JDLI
4,50€
Le Journal Des Loisirs Interactifs
www.jdli.com
N°305 / 21 décembre 2015

intel experience what's inside

INTEL INSIDE

POUR DES PERFORMANCES LONGUE DURÉE

intel CORE i3 inside | intel CORE i5 inside | intel CORE i7 inside

Intel Inside = Intel à l'intérieur
experience what's inside = pour des expériences incomparables

3X PLUS D'AUTONOMIE Le nouveau processeur Intel® Core™ de 6ème génération donne aux PC plus d'autonomie que jamais. **Rendez-vous sur intel.fr**

© 2015 Intel Corporation. Intel, le logo Intel, Intel Core, Intel. Experience What's Inside, sont des marques commerciales d'Intel Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Les autres noms et marques peuvent être revendiqués comme la propriété de tiers. Comparé à un système âgé de 5 ans, en lecture vidéo HD. Pour plus d'information sur les performances et les listes comparatives, rendez-vous sur www.intel.com/benchmarks.

MIONIX

LA BEAUTÉ DU JEU

exertis
a DCC Company

Distribué par Exertis Comtrade
01 56 470 470
contact@exertiscomtrade.fr
www.exertiscomtrade.fr

JOLI 30S
21 DÉCEMBRE 2015

Parrot, pari réussi

Henri Seydoux, fondateur de Parrot a de grandes ambitions dans le domaine des drones pour sa société. Il vient de réussir une augmentation de capital qui lui a permis d'atteindre son objectif d'une levée de fonds de 300 millions d'euros. La demande, en atteignant 426 millions d'euros, a même dépassé l'offre. Selon le site boursier.com, la holding d'Henri Seydoux détient désormais 35,16 % du capital contre 40,69 précédemment et reste bien évidemment le principal actionnaire. Parrot compte investir massivement dans le développement de drones, notamment professionnels.

La Fnac, les start-up et les objets connectés

La Fnac s'est engagée depuis 2013 dans la promotion des objets connectés en créant des corners en magasin, aidant ainsi à faire connaître de jeunes sociétés qui s'engageaient sur ce marché balbutiant. Pour la seconde année, l'enseigne s'engage plus en amont en organisant le prix start-up Fnac 2016. Les start-up françaises ont jusqu'au 17 janvier 2016 pour se porter candidates. Les dix retenues auront droit à 12 semaines d'un programme pour accélérer leur développement. La Fnac précise d'ailleurs que toutes les start-up sont concernées « *quel que soit leur niveau de développement* ». Ensuite, trois lauréats seront désignés par un jury de personnalités « *de l'écosystème* » des objets connectés. Leurs produits seront référencés par la Fnac et bénéficieront d'un soutien marketing.

LDLC et materiel.net bientôt réunis

La période est à la concentration dans les différents réseaux de distribution de produits hi-tech. Après l'annonce du rachat de Darty par la Fnac, c'est au tour de LDLC d'annoncer être entré en discussion exclusive avec materiel.net pour son rachat. Ces deux pure-players de la hi-tech, aujourd'hui concurrents directs, constitueront un solide leader avec un chiffre d'affaires approchant les 500 millions d'euros. Le dernier chiffre d'affaires connu de LDLC se montait à 285,7 millions (fin mars 2015) et celui de materiel.net à 150,5 millions (fin 2014). Selon les informations parues sur le Journal du Net, les deux marques devraient continuer de cohabiter, mais les achats seront regroupés. Laurent de la Clergerie, fondateur de LDLC, a déclaré avoir désormais pour objectif l'ouverture de 100 points de vente d'ici 2018, contre 40 initialement prévus.

