LES CÂBLES : L'AUDIO ET LE CHAT SONT 100%
PLUG N PLAY ! LICENCE OFFICIELLE MICROSOFT

©2018 Performance Designed Products, LLC. Performance Designed Products, PDP, Afterglow, AG 7 and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Performance Designed Products, LLC. All rights reserved.
All other trademarks are the property of their respective owners.

Conçu pour



PDP FRANCE - BENELUX - IBERIA
120 RUE JEAN JAURES
92300 LEVALLOIS PERRET - FRANCE



@PDPGaming

www.pdp.com

MARCHÉ

- 8 News
- 10 Focus : Game Summit conférence
Le rendez-vous annuel de l'Idate

SPÉCIAL GAMING

- 12 Jeu vidéo : matériel en hausse
- 16 e-sport : l'avenir devant soi
- 20 Nvidia Shield : le futur dans le salon
- 24 Composants, la clé de voûte du PC gamer
- 28 Clavier et souris, les armes du joueur
- 32 Casques pour joueurs, l'accessoire indispensable
- 36 Moniteurs gaming, écrans en Sync
- 42 Notebook gamer, performances maîtrisées
- 46 sélection jeux vidéo : introduction
- 48 Jeux exclusifs
- 52 Jeux multiplateformes
- 58 Les jouets vidéo
- 62 Et aussi...

SOFTWARE

- 62 Focus : Le jeu vidéo en France, tout un art !
Exposition L'art dans le jeu vidéo, l'inspiration française à Paris

66 News

HARDWARE

70 News

GUIDES

74 Software



Spécial gaming

Configurations PC, accessoires de jeu indispensables : comment bien jouer sur PC en cette fin d'année ? Le JDLI présente aussi sa sélection de jeux vidéo qui vont marquer la fin 2015, qu'il s'agisse de titres exclusifs ou multiplateformes.

12

Sport électronique, l'avenir devant soi

C'est devenu un phénomène majeur dans l'univers du jeu vidéo depuis quelques années : les compétitions de e-sport sont passées de l'ombre à la lumière pour devenir une branche à part entière de l'économie du jeu vidéo. Les éditeurs, les diffuseurs, les constructeurs et les pouvoirs publics : tous les acteurs s'intéressent au sport électronique et parient sur son essor.

16



Nvidia Shield, le futur du salon

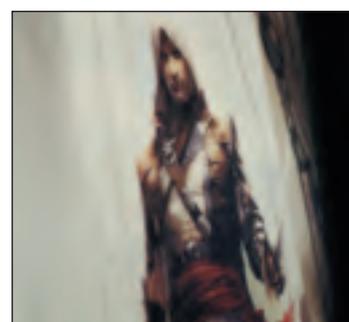
Nvidia commercialise à 199 euros une box TV, la Nvidia Shield, d'un nouveau genre qui ne fait aucun compromis. Diffusion vidéo en Ultra-HD, jeux vidéo sophistiqués et surtout capacités inédites en streaming en font le centre média du futur, reléguant les box opérateurs au rang d'antiquités. Entretien avec Igor Stanek, Senior technical product manager EMEA.

20

Le jeu vidéo en France, tout un art !

Jusqu'au 6 mars 2016, l'art dans le jeu vidéo et le savoir-faire des créateurs français en particulier, sont mis à l'honneur dans une exposition ouverte au grand public, au musée Art Ludique (Paris 13). Petite visite guidée de l'endroit et rencontre avec Jean-Jacques Launier, fondateur du musée et commissaire de l'exposition.

62



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@jdli.com

Rédacteur en chef adjoint
Patrick Hellio
01 41 58 58 27
patrick@jdli.com

Secrétaire de rédaction
Stéphane Miekisiak

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

Photographe
Guy Pichard

Maquette
Rédacteurs graphistes
Benoît Maurice
Christophe Monfort

Publicité
Newsco Régie

Directeur général
Pierre Sacksteder

Directeur général adjoint
Valérie Fénéon

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

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

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

Site Web : www.jdli.com

Imprimé par lapca
83 490 Le Muy
ISSN : 1633 - 7123
Dépôt Légal : A parution
Prix de l'abonnement :
22 numéros pour 1 an pour la France Métropolitaine : 79 euros. Prix de l'abonnement pour l'étranger : nous consulter. L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les marques citées par le JDLI le sont dans un but informatif. Crédits et copyright DR : Tous droits réservés.

Pixmania

en grande difficulté



Pixmania vient d'être placé en procédure de sauvegarde, une situation qui intervient pour éviter la cessation de paiement. Pure player de la distribution Internet, Pixmania a commencé par le développement en ligne de photos, avant de devenir un acteur important du e-commerce de produits électroniques avec un catalogue très diversifié. Mais la multiplication des magasins d'e-commerce comme Amazon, la Fnac ou encore CDiscount, a mis à mal son développement et sa croissance. Plusieurs restructurations et un passage sous le contrôle allemand de Mutares n'auront pas été suffisants pour offrir de meilleurs jours.

Avenir non défini

Ainsi, l'administrateur judiciaire qui va être nommé pourra donner du temps à Pixmania pour définir son avenir. Cela pourra être une revente ou un changement de modèle économique. Pixmania pourrait devenir une place de marché comme font certains de ses concurrents et devenir un intermédiaire entre le vendeur et l'acheteur. Les frais liés au stockage et à la logistique en seraient fortement réduits.

> suite de la Une

Baromètre annuel du jeu vidéo en France, an II

L'optimisme revient

C'est dans les locaux du studio parisien DontNod (Life is Strange, Remember Me) que la ministre de la Culture et de la Communication Fleur Pellerin s'est vu remettre la deuxième édition du baromètre annuel du jeu vidéo en France, concocté par le SNJV et l'Idate. L'occasion, pour la ministre, de rappeler son attachement tout particulier à la production vidéoludique en France. « *Le jeu vidéo appartient à la culture, au patrimoine culturel français* », souligne-t-elle. Au cours d'une visite des locaux du studio, Fleur

Pellerin a pu assister au travail des graphistes et animateurs notamment sur le prochain titre que DontNod prépare pour 2017, en partenariat avec Focus Home Interactive, Vampyr. « *Les créateurs français ont cette capacité à créer des jeux à l'esthétique remarquable comme ce titre, qui nous plonge dans la ville de Londres au début du 20ème siècle avec une atmosphère unique. Ce jeu vidéo culturel, esthétique, c'est celui que je veux défendre, tout comme Life is Strange, un autre jeu signé DontNod, qui rencontre le succès. Cette créativité, c'est ce qui permet aujourd'hui au jeu vidéo de se hisser au deuxième rang des industries culturelles en France, derrière le livre* ». Hasard heureux du calendrier, la visite de la ministre dans le studio prenait place le 19

octobre, la veille de la parution du cinquième et dernier épisode du jeu d'aventure Life Is Strange qui a profité d'un excellent accueil critique. L'un des grands indicateurs du Baromètre 2015 est celui d'une plus grande confiance des studios et entreprises dans l'avenir du secteur, un optimisme pour la France qui séduit à nouveau des créateurs étrangers comme le soulignait le SNJV. Selon le Baromètre, la France serait le troisième pays le plus attractif pour développer du jeu vidéo, après les Etats-Unis et le Canada, devant le Royaume-Uni et l'Allemagne. « *C'est le*

fruit d'une stratégie de l'industrie tournée vers l'international » rappelle Fleur Pellerin. 44,3% du chiffre d'affaires des studios français est réalisé à l'international en 2015 contre 42% en 2014. La ministre a par ailleurs rappelé que les dispositifs de soutien à la création de jeux en France ont également joué un rôle clé dans la bonne santé du tissu économique du secteur et « *pour faire face aux nombreux défis qui se présentent comme la dématérialisation des contenus et une forte concurrence* ». Le crédit

d'impôts jeu vidéo a en effet été réformé pour plus d'attractivité, avec abaissement du seuil d'éligibilité et ouverture aux projets destinés aux plus de 18 ans. Le fonds d'aide proposé par le CNC, contribue également à soutenir les projets au moment de la pré-production. La ministre a par ailleurs annoncé la mise en place d'un



> suite de la Une

Bolloré s'invite chez Ubisoft

Un peu plus de dix ans après la prise surprise d'une participation conséquente (19,9%) d'Electronic Arts à son capital, Ubisoft doit aujourd'hui faire face à l'arrivée du groupe Vivendi et de son patron Vincent Bolloré dans son actionnariat.

Une entrée remarquable puisque Vivendi s'empare simultanément d'une position confortable au capital d'Ubisoft et de Gameloft, l'autre société créée par la famille Guillemot, spécialisée depuis une quinzaine d'années dans le jeu pour plates-formes mobiles. Vivendi a annoncé avoir acquis 7,36 millions d'actions d'Ubisoft pour un montant de 140,3 millions d'euros plus 5,24 millions d'actions Gameloft, pour un montant

de 19,7 millions d'euros. Deux points préoccupent principalement les observateurs du marché quant à la pérennité de l'indépendance affichée, revendiquée et toujours défendue par Ubisoft. Tout d'abord la relativement faible part détenue en propre par la famille Guillemot au sein de leurs sociétés, puisqu'ils possèdent moins de 10% d'Ubisoft (9,4%). Le capital compte en effet de nombreux actionnaires dont le fonds d'investissement Fidelity Investments (9,99%) ou encore celui de Blackrock (5,4%), ce qui peut potentiellement fragiliser l'ensemble en cas de revente. Ensuite, chacun sait que Vincent Bolloré n'est pas habitué à faire de la figuration dans une telle situation. Si Vivendi explique dans un communiqué que cette acquisition d'actions est avant tout un bon moyen d'investir du cash dont il ne manque pas actuellement, il est difficile de ne pas inscrire cette prise de participation dans une stratégie globale de déploiement dans différents médias pour Bolloré, depuis la télévision avec Canal +, la musique avec Universal Music Group, le web avec Dailymotion récemment acquis... et aujourd'hui le jeu vidéo avec Ubisoft. Loin de découvrir le jeu vidéo, le groupe Vivendi y avait déjà joué un rôle très actif en développant une

Les grandes licences Ubisoft ont pu attirer l'appétit de Vincent Bolloré





Fleur Pellerin
et Guillaume de Fondaumière

nouveau fond d'aide au développement qui sera doté d'un budget de 20 millions d'euros (15 millions de la Caisse des Dépôts, cinq millions via le CNC). Il s'agira de prêts pouvant aller jusqu'à deux millions d'euros maximum sur deux ans pour notamment soutenir les projets à l'international. L'accès au financement reste difficile, notamment pour les PME et TPE. Selon le Baromètre, l'autofinancement reste, de loin, le premier mode de financement utilisé par les studios de développement (91% disent y avoir recours).

Un portrait encourageant

Guillaume de Fondaumière et Julien Villedieu du SNJV ainsi que Laurent Michaud de l'Idate se sont succédés pour présenter à la ministre les principaux points de l'étude. Baromètre réalisé pendant deux mois et qui comptait cette année 146 répondants (contre 110 sur la précédente édition). Parmi les points majeurs à retenir, on notera que la dématérialisation du secteur ne cesse de s'affirmer. 100% des productions sont désormais proposées sous forme de téléchargement et seules 23,5%

passent aussi par du support physique. En 2014, 69% du chiffre d'affaires du secteur en France s'est fait via les ventes dématérialisées. Les budgets moyens de production augmentent à 1,4 million d'euros (+14% par rapport à 2014), ce qui impacte sur le nombre de titres en production (-10%). Avec la prédominance des jeux dématérialisés (les smartphones et tablettes sont privilégiés aujourd'hui), la manière de commercialiser les jeux se modifie profondément et la chaîne de valeur traditionnelle est remise en question. Aujourd'hui, 75% des studios ont recours à l'auto commercialisation de leurs jeux, se passant donc d'intermédiaire et tissant un lien direct avec leurs consommateurs. Dans le cadre du lancement d'un projet, 88% du budget est investi par les studios dans la production même et seulement 12% dans la promotion... un ratio bien plus favorable à la promotion est observé dans d'autres pays. « *Il y a là une forte marge de progression* », soulignent les auteurs de l'étude. Chiffre encourageant, 650 projets sont actuellement en développement dont 80% de nouvelles propriétés intellectuelles (« *le signe d'une belle vitalité de la création en France* » souligne Guillaume de Fondaumière). Le secteur devrait

générer 800 nouveaux emplois d'ici 2016 (dont 52% de CDI), 49,3% des studios de développement annonçant qu'ils comptent embaucher en 2016 (contre 56,4% en 2014). La part des CDI baisse cependant puisqu'ils représentent 63% des emplois de la filière en 2015 contre plus de 70% en 2014, tandis que la part des CDD augmente (12% contre 8,9% en 2014)... Globalement, la bonne santé des acteurs semble de mise, avec des chiffres d'affaires en progression de plus de 11% (pour l'ensemble des entreprises du secteur) et de 15,9% (pour les studios en particulier). De quoi voir la vie en rose ? Selon le SNJV et l'Idate, 83,6% des entrepreneurs français du secteur se disent optimistes pour l'avenir de leur société et la moitié des studios interrogés estiment que la France est « *attractive pour accueillir des entreprises du secteur des jeux* », contre seulement 38,2% en 2014. Si le marché évolue et que la concurrence s'affirme, l'optimisme est donc de mise en France. De bon augure pour aborder une année 2016 qui s'annonce pleine de nouveaux défis, à l'image notamment de la très attendue réalité virtuelle où les studios français auront probablement leur mot à dire.



activité dédiée il y a une dizaine d'années puis en rachetant Activision, le leader mondial, qui devient alors Activision Blizzard en 2007... avant d'être revendu fin 2013 à ses dirigeants pour une dizaine de milliards de dollars. Vivendi n'en conserve pas moins actuellement 5,75% de l'actionnariat. Avec un éditeur comme Ubisoft, qui affiche un chiffre d'affaires de plus de 1,4 milliard d'euros à fin mars 2015, Vivendi a-t-il simplement fait un placement boursier porteur, ou peut-on y prédire une possible prise de contrôle hostile de la part de Vincent Bolloré, peut-être à très long terme ? Le fait qu'Ubisoft, détenteur d'un joli portefeuille de titres, fasse actuellement ses premiers pas dans la production cinématographique et annonce l'ouverture prochaine d'un parc d'attraction, a tout à fait pu attiser l'appétit et l'intérêt de l'investisseur. Côté Ubisoft, la volonté d'indépendance est comme toujours arborée, cette « *volonté du groupe de rester indépendant, stratégie qui lui a permis, depuis sa création il y a 30 ans, de devenir le troisième éditeur mondial de jeux vidéo* ». Jeudi 15 octobre, suite à l'annonce de cette prise de participation, le cours de l'action Ubisoft augmentait de 15%.

Game Summit conference

Le rendez-vous annuel de l'Idate



Laurent Michaud

Déjà quatorze ans qu'au sein du Digiworld Summit organisé par l'Idate se tient la Game Summit Conférence, une journée de keynotes et de rencontres autour des questions actuelles sur le jeu vidéo, rassemblant des intervenants du monde entier.

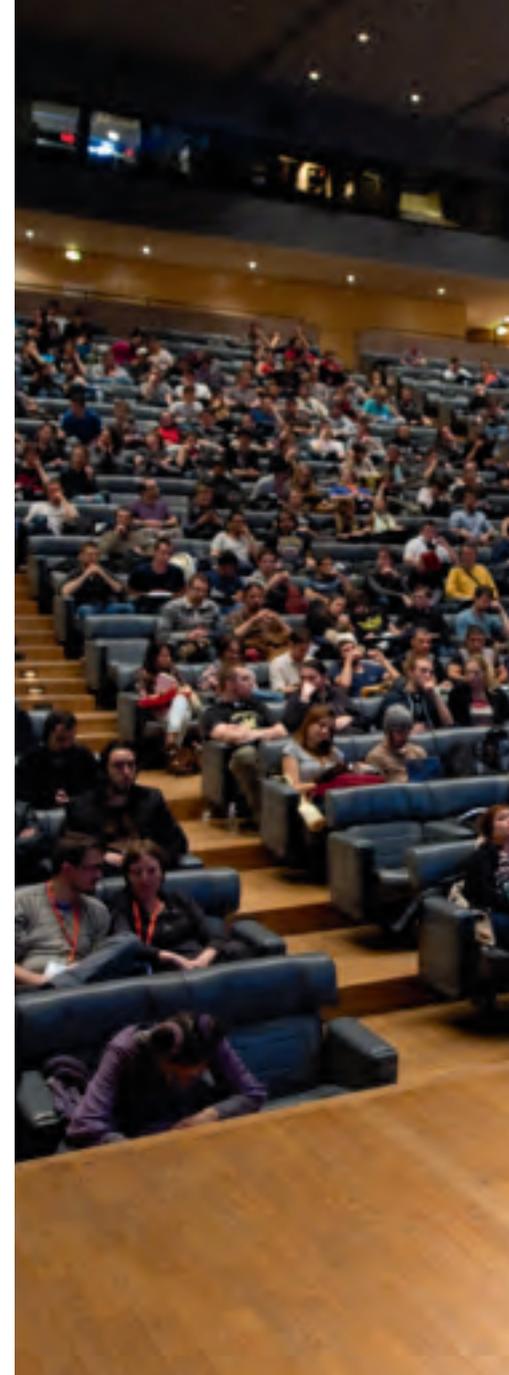
Si le Digiworld s'intitule « Digital First »,

et traitera de la révolution que le tout numérique implique dans les univers telco et IT, la Game Summit Conference sera plutôt tournée vers l'étude de quelques-uns des défis que le jeu doit relever aujourd'hui. **Le jeu vidéo est entré depuis longtemps dans l'ère du tout numérique.** Par Sébastien Anxolabéhère

C'est le 19 novembre, qu'au Corum de Montpellier se réuniront les participants de la Game Summit Conference 2015 devant un parterre composé de professionnels du jeu vidéo, développeurs ou éditeurs, d'investisseurs, de journalistes. Les professionnels d'Internet et des télécoms se

montrent également très attentifs aux évolutions du secteur. Douze keynotes et une table ronde ponctueront la journée.

La première keynote, de Frédéric Markus, traitera de l'importance pour un grand studio, une major de l'édition, de garder l'esprit ouvert et tournée vers son époque. « En effet, dans une mega-



structure, on a vite fait de se concentrer sur soi-même, cultiver son savoir-faire, plutôt que d'être sensible à l'air du temps. Frédéric Markus, qui a collaboré avec des majors comme Ubisoft, Nintendo, Disney, LucasArt et dernièrement Epic, et qui vient de racheter Férick Games, est particulièrement bien placé pour nous éclairer sur cette ouverture qu'il a observé dans ces groupes », explique Laurent Michaud, Responsable de la practice Digital Home Entertainment chez Idate. La deuxième keynote se penchera sur l'économie des cinématiques, et sera le fait de Franck Balson, de Blur Studio, société américaine spécialisée dans le domaine en réalisant des effets spéciaux pour le cinéma. « Comment se déroule la collaboration avec les studios, quels sont les défis que soulève le jeu vidéo, notamment le rapport entre le pré-calculé et le temps réel... Franck Balson abordera tous ces sujets », détaille Laurent Michaud. Ensuite, Julien Villedieu, Délégué général du SNJV prendra la parole. La matinée se poursuivra par l'intervention de Amy Robinson, directrice exécutive de Eyewire.org, un jeu en ligne à destination scientifique qui vise à dessiner l'arborescence du cerveau. Quand jeu vidéo et science se rejoignent.



GameSummit 2015 by DIGIWORLD



La métropole de Montpellier pour le jeu vidéo

Du 16 au 21 novembre, se déroule le MIG, Montpellier in Game, une manifestation de la métropole destinée aux professionnels et à tous celles et ceux qui aspirent à le devenir. Elle rassemble un game challenge au cours duquel des développeurs aident des étudiants à réaliser un prototype de jeu, un game critique ou des étudiants doivent présenter un projet, des masterclass, des business meeting qui mettront en évidence l'apport du jeu vidéo au marketing et la communication, un workshop sur la réalité virtuelle, et une table ronde. Celle-ci, qui se tiendra le 18 novembre après-midi, sera consacrée aux nouvelles formes de financement. Le crowdfunding, les fonds de garantie, les mesures fiscales incitatives, notamment en lien avec l'ISF, les systèmes d'amorçage... divers mécanismes seront étudiés.

Dans un tout autre style, Dan Judkins, d'Hasbro, prendra ensuite la parole pour exposer comment une multinationale du jouet aborde les jouets connectés. Pour Laurent Michaud, « *L'industrie du jouet est à la recherche de relais de croissance. Les jouets connectés ont été plus ou moins préemptés par les majors du jeu vidéo. Il sera intéressant d'entendre comment un géant du jouet comme Hasbro se positionne sur ce marché en devenir. Il est toujours intéressant pour notre audience d'avoir le regard de gens qui travaillent sur des marchés différents de celui du jeu vidéo, sans en être totalement éloignés* ».

La matinée s'achèvera sur une intervention de Nicolas Gaume, actuel directeur de la division DX,

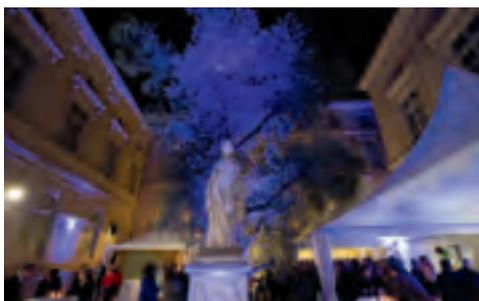
Developper eXperience chez Microsoft, qui présentera Hololens, le casque de « *réalité mixte* » du géant américain. Elle sera suivie d'un dernier keynote, de Fabien Delpiano, le Fondateur de Pastagames.

Tous à table !

La table ronde qui ouvrira l'après-midi sera consacrée à la façon dont le game design doit intégrer les transactions financières in-game ou in-app. La monétisation de contenus particuliers dans le jeu ou l'application est de toute évidence une stratégie d'avenir pour les éditeurs. Il est donc très important que cela soit intégré le plus en amont possible pour apparaître comme totalement naturel. C'est à 15 h que Stephanie Barish, CEO de Indiecade, une société qui se charge de la promotion des jeux indépendants, organisant notamment un festival annuel en Californie, annoncera la création d'un rendez-vous identique en France. « *Les jeux indépendants ont le vent en poupe ; ils proposent un modèle innovant, notamment grâce à la distribution numérique. Stephanie Barish vient à Montpellier pour annoncer la création d'un festival en France, ce qui est la meilleure nouvelle possible* », se réjouit Laurent Michaud.

Le keynote suivant, tenu par Sean Kauppinen, abordera la question du développement de jeux pour téléphones mobiles aujourd'hui. Le fondateur et CEO de Idea (International Digital Entertainment Agency), un studio indépendant, traitera la question de la polyvalence nécessaire pour garder un pied dans le secteur des jeux mobiles. Selon Laurent Michaud, « *c'est un pre-requis pour les jeunes développeurs d'être dorénavant multiscartes. Il faut penser R&D, business model, marketing, communication* ».

La dernière partie de la journée rassemblera trois keynotes. Une personnalité internationale de premier plan viendra disserter sur « *Video game industry : age of reason or age of credibility ?* » Puis Christophe Heral, compositeur et sound designer viendra expliquer à quel point la gestion des droits musicaux est un casse-tête en France, mais que des solutions existent. Enfin, en conclusion de ce Game Summit 2015, Yoan Fanise de Digixart et Jamie Stowe, de 22cans, qui ont travaillé ensemble chez Ubisoft sur Assassin's Creed 3 avant de prendre le chemin du jeu indépendant, viendront échanger sur leurs expériences autour du thème « *From Triple A to Triple I* ». « *Un I qui bien entendu signifie Indépendant* », sourit Laurent Michaud.



Jeu vidéo

Matériel en hausse

Le marché matériel du jeu vidéo se porte très bien. **Les accessoires pour consoles sont en croissance**, mais c'est surtout le segment du gaming PC qui progresse de manière spectaculaire. **Avec un jeu ligne omniprésent et le e-Sport devenu un véritable phénomène**, les joueurs sur PC **sont de plus en plus friands d'un matériel de pointe** et ils sont surtout prêts à ouvrir leur porte-monnaie. **Par Stéphane Kauffmann**

■ ■ ■ **Le marché du jeu vidéo se porte bien, il est en croissance, surtout sur le hardware.**

C'est déjà vrai pour la console de jeu avec une huitième génération en vitesse de croisière après un lancement très réussi, ce qui profite surtout à la PS4 de Sony. Evidemment, ce changement implique aussi un renouvellement de l'accessoire, mais pour l'heure ce marché n'est pas encore très fourni. De-ci de-là, on voit arriver des manettes pour Xbox One, mais pas encore pour PS4. En revanche, le casque audio gamer profite de la compatibilité simple pour une offre déjà très large. Les volants sont également disponibles, d'autant que le récent Forza 6 sur Xbox One ou Project Cars sur PS4 sont de gros moteurs de vente. A signaler tout de même qu'au global, le marché de l'accessoire pour consoles est en hausse de 9% en valeur sur le premier semestre 2015 avec

les manettes en tête devant les cartes prépayées (qui confirment leur pertinence) et l'audio qui se porte bien. Si le marché de la nouvelle console de salon profite donc surtout aux fabricants idoines pour le moment, il en va tout autrement pour le PC.

Le PC est de retour

Le jeu sur PC a effectué un comeback très remarqué ces dernières années. Deux facteurs coïncident pour une conjoncture qui s'avère quasi idéale. Les nouvelles consoles de salon étant à base d'architectures PC, tous les blockbusters non-exclusifs sortent sous Windows. Et comme le PC a toujours une longueur d'avance en se renouvelant perpétuellement, les jeux sont souvent graphiquement plus beaux sur ordinateur. Au fur et à mesure que les consoles vont vieillir, ce sera d'autant plus vrai. Les ventes de jeux PC ont augmenté en 2014, certes

peu avec +1% en valeur, mais face à la dématérialisation et à l'arrivée de la nouvelle génération de consoles, c'est plutôt bien. Les ventes de jeux consoles représentent certes 348 millions d'euros face aux 135 millions du PC, mais compte tenu de la spécificité du jeu sur PC, c'est un très beau score. En parallèle, le développement frénétique du e-Sport attire de nombreux amateurs sur la plateforme PC. Les joueurs professionnels sont devenus de véritables stars et le désir d'identification va jusqu'au matériel. Au final, le besoin pour du hardware PC gamer de qualité est en très forte hausse. Si les volumes demeurent modestes comparés à la console, la valeur est très élevée



Manette illuminée

■ Pour se distinguer des produits officiels sur le segment de la manette pour consoles, les fabricants tiers n'ont d'autres solutions que d'ajouter des fonctions à valeur ajoutée. La manette Afterglow Prismatic pour Xbox One de PDP en propose deux. Elle est transparente et laisse voir les composants, mais surtout elle est dotée de rampes LED dont on peut contrôler l'illumination sur une large palette de couleurs. C'est une tendance dans le gaming. Par ailleurs, PDP a ajouté deux molettes à clic sous la manette, que l'on peut affecter librement. La finition est soignée, tout comme l'ergonomie avec notamment deux sticks analogiques très précis. La manette permet aussi de gérer la partie audio et notamment le chat. Certes, la connexion est filaire, mais pour un tarif encore raisonnable de 49 euros, la Prismatic offre une réelle valeur ajoutée.





avec des prix moyens de plusieurs fois supérieurs aux périphériques grand public.