Kojima de retour avec Sony

Sony Computer annonce avoir signé un accord d'exclusivité avec le studio Kojima Productions autour de sa prochaine production, qui sera donc uniquement publiée sur PlayStation 4. Le nouveau studio d'Hideo Kojima, Kojima Productions, reprend le nom de la structure que le créateur de la série Metal Gear avait fondée au sein de Konami pour développer ses jeux. Une structure qui avait été fermée par Konami dernièrement, après la fin du développement de Metal Gear Solid V The Phantom Pain, dernier opus en date de la saga. Le nouveau logo arboré par le studio indépendant marque cependant la différence avec l'époque Konami. On ne sait encore rien des projets de Hideo Kojima, libéré de ses liens avec Konami, mais Andrew House, Président et CEO de Sony Computer a évoqué de grandes ambitions. « *L'histoire de PlayStation est ponctuée d'innovations et de grandes nouvelles franchises* ». Rappelons en effet que Metal Gear Solid, publié en Europe en 1999, reste l'un des titres les plus marquants de la PlayStation, tout comme sa suite a dévoilé les capacités de la PS2. « *Hideo Kojima a tenu un large rôle dans cette histoire et nous sommes donc ravis qu'il ait choisi de faire naître son prochain projet en partenariat avec PlayStation* ». Metal Gear Solid étant resté chez Konami, on peut donc s'attendre à ce que Kojima inaugure une toute nouvelle marque, comme il le souligne : « *J'ai hâte de livrer, avec PlayStation, un jeu qui va devenir une irrésistible franchise* ». Maître du jeu d'action/infiltration avec une forte composante cinématographique, Hideo Kojima a travaillé sur un projet de résurrection de la franchise horrifique Silent Hill, avant que le projet ne soit annulé par Konami.

JDLI 305

21 DÉCEMBRE 2015

MARCHÉ

6 **News**

10 **Interview : Trnd**
Benoit Bellucci (Sales Manager & Consultant WOMM Trnd)

12 **Focus : les drones**
L'avenir est dans le haut de gamme

SOFTWARE

18 **News jeux**

24 **Focus PS Expérience**
Des jeux pour le PlayStation VR

26 **Focus Microïds**
2016 verra les premiers pas de Microïds sur Genb8

HARDWARE

30 **News**

34 **Interview : reconditionner pour revendre**
Karim Foughali, PDG

36 **Panorama : casques sans fil**
La qualité à tous les prix

GUIDES

40 **Hardware**

42 **Jeux**

10

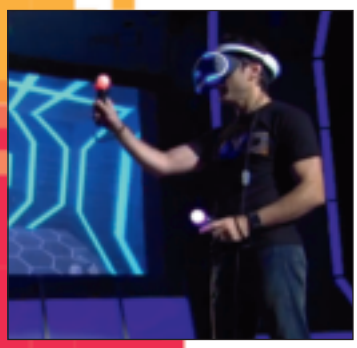
Trnd
Le marketing participatif

Associer les consommateurs à la communication en confiant le produit à un panel qui le fera connaître et surtout fera connaître ses impressions à son égard, c'est la solution proposée par Trnd pour faire la promotion d'un produit.

12

Les drones
On y adhère ?

Les drones de loisir fleurissent dans les rayons et envahissent les panneaux publicitaires. L'intérêt du consommateur est évident, mais derrière la promesse, quelle valeur d'usage apporte-t-il réellement ?



24

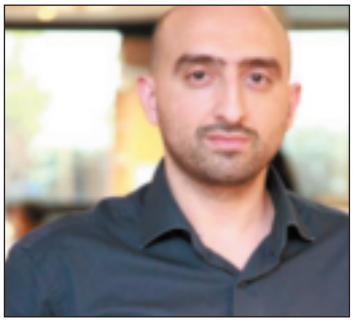
PlayStation Experience
La VR bientôt réalité

Début décembre, s'est tenu à San Francisco le PlayStation Experience, un événement consacré aux jeux et à l'univers des consoles maison. L'occasion de procéder à quelques annonces, notamment du côté des jeux exploitant le futur casque de réalité virtuelle de la PS4, le PlayStation VR.

34

EGP-Innovation
Un smartphone comme neuf

Le marché du smartphone reconditionné est en forte hausse, surtout depuis l'apparition des forfaits sans subvention. La société française EGP-Innovation a créé une marque, Grade Zéro, qui garantit à la distribution des produits proches du neuf, sans aucun défaut.



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, Caroline Mauduit et François Arias

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 Micros-coop, 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.