Le PC crée la valeur

Si le notebook gamer progresse, le PC tour se porte bien aussi. Il suffit d'aller sur les sites marchands spécialisés pour se rendre compte de la richesse et de la diversité de l'offre. Le joueur peut même se créer sa propre configuration sur mesure. C'est un segment de geeks et de spécialistes auxquels on doit s'adresser avec un discours technologique inverse à celui adapté au grand public. Avec tous les grands constructeurs de PC qui investissent la tour pour le joueur, le magasin physique aura tout intérêt à garnir le rayon gamer. La configuration type se situe aux alentours de 1 000 euros, auxquels il faut ajouter un moniteur qui, pour le joueur, atteint un prix moyen de 350 euros. Le PC de bureau pour joueur s'exprime surtout grâce aux composants comme le processeur, la carte graphique et le SSD (lisez notre article en page 24). Le notebook gamer est en forte croissance de son côté, car le joueur veut pouvoir se déplacer. Ces portables privilégient logiquement la puissance à l'autonomie et à la légèreté, mais certains constructeurs travaillent déjà sur la finesse. Le prix moyen se situe autour de 1 000 euros (découvrez notre sélection en page 42).

Manette Xbox One et PC

■ La manette officielle de la Xbox One jouit d'une excellente réputation et de nombreux joueurs s'accordent à dire qu'elle offre la meilleure ergonomie du marché. Elle communique en sans-fil avec la console, mais sur PC il fallait jusqu'alors utiliser un câble USB. Avec Windows 10, cette contrainte disparaît et il est désormais possible de l'utiliser en sans-fil sur PC aussi, moyennant un adaptateur USB facturé une vingtaine d'euros. Pour les jeux de voitures, cette manette offre un contrôle très précis si on ne peut pas utiliser un volant. De même pour les simulations sportives et les jeux d'arcade, elle sera tout aussi adaptée.

La manne du périphérique

Pour les périphériques, le jeu sur PC est une manne. Les volumes ne sont pas spectaculaires, mais la valeur l'est. C'est un des rares marchés du hi-tech à connaître encore une croissance à deux chiffres en valeur sur la plupart des segments. Pour ne citer qu'un exemple, le prix moyen d'un clavier de jeu est de plus de 70 euros ! Dans ce contexte, souris, claviers, micro-casques et autres manettes spécialisées se vendent très bien, à condition bien sûr de correspondre aux besoins des joueurs qui sont très exigeants. En plus de la technologie et de l'ergonomie, le design joue un rôle essentiel

avec des codes qui évoluent rapidement. Du bling-bling de rigueur il y a encore peu, on s'achemine vers une plus grande sobriété et surtout vers l'identité de marque. Les fabricants de PC montrent d'ailleurs la voie avec des noms dédiés pour leur gamme gaming, à l'image d'un Predator chez Acer ou d'un Republic Of Gamer chez Asus. Pour le périphérique, cette identité passe par un design reconnaissable. Autre tendance lourde, la personnalisation par la lumière. Pour souligner encore l'importance communautaire de cette signature, les Mods, ou PC tunés, sont devenus un véritable phénomène et les créateurs connus des stars dans le milieu



Et les consoles portables ?

■ Si le jeu sur consoles portables n'est plus aussi omniprésent qu'il y a quelques années, il n'en constitue pas moins une part significative du marché. Sur la période janvier-mai, le hardware consoles de salon a représenté 128 millions d'euros et le hardware consoles portables 41 millions, soit approximativement deux tiers/un tiers. Quand on parle de consoles portables, on parle surtout et d'abord de la 3 DS (et ses déclinaisons) de Nintendo, tant l'écart avec la Vita de Sony est important. La base installée de la console de Nintendo en France a atteint les 3,72 millions début octobre, et quand on sait le poids de la période de Noël sur les ventes de ce produit, parions que la population de 3 DS dans l'Hexagone va encore s'accroître. Cependant, c'est très largement Nintendo qui en profite seul, tant les éditeurs tiers ne la soutiennent pas ou très peu. Fin 2015, les grandes licences de Nintendo devraient faire leur apparition sur smartphones.



C'est pertinent dans la mesure où les manettes et autres pods de déplacement devraient voir le jour rapidement en

nécessitant un développement très novateur. Toujours est-il que les HTC Vive et autres Oculus Rift exigeront des PC de compétition avec des configurations qui devraient se situer autour de 2 000 euros. Le casque de réalité virtuelle pour le jeu soulève un certain nombre d'interrogations qui rendent difficile toute prévision à son sujet. Tous ceux qui ont essayé le Vive sont formels : jouer de manière prolongée crée une dépendance et une déconnexion de la réalité qui ont de quoi inquiéter, ne serait-ce que pour la santé. Le cerveau est trompé et s'imprègne de l'illusion, à tel point que le retour dans la réalité est difficile, déjà au stade actuel de la démonstration. Si la réalité virtuelle semble

représenter l'avenir du jeu vidéo, c'est une telle révolution pour les sens qu'il faudra faire très attention à la manière d'avancer sur le sujet.

Dématérialisation du matériel

A terme se pose aussi la question de la console et de l'ordinateur dans le foyer. Le jeu en streaming, désormais disponible sur la Shield TV de Nvidia, rend ces appareils caduques, pourvu que le débit soit suffisant (lire notre interview en page 20). La France est d'ailleurs pionnière en matière de fibre. En effet, l'écosystème Nvidia permet de jouer à des titres PC parmi les plus gourmands comme The Witcher 3 en Full-HD avec un maximum de détails rien qu'en décodant un flux vidéo côté salon. Tous les calculs sont faits sur le serveur et il n'y a aucune latence perceptible sur une connexion très haut débit non bridée. ■

■ ■ ■ du gaming. Cela donne aussi le ton de ce à quoi devrait ressembler le rayon gaming d'une enseigne qui peut jouer exactement cette même carte identitaire.

Réalité virtuelle en question

La réalité virtuelle est l'autre sujet brûlant du jeu vidéo et du matériel par la même occasion. Les forces se constituent en 2015 et, dès l'année prochaine, ce sera un sujet de vente en rayon. Tel que les choses se profilent actuellement, Sony va jouer la carte du grand public avec PlayStation VR et le PC sera la plateforme des solutions les plus sophistiquées et réservées à un public de gamers très averti et surtout très fortuné. Certains comme Razer tentent même de lancer un écosystème matériel complet autour du casque.

Volant de compétition

■ Les simulations de course ont le vent en poupe et une actualité forte en matière de jeux avec notamment Asseto Corsa sur PC, Forza 6 sur Xbox One et surtout Project Cars sur PC, PS4 et Xbox One. Ce jeu convient autant au fan de simulation qu'au joueur occasionnel par un réglage très fin de l'assistance et de la difficulté. Pour exploiter pleinement ces titres, il faut un volant qui est le symbole même d'un marché certes de niche, mais à forte valeur ajoutée. Thrustmaster s'en est fait une spécialité et propose un écosystème à la base duquel il existe un volant pour chaque plateforme, nommé T300 pour PC / PS4 et TX pour Xbox One. Ensuite, la roue peut se changer, tout comme le pédalier et il est même possible d'ajouter une boîte de vitesse manuelle. Le volant avec pédalier vaut 399 euros, mais on peut acheter la base du volant seule à 279 euros et composer l'ensemble de ses rêves. Particulièrement adapté à Project Cars, Thrustmaster a sorti deux éditions spéciales à 469 euros, une nommée TX Leather Edition qui comprend la roue en cuir ainsi qu'un pédalier à trois pédales pour Xbox One et PC, et une nommée T300 Ferrari Alcantara Edition avec le volant GT réplique. Les deux offrent des sensations ultimes, à la fois en termes de retour de force, de précision et de feeling.



PC LDLC

STREAM

LE SUMMUM DU STREAMING*

Recommandé
par la

**TEAM
LDLC**
.com



Windows

LDLC PC Stream **TEAM
LDLC**

Intel® Core™ i7 6700K
NVIDIA® GeForce® GTX 980 Ti 6 Go
16 Go de RAM DDR4
SSD 500 Go + HDD 3 To

à partir de
2349€⁹⁵
(sans os)

LDLC.com

HIGH-TECH EXPERIENCE

*Prix officiels TTC hors frais de port et livraison. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, consultez nos disponibilités et prix en temps réel, consultez nos fiches produits sur notre site. Toutes les marques indiquées, appartenent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. Les photos, graphismes, logos et prix de cette publicité, soumis à être réalisés sans que les distributeurs accusés s'emparent et engageant uniquement LDLC.com. *Taux de TVA en cours.

Sport électronique l'avenir devant soi

C'est devenu un phénomène majeur dans l'univers du jeu vidéo depuis quelques années : les compétitions de e-sports sont passées de l'ombre à la lumière pour devenir une branche à part entière de l'économie du jeu vidéo. Les éditeurs, les diffuseurs, les constructeurs et les pouvoirs publics : tous les acteurs s'intéressent au sport électronique et parient sur son essor. Par Sébastien Anxolabéhère

Amazon a acheté Twitch pour un milliard de dollars ou presque...

Quand fin août 2014, le géant américain de la distribution en ligne a annoncé avoir fait cette acquisition d'exactly 970 millions de dollars en numéraire, doublant par la même occasion son concurrent Google, le monde du jeu vidéo en général et celui du e-sport en particulier a eu la certitude que les choses changeaient. Car Twitch, c'est la principale plateforme de diffusion en streaming des parties de jeu vidéo, et donc des compétitions de e-sport. L'image du geek collé à son PC a été effacé par des zéros en nombre et le sigle dollar...

Nées à la fin du siècle dernier, les compétitions de sport électronique sont restées longtemps dans l'ombre du développement des jeux vidéo. Trop geek, trop PC, trop à l'opposé de la volonté des éditeurs de séduire un nouveau public plus large. Mais depuis, la donne a considérablement changé. Grâce aux possibilités de retransmission, l'e-sport peut fédérer un public mondial très captif et donc capitaliser sur de l'espace publicitaire. Les sports électroniques sont diffusés, commentés, et regardés sur des plateformes Internet en premier lieu mais dorénavant des médias broadcast comme la BBC s'y intéressent à leur tour. C'est tout un écosystème qui s'est développé au fil des ans, autour de quelques jeux et de quelques équipes de joueurs professionnels qui peuvent amasser de petites fortunes. « Aux Etats-Unis, des sociétés spécialisées dans la gestion des droits de sportifs de haut niveau travaillent avec des champions de e-sport comme elles travaillent avec des basketteurs ou des joueurs de base-ball. Good Game et E-sport Management, qui sont nés avec l'e-sport, ont intégré des grands groupes de gestion des droits. On est dans

l'économie réelle, dans le business par excellence et l'audience ne cesse de s'accroître », estime Matthieu Dallon. Parallèlement, l'image du e-sport s'est transformée. Par les rassemblements qu'il génère, par la tension liée à la compétition et par l'apparition d'équipes féminines, il a participé à rendre plus humain et à désenclaver le jeu vidéo. Oublié l'aspect geek !

Adhésion obligatoire

Le cœur du sujet, ce sont bien évidemment les compétitions organisées autour d'un ou plusieurs jeux. Quand on parle de sport électronique, c'est en fait au pluriel qu'il faut le faire. « Il y a autant de sports électroniques différents que de jeux différents, et les principaux genres, RTS, FPS et sport sont représentés », explique Stephan Euthine, qui gère l'activité e-sports de LDLC. League of Legends,

Parlons chiffres

Difficile de déterminer le chiffre d'affaires généré par le e-sports dans le monde tant il existe de compétitions, de structures différentes, sans qu'une véritable supra-structure vienne fédérer les données et informations comme le ferait une fédération internationale de sport. Cependant, selon Matthieu Dallon, le CA du secteur en 2015 devrait se situer autour du milliard d'euros, dont 400 millions viennent des inscriptions aux tournois. S'il y a dans le monde pas loin de 5000 joueurs professionnels, ils sont 500 à en vivre confortablement, avec plus de 100 000 dollars de revenus annuels. En France, on compterait 200 e-sportifs réels, une centaine en vivraient exclusivement. Les gratifications pour les vainqueurs de tournois commencent à atteindre des sommes plus que rondes. C'est League of Legends, de Riot Games qui offre les plus belles primes, puisqu'elles peuvent s'élever à un million de dollars. Pour la finale de Dota 2 à Seattle (Etats-Unis) en août 2015, la dotation globale à se partager entre les vainqueurs atteignait 18 millions de dollars ! Pour attendre de telles sommes, il faut d'ailleurs passer parfois par le crowdfunding auprès de fans... En France, la Gamers Assembly de Poitiers qui s'est déroulé du 4 au 6 avril a distribué 300 000 euros de gains.





Dota 2, Counter Strike, Starcraft, plus récemment Call of Duty : la liste des jeux phare du e-sport n'est pas pléthorique. Sur une cinquantaine de jeux présentant un véritable intérêt, le plus populaire est sans conteste League of Legends de l'éditeur américain Riot Games. Son audience est énorme, Riot annonce être monté jusqu'à 10 millions de joueurs connectés en même temps et avoir 80 millions de joueurs actifs dans le monde. Suit Dota 2 de Valve qui rassemble 15 millions de joueurs par mois. Counter Strike et ses dérivés, de Valve également, ont longtemps été de véritables stars du sport électronique et des tournois aussi prestigieux que la DreamHack ou l'ESWC (Electronic Sport World Cup) continuent de le mettre à l'affiche.

Depuis quelques années et surtout depuis deux ans, on voit les éditeurs traditionnels de jeux vidéo

s'intéresser de près à la question. Activision monte son propre championnat du monde de Call of Duty et ne cache pas son ambition de devenir un leader du genre. D'importantes annonces sont d'ailleurs attendues pour 2016. Ubisoft s'appuie pour sa part sur Just Dance, tandis qu'Electronic Arts est présent dans le domaine avec Fifa. « Les éditeurs se sont mis à penser les jeux dans la perspective du e-sport. Le développement de cette activité par le public pousse les éditeurs à vouloir contrôler ce qui se fait », estime Stephan Euthine.

De réels enjeux

Les éditeurs demeurent propriétaire des droits et des images, ce sont eux qui fixent les règles des compétitions, rien de professionnel ne peut se faire sans eux. Ainsi, Riot contrôle tout ce qui se fait autour de League of Legends, finançant les équipes comme les tournois tout en assurant des primes mirobolantes aux gagnants. Pareillement, il est impossible d'organiser une compétition avec un jeu de Valve sans son accord. Cette précaution à garder la main sur l'exploitation de son jeu montre bien que le domaine est devenu un axe de communication très important pour les éditeurs, mais pas que pour eux. En effet, dans l'écosystème des sports électroniques, les sponsors tiennent une place de premier choix. Pour les marques de matériel, c'est un vecteur de communication sans équivalent. Tel un équipementier d'une équipe de foot ou d'un coureur de 100 mètres, les grands acteurs de l'IT, accessoiristes et fabricants de PC en tête, sponsorisent des équipes. Asus, Acer, Lenovo mais aussi PNY, Nvidia, Sandisk, Plantronics et Logitech : la liste des sponsors qui financent ou équipent, ou les deux, recoupe la liste des principaux acteurs de l'informatique grand public. Désormais



Matthieu
Dallon

Trois questions à



Stephan Euthine,
en charge du e-sport
chez LDLC

JDLI : LDLC est un acteur important des sports électroniques en France. Quelle est l'histoire de cet engagement ?

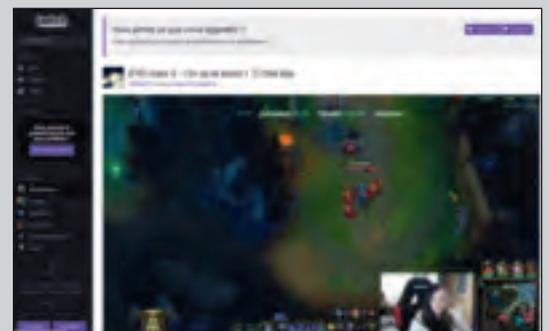
Stephan Euthine : L'histoire débute en 2006. Je suis alors responsable du magasin de Paris, et je m'intéresse aux compétitions de e-sport qui font leur apparition à travers le monde. On devine bien qu'il se passe quelque chose d'intéressant mais les outils ne sont pas encore là. En termes de diffusion et de débit Internet, les choses ne sont pas encore en place. C'est en 2009 que nous nous engageons vraiment avec le sponsoring d'une équipe. Mais pour nous démarquer, nous choisissons une équipe qui a la particularité d'être 100 % féminine ! Le buzz prend rapidement et nous décidons d'en faire un véritable axe de communication pour la société. Aujourd'hui le Team LDLC est présent dans les grandes compétitions internationales sur Counter Strike, Fifa 16, League of Legends et Starcraft II, avec deux équipes dont une féminine.

Quel est l'intérêt pour LDLC d'investir ce créneau ?

C'est un axe de communication très adapté à notre activité. En étant présents tôt sur ce secteur, nous avons acquis une expertise et une crédibilité très forte. Nous faisons ainsi rayonner la marque LDLC par-delà les frontières. Nos résultats dans les compétitions et notre renommée valorisent notre expertise comme spécialiste de la micro-informatique. Et nous sommes très impliqués dans le travail mené autour de la question du cadre juridique à apporter pour faire du e-sport une discipline structurée.

Comment analysez-vous l'engouement actuel pour les sports électroniques ?

Il y a clairement eu une prise de conscience des éditeurs depuis deux ans. Les jeux sont de plus en plus pensés pour la compétition, c'est-à-dire pour le mode spectateur. L'e-sport devient de plus en plus populaire du fait de l'accélération du haut débit et du streaming. Le rachat de Twitch par Amazon ou la place que le jeu tient sur Dailymotion sont des signaux extrêmement clairs.





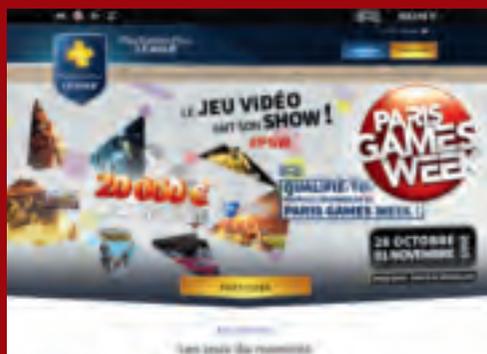
Tout le monde y va

WEBEDIA

Il ne se passe plus une semaine sans une annonce dans le domaine des sports électroniques. Parmi les dernières en date, la société Webedia, très impliquée dans le jeu vidéo avec des marques comme jeuxvideo.com, Gaming Live ou Millenium (mais aussi Allociné, Purepeople...) a ouvert son « e-sport Arena », en partenariat avec BenQ. Une arène d'une capacité de 150 personnes dont 50 assises peut accueillir des compétitions, mais aussi des événements tels que des conférences de presse... Les équipes de gaming de Millenium viendront s'y entraîner.

SONY ENTRE EN SCÈNE

Au moment de notre bouclage, nous apprenions que Sony PlayStation lançait le PlayStation Plus League, une plateforme de compétition sur PS4 pour les abonnés au PlayStation Plus. Neuf jeux correspondant à neuf championnats (avec chacun plusieurs divisions pour que les joueurs soient de niveau comparable). Sony va célébrer le lancement de cette plateforme au Paris Games Week, avec des compétitions retransmises sur Twitch. Les gratifications pour l'ensemble des meilleurs joueurs atteignent 20 000 euros. La première saison se déroulera du 2 au 29 novembre sur www.playstationplusleague.fr



apparaissent même des sponsors comme Coca Cola ou Red Bull, qui trouvent là un public en adéquation avec leurs valeurs de marque.

Encore disparatę

Si on peut trouver des événements autour des sports électroniques tous les week-ends ou presque, les grands rendez-vous ne sont pas si nombreux. En France, trois sortent du lot : la Gamer Assembly à Poitiers en avril, la DreamHack de Tours en mai, et évidemment la finale de l'ESWC qui se tient à la Paris Games Week fin octobre. Matthieu Dallon, qui gère l'ESWC avec sa société Oxent, annonce pour cette année pas moins de 5000 m² réservé à l'ESWC sur le salon. L'ESWC, ou Electronic Sports World Cup, est une compétition née en France en 2003, comme son nom ne l'indique pas. Si la finale se déroule dans l'Hexagone, des sélections nationales ont lieu tout au long de l'année dans tous les pays (plus de 100 nations ont participé au fil des ans) et la compétition est dotée de plus de deux millions de dollars pour les gagnants. Parmi les grands événements mondiaux, il faut également citer la DreamHack, d'origine suédoise, qui a depuis 2015 son étape française, à Tours. Aux Etats-Unis, il faut citer les Xgames qui se déroulent à Aspen, dans le Colorado.

Quel cadre légal ?

En France, il reste un travail très important à effectuer autour du statut juridique des sports électroniques. « Le métier de joueur professionnel n'existe pas en France. Il y a un problème de cadre légal pour la rémunération des joueurs, leurs gains étant assimilés à ceux des jeux de hasard », regrette Stephan Euthine. Mais la réflexion semble

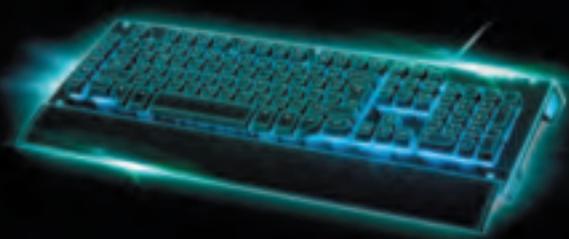
aujourd'hui bien engagée par le gouvernement et Axelle Lemaire, Secrétaire d'Etat chargée du numérique, pour trouver un cadre juridique adapté. Le SELL et le SNJV œuvrent en ce sens dans le cadre des consultations pour le projet de loi sur la République Numérique. Tout comme le jeu vidéo est parfois ballotté entre son aspect culturel et son aspect industriel, les sports électroniques doivent-ils se rapprocher de la Convention Collective Nationale du Sport ou est-ce du côté du spectacle et des divertissements qu'il faut regarder ? Quel peut être le statut d'un champion ou d'une équipe encaissant des primes et autres gratifications ? Si le sujet n'est pas encore tranché, il est sur la table. Le développement rapide du secteur et les montants de plus en plus substantiels qui sont mis en jeu imposent que le dossier soit traité rapidement.





 **nacon**

"TOUT CE DONT TU AS BESOIN
POUR DOMINER TES ADVERSAIRES"



CL-510

PRO GAMING KEYBOARD



GM-400L

LASER GAMING MOUSE



GH-4100ST

GAMING HEADSET

Follow us :

 @NaconFR  facebook.com/nacongaming





Entretien avec

Igor Stanek,
Senior technical product manager EMEA

Nvidia Shield



Le futur du salon

Nvidia commercialise à 199 euros une box TV d'un nouveau genre qui ne fait aucun compromis. Diffusion vidéo en Ultra-HD, jeux vidéo sophistiqués et surtout capacités inédites en streaming en font le centre média du futur, reléguant les box opérateurs au rang d'antiquités. Pour le système, Nvidia fait confiance à Android TV, un pari sur l'avenir là aussi. Par Stéphane Kauffmann

JDLI : Shield vient d'être lancé en France, pouvez-vous nous expliquer en quelques mots le concept ?

Igor Stanek : Shield est un centre de divertissement pour le salon capable de diffuser à la meilleure qualité possible tous les contenus sur le téléviseur : vidéo, musique, photo et jeu vidéo. Shield est basé sur la plateforme Android TV, seul système universel disponible et promis à un grand avenir car bénéficiant déjà du développement et de l'implantation massive dans l'univers mobile. Notre concept est de diffuser le contenu choisi par l'utilisateur pour en faire du grand spectacle chez soi. Pour cela, notre box est équipée d'un

Nvidia Tegra X1, de très loin ce qui se fait de plus performant en matière de processeur mobile.

Quelles sont les différences matérielles majeures par rapport à un téléviseur doté d'Android TV ?

Les téléviseurs connectés en général, mais aussi ceux qui utilisent Android TV, doivent se contenter de performances qui limitent grandement l'expérience. Déjà, la navigation dans l'interface est beaucoup plus réactive et fluide avec Shield. Ensuite, nous diffusons la vidéo en Ultra-HD à 60 images par seconde, ce dont aucune TV n'est capable actuellement,

ni aucune box opérateur d'ailleurs. La différence est encore plus flagrante dès qu'il s'agit de jeu vidéo. Déjà, Shield est livrée avec une manette de jeu sans fil très évoluée. Ensuite, elle permet de jouer aux jeux Android TV dans les meilleures conditions de qualité graphique et de fluidité, à tel point que certains ne fonctionnent que sur Shield. Plus novateur encore, nous sommes les seuls à pouvoir streamer des jeux à la complexité graphique identique à celle d'un PC pour joueur à plus de 1000 euros. Shield est si performante qu'elle pourra supporter les futurs standards du streaming en vidéo.

L'interface de Google a été conservée quasiment en l'état, pourquoi ?

Nous pensons qu'Android TV dispose d'une interface adaptée, simple, épurée et très facile à contrôler sur la Shield, qui va de surcroît évoluer et s'améliorer avec le temps, comme pour la version mobile. L'interface se pilote aisément avec la manette et la télécommande optionnelle, toutes deux équipées de micros pour la commande vocale. Alourdir cette interface par une surcouche propriétaire et risquer des problèmes d'incompatibilité ne fait donc aucun sens. En étant la seule plateforme TV ouverte, nous pensons qu'Android est la seule voie possible pour bénéficier d'un écosystème et d'un univers applicatif le plus large et le plus qualitatif possible, avec un très fort soutien des développeurs.

Pour la partie vidéo, à quels services a-t-on accès, et là encore qu'apporte une Shield par rapport à une TV connectée ?





IGOR STANEK



Par son service de streaming GeForce Now, Shield anticipe le futur du jeu vidéo.

Cela dépend bien sûr des pays, mais en France l'offre de vidéo à la demande est déjà assez large. Bien évidemment, Shield propose Netflix et ce avec la meilleure qualité d'image possible, jusqu'à l'Ultra-HD. Tous ceux qui ont acheté un téléviseur Ultra-HD devraient être intéressés par la Shield, la seule solution pour alimenter l'écran en contenus adéquats.