International CES

Retrouvez-nous au CES 2016
Stand 13514, Central Hall

Polaroid

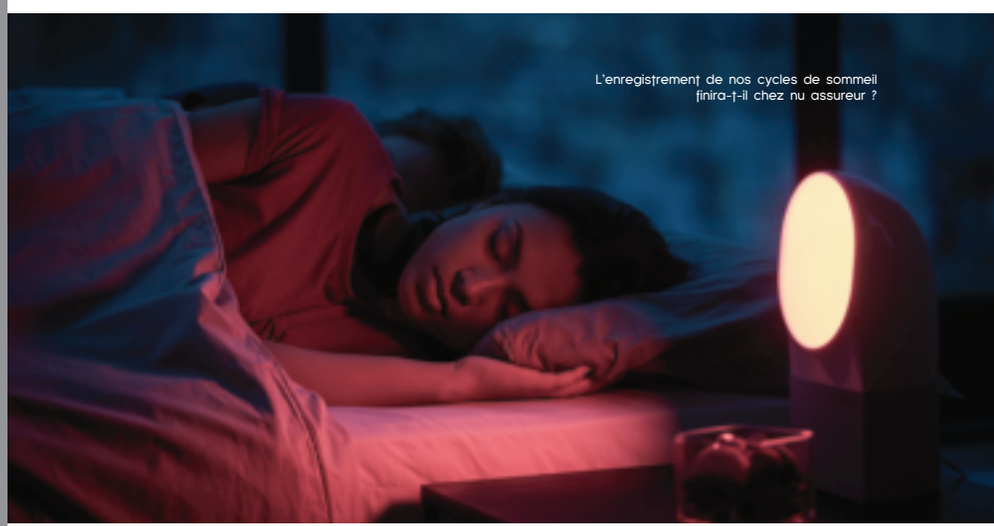
Nvidia
réalité virtuelle vécue

Pour assurer un flot graphique suffisamment qualitatif à un casque de réalité virtuelle, il faut un PC de compétition et notamment une carte graphique très musclée. Nvidia supporte désormais la réalité virtuelle en optimisant les calculs au maximum pour offrir un rendu de qualité, avec notamment un débit de plus de 60 images par seconde et peu de latence entre le mouvement de la tête et sa répercussion à l'écran. Ainsi, une carte graphique dotée d'un processeur GeForce GTX970 (environ 350 euros) permet une bonne expérience, et une carte à base de GTX980Ti (600 euros) une expérience optimale. Nous avons pu essayer ainsi les derniers casques Oculus Rift et HTC Vive avec des PC optimisés et les démonstrations les plus récentes. Le résultat est spectaculaire, surtout avec le Vive. Le casque scanne la pièce pour mettre des barrières virtuelles et éviter de se cogner car on se déplace réellement en marchant. Pour le jeu vidéo, l'immersion est totale, au point de perdre les pédales lors du retour à la réalité. La démonstration qui s'appuie sur l'univers du jeu Portal (réalisée par Valve, partenaire de HTC) montre le potentiel incroyable de cette nouvelle manière de jouer. Le joueur doit réparer un robot qui flotte en apesanteur. Pour ce faire, il doit tourner autour en marchant et manipuler les pièces à l'aide des deux manettes sans fil qui font office de mains. On y est vraiment et quand tout s'accélère pour entraîner au final la destruction de l'atelier, mieux vaut avoir les nerfs solides. Plus grand public, l'escalade de la barre glacière au pied du sommet de l'Everest oblige, entre autres, à traverser un précipice sur une petite échelle en acier et verglacée, tout en se tenant à deux câbles par les mains. Là encore, effet garanti. Surtout que l'environnement 3D est fin et bien rendu. La qualité visuelle du Vive est franchement bonne. Si de retour dans le monde réel, on est un peu secoué, il faut avouer que les nausées provoquées par les premières générations de casques ont disparu. Reste que la gestion du rythme de jeu va être un critère essentiel pour éviter que l'immersion ne perturbe trop l'utilisateur. Pour le reste, voici l'avenir du jeu vidéo.

Nomination
Philippe Cardon

Le Président de la filiale française de Sony Computer Entertainment prend la responsabilité de l'Europe du sud, c'est-à-dire Espagne, Italie, Portugal et le pourtour méditerranéen. « *Après quatre années passées à la tête de la filiale française et du Benelux, je dois faire face à de nouveaux challenges, de nouveaux défis et autant de nouveaux objectifs très motivants* ». Depuis son arrivée chez Sony Computer, Philippe Cardon a notamment supervisé les lancements de la PlayStation 4 en France et Benelux.

Objets connectés
Les Français inquiets des données



L'enregistrement de nos cycles de sommeil finira-t-il chez nu assureur ?

L'étude Ifop pour le groupe d'assurances Hiscox (coté à Londres) menée auprès de 1 005 personnes de 15 ans et plus selon la méthode des quotas, du 18 au 20 novembre, met en évidence que si les Français dans leur ensemble savent ce qu'est un objet connecté, ils sont très dubitatifs sur le traitement des données recueillies. Belle performance pour la notoriété des objets connectés : neuf Français sur 10 sont familiers avec les objets connectés et près de six sur 10 (57%) savent précisément de quoi il s'agit. Sans surprise, ce sont les plus jeunes les plus au fait, ainsi que les CSP +, avec respectivement 76 et 66% d'entre eux qui déclarent savoir exactement ce que c'est. 22% des Français déclarent d'ailleurs utiliser un objet connecté (16 % pour la maison connectée, 11% pour la santé). Les montres connectées apparaissent comme intention d'achat pour 19% des Français. Petit détail qui a son importance, trois personnes sur quatre considèrent les objets connectés comme intéressants, mais…. 58% les jugent inutiles. L'intérêt de l'étude menée par l'Ifop est de montrer que les Français ont pris conscience d'un risque majeur : qui dit objet connecté, dit data rendant compte de leurs habitudes ou surtout de leur santé.

Quid des données ?

50% est « effrayé » par le risque de voir ces données arriver dans les mains de personnes morales ou physiques à qui elles ne sont pas destinées. Il faut dire que 68% considèrent qu'elles sont mal protégées. Et c'est une impression que partagent aussi bien les gens équipés que ceux qui ne le sont pas. Globalement, les personnes interrogées sont d'ailleurs ignorantes de qui stocke leurs données. Seul 24% savent que c'est le fabricant de l'objet, sur ses serveurs. Et 45% pensent qu'il est légal de vendre les données ainsi stockées sans l'autorisation de celui qui les fournit. D'ailleurs, ils ignorent qui en est propriétaire à 39%... et seuls 25% pensent être le propriétaire des données qu'ils génèrent. In fine, les Français sont donc prudents au point que 76% ne souhaitent pas les partager. Seuls 16% y consentiraient… à condition d'en tirer avantage. L'étude relève cependant que la méfiance s'estompe un peu quand il s'agit d'assurance et 32% pourraient l'envisager, tant pour l'assurance auto, domicile que santé.

Electronic Arts, un vétéran pour l'e-sport

Encore un signe que l'e-sport devient jour après jour un enjeu plus important pour les éditeurs, Electronic Arts vient de confier la direction de sa nouvelle entité nommée Competitive Gaming Division à Peter Moore. Il devrait être effectif après la clôture fiscale de mars. Ce vétéran de l'industrie passé par Sega et Microsoft occupe à l'heure actuelle le poste de Directeur des Opérations après avoir été à la tête de EA Sports. En plaçant un des hommes les plus capés de l'industrie à la tête de la division consacrée aux sports électroniques, l'équipe dirigeante de l'éditeur américain indique clairement qu'il s'agit là d'un axe de développement majeur pour les années qui viennent.

Avec Fifa, Madden NF ou Battlefield, EA a déjà dans son catalogue des jeux qui font les beaux jours des compétions de e-sport. Selon Andrew Wilson, la nouvelle structure dédiée au e-sport devrait s'articuler autour de trois principaux piliers : la compétition bien sûr, les communautés, mais aussi le divertissement en développant des événements live qui pourront être suivis par des spectateurs. « *L'équipe de Peter [Moore] va travailler en partenariat avec les studios de développement, les équipes marketing et éditoriales pour lancer cette nouvelle plateforme* ». On devrait en savoir davantage sur cette nouvelle division dans les prochains mois.

Innergie

LA PUISSANCE DU CONNECTEUR TYPE«C»

Chargez, transférez tous vos fichiers, images, vidéos jusqu'à 10Gb / seconde

PowerGear 45 USB Type -C

Chargeur universel ultra rapide
Grâce aux technologies Smart & Flash Power et Innershield™ Protection, chargez en toute sérénité tous vos appareils : notebook, tablette, smartphone, console de jeux portable, appareils photo, lecteur player HD...