Par Google Play, il y a aussi de nombreuses sources de vidéos sous forme d'applications et notamment de chaînes de TV, certaines même en Ultra-HD. En attendant que tous les services de VOD soient disponibles sous Android TV, il est déjà possible de les utiliser avec un smartphone ou une tablette et de les streamer vers Shield en sans-fil. C'est d'ailleurs une des fonctions clés d'Android que de pouvoir diffuser sans fil tout le contenu d'un appareil mobile. Shield est également un excellent moyen pour diffuser ses photos en Ultra-HD, ce qui rend enfin justice aux appareils numériques modernes.

Pour la partie jeu vidéo Android, certains titres sont exclusifs, d'autres sont indisponibles. Expliquez-nous.

Avec Shield, l'utilisateur a déjà accès à tous les jeux Android TV, soit tous ceux qui font sens sur grand écran et en manipulation par la manette. Shield les diffuse à la meilleure qualité possible, certains sont même en 4K comme le très

populaire Leo's Fortune, absolument magnifique sur un téléviseur Ultra-HD. Ensuite, nous proposons des jeux Android exclusifs à Shield, car aucun autre appareil n'est en mesure de les afficher. On peut citer le très récent Contrast, mais aussi Half Life 2 et Portal par exemple. Ces titres sont au niveau graphique d'une console de jeu.

Justement, de quelles performances graphiques dispose la Shield comparée à d'autres appareils mobiles et à une console par exemple ?

Shield affiche des performances un peu supérieures à la septième génération de consoles, PS3 et Xbox 360. Elle est aussi plusieurs fois plus puissante qu'une Apple TV ou un smartphone haut de gamme actuel.

Avec la Shield, vous lancez GeForce Now, un service de jeu en streaming. Un peu le Netflix du jeu vidéo ?

Nous développons ce service depuis six ans et il est en expérimentation depuis plus d'un an et demi. Il propose de jouer en streaming à des titres PC de dernière génération. Ce type de cloud gaming montre sans doute la voie

vers le futur du jeu vidéo, en ne nécessitant côté utilisateur qu'une petite box, une manette et une bonne connexion Internet.

Comment cela fonctionne-t-il ? Quelle qualité graphique comparée à un PC ?

Nos serveurs hébergent les jeux et calculent leur affichage, ce qui permet de proposer les titres les plus sophistiqués actuellement disponibles sur PC, comme The Witcher 3 par exemple. Les serveurs envoient un flux vidéo à Shield qui le décode en temps réel. Avec une bonne connexion Internet, on peut jouer en Full-HD à 60 images par seconde. Nous recommandons 50 Mb/s en termes de débit, mais dès 20 Mb/s, il est possible de jouer en HD dans de bonnes conditions de fluidité. La qualité d'image est la même que sur un PC en HD dans de bonnes conditions de fluidité. La qualité d'image est la même que sur un PC



de jeu haut de gamme, puisque tous les calculs nécessaires sont faits par nos serveurs surpuissants. Avec une bonne connexion, il n'y a aucune latence perceptible.

L'abonnement donne droit à un fond de catalogue de jeux PC et les titres récents sont payants en tant que tel ?

Après trois mois offerts, l'abonnement coûte 9,99 euros par mois et donne droit à un catalogue de jeux PC auxquels on peut jouer sans coûts additionnels autant que l'on veut. Au lancement, nous avons déjà une cinquantaine de titres, et avec le temps cette offre va s'élargir et se renouveler. Les titres AAA récents sont eux payants, au prix du marché. En plus de pouvoir y jouer en streaming, l'utilisateur reçoit un code qui permet de télécharger le jeu et de l'avoir à demeure sur un PC. Notre but est évidemment d'intégrer au service le plus de jeux possibles et notamment une majorité de blockbusters.

Il est également possible de jouer à tous les jeux dont on dispose sur son propre PC, quelles sont les conditions ?

Absolument. Du moment que l'on dispose d'un PC doté d'une puce graphique Nvidia à partir de la GeForce GTX 950, sur ordinateur portable ou de bureau, il est possible de déporter le jeu sur le téléviseur par Shield et d'y jouer à la



manette. Pour cela, il suffit d'installer le logiciel gratuit GeForce Experience qui détecte les jeux installés automatiquement. La transmission peut se faire en WiFi, à condition d'avoir un routeur en 5 GHz, mais le mieux sera de passer par une connexion réseau filaire en Ethernet. La qualité graphique et la fluidité sont identiques au PC, le déport ne consommant quasiment rien en ressources du PC.

Shield peut également servir de centre média pour le réseau domestique, comment ?

Il est possible de diffuser des vidéos ou des photos personnelles très simplement. Pour le grand public, il suffit d'installer Plex sur les appareils qui contiennent le contenu, sur la Shield, il est pré-installé. Il est aussi possible de brancher un disque dur externe directement sur la Shield. Les plus technophiles peuvent installer Kodi, disponible gratuitement sur Google Play,

et qui permet de streamer quasiment tous les formats.

En France, toutes les box opérateurs proposent déjà les services de vidéo à la demande et les jeux Android, certaines même en Ultra-HD. La Shield s'adresse donc plutôt aux technophiles et aux joueurs ?

Pas vraiment en fait. Tout dépend de ce que l'on veut. Si l'utilisateur regarde occasionnellement une série sur un téléviseur Full-HD, il ne sera sans doute pas très motivé par l'investissement. S'il consomme en revanche de la vidéo régulièrement et que de surcroît il dispose d'un téléviseur Ultra-HD, l'acquisition d'une Shield est quasi mandataire. Et pour le jeu vidéo, c'est une évidence. D'autant que l'investissement est mesuré, à 199 euros avec la manette. De plus Shield est très compacte, design, et discrète.

GeForce Now laisse entrevoir le futur du jeu vidéo, est-ce qu'à terme, on pourra se passer de l'ordinateur et de la console pour jouer ?

C'est un peu prématuré que d'affirmer cela. Le joueur sur PC tire une partie du plaisir à investir dans une machine de jeu toujours plus performante... Et sur console, il y a les jeux exclusifs. Cependant, il est probable que le jeu vidéo s'oriente vers une solution du type GeForce Now. Le plus gros frein demeure la connexion Internet, car avant de pouvoir garantir dans tous les foyers un débit stable suffisant, il va encore couler de l'eau sous les ponts. Shield montre la voie et propose ce qui se fait de mieux aujourd'hui, quelle que soit la connexion haut débit dont on dispose.



MX vs ATV SUPERCROSS ENCORE

La meilleure licence de motocross
revient sur PC et PS4 !



100% ADRÉNALINE
100% FUN

SORTIE LE 27 OCTOBRE 2015 SUR PC et PS4



nordic games

DISTRIBUÉ PAR



© 2015 Nordic Games GmbH, Autriche. © 2015 Rainbow Studios. Tous les autres noms de produits, marques et logos sont des marques déposées ou des marques commerciales appartenant à leur propriétaires respectifs. Tous droits réservés. Distribué par Just For Games © 2015. Just For Games et le logo Just For Games sont des marques déposées de Just For Games. Tous droits réservés.

Composants

La clé de voûte du PC gamer

Les composants d'un PC gamer de bureau sont des éléments primordiaux pour les joueurs. Pour satisfaire leurs attentes, il est indispensable de les renseigner sur les composants adéquats pour leur passion vidéoludique. Que ce soit le processeur, la carte graphique ou le stockage, ces éléments devront aussi être présents dans les rayons pour répondre aux éventuelles mises à jour d'un PC. Par Jean-Luc Marianna



Asus Strix GTX980-DC20C-4GD5 Performances au top !

■ Avec la STRIX-GTX980-DC20C-4GD5, Asus propose une carte graphique équipée d'une puce Nvidia GeForce GTX 980 dans une version overclockée. La carte profite d'un système de refroidissement maison baptisé DirectCU II et doté d'un imposant radiateur à caloducs surplombé de deux larges ventilateurs. La carte pourra exécuter sans fléchir les derniers blockbusters récents en Full-HD et en WQHD, comme The Witcher 3 avec les détails au maximum. Le jeu en 4K est possible aussi, à condition de baisser le niveau des détails.

POINTS FORTS :

- Performance en très haute résolution
- Compatible DirectX 12
- Silencieuse

589 €

MSI GTX 970 Gaming 4G Haut de gamme accessible

■ La GTX 970 Gaming 4G est une carte haut de gamme, mais relativement abordable au regard des prestations fournies. Elle est équipée du GPU GeForce GTX 970 qui profite ici d'une fréquence revue quelque peu à la hausse, ce qui augmente encore les performances de la carte graphique. Le système de refroidissement a été adapté en conséquence. Ce modèle permettra d'exécuter les titres récents en Full-HD et aussi en WQHD, avec les détails au maximum sans fléchir.

POINTS FORTS :

- Très bonnes performances en Full-HD
- Compatible DirectX 12
- Système refroidissement silencieux

390 €

■ ■ ■ **Qui dit composants PC tour, dit connaissances du marché et des technologies.** Evidemment, tout le monde ne peut pas être un expert dans ce domaine, mais il est indispensable d'avoir quelques bases pour renseigner le consommateur et l'orienter vers les composants qui répondront à son attente. Ainsi, sur le marché du PC gamer, trois principales catégories sortent du lot : le processeur, la carte graphique et le stockage.

Le processeur

Si AMD et Intel sont les deux acteurs majeurs sur ce marché, Intel reste le plus actif et de loin. AMD étant surtout présent dans les consoles de dernière génération (PlayStation 4 et Xbox One). De son côté, Intel suit sa feuille de route avec une mise à jour régulière de ses processeurs qui alternent entre nouvelle micro-architecture et un procédé de fabrication de plus en plus fin. Cette finesse de gravure permet d'améliorer la consommation électrique, mais aussi d'augmenter les capacités de calculs en y ajoutant un plus grand nombre de



transistors. Par ailleurs, il faut noter que la fréquence ne fait pas tout. Si elle évolue petit à petit vers le haut (on atteint aujourd'hui les 4 GHz de base et 4,2 en mode turbo), c'est surtout l'architecture qui fait la puissance d'un processeur. C'est ce à quoi Intel travaille

tous les 18 mois environ. Ainsi, la dernière génération (nom de code Skylake) de processeurs est représentée par les Core i5-6600K et Core i7-6700K qui ont la particularité d'être overlockables. Idéal pour les PC gamer.



MSI GTX 950 Gaming 2G

Bonne entrée en matière

■ Pour les joueurs occasionnels au petit budget, la MSI GTX 950 Gaming 2G sera le bon compromis. Ce modèle entrée/milieu de gamme permet de jouer de manière fluide en Full-HD. Toutefois, il ne faudra pas pousser les détails graphiques au risque de rencontrer quelques ralentissements. MSI s'appuie sur les spécifications standards de Nvidia avec un système de refroidissement adapté et surtout silencieux. Enfin, la faible longueur de la carte (27 cm) lui permet d'être installé dans un Mini-PC.

POINTS FORTS :

- Performances correctes en Full-HD
- Faible encombrement
- Compatible DirectX 12

189 €

Sapphire Radeon R9 Fury Tri-X OC 4 Go

Haut de gamme alternatif

■ Avec la Radeon R9 Fury Tri-X OC 4 Go, Sapphire propose une carte équipée de la toute nouvelle puce graphique de AMD, la Radeon R9 Fury. Elle se place en concurrente directe de la GeForce GTX 980. Sa particularité est d'intégrer une nouvelle technologie mémoire appelée HBM (High Bandwidth Memory) qui est directement fixée sur la puce graphique et non à côté. Cela permet notamment une meilleure bande passante avec une fréquence plus basse. Cette carte autorise le jeu en Full-HD et WQHD avec les détails réglés au maximum. Le 4K est possible à condition de baisser le niveau des détails. Enfin, le système de refroidissement reste relativement silencieux.

POINTS FORTS :

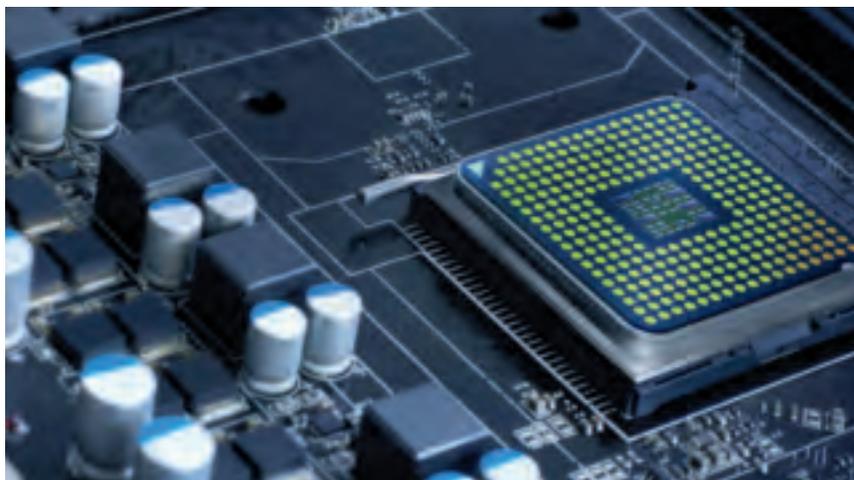
- Très bonnes performances en haute résolution
- Compatible DirectX 12
- Mémoire HBM

599 €



La carte graphique

Ici, on trouve les deux concurrents de toujours : AMD avec ses Radeon et Nvidia avec ses GeForce. Ce marché est plus dynamique que celui des microprocesseurs grâce notamment à une concurrence très active. Actuellement, il est à l'avantage de Nvidia qui totalise près de 75% de parts de marché (PC de bureau et portables confondus). Pour autant, AMD ne se repose pas sur ses lauriers et se positionne toujours en sérieux concurrent grâce à sa dernière puce graphique, la Radeon R9 Fury X. De son côté, Nvidia s'appuie sur sa gamme GeForce série 900 avec laquelle le fabricant prouve sa maîtrise du rapport performances/consommation et qui, il faut bien le reconnaître, attire les joueurs. Il est donc conseillé de proposer en rayon quelques modèles de ce constructeur qui répondront aussi bien au joueur occasionnel que hardcore. L'arrivée de Windows 10, et surtout de Direct X12 qui l'accompagne, est une bonne nouvelle car cela justifie le changement d'une carte



non-compatible. Direct X12 permet des performances supérieures à puce graphique égale et surtout des possibilités graphiques plus élaborées.

Le stockage

S'il y a bien un domaine qui a changé la donne pour les joueurs, c'est celui du stockage. Goulet d'étranglement du PC gamer depuis de nombreuses années, le bon vieux disque dur à

plateau laisse désormais sa place au SSD. Ce système de stockage basé sur la mémoire flash (semblable à celle utilisée dans les clés USB) affiche un gain de performances de cinq à six fois par rapport au disque classique. Dès lors, il est le choix logique de tout joueur qui se respecte. Les modèles d'une capacité de 250 et 500 Go affichent le meilleur rapport prix au Go avec un prix moyen respectif de 110 et 200 euros.



Intel Core i5-6600K Le meilleur des Core i5

Le Core i5-6600K est l'un des représentants de la nouvelle gamme Skylake. Doté de quatre cœurs, il introduit la compatibilité avec la nouvelle mémoire DDR4, plus performante tout en étant plus économe du point de vue consommation électrique. Ce modèle à la particularité d'être overclockable, ce qui est un atout pour les joueurs qui souhaitent en tirer le maximum. Bien entendu, il nécessite une carte mère adaptée et équipé du dernier jeu de composants (chipset) de la série 170 d'Intel.

POINTS FORTS :

- Overclockable
- Compatible DDR4
- Très bon rapport prix/performance

279 €



Sandisk Extreme Pro 480 Go Un SSD très vélocé

Spécialiste de la mémoire flash, Sandisk propose une large gamme de SSD dont l'Extreme Pro est le fer de lance. Avec sa capacité de 480 Go, il sera idéal pour stocker à la fois Windows et les jeux qui sont désormais gourmands en espace occupé. Avec des taux de transfert au-delà des 500 Mo/s, il rendra tout PC gamer très réactif. Les chargements dynamiques dans les jeux comme The Witcher 3 ne seront plus perceptibles, ce qui améliore grandement le confort de jeu. Par ailleurs, le SSD est très solide et garanti cinq ans.

POINTS FORTS :

- Des taux de transfert excellents
- Des chargements accélérés
- Bon rapport prix au Go

225 €



APPROUVÉ PAR LES PRINCIPALES
LIGUES NATIONALES ESPORTS

PARFAIT POUR OBTENIR LES
MEILLEURES PERFORMANCES



Les SSD SanDisk sont utilisés par les principales plateformes eSport pour booster leurs tournois. Nous avons plus de 25 ans d'expérience dédiés à la mémoire flash. Alors la prochaine fois que vous appuierez sur "Commencer le jeu", vous vivrez l'expérience d'un niveau de performance professionnelle. Préparez-vous donc à démarrer plus vite et à vous frayer un chemin plus rapidement pour obtenir la victoire.

Suivez l'actualité SSD SanDisk
sur notre compte Twitter

 @SSDSanDisk



SanDisk

■ ■ ■ **Le jeu sur PC est de retour !** Depuis, ■ ■ ■ l'avènement des manifestations ■ ■ ■ e-Sport et le développement de jeux qui soutiennent fortement cette nouvelle discipline sportive, les fabricants de périphériques sont aux anges. Pour s'adonner à sa passion vidéoludique, le joueur est prêt à dépenser pour avoir le meilleur matériel possible. Les constructeurs de périphériques l'ont bien compris puisqu'ils proposent chacun une large gamme de claviers et souris réservés aux gamers. Mais avec la pléthore de produits proposés, le joueur peut s'y perdre. Dès lors, il est important de le guider dans ses choix et de mettre en rayon les produits adéquats.

Le clavier

Ce périphérique est la pièce maîtresse de l'activité vidéoludique du joueur. L'achat ne se fait pas sans réfléchir au hasard du passage en rayon. Il est donc important de proposer en démonstration les modèles référencés et d'avoir quelques connaissances techniques sur le sujet pour renseigner le futur consommateur. Ainsi, les claviers destinés



aux joueurs s'appuient sur un dispositif mécanique que l'on appelle « switch » en anglais ou interrupteur en français. Il se compose pour l'essentiel d'un ressort et d'une lame métallique qui produit le « clic » typique de ces claviers. Les switches les plus répandus

sont fabriqués par la marque allemande Cherry. Mais certains constructeurs comme Razer, Logitech et SteelSeries proposent désormais leur propre switch qui marque leur différence par la pression nécessaire sur la touche pour déclencher l'action. Un autre



Corsair Strafe RVB Mécanique discrète

■ Le spécialiste des composants pour PC complète sa gamme de claviers pour joueurs avec le Strafe RGB. Ce clavier affiche un design légèrement différent des autres modèles, mais bénéficie toujours d'un châssis en aluminium brossé de couleur noire. La marque a fait appel aux nouveaux switches mécaniques de Cherry baptisés MX Silent dont la particularité est d'être un peu plus silencieux que la version MX. Cela n'enlève rien à la réactivité du clavier et surtout sa discrétion fera plaisir à entendre.

POINTS FORTS :

- Switchs mécaniques discrets
- Design minimaliste
- Bonne réactivité

169,90 €

POINTS FORTS :

- Forme consensuelle
- Ergonomie parfaite
- Légère

59 €

SteelSeries Rival Simple et efficace

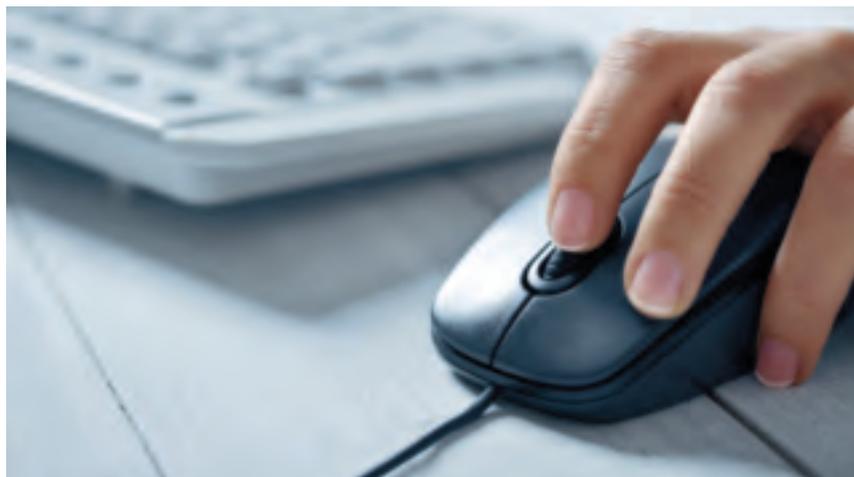
■ La SteelSeries Rival est une souris simple mais efficace, avec son design sobre et sa finition noire. Elle est dotée d'un revêtement anti-transpirant. La Rival n'est pas bardée de boutons. Ils sont au nombre de six auxquels s'ajoute bien entendu, l'indispensable molette. Pour les joueurs qui le souhaitent, il est possible de créer des macros via le logiciel SteelSeries Engine et de les associer aux boutons. A l'usage, la souris est agréable et réactive quel que soit le type de jeu. Elle plaira aussi à ceux qui préfèrent les modèles légers.



point important réside dans la possibilité de programmer des touches pour exécuter des actions complexes via le logiciel du constructeur. Enfin, la présence ou non d'un rétroéclairage sophistiqué aura un impact non-négligeable sur le choix du consommateur.

La souris

Au même titre que le clavier, la souris est l'autre 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.). Comme pour les claviers, il est indispensable de pouvoir essayer la souris en rayon pour que le futur acquéreur puisse apprécier sa prise en main. Avant tout, la souris est un objet que l'on manipule. Certains joueurs apprécieront les designs ergonomiques, tandis que d'autres préféreront des formes plus traditionnelles. Mais tous seront à la recherche d'un modèle qui conviendra en fonction du type de jeu.



Ainsi, les modèles MMO sont bardés de nombreux boutons, tandis que les modèles FPS disposent d'un bouton spécifique pour la visée de précision, et d'autres seront plus polyvalents, capables de satisfaire à plusieurs modes de jeu. Dernier point, fil ou sans fil ?

Avec les récentes améliorations technologiques, les deux versions peuvent satisfaire les joueurs. La latence autrefois liée au sans-fil n'est plus d'actualité. Seule la contrainte de la recharge pourra éventuellement contrarier le joueur. ■



Mad Catz RAT TE A géométrie variable

■ Avec la RAT TE, la marque vise tout particulièrement les joueurs de FPS. La souris arbore un design original typique de la marque avec un châssis, certes en plastique, mais bien fini. Comme toutes les RAT, cette souris peut s'ajuster pour s'adapter aux mensurations personnelles. En appuyant sur un bouton, on peut par exemple l'allonger de quelques centimètres. La particularité de la RAT TE est la présence d'un bouton spécifique dédié aux jeux de type FPS. Il offre la possibilité de changer à la volée la réactivité en le maintenant appuyé, ce qui permet de gagner en précision. A l'usage, la RAT TE se manipule avec aisance et s'avère très efficace.

POINTS FORTS :

- Géométrie variable
- Bouton dédié au FPS
- Design original

69,99 €



Konix Drakkar Petit prix

■ Distribuée par Innelec, Konix propose une souris pour joueur baptisée Drakkar. Si son design est simpliste, la finition est soignée avec un revêtement de type soft-touch. La souris dispose d'un bouton dédié qui permet de changer de fenêtre active. Pratique, si le joueur souhaite placer en premier plan l'application de communication vocale (TeamSpeak par exemple). A l'usage, la Drakkar est agréable et précise, mais on regrettera que les deux boutons rouges situés sur le côté gauche ont trop de jeu ce qui implique un manque de précision. Mis à part ce détail, la souris remplit correctement son office au regard de son prix.

POINTS FORTS :

- Petit prix
- Finition soignée
- Bouton pour basculer entre les applis

19,90 €

 steelseries



APEX M800

RIVAL 100



SIBERIA 200

A propos de SteelSeries

Depuis le premier jour, SteelSeries s'est appliqué à créer les accessoires les plus performants destinés à être utilisés par les joueurs professionnels les plus exigeants. Nos périphériques délivrent une qualité sans faille et donnent un avantage indéniable à tous les joueurs sur leurs adversaires.

Rendez-vous sur www.steelseries.com

Casques pour joueurs

L'accessoire indispensable

Avec le développement du jeu en ligne, le marché des micro-casques dédiés est devenu florissant. C'est un accessoire indispensable qui plonge le joueur dans l'action et qui permet de dialoguer avec les coéquipiers. D'ailleurs, le gamer n'hésite pas à investir, surtout s'il participe à des compétitions. Par Jean-Luc Marianna



Triton Kunai Multi-Platform

Une bonne affaire

■ Le Kunai Multi-Platform est un casque pour joueur très abordable. Mais à ce niveau de prix, quelques concessions ont été faites, notamment sur le rendu musical. Si le son dans les jeux est correct avec des basses flatteuses et des conversations audibles, en écoute musicale, cela manque de clarté. Le Triton Kunai a surtout un atout, c'est sa compatibilité avec toutes les consoles et le PC. Il affiche un design sobre et une finition soignée. A noter que sa conception supra-auriculaire (sur les oreilles) n'est pas idéale pour les longues sessions de jeu.

POINTS FORTS :

- Prix très abordable
- Compatibilité multi-plateforme
- Basses flatteuses

49 €



SteelSeries Siberia V3 Prism

Du gros son

■ Troisième génération de sa gamme Siberia, le V3 Prism est un casque imposant. L'arceau et le bandeau assurent un bon confort, mais l'ajustement est un peu juste pour les grosses têtes. Le son produit est satisfaisant avec des basses généreuses, mais des médiums et aigus en retrait. La restitution dans les jeux n'est pas vraiment affectée, notamment dans les FPS où les effets sonores sont spectaculaires. En outre, le microphone est performant pour des conversations de qualité. Si la musique n'est pas son point fort, le joueur appréciera le son percutant et les possibilités de réglages proposés par le logiciel SteelSeries Engine 3.

POINTS FORTS :

- Confortable
- Restitution dans les jeux
- Réglages par logiciel

139 €



■ ■ ■ Avec la multitude de jeux multijoueur, le casque audio est un outil important. Que ce soit sur PC ou sur console, le joueur profitera grâce à lui d'une

meilleure immersion dans son univers vidéoludique. Il peut ainsi mieux apprécier l'environnement dans lequel il évolue et surtout converser avec ses compagnons

de jeu. Essentiel, s'il participe à des compétitions professionnelles ou plus simplement lorsqu'il joue à des titres massivement multijoueur comme les MMO ou les MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) type League of Legend, DOTA 2 et plus récemment Heroes of The Storm de Blizzard. Enfin, les joueurs nocturnes peuvent pratiquer leur passion sans déranger leur entourage, surtout tard le soir. Pour la compatibilité, les choses se sont arrangées avec les consoles de huitième génération. Sur PC, le casque peut aussi décoder en passant par la prise USB. Toujours est-il qu'il faut clairement marquer la compatibilité PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, et PC dans le rayon, car l'inscription sur le packaging n'est pas toujours mise en évidence.