Compatible :
Nouveau MACBOOK

[innerShield]

Protégez efficacement vos appareils pendant les recharges en les mettant sous tension

OCP	OVP	OTP	OPP	SOP
Protection contre les surintensités	Protection contre les surtensions	Protection contre les surchauffes	Protection contre les surcharges	Protection contre les courts- circuits

Hub Type C M
HDMI + USB 3.0 + PD

Hub Type C M
VGA + USB 3.0 + PD

MagicCable USB 3.1
Type C / Type C Silver

MagicCable USB 3.0
Type C / USB A F Silver

MagicCable USB3.0
Type C / USB A F Silver

iDV
FRANCE

Tel: 01 84 04 01 54

GfK voit un joli Noël

Y aura-t'il des ventes à Noël ? L'institut d'études Gfk pense que oui. En dépit des attentats, en dépit d'une économie qui peine à trouver un rythme de croissance suffisant, Noël devrait réserver de bonnes nouvelles aux marchés hi-tech. « *Malgré tout, nos relevés de ventes hebdomadaires sur la deuxième semaine de novembre ne montrent que très peu d'impact sur la consommation de ces marchés, y compris en Île-de-France* », note GfK. Le Top 10 des ventes sur la période devrait atteindre les 10 millions de produits. Cependant, en valeur, le recul devrait être de 7 %. Mais c'est le signe de marchés matures qui voient le prix moyen reculer, non d'une baisse des actes d'achat.

La nouveauté de cette fin d'année, c'est l'apparition des adaptateurs TV pour le passage à la norme Mpeg 4, prévue en avril. La star incontestée demeure le smartphone, qui va se vendre à plus de trois millions d'exemplaires sur le seul mois de décembre.

PALMARÈS DES VENTES DE PRODUITS HI-TECH
Volume – décembre 2015*

	PRODUIT	EVOLUTION VS 12/2014
1	Smartphones	=
2	Adaptateur TV	Nouveauté
3	Casques	=
4	Tablettes	-2
5	TV	-1
6	Docking Station	+ 2
7	Notebooks	-2
8	Consoles de salon	-1
9	Disque dur externe	=
10	Téléphone mobile classique	-4

*Prévisions

PALMARÈS DES VENTES DE PRODUITS HI-TECH
Valeur – décembre 2015*

	PRODUIT	EVOLUTION VS 12/2014
1	Smartphones	=
2	TV	+1
3	Notebooks	+1
4	Tablettes	-2
5	consoles de salon	=
6	Adaptateur TV	Nouveauté
7	Casques	-1
8	Docking Station	=
9	Consoles portables	-2
10	Photo Reflex	=

*Prévisions

PALMARÈS DES VENTES DE PRODUITS CONNECTÉS
Valeur – décembre 2015*

	PRODUIT
1	Montres connectées
2	Bracelets connectés
3	Drones
4	Pèse-personnes
5	Thermostats connectés

*Prévisions

Le prix moyen devrait se situer à 180 euros. Parallèlement les ventes de casques audio atteindront 600 000 pièces. Le casque est plus que jamais le compagnon naturel du smartphone, avec, aux yeux des Français, la station d'écoute et la montre ou le bracelet connecté.

Enfin un Noël connecté

Les objets connectés, tout le monde en parle, mais économiquement, tout le chemin reste à faire. Selon GfK, Noël 2015 devrait générer enfin un chiffre d'affaires conséquent. « *Selon nos estimations, la somme des dix premières catégories d'objets connectés devraient générer plus de 50 millions d'euros de chiffre d'affaires uniquement sur décembre, représentant un relais de croissance incontournable pour le marché des biens techniques* », estime Jean-Marie Philipp, de GfK.

Évidemment, ce sont les montres connectées qui arrivent en tête des ventes, devant les bracelets, et les drones, de plus en plus grand public. Enfin, balances et thermostats concluent le top 5 des objets connectés qui se vendront à Noël.

Zowie, a brand by BenQ,

BenQ, le spécialiste des moniteurs et du gaming, vient de faire l'acquisition de Zowie Gear, société spécialisée dans les accessoires de jeu qui s'est fait connaître à travers des événements de e-sport. Ce rachat, d'un montant non dévoilé, illustre la volonté de BenQ de s'imposer auprès des gamers, notamment des professionnels. En effet, Zowie est, selon BenQ, leader aux États-Unis, au Canada et en Europe sur les moniteurs professionnels de jeu. Les deux marques avaient déjà collaboré en 2010 pour les séries XL et RL de BenQ. Zowie fabrique également des casques, des claviers, des souris et des tapis de souris. En France, LDLC est son principal revendeur.

Produits reconditionnés

ZÉRO DÉFAUTS

Grade ZERO

www.gradezero.fr

Il y a mille façons de faire la promotion d'un produit. Trnd est une société implantée dans plusieurs pays d'Europe spécialisée dans le marketing collaboratif. Le principe ? Associer les consommateurs à la communication en confiant le produit à un panel qui le fera connaître et surtout fera connaître ses impressions à son égard. Trnd dispose donc d'un portefeuille très large de consommateurs qui sont spontanément candidats pour tester, utiliser et faire connaître des produits de toutes sortes, alimentaires, cosmétiques ou hi-tech. Trnd France compte 26 collaborateurs et Trnd Europe regroupe plus de 200 personnes avec une présence sur 19 marchés. Par Sébastien Anxolabéhère

Trnd fait participer les co

Entretien avec

Benoit Bellucci,
Sales Manager

Comment fonctionne le marketing participatif mis en place par Trnd ?
Benoit Bellucci : Nous avons une communauté de 430 000 membres qui, dans leur très grande majorité, sont venus d'eux-mêmes s'inscrire dans nos fichiers pour avoir le plaisir de découvrir des produits avant les autres et pouvoir donner leur avis. C'est un réservoir considérable, qui nous permet d'extraire des panels très affinés selon les demandes. Nos membres viennent sur notre site et peuvent s'inscrire pour le projet auquel ils souhaitent participer, ce qui évidemment ne leur garantit pas d'être retenus. Nous pouvons également solliciter des membres en fonction de leur profil si nous en avons besoin avec des newsletters. À partir de cela, nous sélectionnons les ambassadeurs de l'opération en fonction de la demande de notre client. Chaque ambassadeur reçoit alors le produit.

En général combien d'ambassadeurs sont retenus pour une opération ?
C'est extrêmement variable. Généralement, plus le produit est cher, plus le nombre est réduit. Dans les faits, ça peut aller d'une quinzaine de personnes à 15 000. Pour des produits de grande consommation, l'ambassadeur reçoit plusieurs échantillons, mais sur des produits hi-tech, ce n'est évidemment pas le cas.

Quelle est la mission des ambassadeurs ?
Ils doivent tester le produit, l'utiliser pour pouvoir en parler. En parler autour d'eux, aux amis, aux collègues, mais aussi en parler sur des sites Internet, notamment les sites marchands. Notre travail c'est de les motiver, d'animer. On leur téléphone, on leur envoie des mails, un mini-site leur permet de prendre la parole, d'échanger. L'idée c'est de les accompagner vers ce que veut l'annonceur en termes de message diffusé, mais aussi en termes de remontées d'informations. Nous travaillons avec ses sociétés spécialisées comme Marketing Scan ou Nielsen qui traquent tout ce qui se dit sur Internet sur le produit. Pour tout le buzz off-line, ils nous en rendent compte directement.

Combien de temps dure une campagne ?
En général, c'est entre quatre et huit semaines, mais là aussi il n'y a pas de règle stricte, chaque cas est singulier.

Le marketing participatif concerne des produits déjà commercialisés ou intervient-il avant la sortie pour créer du buzz ?
On s'adresse à nous pour des produits déjà commercialisés dans la grande majorité des cas. L'idée étant de donner aux consommateurs

Combien ça coûte ?

Le ticket d'entrée pour une campagne de marketing participatif tourne autour de 50 000 euros, produits compris. Une opération dans sa globalité ne s'arrête pas à l'issue de la période de test par les ambassadeurs, Trnd continue de suivre les commentaires et de traiter les informations pendant 12 semaines. Si Trnd n'est pas structuré autour de pôles spécialisés, ses salariés chargés de suivre les ambassadeurs pour les motiver sont auparavant eux-mêmes formés aux produits par les marques.

onsommateurs

l'envie de l'acheter, il vaut mieux qu'il soit déjà en vente ! Mais il peut arriver qu'on nous sollicite pour créer du buzz ou juste pour avoir un feedback consommateur. Il est très important que les consommateurs soient honnêtes dans leurs réactions, il ne s'agit pas de demander aux ambassadeurs de trahir leurs sentiments par rapport à ce qu'ils testent.

Les ambassadeurs sont-ils rémunérés ?
Très clairement non. Leur seul avantage est de bénéficier d'un produit qu'en général les autres n'ont pas. Pour les produits onéreux, il peut arriver que l'annonceur le leur laisse, mais parfois ils doivent le retourner après la période de test. Le marketing participatif repose justement en grande partie sur le fait que ce n'est pas un travail rémunéré, mais une envie d'un consommateur de se faire une opinion sur un produit, et de la faire partager. Les personnes retenues pour un panel se sentent valorisées, en tirent un réel plaisir.