Fil ou sans-fil ?

Comme les claviers et souris, les casques ne dérogent pas à la règle du sans-fil. Evidemment, dans le cas du jeu, la tendance générale est d'opter pour un modèle filaire,



Plantronics RIG 500E

Un casque modulaire

■ Plantronics innove avec le RIG 500E en proposant un casque modulaire. Il est complètement démontable ce qui permet des réglages précis pour s'adapter à toutes les têtes. Autre atout, deux paires d'écouteurs qui entourent les oreilles sont fournis. Deux sont de type fermés et recouverts de coussinets en similicuir. Ils isolent bien des bruits extérieurs et sont parfaitement adaptés à des compétitions. Les deux autres écouteurs sont de type ouvert avec des coussinets en mousse à mémoire de forme. Ils ne coupent pas du monde environnant et sont plus confortables dans la durée ; idéal pour la maison. La fixation des écouteurs sur l'arceau s'effectue par simple pression avec trois positions possibles, l'ensemble formant un casque léger et confortable.

POINTS FORTS :

- Modularité très pratique
- Rendu audio clair et dynamique
- Possibilités de personnalisation

129 €



Turtle Beach Elite 800

Pour jouer sans fil

■ L'Elite 800 est un casque sans-fil arborant un design agréable et une finition exemplaire. Malgré un poids plus élevé que la moyenne (372 g) dû à sa batterie intégrée, il est très confortable. Son autonomie d'une quinzaine d'heures autorise de longues sessions de jeu. La recharge s'effectue via une base qui se connecte à un ordinateur, mais aussi à une console, ce qui rend l'Elite 800 multi-plateforme. Autre atout, sa compatibilité DTS Headphone X 7.1. A l'écoute, la restitution est équilibrée avec des médiums et des aigus qui sont bien présents, tout comme les basses. Le rendu DTS est de qualité avec une bonne localisation des effets qui améliore l'immersion. A noter qu'une fonction de réduction de bruit active est de la partie et coupe efficacement des sons environnants.

POINTS FORTS :

- Compatible DTS Headphone X 7.1
- Très bonne autonomie
- Réduction de bruit active

299 €



principalement pour des raisons de praticité. Effectivement, le joueur sur PC élimine d'emblée les risques de pannes de batterie, surtout s'il participe à des compétitions. Quoi de plus fâcheux si l'on n'arrive plus à dialoguer avec ses coéquipiers pour appliquer la stratégie mise en place ! Néanmoins, les progrès dans le sans-fil sont tels que la méfiance vis-à-vis de cette technologie semble désormais appartenir au passé. D'ailleurs, l'avantage du sans-fil va de soi, notamment pour les joueurs sur console qui ne souhaitent pas encombrer leur salon et risquer que quelqu'un se prenne les pieds dans les câbles. Dès lors, il est judicieux de proposer des casques autonomes en rayon.

La qualité du son

Le casque pour joueur se définit par la qualité du son et par la clarté de son microphone. Toutefois, l'appréciation n'est pas forcément la même que sur un casque audio standard. Pour obtenir un bon rendu dans les jeux, il faut que



les basses et bas-médiums soient renforcés. Pour le confort, un casque circum-aural, dont les coussinets entourent les oreilles, sera un plus appréciable. Les écouteurs fermés offrent une bonne isolation des bruits extérieurs. Pratique lors des compétitions en salle. Les modèles ouverts ont pour atout de ne pas "chauffer" les

oreilles et d'entendre ce qui se passe autour. Ce type de casque sera recommandé chez soi. Enfin, certains modèles proposent d'émuler le mode surround pour encore plus d'immersion, mais seuls les casques réellement multicanal compatibles Dolby et/ou DTS seront à même de localiser les effets dans l'espace.



Logitech G633 Artemis Spectrum Du lourd

■ Nouveau venu dans la gamme des casques gamer de Logitech, le G633 Artemis Spectrum se pare d'un élégant design et d'une finition soignée. Malgré un gabarit imposant, le casque reste agréable à porter, même après quelques heures de jeu. On notera la présence de commandes à l'arrière de l'écouteur gauche qui assurent différents réglages comme le volume, l'égalisation, l'ajustement du rétroéclairage et même la prise d'appel. En effet, le G633 peut être connecté simultanément à un PC ou une console et à un smartphone via le câble fourni. Autre atout, le casque est compatible avec le format audio surround Dolby 7.1. A l'écoute comme en conversation, le son restitué est équilibré et dynamique. Les médiums et les aigus sont très bien rendus, tout comme les graves. Le mode Dolby 7.1 restitue correctement l'ambiance des jeux avec des effets bien localisés.

POINTS FORTS :

- Qualité du rendu audio
- Compatible Dolby 7.1
- Confort de port

169 €



Thrustmaster Y-280 CPX Compatible et confortable

■ Dernier de la gamme déjà bien fournie de Thrustmaster, ce casque arbore un design plutôt massif. Pour le prix exigé, la finition est satisfaisante et surtout il s'avère très confortable à porter. Les réglages bien conçus lui permettent de s'adapter à la majorité des anatomies. Fourni avec de nombreux câbles et une télécommande filaire, le Y-280 est multi-plateformes. A l'écoute, le casque fait la part belle aux médiums avec une restitution claire et intelligible des voix. Pour autant, les basses sont présentes aussi. Le rendu dans les jeux vidéo devrait donc plaire à une majorité. S'il est amovible, on regrette que le microphone ne soit pas rabattable et surtout qu'il soit assez sensible aux bruits environnants.

POINTS FORTS :

- Bonne restitution audio
- Télécommande
- Compatibilité multi-plateforme

49 €

RIG500 Series

L'ARME ABSOLUE POUR LES GAMERS



- **CONFIGUREZ** votre RIG 500 pour l'entraînement ou la compétition*
- **PERSONNALISEZ** votre casque pour le rendre unique*
- **PROFITEZ** de performances audio exceptionnelles
- **DECOUVREZ** le casque Gaming le plus léger jamais conçu par Plantronics



Gamme PC



Gamme Console

En savoir plus sur plantronics.com/rig500series

* Accessoires en options selon les modèles
(paires d'écouteurs, arceaux... etc.)

©2015 Plantronics, Inc. Plantronics et RIG sont des marques commerciales de Plantronics, Inc. déposées aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. 10/15



Moniteurs gaming

Ecrans en Sync

Les moniteurs de jeu ont le vent en poupe, d'autant qu'ils sont aussi pertinents pour la machine de bureau que pour le notebook en usage sédentaire. Avec des bouleversements technologiques concrets, le joueur friand de performances devrait être motivé pour remplacer son écran vieillissant. Encore faut-il avoir les bonnes références et les bons arguments pour convaincre. **Par Benoit Dupont**



Iiyama B2783QSU-B1

Haute définition abordable

Doté de la technologie FreeSync, ce 27 pouces WQHD (2560 x 1440 pixels) signé Iiyama se classe dans les bons rapports qualité/prix. A 450 euros environ, il offre une ergonomie de premier plan, comme souvent chez le constructeur qui jouit d'une belle aura auprès d'un public de joueurs exigeants. En revanche, le design est sacrifié sur l'autel de l'efficacité. On pourra aussi mettre en avant une connectique complète : Display Port, DVI et HDMI. Un Hub USB est également de la partie. C'est une valeur sûre pour les joueurs qui sont exigeants, mais pas forcément fortunés.

POINTS FORTS :

- Haute définition
- Ergonomie de pointe
- Image de qualité

449 €



Asus PG279Q

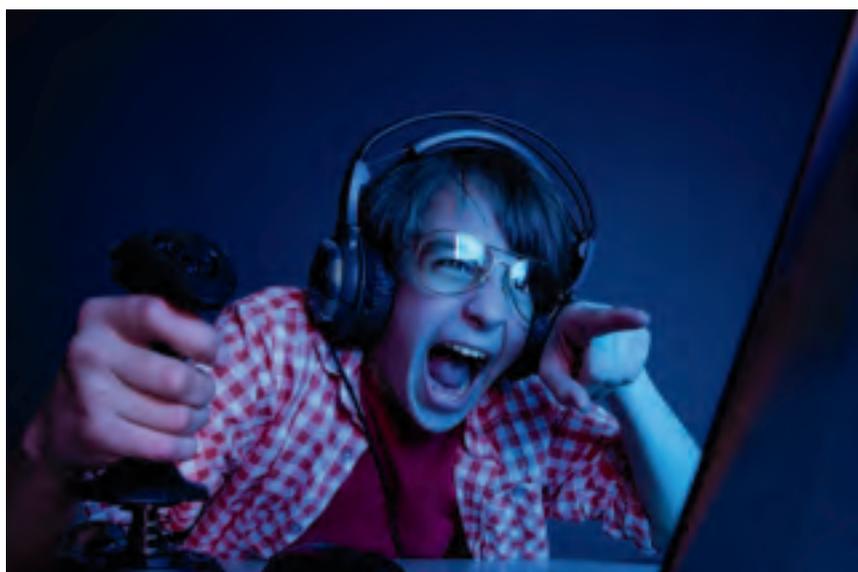
Luxe vidéoludique

Asus est, avec AOC, l'un des constructeurs qui en font le plus en termes de communication autour du moniteur de jeu. Il est impossible de ne pas avoir une référence ROG (Republic of Gamer) en rayon quand on veut vendre du jeu vidéo. Ce 27 pouces offre une résolution WQHD (2560 x 1440 pixels). Par rapport au précédent modèle, la principale évolution réside dans l'adoption d'une dalle IPS, aux angles de vision plus larges. C'est anecdotique a priori et très technique comme argumentation, mais le joueur est souvent un acheteur particulièrement calé techniquement. Pour ce moniteur, la marque a choisi le GSync de Nvidia. Le prix s'en ressent un peu, mais l'écran bénéficie d'une très bonne presse et affiche des performances parmi les meilleures.

POINTS FORTS :

- Angles de vision
- Qualité d'image
- Forte reconnaissance

899 €



■ ■ ■ Si vous avez l'œil attentif, vous avez dû voir apparaître sur les cartons d'emballages des moniteurs de jeu, en plus du Space Marine surarmé ou de la chasseresse en petite tenue de rigueur, plusieurs logos qui n'ont pas d'ordinaire leur place sur les boîtes. Ce sont ceux des constructeurs de carte graphique : Nvidia d'un côté, AMD de l'autre. Depuis quelques temps déjà, les deux fabricants s'intéressent aux moniteurs informatiques et développent

des technologies améliorant le rendu graphique.

On synchronise

Chez AMD comme chez Nvidia, l'idée est simple : s'affranchir du sacrosaint rafraîchissement fixe de l'image sur le moniteur pour plutôt l'adapter au débit de la carte graphique. Si l'idée est similaire, les approches sont différentes. Nvidia a été le premier à dégainer sa technologie

Gsync désormais bien connue des joueurs. Pour profiter de ces avantages en matière de fluidité, il faut un moniteur Gsync et une carte graphique compatible. La technologie est propriétaire et réside dans un circuit supplémentaire intégré dans le moniteur, ce qui explique aussi que ces moniteurs sont plus chers à caractéristiques égales. Baptisée FreeSync, la technologie AMD est avant tout conçue comme un standard libre accessible à la plupart des constructeurs, et Intel a ainsi décidé de l'adopter. Quand on sait que les processeurs graphiques Intel équipent la plupart des ordinateurs portables grand public, c'est pertinent. En effet, le rafraîchissement adaptatif est surtout utile quand les performances du système viennent à manquer. Ceci étant, le joueur sérieux investit forcément dans une puce graphique dédiée...

Nvidia en tête

Bien que propriétaire, le Gsync a aujourd'hui une longueur d'avance ce qui s'explique déjà



Philips 272G5DYEB GSync abordable

■ Philips n'est pas une marque que l'on attend a priori au rayon jeu vidéo. Pourtant, ce 27 pouces WQHD (2560 x 1440 pixels) et GSync à dalle TN a de quoi séduire. Philips a fait l'impasse sur le design, comme chez Iiyama, sans rien sacrifier à l'ergonomie. C'est une bonne alternative au modèle Asus, notamment parce qu'il est 200 euros moins cher. Sa dalle TN ne lui permet pas de rivaliser en termes d'angles de vision, ni de rendu des couleurs. On n'a rien sans rien. Mais ces 200 euros d'écart seront fort justement réinvestis dans une carte graphique de luxe.

POINTS FORTS :

- Prix attractif
- Réactivité
- Bonne ergonomie

699 €



AOC G2770PF La bonne mesure

■ AOC se démarque par un positionnement ultra-démocratique avec ce moniteur 27 pouces FreeSync. Cela dit, attention, il n'est que Full-HD, ce qui signifie qu'il y a peu de chances que le FreeSync serve à quelque chose sur un PC de jeu fixe. En revanche, sur un portable doté d'une carte AMD compatible, ou à terme, d'un chipset Intel, ce moniteur peut avoir un avantage. Pour 400 euros, il permet de faire un pari sur une évolutivité future, un pari incertain, il est vrai, mais un pari peu onéreux au final, pour cette catégorie de moniteurs. La qualité d'image est de bonne facture.

POINTS FORTS :

- Image de qualité
- Réactivité
- Evolutif

399 €

XBOX ONE • WINDOWS 10



Le meilleur du gaming maintenant pour Windows 10.



Sans fil

Fonctionne sans fil sur PC,
ordinateur portable et tablettes
sous Windows 10.



Précise

Grâce aux sticks analogiques
et à la croix directionnelle.



Ergonomique

Confort avec une forme idéale
pour la prise en main.

Manette Xbox One + Adaptateur sans fil pour Windows 10

La Manette Xbox One et l'Adaptateur sans fil pour Windows 10 est disponible en France au prix public de 79,99 €, chez les revendeurs agréés et sur le Microsoft Store. Prix de vente conseillé. Chaque manette est fournie avec ses câbles de charge.



Découvrez la nouvelle application Xbox sur Windows 10

Grâce à l'adaptateur sans fil inclus avec votre nouvelle manette Xbox One pour Windows 10, jouez sans contrainte et en toute liberté : il vous suffit de brancher l'adaptateur à un port USB de votre ordinateur ou de votre tablette sous Windows 10. Désormais, avec la nouvelle application Xbox pour

Windows 10, vous pouvez jouer à vos jeux Xbox One sur votre PC, ordinateur portable et tablette sous Windows 10 et profiter de toutes les nouvelles fonctionnalités de cette application en vous connectant à la communauté Xbox Live.



Retrouvez notre stand Xbox sur la **Paris Games Week** du **28.10.2015** au **01.11.2015**



par la position dominante de Nvidia et aussi par un large plébiscite de la communauté des joueurs. La technologie adaptative n'a vraiment d'intérêt que si la carte graphique ne délivre pas assez de performances pour la résolution. Or rien de tel que le jeu en Ultra-HD ou 4k pour mettre une carte à genoux. Un moniteur synchronisé est donc un véritable pousse au crime pour la dépense vidéoludique. Pour jouer en Ultra-HD, il faudra acquérir une carte graphique haut de gamme, voire deux en SLI, et y ajouter un grand moniteur UHD, de quoi réjouir le rayon gamer... C'est aussi une occasion unique pour proposer des bundles ! La plupart des fabricants estampillés « gamer » ont choisi de supporter les deux technologies avec des modèles un peu différents. Même Asus, qui a été l'un des premiers à proposer du GSync, commercialise désormais du FreeSync. Ces technologies sont certes séduisantes, mais elles ne sont pas à la portée de toutes les bourses. Pour les autres, il y a de nombreux moniteurs de jeu 120, voire 144Hz, qui



permettent à moindres frais de jouer dans de bonnes conditions avec une carte graphique raisonnable. Sachez enfin que les écrans FreeSync et GSync afficheront quand même une image en les connectant à un ordinateur

qui n'est pas équipé. Simplement, l'utilisateur ne bénéficiera pas des avantages. Attention aussi, il faut obligatoirement en passer par un câble Display Port pour activer le taux de rafraîchissement adaptatif. ■



BenQ XR3501 En grand large

■ Ici, ni GSync, ni FreeSync, mais un moniteur incurvé de 35 pouces de diagonale, dédié au jeu vidéo, avec un taux de rafraîchissement de 144Hz. Sa résolution somme toute modeste (2560 x 1080 pixels) permet justement de jouer sans avoir recours au rafraîchissement adaptatif, dans d'excellentes conditions de fluidité avec une carte graphique de moyenne gamme. Le format 21:9 est plutôt agréable pour des moniteurs de cette taille, et associé à la courbure, il immerge vraiment le joueur. A l'évidence, la démonstration de cet écran en magasin se fera avec un jeu vidéo de course automobile qui tient la route, c'est le cas de le dire.

POINTS FORTS :

- Immersion dans le jeu
- Grande taille
- Belle image

999 €



Acer B280HK Ultra-HD pour gamer

■ Toujours dans une optique de pousser sa machine de jeu dans ses derniers retranchements pour que le GSync fasse sens, Acer nous propose ici le premier moniteur Ultra-HD 28 pouces équipé de la technologie Nvidia. Dans la pratique, la résolution très élevée du moniteur n'est pas toujours très confortable en dehors des jeux vidéo, mais pour le joueur, le gain de finesse à l'écran peut être appréciable. A condition d'avoir au moins une carte graphique Nvidia GTX980, l'image est somptueuse avec des détails bien plus fins, tout en gardant la meilleure fluidité possible. Attention, le taux de rafraîchissement ne monte pas jusqu'à 144Hz, un argument que l'on contournera en disant que, de toute façon, à cette fréquence-là, le Gsync n'a aucun intérêt.

POINTS FORTS :

- Très belle définition
- GSync vraiment utile
- Finesse du rendu

599 €

ProLite
B2783QSU

1:0

Reste
du Monde

FreeSync ON

FreeSync OFF



ProLite B2783QSU - JOUER POUR GAGNER

Choisissez le moniteur 27" QHD haut de gamme supportant la technologie FreeSync qui met fin aux images floues et saccadées avec des performances jamais égalées quelles que soient les vitesses des images affichées.



iiyama

www.iiyama.com

Notebook gamer

Performances maîtrisées

L'ordinateur portable pour le joueur affiche une santé insolente sur un marché du PC plutôt en berne. Désormais, la mobilité est de mise dans le domaine du jeu aussi et pour que les performances soient suffisantes, l'investissement devra être conséquent, les composants mobiles étant plus onéreux. C'est une manne pour les fabricants et pour le rayon. **Par François Arias**



Acer Aspire V Nitro VN7-791G-551U Black Edition

Un bel équilibre

■ L'Aspire V Nitro ravira les petits budgets à la recherche d'un grand portable. Vendu moins de 1 000 euros, ce modèle n'en offre pas moins un écran de 17 pouces Full-HD ainsi qu'une carte graphique Nvidia GTX 960M qui sera capable de faire tourner la plupart des jeux dans des conditions correctes. On apprécie aussi la présence d'un disque dur hybride qui réussit à combiner stockage et réactivité sans faire grimper le prix. Certes, il existe plus puissant ou mieux équipé, mais l'Aspire V Nitro est l'un des meilleurs rapports qualité/prix du marché.

POINTS FORTS :

- Disque dur hybride
- Grand écran Full-HD
- De bonnes performances

939 €



Gigabyte P35X V3

Fin et puissant

■ Contrairement à la plupart des portables gamer, le design du P35X est sobre, pour ne pas dire austère. Il est cependant très fin (20,9 mm) et léger (2,3 kg) ce qui le rend véritablement portable. Pour autant, il ne fait pas de compromis sur la puissance puisque l'on retrouve une configuration musclée articulée autour d'un processeur Intel Core i7 et d'une carte graphique Nvidia GTX980M. De quoi jouer à tous les jeux dans d'excellentes conditions. Sa seule faiblesse est qu'il chauffe beaucoup, il faudra donc privilégier un environnement dégagé de tout objet.

POINTS FORTS :

- Léger et fin
- Très puissant
- Bon écran

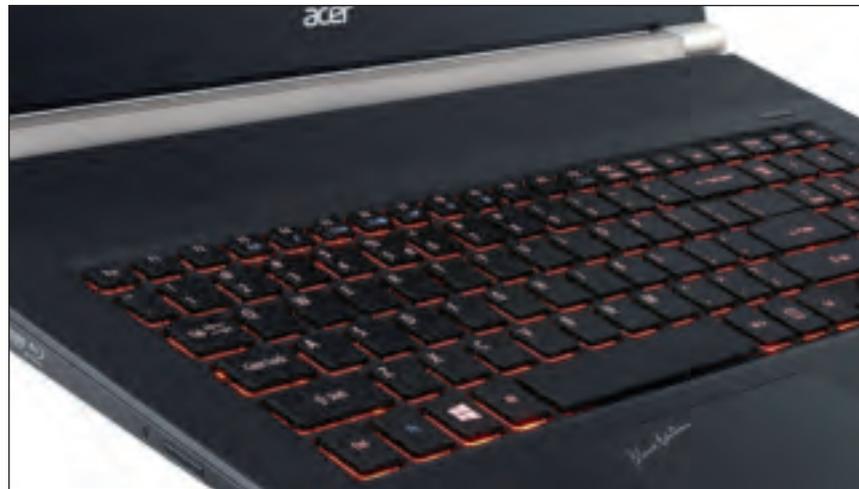
2099 €

■ ■ ■ Sur un marché informatique difficile, le notebook pour joueur est l'un des rares segments à être en croissance, tant en volume qu'en valeur, et les fabricants de PC y voient tous leur planche de salut.

En plus des marques historiques du gaming comme Asus, MSI et Gigabyte, les autres viennent ou reviennent sur le créneau. HP avait par exemple ouvert le bal l'an passé suivi depuis par le chinois Lenovo. Leurs incursions sur le marché du gaming se limitent pour le moment à une poignée de modèles, mais les gammes devraient rapidement s'étoffer. Acer, plus ou moins présent sur le segment depuis longtemps, a même décidé de créer une marque dédiée, nommée Predator.

Evolution graphique

Après des années de relative stagnation, ces derniers mois ont connu une grande agitation sur le secteur du composant mobile. Les processeurs graphiques ont ainsi beaucoup évolué. Avec ses GTX 9XX, Nvidia a baissé très fortement la consommation de ses puces. Outre un gain de performances, c'est surtout



la dissipation thermique qui a été améliorée. Cela permet de réduire fortement la taille des systèmes de refroidissement et donc l'épaisseur des ordinateurs eux-mêmes. Désormais, un notebook doté du processeur graphique le plus puissant, GTX 980M, peut se contenter de deux

centimètres d'épaisseur. D'ici la fin de l'année, une autre évolution majeure est en vue. Nvidia a annoncé l'arrivée de processeurs équipant les PC de bureau sur des ordinateurs transportables. En termes de performances, ils seront équivalents aux tours actuelles.



MSI GS60 2QC-093FR Ghost Affiné

■ Avec moins de deux centimètres d'épaisseur et moins de deux kilos sur la balance, le GS60 est l'un des portables gamer les plus nomades du marché. Une taille mannequin qui n'oblige à aucun compromis sur la puissance puisqu'il est équipé d'un processeur Intel Core i7 Skylake et d'une carte graphique Nvidia GTX 960M. Si la chaleur est bien gérée, l'autonomie n'est pas très longue. Ne comptez pas dépasser l'heure en jeu et les trois heures en bureautique. Cerise sur le gâteau, le prix est plutôt contenu au vu de l'équipement.

POINTS FORTS :

- Finesse et poids contenu
- Performances
- Bel écran

1 499 €



MSI GT80 2QE-422FR Titan Monstre de puissance

■ Avec son écran de 18,4 pouces et son clavier mécanique, le GT80 est un véritable monstre, plus transportable que portable. L'espace est toutefois bien exploité puisque le GT80 embarque les composants les plus puissants du moment. On pourra donc jouer aux jeux les plus gourmands sans le moindre compromis. Autre atout de cet ordinateur, il est facilement modifiable, l'utilisateur pourra ajouter de la mémoire, du stockage ou même changer la puce graphique. Un PC hors du commun qui se fait payer très cher : 2 500 euros pour la version de base !

POINTS FORTS :

- Surpuissant
- Grand écran de qualité
- Clavier mécanique

2 490 €



Consommation en baisse

Les processeurs évoluent également, mais essentiellement sur la consommation. Les performances sont plus que suffisantes de toute manière. Ainsi, Intel a lancé une nouvelle génération de processeurs Core i nommée Skylake qui sont un peu plus performants, mais surtout qui consomment moins, nécessitant moins d'espace pour le refroidissement et permettant d'allonger l'autonomie du portable. Le stockage s'oriente de plus en plus vers le SSD car il diminue grandement les temps de chargement d'un niveau. Comme par ailleurs les jeux les plus sophistiqués utilisent le chargement dynamique, le SSD est quasiment requis pour obtenir une action fluide. Reste un espace encore restreint, rarement supérieur à 500 Go pour que les prix ne s'envolent pas. Souvent, le constructeur associe donc un SSD à un disque classique ou propose un disque hybride avec une partie en SSD pour accélérer l'accès aux données.

Les quelques expériences avec les écrans 4K ne



se sont pas révélées convaincantes pour l'heure. La faute à des cartes graphiques qui ne sont tout simplement pas assez puissantes pour garantir une bonne fluidité. La norme reste donc au Full-HD quel que soit la taille de l'écran.

Plus fins, plus autonomes

Comme les composants mobiles ont tendance à consommer de moins en moins, il est désormais possible d'affiner le notebook gamer sans perdre

en performances. C'est une tendance qui devrait se confirmer dans les prochains mois. En revanche, les ordinateurs les plus puissants conservent leurs dimensions pour au contraire améliorer le refroidissement et permettre l'overclocking. Asus a même présenté un projet d'ordinateur portable à refroidissement liquide quand il est connecté à sa base résidentielle. L'esthétique évolue aussi vers plus de sobriété, avec toutefois des touches de couleur ou de lumière qui rappellent l'orientation gamer.



Asus G752VT Gamer de luxe

■ Présenté à l'IFA, le G752VT adopte un design plutôt original. La finition aluminium brut rompt agréablement avec le noir qui habille la plupart des notebooks pour joueurs. Comme toujours chez Asus, la finition est parfaite et l'ergonomie soignée, avec notamment un clavier très confortable. La configuration est évidemment musclée, avec des processeurs Intel Skylake de dernière génération. Un modèle ambitieux qui séduira ceux qui ne veulent faire aucun compromis et qui sont prêts à payer un peu plus pour une finition exceptionnelle.

POINTS FORTS :

- Design et finition
- Performances de haut niveau
- Très bon écran

2099 €



Lenovo Y700 15 Entrée en matière

■ Dévoilée à l'occasion de l'IFA, la gamme Y700 de Lenovo représente les premiers pas de la marque dans l'univers du gaming. Ce 15 pouces adopte un châssis en plastique particulièrement bien fini et son poids reste contenu. Les performances sont de bon niveau, sans être exceptionnelles, mais ce sera suffisant pour jouer en Full-HD avec quelques détails en moins. L'écran Full-HD est de bonne qualité, mais la version 4K est à éviter, les performances ne sont pas suffisantes. L'IdeaPad Y700 est donc une bonne entrée en matière, en particulier au vu de son prix très compétitif.

POINTS FORTS :

- Belle finition
- Bel écran
- Disque dur hybride

999 €

AOC

AOC G2460PF

Moniteur Gaming FreeSync 24"

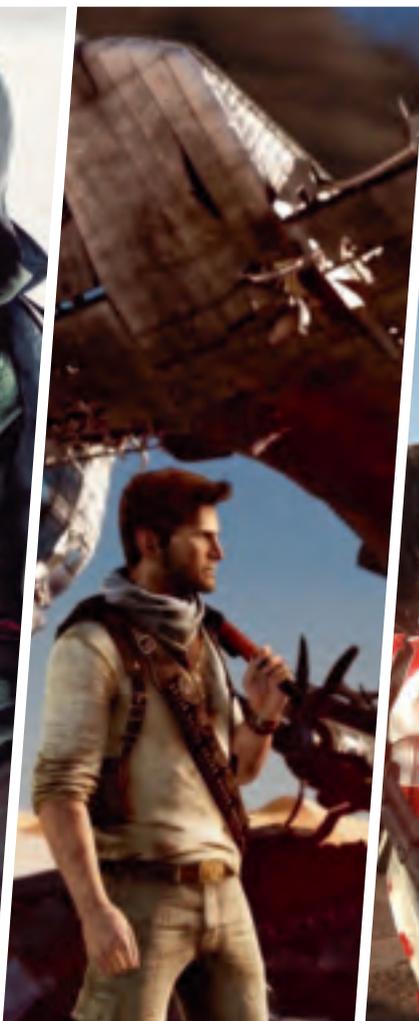
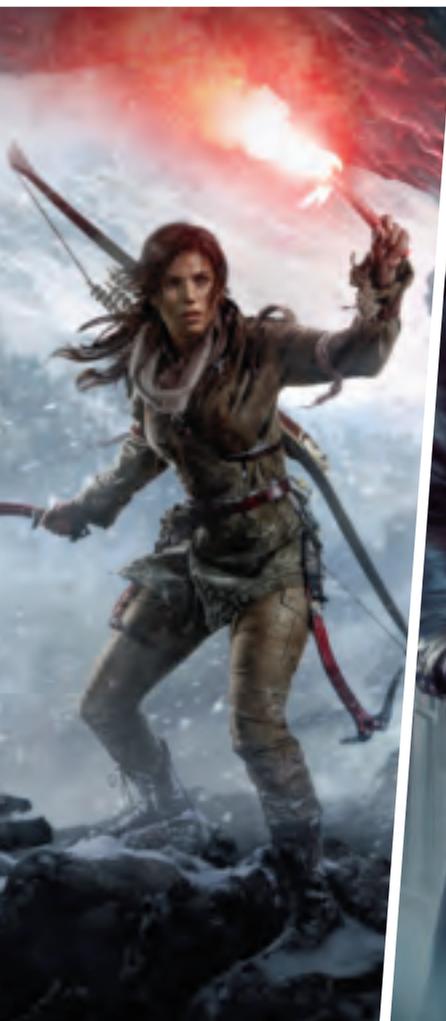
- Full HD 1920 x 1080
- 144 Hz , 1 ms
- HDMI, DVI-D, DisplayPort, VGA
- Hauteur réglable (130 mm)
- Garantie : 3 ans



***Le jeu dans tous ses états,
sans saccades,
sans déchirements.***

Fin d'année 2015

Le grand choix



■ ■ ■ Retour des licences d'anthologie, séries qui affirment leur savoir-faire
 ■ ■ ■ au fil des années, émergence de concepts réactualisés et bien sûr
 ■ ■ ■ montée en puissance du jeu en réseau avec option e-sport : c'est une belle fin d'année 2015 qui s'annonce pour le jeu vidéo. Que ce soit du côté des jeux exclusifs ou des blockbusters s'adressant à l'ensemble du marché, en passant par un phénomène montant comme les fameux « jouets vidéo », le JDLI présente sa sélection des titres avec lesquels il faut compter en cette fin d'année, avec bien entendu des incontournables évidents mais aussi quelques choix plus subjectifs dans chaque catégorie, qui nous semblent particulièrement importants à suivre sur cette fin année. Si nous nous sommes cantonnés, pour cette sélection, aux jeux vendus sous forme physique qui s'apprentent à occuper ou occupent déjà les linéaires, il faut bien entendu souligner l'excellente forme de la scène indépendante du jeu vidéo, qu'elle se distribue via Steam, le PS Store, le Xbox Live, eShop Nintendo voire mobile ou

tablette. Rocket League, l'un des phénomènes du moment, Endless Legend, Hotline Miami 2, A Blind Legend, les « néo-retro » Shovel Knight ou 1001 Spikes ou encore le terrifiant Soma sans oublier Her Story qui remet au goût du jour le film interactif « live » : l'innovation, la prise de risque et les mécanismes de jeu particulièrement addictifs sont clairement les signes distinctifs d'une catégorie de jeux qui s'adresse aujourd'hui au plus grand nombre. Troisième fin d'année pour l'actuelle génération 8 de consoles de salon, les semaines qui se profilent seront les meilleures que le marché ait connues depuis très longtemps. Les bases installées sont là et beaucoup de jeux recèlent un potentiel évident. Mais la fête ne devrait pas s'arrêter après Noël, l'année 2016 qui s'annonce pourrait être tout simplement explosive, avec des line-up conséquents dès les premiers mois de l'année (Uncharted 4, Quantum Break, Tom Clancy's The Division...) et l'émergence annoncée de la très attendue réalité virtuelle.



Atmosphères

Designér de vos idées

Atmo up
Créateur de ventes

Animations/Démonstrations Commerciales
Formateurs
Opérations Commandes
Force de vente

Stands
PLV / ILV
Moblier 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.

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.

Atmo event
Créateur de liens

Programmes lancement de produits,
Roadshows B to B et B to C,
Evénements d'intégration,
Règles Technique et Evénementaire



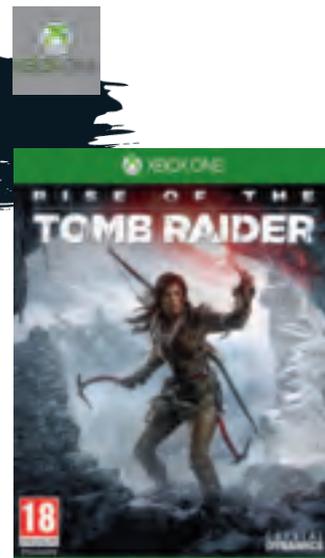
Développeur de vos ventes

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

www.atmospheres.tm.fr

Rise of the Tomb Raider

En réservant la primeur de la parution de *Rise of the Tomb Raider* à ses consoles, Microsoft joue une belle carte en cette fin d'année. On ne présente plus le personnage de Lara Croft, l'aventurière virtuelle qui connut son heure de gloire dans les années 1990, avant de fait un retour remarqué et viscéral dans le reboot *Tomb Raider*, en 2013. C'est dans la lignée directe de ce titre que se positionne *Rise of the Tomb Raider*, qui promet une action toujours aussi spectaculaire, mais aussi davantage d'énigmes et un aspect survie plus appuyé. Par Patrick Helliö



■ ■ ■ Le retour de Lara Croft, en 2013, s'est fait dans la douleur pour le personnage, mais les joueurs ont pu profiter d'une expérience de jeu âpre, d'un scotchant « survival action », comme le définissait le studio Crystal Dynamics, qui a fortement marqué les mémoires.

Deux ans plus tard, on retrouve l'aventurière pour de nouvelles aventures, qui vont l'emmenner cette fois sur la piste d'un mystérieux artefact qui pourrait apporter la vie éternelle. Comme on l'apprendra au cours de flashbacks, le père de l'aventurière anglaise s'était lui-même lancé sur la piste de l'objet tant convoité il y a quelques années... C'est en Sibérie que s'ouvre la nouvelle aventure, dans un décor aussi somptueux qu'hostile pour l'exploratrice. La réalisation du jeu, très prometteuse, se veut plus cinématographique que jamais avec des cadrages et mouvements de caméras évoquant un blockbuster au cinéma. Si Croft va devoir composer avec une organisation secrète qui souhaite également mettre la main sur l'artefact, elle devra aussi faire face à de multiples dangers naturels, qu'il s'agisse de lieux périlleux à explorer, ou de créatures sauvages en manque de chair fraîche.

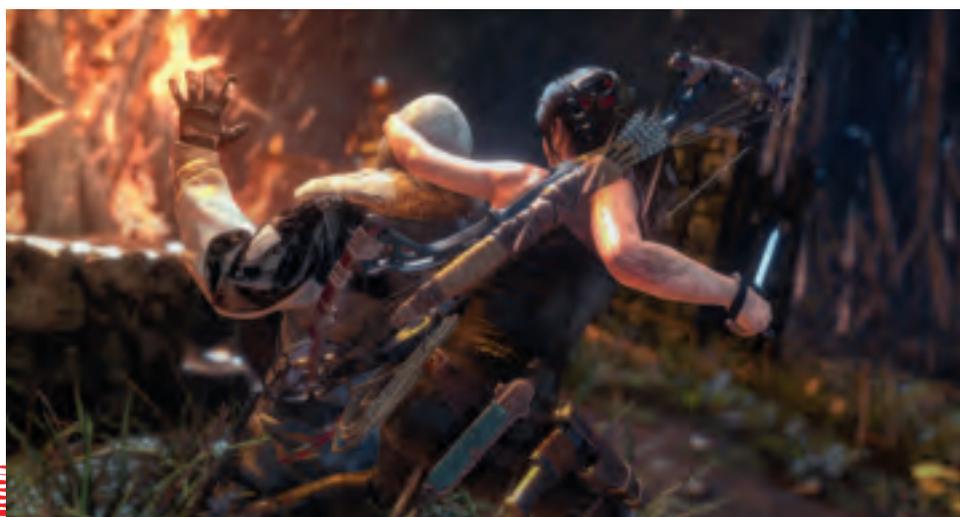
Deux ans après le reboot de *Tomb Raider*, les développeurs américains de Crystal Dynamics ont visiblement souhaité combler quelques lacunes du jeu précédent. On pense notamment à des espaces



de jeu plus ouverts, comme on peut le constater en arpentant les plaines enneigées de Sibérie. La dimension survie et personnalisation du personnage, restée au second plan dans *Tomb Raider*, devrait ici prendre une toute autre ampleur. Enfin, l'exploration des tombes ponctuée d'énigmes, soit l'ADN de la saga, devrait être davantage mise à l'honneur dans *Rise of the Tomb Raider*, qu'il s'agisse de passages obligés dans le scénario ou de lieux

secondaires que le joueur décider d'explorer ou non. Après l'excellente résurrection de Lara Croft dans *Tomb Raider* (2013), il y a peu de risques que le studio vétérinaire Crystal Dynamics ne rate sa copie. Un très bon point pour la Xbox One en cette fin d'année, et l'une des exclusivités disposant du plus important potentiel.

Le 13 novembre sur Xbox One et Xbox 360, 2016 sur PC et fin 2016 sur PS4



Uncharted: The Nathan Drake Collection



On critique souvent les rééditions... mais elles ont parfois du bon. Véritables monuments de la logithèque de la PS3, les trois jeux de la saga Uncharted sont réunis dans cette compilation pour PlayStation 4. Un bon moyen de patienter jusqu'au très attendu Uncharted 4, voué à conclure la série, attendu pour mars 2016 sur la console de Sony. Publiés entre 2008 et 2011, ces jeux d'action et de plate-forme signés Naughty Dog (The Last of Us) ont tiré chaque fois le meilleur de la console de Sony. En intégrant cette compilation sur la PS4, les trois jeux se voient améliorés tant sur le plan des graphismes que de l'animation, plus fluide. Malgré les années passées, les trois premiers Uncharted sont toujours aussi entraînants que jouissifs à jouer. A conseiller aussi bien à ceux qui auraient raté les titres à l'époque qu'à ceux souhaitant s'y replonger dans des conditions optimales. Des jeux passionnants, une durée de vie colossale : cette compilation est déjà un classique de la ludothèque de la console, à recommander vivement.

PlayStation 4, disponible



Super Mario Maker



Quel meilleur moyen pour fêter les 30 ans de la parution de Super Mario Bros sur NES au Japon, que de proposer aux joueurs de passer de l'autre côté de l'écran pour fabriquer eux-mêmes leurs niveaux ? Avec Super Mario Maker, Shigeru Miyamoto et son compère Takashi Tezuka signent un éditeur de niveaux simple à prendre en main, qui permet d'imaginer et de créer ses propres niveaux en quelques instants. S'il faut évidemment un peu d'expérience pour composer des tracés élaborés, le logiciel impressionne par son ergonomie et son accès immédiat. L'autre force du titre est la possibilité de jouer aux milliers de niveaux créés chaque jour par les joueurs du monde entier, de les noter, voire de les commenter, ou même de les modifier. La durée de vie d'un tel titre est potentiellement infinie. Moins d'un mois après son lancement, le jeu passait déjà le cap du million d'exemplaires vendus à travers le monde, s'imposant comme un incontournable de la console Nintendo. Un titre qui pourrait bien faire naître quelques vocations !

Wii U, disponible

Halo 5 Guardians

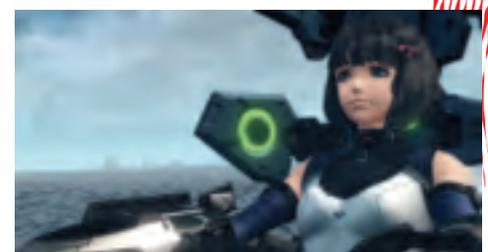


Présente-t-on encore la série Halo ? Saga emblématique des consoles Xbox depuis la sortie de la première machine en 2002, la série de jeux d'action en vue subjective a régulièrement su évoluer pour répondre aux attentes des joueurs. Née chez le studio Bungie, elle a migré chez 343 Industries depuis Halo 4, en 2012, et la compilation Master Chief Collection. Halo 5 Guardians est donc le premier volet de la série spécifiquement pensé pour la Xbox One. Si une campagne répond bien sûr présent (avec la possibilité de jouer le Master et le Spartan Locke), le jeu propose de nombreuses fonctions en ligne comme un mode coopération à quatre, tandis qu'apparaît un nouveau mode multijoueurs pouvant accueillir jusqu'à 24 joueurs avec des personnages contrôlés par la machine. Porte étendard de la Xbox One, Halo 5 Guardians peut compter sur une communauté de fidèles à la saga qui est impatiente de se plonger dans ce premier volet pensé pour la console de génération 8, ainsi que sur les néophytes pour lesquels la série a toujours également su se montrer accessible.

Xbox One, le 27 octobre



Xenoblade Chronicles X



Après Xenoblade Chronicles paru sur Wii (2011) puis New Nintendo 3DS (2014), Nintendo et le studio Monolith Software proposent un nouveau jeu de rôle très ambitieux, cette fois pensé pour la console de génération 8 du japonais. Exclusif à la Wii U, produit par Nintendo, Xenoblade Chronicles X va proposer une expérience de jeu de rôle dans la grande tradition des grandes productions japonaises, avec la particularité de reposer sur un immense monde ouvert à explorer. De vastes contrées que le joueur pourra parcourir à pied ou, un peu plus tard dans l'aventure, à bord de puissants robots à piloter qui seront également bien utiles pour combattre la menace extraterrestre. La Terre gravement endommagée par l'affrontement avec de dangereuses races extraterrestres, les Humains n'ont d'autre choix que de fuir à bord d'immenses arches... dont la plupart sont détruites en cours de route. Le scénario du jeu suit l'arche des États-Unis, poursuivie par des extraterrestres, qui finit par s'écraser sur la planète Mira. Tout un monde ouvert à découvrir, avec une réalisation qui semble pousser la Wii U dans ses derniers retranchements. Sorti au Japon en avril, le jeu a profité d'un excellent accueil critique. Autant dire que sa sortie en décembre en France devra être suivie de près.

Wii U, le 4 décembre

Journey Collector's Edition

Il y a les jeux vidéo auxquels on joue... et puis il y a les expériences interactives que l'on n'oublie jamais. Journey est incontestablement de celles-là. Au contrôle d'un étrange personnage explorant des plaines désertiques et les ruines d'une ancienne civilisation, le joueur vit un voyage qu'il pourra peut-être partager avec un mystérieux alter-ego... Sorti initialement sur PS3 sous forme dématérialisée, le chef-d'œuvre du game designer Jenova Chen est ressorti sur PlayStation 4 cet été, au sein d'une compilation sur disque proposant de (re)découvrir deux autres perles du studio Thatgamecompany : Flow et Flower. Une belle invitation au voyage !

PlayStation 4, disponible



Rare Replay

Microsoft a inventé la machine à voyager dans le temps ! Avec Rare Replay, l'éditeur a eu l'excellente idée de se plonger dans les 30 ans d'histoire du prestigieux studio britannique, acquis au début des années 2000. 30 jeux pour résumer 30 ans d'histoire pour cette compilation qui regroupe de multiples genres de jeux, de l'action des débuts en passant à l'action/aventure des jeux en 3D isométrique (Gunfricht, Knight Lore...), à la plate-forme 3D (Banjo-Tooie, Conker's Bad Fur Day...), jusqu'au FPS (Perfect Dark). Un beau morceau d'histoire du jeu vidéo, qui plaira aux « historiens » du média comme aux curieux.

Xbox One, disponible

Project Zero : La Prêtresse des Eaux Noires

Enfin il arrive en Europe. Dès la présentation de la Wii U et sa mablette, l'idée d'une version dédiée à la saga Project Zero résonnait comme une évidence. Depuis le premier volet de 2001, cette série de jeux d'aventure/action horrifique met le joueur dans le rôle d'une frêle héroïne dont la seule arme contre les esprits malveillants est un appareil photo. Le principe est identique dans cet épisode, qui met à contribution la mablette de la console, à manipuler comme un authentique appareil et à orienter pour s'attaquer aux revenants belliqueux. A nouveau, il s'agit d'explorer des lieux lugubres, faire des rencontres plus ou moins heureuses et résoudre des énigmes. Sorti l'année dernière au Japon, le titre avait eu bonne presse, grâce notamment à une atmosphère soignée. Les jeux horrifiques étant rares sur Wii U, il faut en profiter !

Wii U, le 30 octobre



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



LE 23 OCTOBRE 2015

19 NOVEMBRE SUR PC

18
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE PC DVD


UBISOFT

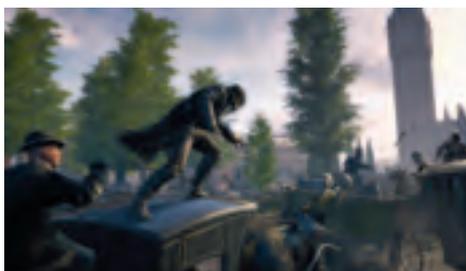
© 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Syndicate, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Assassin's Creed Syndicate



A un rythme désormais annuel, Ubisoft livre chaque fin d'année un nouvel épisode de sa saga vedette, Assassin's Creed, qui voit s'affronter Assassins et Templiers à travers le monde et les époques. Après un volet Unity, fin 2014,

qui marquait les premiers pas de la saga sur consoles de génération 8, Assassin's Creed Syndicate a visiblement pris en compte les retours des joueurs pour continuer à faire avancer la série lancée en 2007. Changement de décor et d'époque tout d'abord, puisque l'on quitte le Paris de la Révolution pour le Londres de la Révolution industrielle, dans une société où la lutte des classes s'affirme, où le crime organisé se développe et où les gangs s'affrontent. Si la franchise est traditionnellement gérée à Montréal, c'est cette fois le studio Ubisoft Québec qui a été à la tête du développement de ce volet, appuyé par huit autres structures du groupe à travers le monde. Les fondamentaux de la saga répondent évidemment présents, avec une vaste ville en monde ouvert à explorer, pour participer à de multiples missions, liées à l'intrigue principale ou secondaires. Cette année, Ubisoft a mis de côté l'aspect multijoueurs pour se concentrer pleinement sur la campagne solo. On connaît certes bien aujourd'hui la formule Assassin's Creed, mais Syndicate entend la faire évoluer sur plusieurs points. Avec tout d'abord la présence, pour la première fois, de deux héros à contrôler alternativement : Jacob et sa sœur jumelle Evie Frye, enfants d'un Assassin prenant la relève et qui vont avoir des capacités différentes à exploiter au cours du jeu : Jacob devrait être plus efficace lors des scènes d'action, tandis que sa sœur devrait exceller dans les passages demandant plus de subtilité, notamment



l'infiltration. Deux manières différentes de jouer donc, d'autant que le gameplay va également sensiblement évoluer avec l'apparition... d'un grappin. Accessoire indispensable à tout bon assassin digne de ce nom, celui-ci va permettre de se hisser immédiatement sur les toits de bâtiments plus larges et imposants que jamais dans ce Londres victorien, comme toujours scrupuleusement reproduit. L'armement évolue également pour « coller » à l'époque, privilégiant désormais poings américains, cannes-épée, couteaux et revolvers. Enfin, une autre nouveauté de taille qui devrait participer à renouveler l'expérience Assassin's Creed est



l'apparition de véhicules, sous la forme de calèches. Celles-ci vont permettre d'arpenter la ville d'une manière inédite dans la série et marquent la promesse de belles courses-poursuites dans les rues de la capitale anglaise ! S'il sera difficile de créer la surprise en fin d'année avec un nouvel Assassin's Creed tant il s'agit désormais d'un rendez-vous annuel, Syndicate pourrait bien marquer une étape importante dans l'évolution de la franchise en apportant des nouveautés marquantes dans la manière d'explorer le monde ouvert urbain dans la saga.

PlayStation 4, Xbox One le 23 octobre, PC le 19 novembre



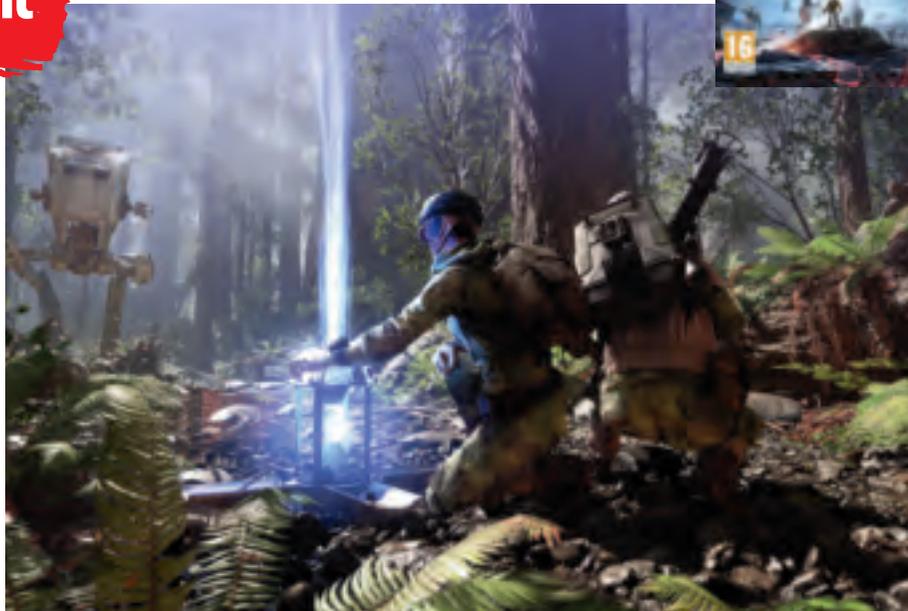
JEUX MULTIPLATEFORMES

Star Wars Battlefront

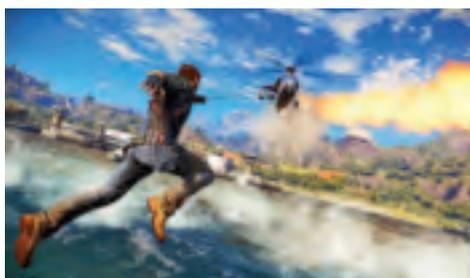


■ **La fin d'année sera Star Wars ou ne sera pas !** Avec la sortie tant attendue du nouveau film **Star Wars Episode VII : Le Réveil de la Force** le 16 décembre, l'univers créé par George Lucas devrait tenir la vedette sur tous les fronts, du cinéma aux produits dérivés. Et dans le jeu vidéo aussi, bien sûr, avec **Star Wars Battlefront**, un jeu signé EA et le studio Dice (Battlefield Hardline) mettant en scène d'impressionnants affrontements en ligne dans l'univers de la saga cinématographique. Les fans de la série devraient être ravis puisqu'ils vont se retrouver projetés dans les scènes de bataille les plus marquantes des films (planète Endor, Hoth, Tatooine...). Ils vont pouvoir utiliser les pouvoirs de la Force sur le champ de bataille, mais aussi s'emparer de vaisseaux spatiaux pour participer à des affrontements anthologiques... où les fameux AT-AT seront également de la partie ! Dédié au multijoueurs, doté d'une réalisation de haut vol, le titre d'EA devrait être incontournable en fin d'année pour les (nombreux) fans de la saga Star Wars... et les autres.

PC, PS4, Xbox One. Sortie le 19 novembre



Just Cause 3



■ **Et si c'était elle, la surprise de fin d'année ?** Apparue en 2006 puis relancée en 2010 avec une excellente suite, la série **Just Cause** est typiquement la série B décomplexée qui peut se démarquer grâce à son action débridée. Dans la peau d'un ex-agent spécial

s'attaquant seul comme toujours à une dictature, cette fois un archipel fictif en Méditerranée, le jeu d'Avalanche Studios (*Mad Max*) invite le joueur à explorer un vaste monde ouvert où l'attendent des dizaines de missions, et surtout une action spectaculaire non-stop. Grappin et parachute permettent au héros d'enchaîner les cascades les plus improbables que même les blockbusters hollywoodiens ne peuvent concurrencer : sauter d'un avion de chasse en vol pour s'emparer d'un hélicoptère, s'y agripper pour mitrailler une place-forte avec force explosions, utiliser son grappin pour s'emparer d'une voiture surarmée puis sauter dans le vide pour mieux flotter dans les airs en wingsuit : le quotidien est très agité dans **Just Cause 3**, le premier volet de la saga pensé pour les consoles de génération 8. A suivre de près !

PS, PS4, Xbox One. Le 1er décembre

Shovel Knight



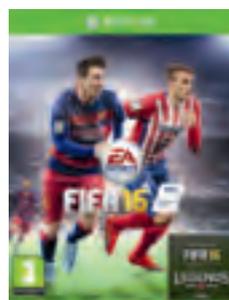
■ **Bijou de la scène indépendante, Shovel Knight profite d'une parution en boîte fin octobre, distribuée en France par Focus Home Interactive.** L'occasion idéale, pour ceux qui auraient manqué la sortie dématérialisée, de se plonger dans cet excellent

jeu de plate-forme. Au contrôle d'un chevalier armé d'une pelle (shovel) volant à la rescousse de sa belle, le joueur parcourt des niveaux peuplés d'ennemis et de boss de fin de niveau. La particularité du titre emprunt de nostalgie, mais foncièrement moderne dans sa conception, est d'afficher une réalisation dans l'esprit des jeux de plate-forme de la NES, la console 8bits de Nintendo, symbole de l'âge d'or du genre. Le 26 novembre, Focus Home Interactive distribuera également une figurine Amiibo **Shovel Knight**, compatible avec les versions pour consoles Nintendo du jeu, et permettant de débloquer de nouveaux contenus et éléments de personnalisation. Il s'agira du tout premier Amiibo non produit par Nintendo.

PC, PS4, 3DS, Wii U. Le 30 octobre



FIFA 16



■ **La simulation de football vedette d'Electronic Arts profite d'une position nettement dominante et constitue un jeu tout simplement incontournable sur le marché.** S'il est leader depuis des années, l'éditeur américain entend ne pas se reposer sur ses lauriers

et propose de nombreuses nouveautés, notamment cette année. Outre quelques évolutions de gameplay, EA a l'excellente idée d'implémenter, pour la première fois dans l'histoire de la franchise, une douzaine d'équipes nationales féminines. **FIFA Ultimate Team** accueille également un nouveau mode, **FIFA Ultimate Draft** qui permet de jouer avec des joueurs vedettes. Rappelons que d'après GfK, plus de 1,65 million d'exemplaires de **FIFA 15** avaient trouvé preneur entre fin septembre 2014 et fin août 2015, dont une grande partie sur consoles PlayStation (900 000 pièces). Et pour la première fois de l'histoire de la série, le jeu a été le produit culturel le plus vendu en France en 2014. De bon augure pour la nouvelle saison !

PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360. Disponible

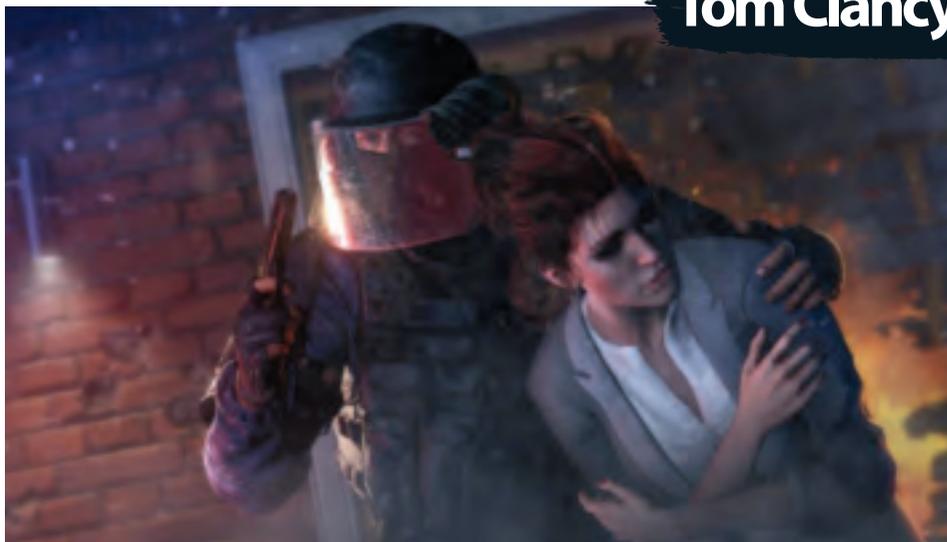
Destiny : Le Roi des Corrompus

■ Un an après sa sortie, *Destiny* a fait ses preuves et prend un nouveau souffle avec l'extension *Le Roi des Corrompus*. Après un demi-million d'exemplaires du jeu vendus en France depuis septembre 2014 selon l'éditeur, la communauté s'attaque à cette seconde saison en partant à la rencontre d'Oryx, le père de Cropta qui avait été éliminé dans le précédent DLC, *La Maison Des Loups*. Le système de jeu évolue, de nouveaux pouvoirs et équipements apparaissent et les fameux raids à plusieurs sont toujours là. A mi-chemin entre jeu d'action en vue subjective, jeu de rôle et jeu massivement multijoueurs, *Destiny* a su quasiment créer un genre à part, très addictif. Cette édition, qui comprend toutes les extensions parues, propose un contenu copieux.

PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360. Disponible



Tom Clancy's Rainbow Six Siege



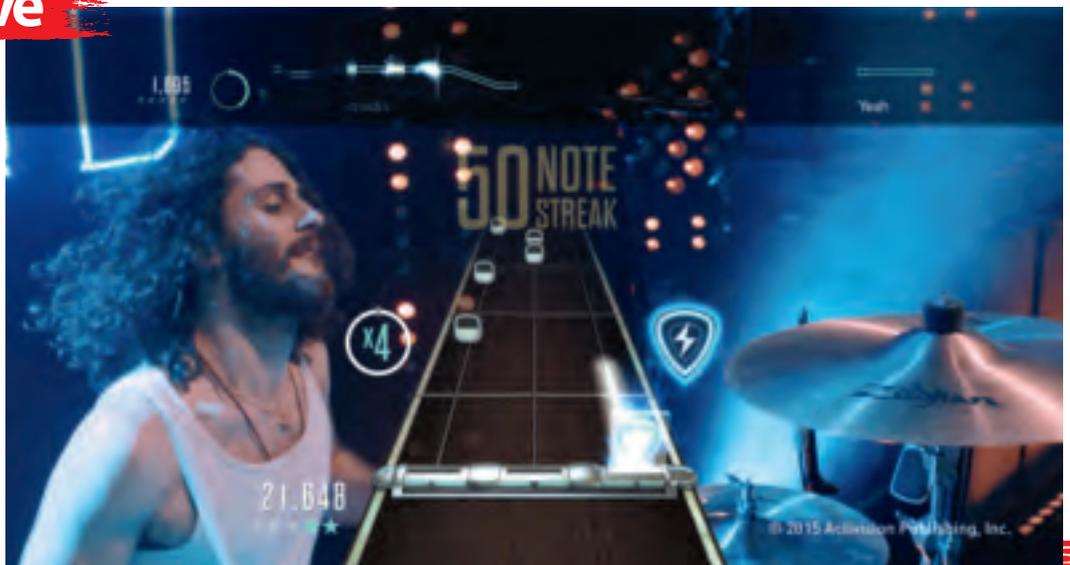
■ Avec ce nouveau volet *Siege*, Ubisoft entend réactiver la fameuse franchise *Rainbow Six*, qui fut l'une des premières séries à succès publiées par Red Storm, le studio de l'auteur Tom Clancy, et qui connut de belles évolutions avec *Rainbow Six Vegas*. Premier volet donc pensé pour l'actuelle génération de machines, *Siege* propose une expérience de jeu tactique où il s'agit de diriger les forces spéciales face à l'équipe des terroristes. Plusieurs modes de jeu sont disponibles, comme le fait de devoir libérer un otage pour le SWAT ou les SAS ou, au contraire, de le retenir lorsqu'on incarne les terroristes. La particularité de *Siege* va être de pouvoir modifier l'environnement, que ce soit en le consolidant, en le fortifiant ou au contraire en le détruisant. La franchise *Rainbow Six* a une belle cote auprès des joueurs en ligne, liée à son histoire. Et *Siege* a un joli potentiel.

PC, PS4, Xbox one. Le 1er décembre

Guitar Hero Live

■ *Guitar Hero*, qui créa littéralement le genre du jeu musical il y a dix ans, est de retour. Il place désormais le joueur dans une vue à la première personne qui se veut immersive, en face d'un public qui réagit (positivement ou négativement) en temps réel aux performances musicales jouées. Plus de 90 chansons sont au programme, avec des têtes d'affiche telles que *Rage Against the Machine*, *Red Hot Chili Peppers*, *Queen* ou encore les *Rolling Stones*. Une plate-forme en ligne, appelée *GHTV*, diffusant des clips musicaux en continu 24 heures sur 24, est aussi lancée. Plus connecté que jamais, *Guitar Hero Live* est commercialisé avec une guitare dédiée.

PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, Wii U. Le 20 octobre



JEUX MULTIPLATEFORMES

Need For Speed



Need For Speed. Un titre simple pour un volet de la fameuse saga qui entend visiblement revenir aux fondamentaux.

Il s'agit comme toujours de piloter les bolides les plus prestigieux dans des courses où l'on ne cherche absolument pas à respecter

les limitations de vitesse ! Le jeu est bâti autour de cinq grands modes (Vitesse, Style, Customisation, Crew, Hors-la-loi) à pratiquer dans un monde ouvert annoncé comme bien plus vaste que celui de Rivals. Licences officielles, réalisation solide, Need For Speed en a sous la pédale.

PC, PS4, Xbox One. Le 5 novembre

Just Dance 2016



■ Que ce soit seul, à plusieurs dans le salon (mode Dance Party) ou en ligne (World Video Challenge), le nouveau Just Dance va faire vibrer les joueurs sur de nombreux titres, dont 42 nouvelles chansons. Inutile d'avoir une caméra pour ce nouveau volet, les possesseurs

de Wii U, Xbox One et PS4 n'auront qu'à télécharger l'application Just Dance Controller pour s'adonner à la danse de chez eux. Un nouveau service de streaming par abonnement payant, Just Dance Unlimited, est lancé et sera enrichi toute l'année. Grand classique de fin d'année, Just Dance devrait à nouveau faire danser dans les chaumières fin 2015 !

Wii U, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360. Le 22 octobre



Fallout 4



■ L'équipe à qui l'on doit Fallout 3 bien sûr, mais aussi Skyrim et Oblivion,

propose d'explorer un monde ouvert plus large encore dans ce nouveau chapitre de la saga Fallout. Dernier survivant du Vault 111, le joueur va devoir survivre dans les dangereuses terres désolées, qui ne sont

autres que les ruines du Continent américain après une catastrophe nucléaire. Nouveau moteur graphique, monde plus vaste et ouvert que jamais, personnalisation maximale : Fallout 4 est l'un des jeux les plus attendus de cette fin d'année.

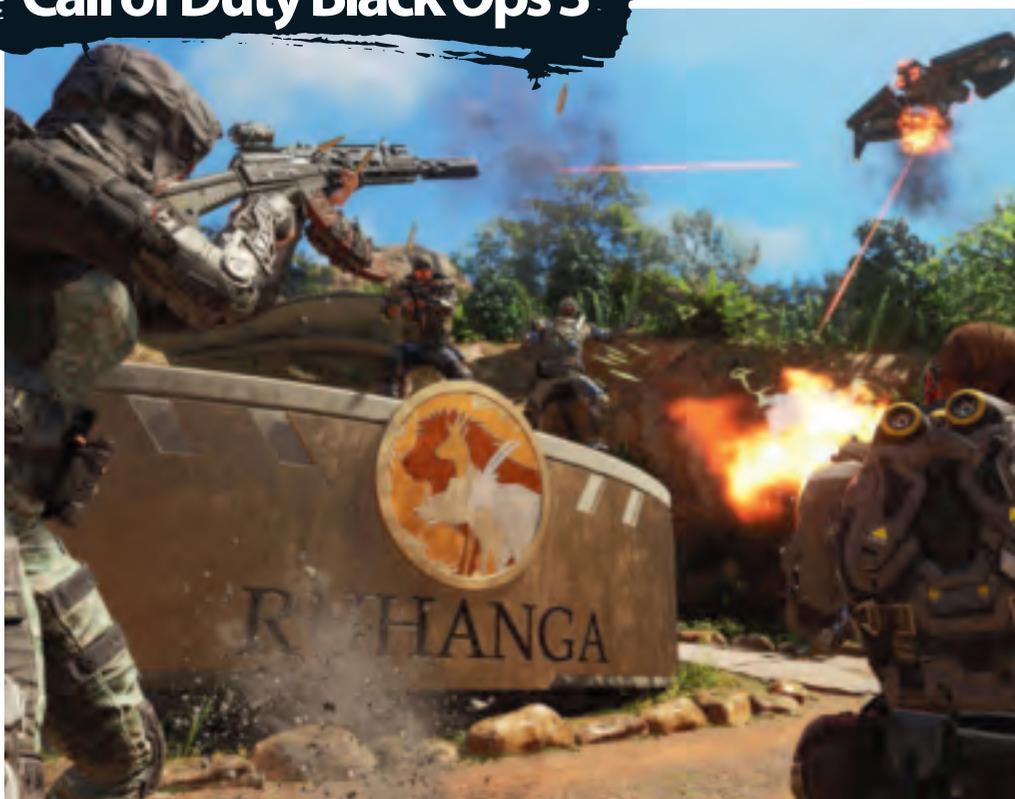
PC, PS4, Xbox One. Le 10 novembre

Call of Duty Black Ops 3



■ Chaque fin d'année, la sortie du nouveau volet de la saga Call of Duty constitue l'un des événements de la période. C'est le studio Treyarch (World at War, la série Black Ops) qui signe ce volet où l'on va croiser des soldats mutants en l'an 2065. Un univers et des armes futuristes pour un titre qui propose bien sûr toujours une campagne scénarisée solo, des modes multijoueurs en ligne et le fameux mode zombies, qui repose sur une histoire spécifique, avec une ambiance film noir à la clé.

PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360. Le 6 novembre



Coca-Cola

PRÉSENTE

LE **JEU VIDÉO**
FAIT SON **SHOW!**

#PGW

PARIS GAMES WEEK

28 OCTOBRE | **2015**
01 NOVEMBRE

PARIS EXPO - PORTE DE VERSAILLES

**PAVILLONS
1 & 2.1**



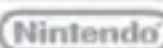
**ENTRÉE
FAMILLES
PAVILLON 2.1**



**LA COUPE
DU MONDE
DES JEUX VIDÉO**



PlayStation.



WWW.PARISGAMESWEEK.COM



L'EQUIPE DU SALON

Stephanie COLLOT
Directeur du salon
stephanie.collet@comexposium.com

Eve de ROBERTS
Responsable Commerciale
+ 33 (0)1 76 77 11 96
eve.debarbieri@comexposium.com

Laurence BEYS
Responsable Commerciale
+ 33 (0)1 76 77 11 61
laurence.bey@comexposium.com

Jessica MARTINEZ-ETIENNE
Nette contact exposants
+ 33 (0)1 76 77 14 48
jessica.marfacc-etienne@comexposium.com

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

comexposium

S.E.L.L.

Lego Dimensions

Sur le secteur du jeu vidéo lié à des figurines connectées, Lego Dimensions est le dernier arrivé, en cette rentrée 2015. Il est aussi

le titre qui, potentiellement, pourrait créer la surprise sur ce secteur en pleine progression depuis plusieurs années. Il faut dire que Warner Bros. ne fait pas les choses à moitié pour jouer des coudes face aux autres acteurs déjà bien en place. Pour profiter d'une reconnaissance immédiate, l'éditeur s'est appuyé sur sa fructueuse collaboration avec le groupe Lego. Une évidence, quand on envisage de prendre place sur ce créneau de la figurine intelligente, et que l'on a des liens privilégiés avec le fabricant leader de jouets : les personnages seront donc des figurines Lego dotées de puces NFC. L'autre bonne idée de Warner, c'est de réunir autour du concept Lego Dimensions un nombre impressionnant de licences populaires, siglées Warner ou pas, aussi diverses que les super-héros DC Comics, Retour Vers le Futur, Scooby-doo, Le Seigneur des Anneaux, SOS Fantômes, Les Simpson ou encore Lego Chima. Les personnages pourront tous se rencontrer et interagir. Un bon moyen pour toucher aussi bien le cœur de cible des 7/12 ans... que les plus âgés avec quelques licences vintage.

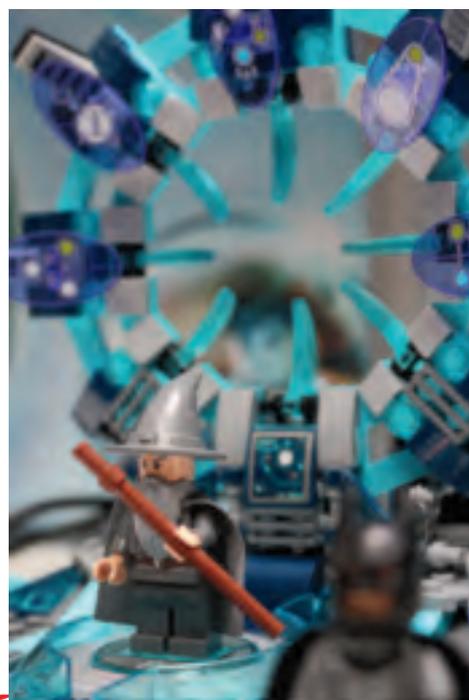
C'est le studio américain TT Games (propriété de Warner), qui travaille sur tous les jeux Lego depuis dix ans et dispose donc d'une belle expertise, qui a élaboré le gameplay de Lego Dimensions. On y retrouve en effet les fondamentaux de ces jeux toujours entraînants mêlant action, plate-forme et quelques énigme... avec évidemment cette fois la prise en compte des figurines et objets qui sont posés sur le portail connecté à la console. Un portail qui est d'ailleurs exploité de manière originale par le jeu, qui associe des emplacements à des couleurs, pour résoudre principalement des énigmes



au cours de la partie. S'il lui faut composer en tant que dernier arrivé sur le marché, Lego Dimensions doit également convaincre le public avec un prix de vente sensiblement supérieur à la concurrence, notamment un pack de démarrage à près de 100 euros, puis des packs personnages et aventures entre 15 et 30 euros environ... rendant rapidement l'addition assez salée.

Pourtant, l'attrait des multiples licences, la qualité globale du titre et des figurines estampillées de la puissante marque Lego, et l'aspect fédérateur de l'ensemble, jouent clairement en sa faveur et en sa capacité à créer la surprise dans les prochaines semaines.

PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, Wii U. Disponible





Metal Gear Solid V: The Phantom Pain



■ Le dernier volet de la série Metal Gear Solid, avec aux commandes Hideo Kojima, géniteur de la saga, fut l'un des grands événements de la rentrée. Le joueur y incarne Snake, sorti du coma en 1984, aux prises avec un mystérieux groupuscule du nom de XOF. Le titre, très ambitieux et reposant sur un monde ouvert, mélange action et infiltration avec maestria, tout en gardant ce cachet très cinématographique propre à la série. Un monument à découvrir absolument.

PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PC. Disponible

Until Dawn



■ Belle surprise de la fin de l'été, **Until Dawn a prouvé que la piste de l'expérience cinématographique interactive méritait de continuer à être questionnée.** Dans l'esprit des créations de Quantic Dream (Heavy Rain), le jeu de Supermassive Games propose un véritable

film d'horreur que le joueur manipule et écrit du bout de la manette, en contrôlant alternativement chacun des huit jeunes gens réunis pour un weekend macabre en pleine montagne. S'amusant des codes du film de genre, **Until Dawn** propose une expérience intense, pleine de suspense.

PS, PS4, Xbox One. Le 1er décembre

Splatoon



■ Paru fin mai dernier, ce jeu de tir en réseau signé Nintendo s'est classé directement parmi les classiques incontournables de la Wii U. Si les jeux de tir multijoueurs ne manquent pas sur le marché, Nintendo a su se démarquer, tout d'abord par un univers coloré dans lequel les combats

se font à coups de jets de peinture. Dynamisés par la possibilité de se transformer en calamar pour se déplacer plus rapidement, les affrontements voient se mesurer deux équipes de quatre joueurs. Profitant du jeu en ligne gratuit sur la console, le titre s'est rapidement bâti une solide communauté de joueurs.

Wii U. Disponible



The Witcher 3 Wild Hunt



■ **The Witcher 3, c'est le grand événement de 2015 dans le domaine du jeu de rôle.** Plongeant le joueur dans une longue quête palpitante au sein d'un immense monde ouvert, le jeu du studio polonais CD Projekt fait quasiment un sans-faute. Dans la

peau d'un tueur de monstres, le joueur participe à la traque de multiples bêtes plus ou moins exotiques, remplit de nombreuses missions secondaires et personnalise son personnage au fil de l'aventure. Référence incontournable du jeu de rôle, vraie valeur sûre, **The Witcher 3** est régulièrement enrichi par les développeurs. Une extension, Hearts of Stone, est sortie mi-octobre.

PC, PS4, Xbox One. Disponible

Batman Arkham Knight



■ Paru en juin dernier, **Arkham Knight est annoncé comme l'ultime volet de la saga Batman signée par le studio anglais Rocksteady.**

Déjà auréolée d'une excellente réputation depuis la sortie du premier opus en 2008, la saga gagne encore en ampleur et en spectaculaire en débarquant sur consoles de génération 8. C'est désormais l'intégralité de la ville de Gotham que l'homme masqué peut arpenter, avec pour la première fois dans la série l'accès à la fameuse Batmobile, un véritable char d'assaut ici. Accueilli par une critique dithyrambique sur consoles, le jeu a en revanche rencontré d'importants soucis techniques sur PC.

PS4, Xbox One, PC. Disponible

PES 2016



■ Cette édition, qui célèbre les 20 ans de la série footballistique de Konami, se veut riche en améliorations. Toujours servi par le moteur Fox Engine, le jeu a vu ses graphismes bonifiés, les mouvements et la physique de la balle revus. Côté

gameplay, le système de collision, le jeu aérien ou encore l'intelligence artificielle ont été retouchés. Problème de PES 2015, la précédente mouture, les gardiens de but ont été retravaillés. Enfin, le fameux mode Ligue des Masters est « entièrement repensé ».

PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360. Disponible



NBA 2K 16



■ Casting cinq étoiles cette année pour la simulation de basket de 2K :

le réalisateur Spike Lee aux commandes du mode carrière, Tony Parker sur la jaquette française, Michael Jordan sur l'édition Spéciale, de multiples licences dont bien sûr la NBA, des équipes

classiques, l'Euroleague (avec Limoges et Strasbourg)... NBA 2K fait tout pour conserver son leadership sur le segment. Le jeu est développé par Visual Concepts, un studio appartenant à 2K. Une semaine seulement après la sortie du jeu, l'éditeur annonçait avoir vendu quatre millions d'exemplaires du titre dans le monde.

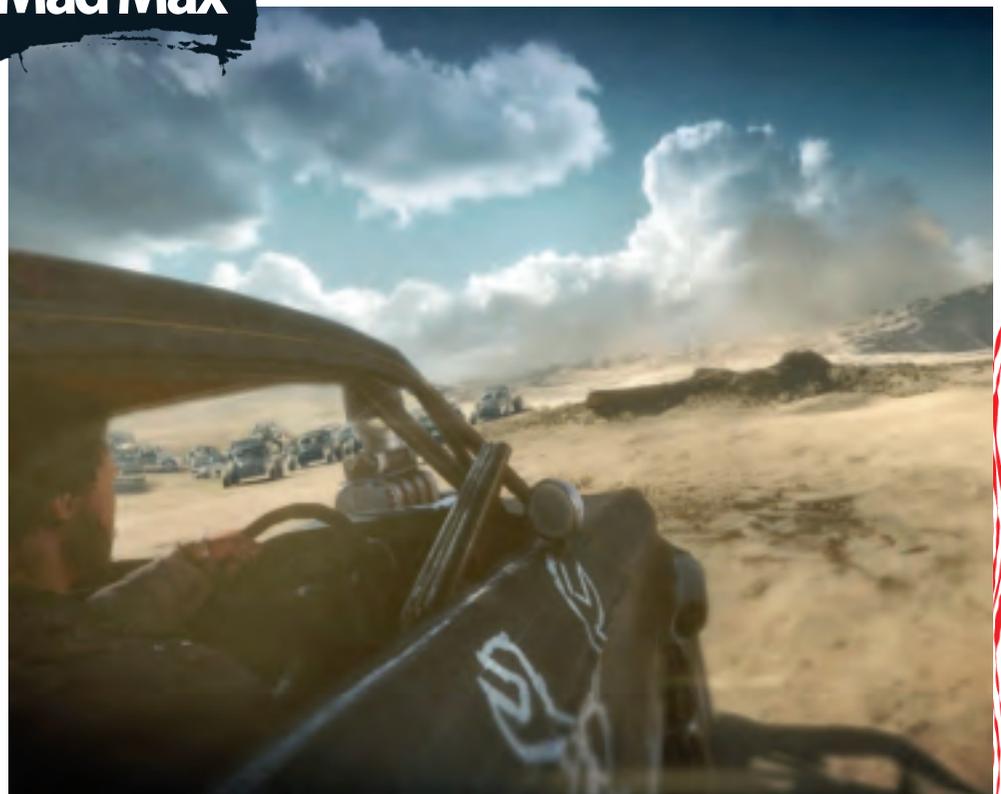
PC, PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360. Disponible

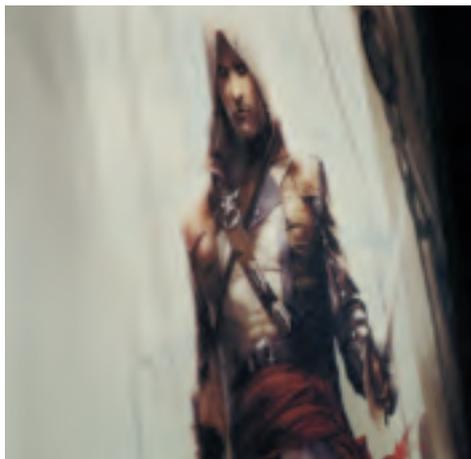
Mad Max



■ Dans la foulée du nouveau film de George Miller, qui a plus que réactivé la licence Mad Max, Warner Bros propose un jeu d'action en monde ouvert basé sur la licence. Plus qu'une adaptation du film, les développeurs d'Avalanche Studios (Just Cause) proposent leur vision de l'univers post-apocalyptique implacable de Max Rockatansky. Vastes contrées désertiques, ruines évoquant un monde d'autrefois définitivement perdu, gangs surarmés luttant pour s'approprier routes et ressources... C'est bien le monde terrifiant, mais exaltant de Mad Max qui s'étend devant le joueur.

PC, PS4, Xbox One. Disponible



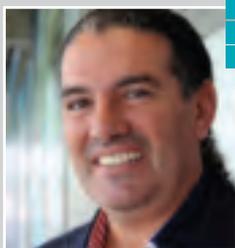


Le jeu vidéo en France

Jusqu'au 6 mars 2016, l'art dans le jeu vidéo en général, et le savoir-faire des créateurs français en particulier, sont mis à l'honneur dans une exposition ouverte au grand public, au musée Art Ludique (Paris 13). Croquis, panoramas préparatoires ou encore sculptures pour la création de personnages, l'exposition s'applique à valoriser la dimension la plus noble de la création française de jeux vidéo. Petite visite guidée de l'endroit et rencontre avec Jean-Jacques Launier, Fondateur du musée et commissaire de l'exposition. Par Patrick Hellio, photos : Guy Pichard

C'est le 25 septembre dernier que le musée Art Ludique, situé au sein de la Cité de la Mode et du Design sur les Quais à Paris, ouvrait ses portes à l'exposition L'Art dans le Jeu Vidéo et à l'Inspiration Française. Quand vient le tour du jeu vidéo d'occuper l'endroit, c'est en toute logique la dimension artistique du média qui est mise en avant, en se focalisant finalement moins sur le rendu final (que l'on connaît) que sur les passionnantes recherches et expérimentations graphiques et plastiques qui forment la genèse d'une production vidéoludique. Ce moment clé dans l'élaboration d'un jeu vidéo, où les artistes se font littéralement créateurs de mondes destinés à accueillir ensuite la mise en scène interactive. La pré-production, les recherches

Rencontre avec



Jean-Jacques Launier,
Fondateur
du musée et
commissaire
de l'exposition

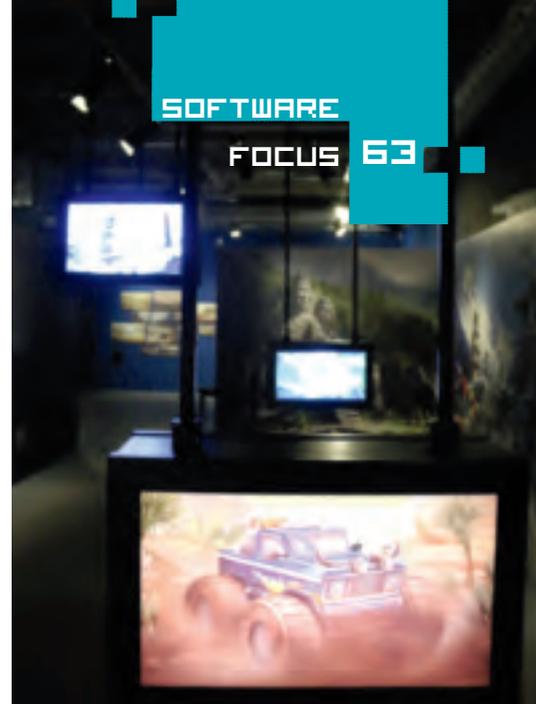
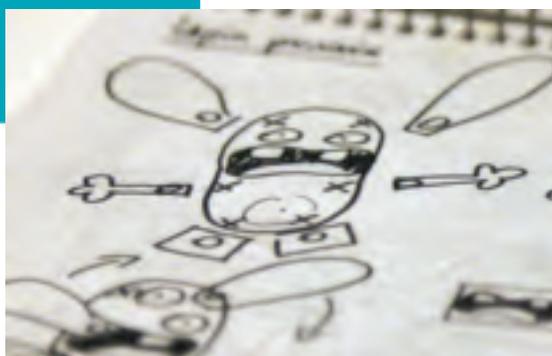
Après avoir ouvert la galerie Arludik en 2003 au cœur de Paris, qui a accueilli de multiples expositions temporaires sur l'art figuratif dans le jeu vidéo notamment, Jean-Jacques Launier et sa femme ont lancé Le musée Art Ludique en 2013 à la Cité de la Mode et du Design. Les expositions temporaires s'évertuent à réunir art contemporain, divertissement et grand public, avec toujours une dimension pédagogique, se succèdent depuis...

JDLI : Après les expos Pixar, Marvel, Aardman, voici l'Art dans le Jeu Vidéo. Pourquoi cette thématique ?

Jean-Jacques Launier : Notre but avec le musée Art Ludique, au fil des expositions, est de montrer à un large public que derrière le divertissement, on trouve aujourd'hui les plus grands artistes de notre époque. Derrière les univers que le grand public aime, œuvrent des créatifs talentueux, et on se rend compte aujourd'hui que ces gens conçoient les images les plus iconiques de notre époque. Dans le domaine de l'art figuratif narratif, qui consiste donc à raconter des histoires, c'est aujourd'hui au sein du jeu vidéo que l'on trouve sans doute les plus grands artistes contemporains, qui sont d'ailleurs connectés aux grands illustrateurs d'autrefois, notamment du XIX^e siècle.

Quelle est la particularité de l'art vidéoludique en France ?

On a une importante histoire avec l'image en France, que l'on pense à Honoré Daumier, à Gustave Doré et les débuts de la bande dessinée, à Philippon et ses caricatures du Roi Louis Philippe... jusqu'à la bande dessinée contemporaine avec Moebius, Bilal, qui ont d'ailleurs fait aussi jeu vidéo. La France a toujours été un pays de dessin, de peinture et de sculpture. Côté animation, la France est le troisième pays au monde après les Etats-Unis et le Japon... Je pense que la création française a une sensibilité particulière, avec une dimension culturelle, emprunte d'histoire car rendant un hommage perceptible à tout un héritage. C'est ce que nous voulions valoriser dans cette exposition, qui montre que les artistes français



France, tout un art !

et expérimentations visuelles anticipant et préparant la production d'un jeu vidéo, l'élaboration d'un monde tiennent la vedette dans l'exposition qui apporte un rapport quasi tactile aux œuvres. 800 pièces sont exposées sur un peu plus de 1 000 m². Au fil de la visite, on croise des pages blanches bariolées de croquis qui figurent la naissance de Rayman ou l'évolution des célèbres Lapins Crétins chez Ubisoft. Mais aussi un carnet de sombres et hypnotisants dessins utilisé par les développeurs du remarquable *White Night*, ou encore d'incroyables sculptures en argile produites par Arkane Studios pour modéliser les personnages du futur *Dishonored 2*, sans oublier de splendides paysages peints qui ont servi de base à la stupéfiante ville de Paris futuriste de *Remember Me* de DontNod,

aux décors naturels de *Far Cry* ou urbains d'*Assassin's Creed*, aux fulgurances poétiques de *Child of Light* ou au monde onirique de *Dungeon of the Endless* d'Amplitude Studios. En les affichant dans un environnement leur rendant honneur, ces créations (pour bon nombre montrées pour la première fois) prennent une dimension concrète, tangible, presque palpable d'autant plus précieuse qu'elles servent initialement à la préparation de mondes à la finalité entièrement numérique, et souvent traversés d'un pas (virtuel) rapide par le joueur. Outre les œuvres affichées, l'exposition permet de consulter de courtes vidéos avec des interviews d'artistes qui expliquent leur manière de travailler, qui via une tablette dernier cri, qui avec de bons vieux crayons sur des feuilles volantes.

L'enfance de l'art

Parcourir l'exposition *L'Art dans le Jeu Vidéo* procure cette sensation d'arpenter les coulisses du média pour mieux y ressentir toute la créativité qui y règne, avec pour certaines œuvres une véritable approche génétique livrant de précieuses clés pour mieux cerner la manière dont personnages et contrées virtuels ont progressivement été façonnés. A noter une installation immersive signée Ubisoft, bâtie à partir du jeu *Assassin's Creed Unity*, qui propose une promenade avec une vision à 180° dans les rues du Paris de la Révolution française. Troublant. Si l'éditeur français, numéro 3 mondial, occupe logiquement une place importante dans l'exposition, avec des jeux comme *Rayman*, *Les Lapins Crétins*, *Assassin's Creed*, *Soldats Inconnus* ou encore

savent travailler aussi bien au sein de blockbusters internationaux que de productions indépendantes très innovantes. On a parfois l'impression d'être devant un tableau de la Renaissance ou une œuvre de Turner et ça, ça devait être montré au public !

Comment avez-vous réuni toutes ces créations ?

Nous avons approché 12 studios français qui nous ont tous répondu tout de suite par l'affirmative, et nous ont fourni plus de 60 000 images ! Il a fallu procéder à une sélection puis à un classement par thématiques dont certaines, comme l'invitation au voyage, se sont imposées à nous lorsque nous avons reçu les superbes paysages exposés ici. Cette expo est une première mondiale, avec des documents inédits, qui permettent aux éditeurs et studios

concernés de rendre hommage à leurs artistes. Ce n'est pas une démarche promotionnelle qui les a motivés ici, mais une vraie envie de partager leurs talents.

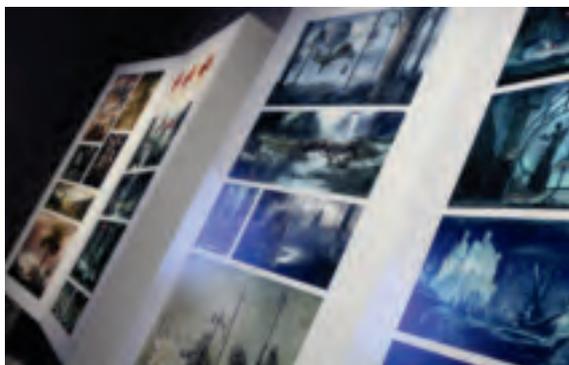
Vous aimeriez susciter des vocations parmi les visiteurs ?

C'est très important pour le musée en effet. Je me souviens que lorsque j'étais jeune et que je lisais des bandes dessinées, on me disait que cela ne valait rien... Même si elles étaient signées Jack Kirby, dont on sait aujourd'hui qu'il a inspiré Andy Warhol et que Jeff Koons lui doit beaucoup quand il travaille sur Hulk ! C'est regrettable d'interdire aux jeunes de s'intéresser à quelque chose juste parce que l'on a pas la culture ou le recul pour jauger cet art. On l'a constaté dans les expositions Marvel ou Pixar :

c'est valorisant notamment pour les plus jeunes de se trouver dans un musée et de reconnaître des personnages familiers. Et puis cela amorce un dialogue entre les enfants et les parents, qui vont avoir tendance par la suite à regarder les films, ou les jeux vidéo, avec un œil un peu différent après avoir visité l'exposition. Les industries créatives fonctionnent plutôt bien en France, c'est donc un choix d'orientation judicieux ! Les étudiants en animation, les amateurs d'art doivent également venir voir l'exposition.

Vous évoquez un « art total » au sujet du jeu vidéo ?

Dessin, peinture, sculpture, musique, écriture, scénario, interactivité sont convoqués au sein du jeu vidéo. Je ne connais aucune autre dimension artistique créative qui en emploie autant. Cette ●●●



Far Cry, les organisateurs ont visiblement cherché à montrer la diversité de la production artistique dans l'Hexagone, en accordant également une bonne place au studio indépendant DontNod Entertainment (Remember Me et ses splendides paysages urbains), à Quantic Dream bien sûr (de Heavy Rain au prototype The Dark Sorcerer en passant par le travail avec des acteurs hollywoodiens sur Beyond Two Souls), aux studios Spiders (The Technomancer), Amplitude Studios (Endless Legend), Ankama ou encore à Osome Studios (White Night). Sans oublier Wild, le prochain projet de Michel Ancel (Rayman), dont les esquisses montrées

Jeu vidéo, super-héros et icônes populaires



L'Art dans le Jeu Vidéo et l'Inspiration Française. Joli programme pour un endroit, le musée Art Ludique, qui a vu sa cote monter ces derniers mois chez les amateurs de « pop culture », la très remarquée exposition dédiée au studio Pixar succédant à l'Art des Super Héros Marvel, à l'exposition de dessins du mythique studio d'animation japonais Ghibli

ou encore dernièrement à « Aardman, l'art qui prend forme » et ses superbes pièces de pâte à modeler qui ont permis la naissance à l'écran de personnages comme Wallace et Gromit.

suite de l'interview

●●● immersion absolue et le fait de devenir le personnage principal de l'œuvre, c'est unique et propre au jeu vidéo.

Des passerelles sont faites avec d'autres industries comme le cinéma. Pourquoi ?

Ces artistes passent de l'une à l'autre. L'artiste fait l'œuvre et non pas l'étiquette. Le grand créatif des films Marvel, comme Iron Man, vient du jeu God of War. Bon nombre d'artistes du jeu vidéo viennent de la bande dessinée, comme Sokal... Je compare souvent les studios de jeu vidéo aux studios de la Renaissance italienne où de nombreux artistes étaient réunis autour d'une grande œuvre. Les commanditaires étaient à l'époque l'Eglise, ou la royauté... aujourd'hui c'est le public, ce qui permet aux artistes de se lâcher, d'avoir une notion de partage qui apporte toute sa richesse au jeu vidéo.

Quels sont vos objectifs de fréquentation ?

Cette expo est un peu un pari, car autant quand on annonce une manifestation sur



Marvel ou Pixar, le public sait à quoi s'attendre, autant l'Art dans le Jeu vidéo est un cas un peu différent. On sait cependant que de plus en plus de personnes jouent et nous avons noté que le public féminin apprécie beaucoup Art Ludique. Nous espérons être dans une fourchette entre 150 et 200 000 visiteurs, ce qui reste assez spectaculaire. Nous devons être le cinquième musée en expos temporaires en France.

laissent augurer du meilleur... Regroupés autour de différentes thématiques (les personnages, les mondes, le rapport au cinéma ou à la bande dessinée...), les 800 œuvres réunies dans cette exposition rendent compte de la richesse et du talent des artistes français sévissant dans le jeu vidéo. Comme toute manifestation réussie, on regrette une fois le tour de l'exposition terminé de ne pas en voir encore davantage. Autre petit grief, le jeu le plus ancien dans l'exposition doit être le premier Rayman, de 1995, alors qu'il aurait sûrement été passionnant de se plonger dans les créations françaises antérieures, tant on sait la scène française du jeu vidéo particulièrement

inventive et créative depuis ses tout débuts, y compris au cours des pionnières années 80.

En se détachant des contingences technologiques pourtant omniprésentes dans le média interactif, et en choisissant de se focaliser sur la création artistique pure générée par une sélection de studios français, l'exposition d'Art Ludique fait le choix judicieux de centrer toute l'attention sur les talentueux artistes, seuls ou en équipe (chaque fois crédités), qui interviennent dans la création d'un jeu vidéo. Une initiative à saluer, qui permet d'aborder le média interactif en prenant de la hauteur, un peu de recul, pour mieux l'affirmer : le jeu vidéo, ce sont des mécaniques de gameplay, d'importants calculs mathématiques infligés aux machines, un média encore très jeune... mais c'est aussi déjà tout un Art, où les Français peuvent s'enorgueillir d'une patte inimitable. ■



NEXT EVENT

A black and white photograph of the Golden Gate Bridge in San Francisco, viewed from a low angle looking across the water. The bridge's towers and suspension cables are prominent. A teal-colored graphic overlay, consisting of several horizontal bars of varying lengths, is positioned over the top half of the image.

GAME CONNECTION

AMERICA 2016

SAN FRANCISCO / MARCH, 14 - 16

Meet qualified prospects looking for partners. Find projects that have real potential and offer a great Return on Investment. Showcase your talent and make your brand shine!

More info at www.game-connection.com

Two thick, parallel black lines slanting downwards from left to right, positioned in the bottom right corner of the page.

Lego, toujours plus super-héros



■ En vogue avec *Lego Dimensions*, le partenariat entre *Lego* et *Warner Bros* bat son plein et l'éditeur annonce un nouveau titre à paraître le 27 janvier prochain avec *Lego Marvel's Avengers*. Avec toujours le studio *TT Games* aux commandes, le jeu va permettre de revivre les scènes emblématiques d'une demi-douzaine de films *Marvel* dont les deux *Avengers*, les deux longs-métrages *Captain America*, *Iron Man 3* et *Thor : Le Monde des Ténèbres*. Comme toujours, plate-forme, action, humour et nombreux clins d'œil devraient être au programme. Le titre est prévu sur quasiment toutes les plates-formes : PC, PlayStation 4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PS Vita, Wii U, Nintendo 3DS.



Far Cry prend de l'âge

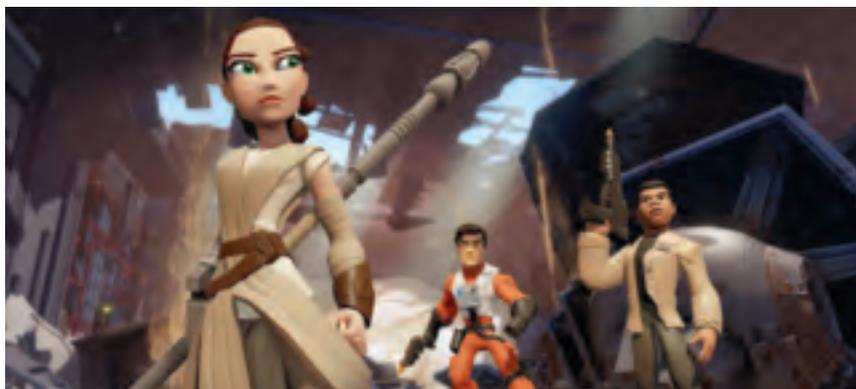
■ Après l'Himalaya de *Far Cry 4*, *Ubisoft* vient de dévoiler dans quel décor prendra place le prochain volet de la fameuse saga de jeux d'action en vue subjective. *Far Cry Primal*, prévu pour le 23 février sur PlayStation 4 et Xbox One, puis mars sur PC, verra son action avoir lieu... à l'ère préhistorique. Oubliés les pistolets mitrailleurs et autres lance-flammes, il va falloir ici fabriquer ses armes et outils pour pouvoir survivre face aux prédateurs du genre mammouths géants ou tigres à dents de sabre et autres tribus belliqueuses. Dans le rôle du chasseur Takkar, dernier survivant de son groupe, débarquant dans la région hostile d'Oros, les joueurs vont devoir apprendre à survivre en se nourrissant, en maîtrisant l'art du feu et en composant bien sûr avec une

nature sans pitié. « *L'âge de pierre est le moment où l'homme a commencé à se sédentariser et à conquérir de nouveaux territoires* », situe Jean-Christophe Guyot, Directeur créatif chez *Ubisoft*. « *Cela n'est pas arrivé sans conflits et même contre la nature elle-même* ». A l'instar des précédents volets de la série, ce prochain *Far Cry* devrait mettre en scène de nombreux animaux et personnages interagissant entre eux dans un vaste monde ouvert. Nul doute qu'une action se déroulant 10 000 ans dans le passé devrait avoir un impact sur la manière d'appréhender et interagir avec l'environnement. Expérience solo, *Far Cry Primal* est actuellement développé par *Ubisoft Montréal*, qui collabore avec les studios de Toronto, Shanghai et Kiev du groupe.



Disney Infinity 3.0 s'étend

■ Disney publiait fin août *Disney Infinity 3.0*, dernière version en date de son concept de jeu mettant à contribution des figurines avec, pour la première fois, l'univers de *Star Wars*. L'éditeur a proposé depuis des extensions thématiques pour continuer à explorer cette (vaste) licence. Début octobre était ainsi publié le pack aventure *Rise Against The Empire*, reprenant les temps forts des trois premiers films de la saga (1977-1983). Le pack comprend le trophée débloquant l'aventure, ainsi que les figurines de *Luke Skywalker* et *Leia*. D'autres figurines sont sorties au même moment (*Han Solo*, *Dark Vador*...). Au moment de la sortie en salles du nouveau film, *Le Réveil de la Force*, le 16 décembre prochain, *Disney* commercialisera un nouveau pack aventure basé cette fois sur les événements du film. Outre le trophée pour débloquer le scénario, deux figurines seront présentes dans la boîte : *Rey* et *Finn*. D'autres figurines, issues également du film, seront lancées au même moment dont *Poe Dameron* et *Kylo Ren*. Le rendez-vous est pris !

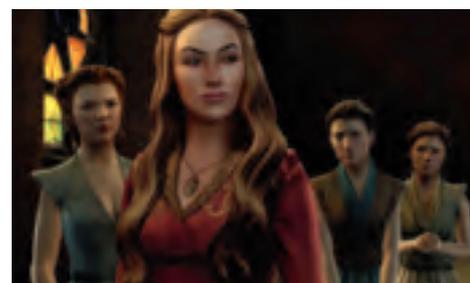
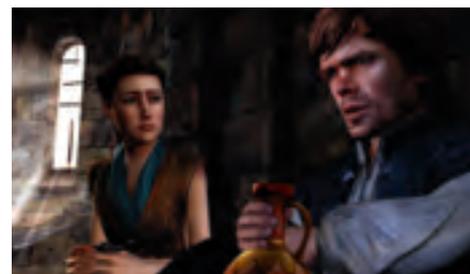




Aventure et licences à l'honneur chez Telltale

Les prochaines semaines s'annoncent chargées du côté de Telltale Games, l'éditeur américain spécialiste du jeu d'aventure, dont plusieurs titres vont profiter d'une sortie en boîte en France. C'est Focus Home Interactive qui se charge de la distribution des titres dans l'Hexagone. Sorti mi-octobre, Retour Vers le Futur Edition 30^e Anniversaire marque l'arrivée sur l'actuelle génération de consoles (PS4, Xbox One, mais aussi Xbox 360) du jeu d'aventure graphique basé sur la fameuse série de films. Profitant de l'actualité des 30 ans de la franchise, cette réédition du jeu par épisodes sorti initialement en 2010 profite

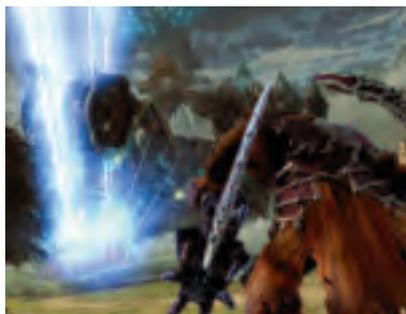
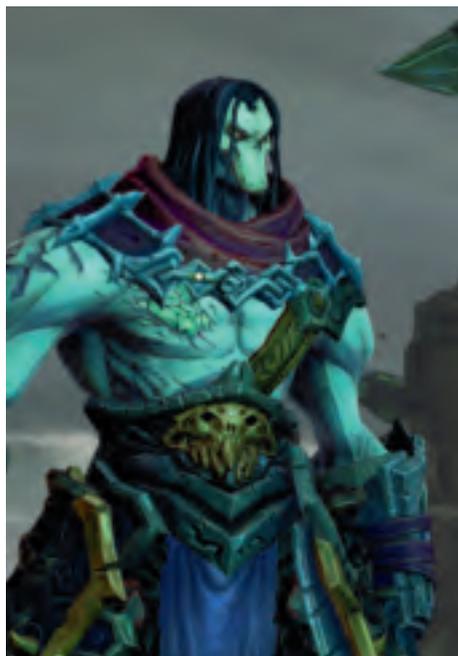
notamment de bonus supplémentaires, dont des interviews avec l'équipe de production. Le 30 octobre, ce sera au tour de Minecraft : Story Mode de profiter d'une sortie physique sur PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360 et PC. Jeu d'aventure prenant place dans le monde du célèbre jeu de construction, Minecraft : Story Mode permettra d'accéder directement au premier épisode déjà sorti en ligne et donnera accès, par la suite, aux épisodes à paraître. Enfin, le 20 novembre, les amateurs de la série Game of Thrones pourront se procurer l'intégrale du jeu d'aventure par épisodes publié par l'éditeur américain, jusqu'au dernier épisode dès sa sortie. Focus distribuera



les versions boîte du jeu sur PC, PS4, PS3, Xbox One et Xbox 360. Trois titres à découvrir en magasins donc, qui illustrent la capacité de Telltale à s'associer à des marques et univers bien connus. Les jeux sont présentés en version originale sous-titrée en français.



Darksiders se refait une beauté



Jeu d'action/aventure publié à l'époque par feu l'éditeur THQ sur PS3 et Xbox 360, Darksiders 2 fait son retour sur les consoles actuelles dans une édition spéciale. C'est l'éditeur Nordic Games qui va publier Darksiders 2 Deathinitive Edition sur PlayStation 4 et Xbox One, un titre qui sera distribué en France par Just For Games. Outre des graphismes améliorés pour les nouvelles consoles, cette édition comprend, comme le veut l'usage, tous les DLC parus en ligne autrefois. Sortie prévue le 27 octobre, au prix serré de 30 euros.

Shovel Knight, le chevalier en boîte



Une figurine Amiibo un peu particulière arrivera dans les rayons le 26 novembre avec le personnage de Shovel Knight. Non seulement il s'agira de la première figurine inspirée non pas d'un jeu Nintendo, mais d'un jeu indépendant, mais ce sera également le premier dont la commercialisation ne sera pas assurée par le fabricant japonais. C'est en effet l'éditeur Yacht Club Games qui se charge de la production, tandis que Focus Home Interactive distribuera la figurine sur le marché français. « Quantités très limitées », prévient d'ailleurs l'éditeur au sujet de la figurine. Rappelons que cet Amiibo figure le personnage principal du jeu de plate-forme indépendant très remarqué Shovel Knight, qui sort en version boîte sur PC, PS4, Nintendo 3DS et Wii U le 30 octobre. C'est également Focus qui se charge de sa distribution.





Wii U et News 3DS bien entourées

■ La fin de l'année est le moment propice pour composer des packs réunissant consoles et jeux, et Nintendo vient d'annoncer la sortie d'un bundle pour le 30 octobre. Celui-ci réunira la Wii U en version 32 Go et

deux grands classiques immanquables de son catalogue, Mario Kart 8 et Splatoon. Concrètement, Mario Kart 8 sera pré-installé sur la console, tandis qu'un code sera fourni pour télécharger Splatoon.

Aucun prix officiel n'a été communiqué pour ce bundle « en édition limitée », mais Amazon l'annonce à un peu plus de 300 euros. Côté 3DS, c'est un bundle réunissant une New Nintendo 3DS blanche avec coque spéciale avec le jeu La Nouvelle Maison du Style 2 qui vient d'être annoncé. Un jeu de gestion d'une boutique de mode, prévu pour le 20 novembre, dont le premier opus a représenté 550 000 ventes en France selon l'éditeur.

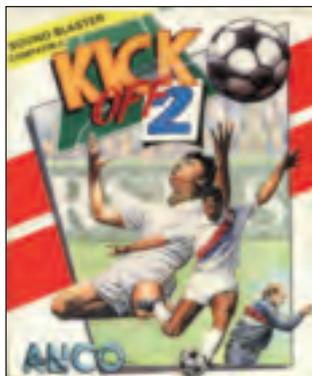


Bloodborne prend du muscle

■ Sorti en mars dernier en exclusivité sur PlayStation 4, Bloodborne de From Software s'est taillé une belle réputation de jeu aussi difficile que valorisant pour le joueur. Un mets délicat, à conseiller aux joueurs avertis, férus de défis, ou dotés d'une bonne dose de patience... ce qui n'a pas empêché le titre de dépasser le million de ventes en quelques semaines. Les mois ont passé et, pour que les joueurs ayant terminé le titre ne s'ennuient pas, From



Software et Sony proposent une extension, The Old Hunters, pour faire durer le plaisir. Trois nouvelles zones de jeu sont notamment au programme, ainsi que de nouveaux pouvoirs et accoutrements. Si l'extension pourra être achetée en ligne pour les possesseurs du jeu original, l'éditeur annonce également une version Game of the Year de Bloodborne, réunissant le jeu et son extension. Une nouvelle valeur sûre dans le genre !



Kick Off 2, 1990

Kick Off rebondit

■ Quiconque a possédé un Amiga ou Atari ST, amateur de football ou pas, a dû taper dans le ballon via la simulation footballistique de l'époque, Kick Off. Bien avant l'émergence de FIFA ou PES, le jeu de l'Anglais Dino Dini était la référence absolue de la fin des années 80, avec sa vision aérienne du terrain et son action survoltée. Dino Dini et son éditeur, The Digital Lounge, annoncent aujourd'hui le grand retour de la franchise pour 2016, en exclusivité sur PlayStation 4 et PS Vita. « Il était difficile de mettre un but dans Kick Off, mais le sentiment de réussite à chaque point était inégalable », rappelle Dino Dini. « Votre réussite ou votre échec dépendent entièrement de vous. C'est ça le football, et c'est cette philosophie que je souhaite remettre au goût du jour ». Rendez-vous l'année prochaine avec Dino Dini's Kick Off Revival, qui devrait donc renouer avec l'esprit des fameux jeux de l'époque.

**BLUETOOTH
& TACTILE**

**UNIVERS
PC**

**HOME
CINEMA**

ALTEC
LANSING



WE WERE FIRST.

SOUND FIRST.

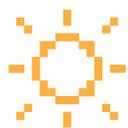
**HAUTE
FIDÉLITÉ**

**MOBILITE &
OUTDOOR**

**DESIGN
INNOVANT**

MSI

Carte en or



■ Pour fêter le succès de sa gamme de cartes graphiques à base de puces Nvidia, MSI lance une édition spéciale de sa GeForce GTX 980 Ti. Baptisée Golden Edition, elle fait référence à son système de refroidissement constitué de cuivre. Pour l'occasion, le constructeur taiwanais a revu à la hausse les fréquences du processeur (1190/1290 MHz au lieu de 1000/1075 MHz) pour de meilleures performances. Pour ce faire, MSI a amélioré le refroidissement de la carte avec un nouveau système appelé Twin Frozr V. Il est constitué d'un radiateur en aluminium, de plusieurs caloducs en cuivre et de deux ventilateurs de 10 cm de diamètre, ce qui assure une bonne dissipation de la chaleur émise par la puce graphique en pleine charge.



MSI indique par ailleurs que le système reste suffisamment silencieux et que les ventilateurs s'arrêtent si la carte n'est pas

trop sollicitée. La GTX 980Ti Gaming 5G Golden Edition est disponible au prix de **799 euros**.

Acer

Courbure synchronisée



■ Les moniteurs dédiés aux jeux vidéo sont le fer de lance des constructeurs. Désormais, ils intègrent aussi les technologies de synchronisation (GSync ou FreeSync) respectivement développées par Nvidia et AMD. Ainsi, Acer présente un nouvel écran incurvé baptisé Predator XZ350CU qui s'appuie sur la technologie FreeSync. Son objectif est d'assurer un rafraîchissement synchrone de l'image avec celui de la carte graphique afin d'obtenir la meilleure fluidité possible. Compatible 144 Hz, le moniteur intègre une dalle qui affiche une diagonale de 35 pouces au format 21:9° avec une résolution de 2560 x 1440 pixels. L'écran couvre 100% du spectre colorimétrique sRGB. La connectique comprend un port HDMI et bien entendu un Display Port, indispensable pour profiter du FreeSync. Le Predator XZ350CU sera disponible prochainement au prix de **999 euros**.

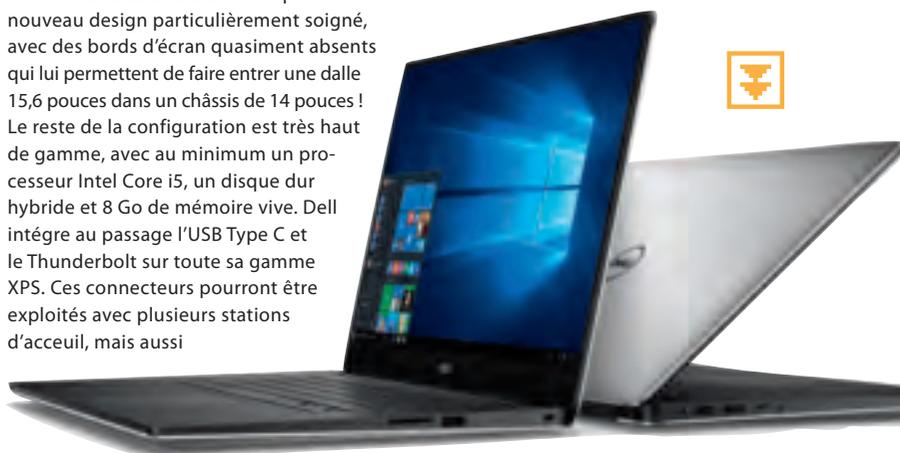
Dell

Luxe IT



des batteries externes qui pourront doubler l'autonomie ! Le prix est à la hauteur des avancées puisque le modèle de base coûte tout de même 1 479 euros avec une disponibilité immédiate ! Un nouveau modèle hybride, l'XPS 12, adopte un format clavier/dock et se pose en concurrent direct de la Surface Pro 4 de Microsoft. Les configurations sont étonnamment variées puisqu'elles vont de du processeur Intel Core m au Core i7. Contrairement à l'hybride de Microsoft, le clavier rétro-éclairé est livré avec la tablette. Le prix et la date de sortie sont eux encore inconnus.

■ Après la gamme Alienware, Dell renouvelle maintenant ses portables XPS. L'XPS 15 adopte un tout nouveau design particulièrement soigné, avec des bords d'écran quasiment absents qui lui permettent de faire entrer une dalle 15,6 pouces dans un châssis de 14 pouces ! Le reste de la configuration est très haut de gamme, avec au minimum un processeur Intel Core i5, un disque dur hybride et 8 Go de mémoire vive. Dell intègre au passage l'USB Type C et le Thunderbolt sur toute sa gamme XPS. Ces connecteurs pourront être exploités avec plusieurs stations d'accueil, mais aussi





HP investit le luxe

Le constructeur signe une gamme de produits premium pour cette fin d'année. Elle est empreinte de nouveaux designs, de finesse et d'innovation.

Le Spectre x360 nouvelle version est un PC convertible 13,3 pouces qui adopte Windows 10, mais aussi les derniers processeurs Intel Core i. Il profite également du son B&O et se décline dans de nouvelles couleurs. L'écran est Full-HD. La version en Core i5 avec 128 Go de stockage SSD et 4 Go de mémoire sera vendue **999 euros**. Le Spectre x2 nouvelle version est un tablet PC qui se positionne en face de la Surface Pro 4, avec un processeur Intel Core m, Windows 10, trois caméras dont une Intel 3D RealSense, un écran 12 pouces Full-HD et bien sûr un design fin et ergonomique. Il sera disponible en France à partir de **999 euros**. L'Envy 8 Note est une tablette 8 pouces couplée à un clavier 10 pouces très confortable. Un stylet est également prévu dans le pack. La tablette se range dans le clavier pour un encombrement minimal en déplacement.



La tablette embarque un processeur Intel Atom X5, l'écran est Full-HD et le constructeur annonce 24 heures d'autonomie pour le clavier et six heures pour la tablette. Le pack avec tablette, clavier et stylet sera vendu 499 euros. Enfin, HP a présenté un PC tout-en-un de 34 pouces. Incurvé, il affiche 3440 x 1440 pixels en format 21:9°. Le fait qu'il soit courbé permet une meilleure immersion, notamment pour le divertissement. Le modèle est également décliné en 27 pouces Ultra-HD et en 24 pouces. Il est doté des derniers processeurs Intel Core i5 et i7 et d'un SSD de 128 Go. Un disque dur avec une capacité allant jusqu'à 2 To est disponible en option. Bien sûr Windows 10 est de la partie et la caméra Intel 3D RealSense permet d'utiliser la reconnaissance faciale de Windows Hello. La partie son est assurée par B&O. Ces tout-en-un seront

disponibles en novembre : à partir de **2 499 euros** pour le 34 pouces, **1 799 euros** pour le 27 pouces et **1 499 euros** pour le 24 pouces.



HP joue dans Star Wars

HP succombe au côté sombre de la force et lance un notebook en édition spéciale Star Wars. C'est un joli coup marketing pour le constructeur qui entre dans le cercle réduit des exploitants de la licence et sera surtout le seul constructeur à pouvoir commercialiser un ordinateur aux couleurs du prochain film « Star Wars : The Force Awakens », dont la sortie est prévue pour décembre prochain. Stacy Wolff, Vice-président en charge du design industriel explique que pour ce type de produit, lié à une saga aussi forte que Star Wars, le look et le packaging sont très importants, certains collectionneurs n'hésitant pas à garder intact l'emballage des figurines achetées, par exemple. Ainsi, un soin tout particulier a été porté à la présentation. Le notebook sera tenu par deux Tie Fighters dans une boîte à fermeture magnétique. Il adopte les codes esthétiques de la saga et penche du côté obscur avec un rétro-éclairage rouge très Empire. L'utilisateur aura accès à une galerie de photos et de dessins Star Wars, et il pourra personnaliser l'interface avec des sons emblématiques, comme celui du sabre laser, en branchant une clé USB. L'ordinateur de 15,6 pouces est doté d'un écran Full-HD (tactile en option) et affiche sept heures d'autonomie. L'utilisateur aura le choix entre différentes configurations avec des processeurs Core i5 ou i7 de 6^e génération et une partie graphique Intel HD Graphics 520 ou Nvidia Geforce 940M. On aurait pu s'attendre à une configuration plus gamer, mais le souhait de Disney était d'en faire un produit grand public. Cet ordinateur portable sera commercialisé sous peu, probablement à partir de **799 euros**.

HP pour joueurs

HP lance un ordinateur portable dédié au jeu vidéo et assez logiquement nommé Pavilion Gaming. Muni d'un écran de 15,6 pouces, il sera doté des derniers processeurs Intel Core i (i5 ou i7) et d'une carte graphique Nvidia GTX 950M. L'écran IPS sera disponible en HD et en Full-HD. L'autonomie annoncée est de huit heures et le clavier est bien sûr rétro-éclairé ! La caméra 3D Intel Realsense est également une option disponible. HP poursuit donc sa timide percée dans le gaming avec un ordinateur plutôt orienté jeu occasionnel. Pascal Bourguet, VP Consumer Personal Systems HP EMEA, concède que la marque a pris du retard sur ce segment, mais explique cependant que c'est un nouveau pas et que le but est de développer pour étendre la gamme vers les joueurs passionnés. Il ajoute que le marché du gaming en Europe représente trois millions de pièces et que 60% sont des ordinateurs destinés au jeu occasionnel. Ce notebook sera disponible en octobre à partir de **799 euros**.



LG Montre ultra-connectée



Le constructeur coréen enchaîne les montres connectées à un rythme d'enfer. Six mois après le premier modèle, la marque a présenté la Watch Urbane 2nd Edition. Assez classique d'un point de vue design, cette dernière se démarque pas sa connectivité 4G. On pourra donc l'utiliser indépendamment de son téléphone. Couplée au GPS intégré, cette fonction devrait la rendre particulièrement intéressante pour les sportifs. Le prix et la date de sortie sont encore inconnus.

Weenect

Un collier qui a du chat



Déjà connu pour ses modules GPS pour enfants, Weenect a présenté un nouveau module, cette fois dédié aux chats. Ce dernier conserve toujours la connectivité data et GPS, mais il est très léger (25g) pour ne pas handicaper les déplacements de votre boule de poils. On pourra donc retrouver facilement son animal grâce à l'application dédiée. Le Weenect Cat sera vendu 169 euros, tandis que l'abonnement au service de suivi sera lui facturé 50 euros par an.



Microsoft Surface surprise

Après Apple et Google, c'était au tour de Microsoft de faire son grand show annuel.

L'annonce de deux nouveaux smartphones fonctionnant nativement sous Windows 10 était attendue. Les Lumia 950 (5,2 pouces) et 950 XL (5,7 pouces) sont techniquement très proches des smartphones haut de gamme de la concurrence. Ils se démarquent en revanche par la fonction Continuum qui leur permet de se transformer en ordinateur de bureau par l'ajout d'un petit boîtier. Ce dernier comporte des connecteurs USB et des sorties vidéo permettant ainsi d'y brancher clavier, souris et moniteur. Les Lumia 950 et 950 XL seront disponibles prochainement à 599 et 699 euros.

Le boîtier HD-500 sera lui vendu 99 euros.

La Surface Pro 4 conserve son format en s'affinant. L'intégration des derniers processeurs Intel Core i Skylake

devrait permettre un gain de puissance et d'autonomie non négligeable. Le clavier a été totalement repensé, tout comme le stylet. Une évolution en douceur et un prix similaire, entre 899 et 2699 euros selon les configurations. La vraie surprise aura été l'annonce du Surface Book ! Ressemblant à première vue à un portable classique, ce modèle est en fait un hybride détachable. Le Surface Book se démarque de la concurrence par son écran 13,5 pouces très haute résolution (3000 x 2000 pixels) et des choix techniques surprenants. Une carte graphique dédiée Nvidia est par exemple intégrée au clavier et devrait être assez puissante pour jouer dans de bonnes conditions. Microsoft n'a fait aucun compromis sur la qualité de fabrication et sur l'encombrement. La Surface Book pèse en effet 1,5 kg pour 1,3 cm d'épaisseur. On s'approche donc de l'ultraportable ultime, avec un prix à la hauteur, 1500 euros pour la version de base et 2699 euros

pour la plus puissante. La sortie est prévue pour le premier trimestre 2016 dans nos contrées.





Google Nouveau Chromecast

Lors de sa grande conférence annuelle, Google a dévoilé une nouvelle version de Chromecast.

Les fonctions de cette clef HDMI ne changent pas. Il est toujours question de streamer son contenu depuis une tablette ou un téléphone vers la TV. Le design est toutefois plus soigné et plus solide, avec un câble HDMI amovible. L'adoption du WiFi 5 GHz permet au passage une bien meilleure fluidité des vidéos. Le prix ne change pas (**39 euros**) et la disponibilité est immédiate. Google a également présenté la Pixel C, une tablette Android qui s'inspire, comme beaucoup d'autres ces temps-ci, de la Surface de Microsoft. La Pixel C adopte un écran de 10 pouces WQHD, un design aluminium très soigné et un clavier optionnel. Reste qu'avec son positionnement très premium (à partir de **499 euros** pour la tablette et **149 euros** pour le clavier), la Pixel C n'aura pas la tâche facile.

AOC Design abordable

■ **Le spécialiste**

des moniteurs se lance dans le design avec deux nouveaux modèles :

les i2481FXH et i2781FH, qui sont équipés respectivement d'une dalle IPS de 23,8 et de 27 pouces. Au-delà des caractéristiques assez standards, ces deux écrans se distinguent surtout par leur aspect. AOC a opté pour des bords ultrafins et un pied asymétrique original qui donne un air très luxueux à ces deux moniteurs. Par ailleurs, la finesse du cadre permet de placer bord à bord deux écrans sans que cela soit une gêne pour le travail au quotidien. Pour le reste, les deux moniteurs affichent une résolution Full-HD. Ils embarquent tous deux la technologie Flicker Free qui ajuste automatiquement la luminosité sans générer de scintillements, pour réduire la fatigue visuelle. Le modèle i2481FXH est disponible au prix de **239 euros** tandis que la version i2781FH



sera commercialisée en décembre au prix de **319 euros**.

Darty



Le Bouton en vidéo



■ **Lancé il y a près d'un an, le Bouton Darty, dans sa version physique connectée ou logicielle par une application disponible sur iOS et Android, propose une assistance immédiate via abonnement.** En activant le Bouton, le client est mis en relation directe avec des conseillers ou techniciens pour résoudre ou diagnostiquer un problème sur les produits vendus par l'enseigne. Désormais, le Bouton s'enrichit d'une nouvelle fonction, la vidéo. Dès lors, le client peut voir son conseiller Darty et lui montrer avec la caméra de son smartphone l'équipement en panne. Une excellente idée.

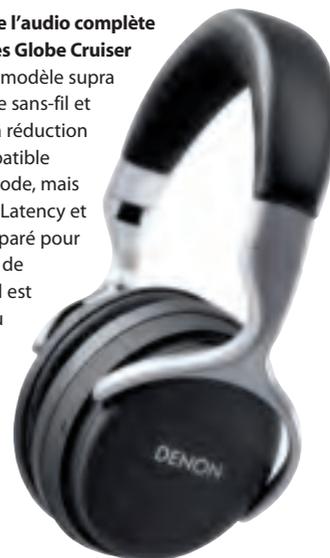
Denon

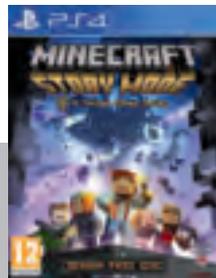


Sans-fil et sans bruit

■ **Le spécialiste de l'audio complète sa gamme de casques Globe Cruiser avec le AH-GC20.**

Ce modèle supra auriculaire fonctionne sans-fil et dispose du système à réduction active de bruit. Compatible Bluetooth 4.0 Dual Mode, mais aussi aptX, aptX Low Latency et AAC, le AH-GC20 est paré pour l'écoute de tout style de musique en sans-fil. Il est constitué d'un arceau en aluminium sur lequel sont fixés les deux oreillettes recouvertes de coussinets en mousse à mémoire de forme. L'ensemble est alimenté par une batterie assurant une autonomie d'environ 20 heures. En outre, si la batterie est déchargée et qu'il n'est pas possible de recharger le casque, un câble est fourni. Le Denon AHGC20 est disponible au prix de **349 euros**.





Minecraft: Story Mode

■ **Aventure**
■ **Le 30 octobre**

Telltale Games, le studio américain spécialiste du jeu d'aventure à qui l'on doit des pépites du genre comme The Walking Dead, s'attaque à une nouvelle licence très populaire avec Minecraft, le fameux jeu de survie et de construction. Telltale oblige, c'est une aventure scénarisée qui va ici être proposée aux joueurs, prenant place dans l'univers du jeu et en respectant les codes graphiques et surtout l'esprit. En achetant cette version boîte, les joueurs profitent directement de l'épisode un qui vient

de sortir, puis auront accès aux suivants dès leur parution.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Telltale Games
- **ÉDITEUR** Telltale Games
- **DISTRIBUTEUR** Focus Home Interactive
- **NOMBRE DE JOUEURS** 1
- **JEU EN LIGNE** Non
- **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

34,99€ environ (consoles)
24,99€ environ (PC)



Project Zero : La Prêtresse des Eaux Noires

■ **Action/aventure**
■ **Le 30 octobre**

La série Project Zero (Fatal Frame au Japon) fait ses tout premiers pas sur console de génération 8, après avoir hanté PS2, Xbox, Wii et même 3DS. Dans une série où l'on incarne une jeune femme chassant les revenants à coups de clichés photographiques, l'utilisation de la manette Wii U semblait toute indiquée. Toujours ancré dans le folklore japonais, ce volet propose d'incarner différents personnages autour d'une sombre histoire de montagnes maudites. S'il sera proposé à la vente en téléchargement avec un accès gratuit aux premiers chapitres de l'aventure, le jeu profitera également d'une parution en boîte sous forme d'une édition collector limitée incluant le jeu sur disque, un poster, un artbook, des photographies ainsi qu'un boîtier steelbook. Incontournable pour les amateurs de frissons.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Koei/ Tecmo Games
- **ÉDITEUR** Nintendo
- **DISTRIBUTEUR** Nintendo
- **NOMBRE DE JOUEURS** 1
- **JEU EN LIGNE** Non
- **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**

NC



Darksiders 2 Deathinitive Edition

■ **Action/aventure**
■ **Le 27 octobre**

Publié à l'été 2012 sur la précédente génération de consoles, Darksiders 2 a laissé le souvenir d'un bon jeu d'action/aventure, le studio Virgil Games améliorant la plupart des concepts avancés dans l'opus original. On retrouve La Mort, un des quatre chevaliers de l'Apocalypse, arpenter des niveaux plus vastes et combattant de nouvelles créatures infernales. A l'occasion de cette réédition, le jeu profite de graphismes optimisés et la galette comprend l'intégralité des contenus autrefois proposés en téléchargement. Autant dire que la durée de vie s'annonce conséquente, une trentaine d'heures selon l'éditeur.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Virgil Games
- **ÉDITEUR** Nordic Games
- **DISTRIBUTEUR** Just for Games
- **NOMBRE DE JOUEURS** 1
- **JEU EN LIGNE** Non
- **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**

30€ environ



Farming Simulator 15 Gold Edition

■ **Gestion/Simulation**
■ **Le 30 octobre**

L'extension officielle Gold, destinée à Farming Simulator 15, apporte de nombreuses nouveautés à un jeu au contenu déjà imposant. Les amateurs du genre seront ravis d'apprendre qu'une fois l'extension installée, ils pourront profiter d'un nouveau type d'environnement (Europe de l'Est), mais aussi d'une vingtaine de nouveaux véhicules et équipements de constructeurs d'Europe de l'Est. Disponible en boîte sur PC, mais aussi en téléchargement, l'extension Gold pourra également être achetée en ligne sur PS4 et Xbox 360. Sur PS3 et Xbox 360, l'extension Silver donnera accès aux équipements additionnels. Sur PC, un bundle est également proposé réunissant le jeu et un ensemble volant, pédalier et panneau de contrôle Saitek.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Giants Software
- **ÉDITEUR** Focus Home Interactive
- **DISTRIBUTEUR** Focus Home Interactive
- **NOMBRE DE JOUEURS** 1 à 15
- **JEU EN LIGNE** Oui
- **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

15€ environ (extension PC en boîte)
200€ environ (pour l'ensemble avec accessoire)



The Legend of Zelda : Tri Force Heroes

- **Action/aventure**
- **Le 23 octobre**

La nouvelle aventure de la saga Legend of Zelda ne se vit pas seul devant son écran, mais à trois joueurs en mode coopération ! S'il reste jouable en solo (le joueur prend alors le contrôle des trois Link alternativement), le jeu va prendre évidemment tout son sel lorsque les trois amis vont devoir mettre au point des techniques pour traverser les donjons, résoudre les énigmes et combattre les boss de concert. Pour jouer en réseau local, une seule cartouche est nécessaire, les deux autres consoles pouvant télécharger le titre. L'un des hits annoncés de fin d'année sur 3DS.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Nintendo
- **ÉDITEUR** Nintendo
- **DISTRIBUTEUR** Nintendo
- **NOMBRE DE JOUEURS** 1 à 3
- **JEU EN LIGNE** Oui
- **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**

40€ environ



Let's Sing 2016 : Hits Français

- **Jeu musical**
- **Le 6 novembre**

La série de jeux de chant Let's Sing s'enrichit d'un nouveau volet millésimé 2016 et spécifiquement dédié aux tubes français du moment. Une fois les micros branchés à la console (le jeu est vendu avec ou seul), ce sont 35 morceaux accompagnés de leurs clips officiels qui attendent les joueurs. M. Pokora, Shy'm, Kendji Girac, Louane, Soprano, Julien Clerc ou encore Zaz font partie de la « track list ». Jouable à quatre sur Wii (compatible Wii U évidemment), le titre peut être pratiqué jusqu'à huit sur PlayStation 4. Plusieurs modes de jeu répondent à l'appel.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Voxler
- **ÉDITEUR** Ravenscourt
- **DISTRIBUTEUR** Koch Media France
- **NOMBRE DE JOUEURS** 1 à 8 (PS4)
- **JEU EN LIGNE** Oui
- **PRIX PUBLICS CONSEILLÉS**

39,99€ environ (jeu seul)

49,99€ environ (avec un micro)

59,99€ environ (avec 2 micros)



Halo 5 : Guardians

- **Action**
- **Le 27 octobre**

Premier volet de la fameuse saga spécialement pensée pour la nouvelle génération de consoles, Halo 5 Guardians propose à la fois une solide campagne scénarisée (où l'on joue Master Chief et le Spartan Locke), jouable cette fois en coopération à quatre, ainsi qu'une vingtaine de modes multijoueurs en ligne dont Warzone, qui peut accueillir 24 combattants par carte. Titre ambassadeur des consoles Xbox, Halo 5 est attendu comme l'un des titres mettant en valeur les capacités de la machine qui l'accueille, que ce soit en termes de réalisation graphique que dans sa dimension multijoueurs.

■ **MARKETING** Une campagne globale autour du line-up Xbox One est lancée en fin d'année. Carte maîtresse de Microsoft, Halo 5 Guardians va profiter d'un dispositif spécifique.

- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** 343 Industries
- **ÉDITEUR** Microsoft
- **DISTRIBUTEUR** Microsoft
- **NOMBRE DE JOUEURS** 1 à 24
- **JEU EN LIGNE** Oui
- **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**

70€ environ (édition standard)



Call of Duty : Black Ops III

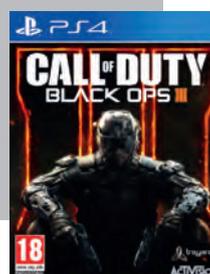
- **Action**
- **Le 6 novembre**

Black Ops revient pour un troisième volet au sein de la saga Call of Duty, développé par le studio vedette Treyarch. L'action prend place dans un futur où la technologie a vu la naissance d'une nouvelle forme de soldats améliorés, envoyés sur les points les plus chauds du globe. Si une campagne solo répond toujours à l'appel, le jeu se démarque avant tout par ses possibilités multijoueurs. Un nouveau système de personnages spécialistes, dotés de pouvoirs spécifiques, est introduit en multi. Un

mode Zombies est bien sûr présent, Shadow of Evil, prenant place dans l'ambiance des films noirs des années 40.

- **MARKETING** Non communiqué
- **MISE EN PLACE** Non communiquée
- **DÉVELOPPEUR** Treyarch
- **ÉDITEUR** Activision Blizzard
- **DISTRIBUTEUR** Activision Blizzard
- **NOMBRE DE JOUEURS** NC
- **JEU EN LIGNE** Oui
- **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**

70€ environ (édition standard)



acer



Nous sommes
Vainqueurs
pour la troisième année consécutive !