Entretien avec

Karim Ouahioune,
directeur marketing
Asus France

Le fabricant taïwanais de PC et d'accessoires a travaillé avec Trnd pour sa game Vivo.

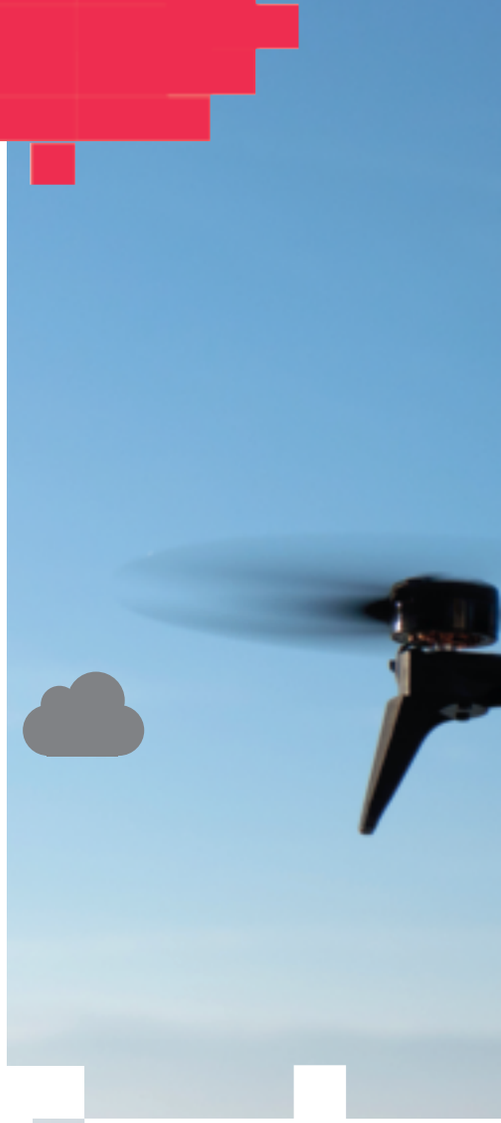
JDLI : Pourquoi avoir choisi la solution du marketing participatif ?
Karim Ouahioune : Nous souhaitions avoir des retours utilisateurs pour élaborer une nouvelle façon de communiquer. Asus avait déjà travaillé avec Trnd en Espagne, nous avons donc décidé de nous adresser à eux pour la France. Trnd nous a élaboré un panel de cinquante utilisateurs correspondant à ce que nous voulions, c'est-à-dire des femmes et des hommes entre 30 et 60 ans, habitant l'Ile-de-France et plutôt technophiles. L'opération s'est déroulée entre le 7 septembre et le 30 octobre 2015.

Quelles étaient les consignes ?
L'idée était de mettre en avant les qualités de médiacenter des nouveaux Vivo PC, le Vivo VM62, et d'avoir un retour global sur le design, la qualité perçue afin de voir ce qui pouvait être amélioré. Les ambassadeurs ont fait connaître le Vivo PC autour d'eux et relevé les avis de leurs amis, ce qui fait qu'au final, le panel d'avis dépasse largement les cinquante personnes que nous avons équipées.

Avez-vous évalué le retour sur investissement ?
C'est difficilement quantifiable. Le marketing participatif est une brique dans le mix-marketing global, complémentaire de nos prises de parole. Mais ce qui est certain, c'est que nous tenons compte des remarques des utilisateurs pour affiner notre message. Et avoir un compte-rendu hebdomadaire permet de réagir rapidement. Nous recommencerons ce type d'opération pour d'autres produits Asus. Le marketing participatif va de plus en plus intégrer nos plans de communication.

Pensez-vous que le marketing participatif est une technique marketing plus adaptée à des produits qui ne jouissent pas déjà d'une large réputation ?
Non, ça peut être intéressant pour tous types de produits, quelle que soit sa notoriété par les consommateurs. L'important c'est le retour d'information, que l'on parle de triple A très installé auprès du public, ou de produit de niche.

Les drones Entre rêve et réalité



C'est la tendance du moment. Les drones de loisir fleurissent dans les rayons et envahissent les panneaux publicitaires. L'intérêt du consommateur est évident, mais derrière la promesse, quelle valeur d'usage apporte-t-il réellement ? Est-ce un feu de paille ou un phénomène qui n'en est qu'à ses prémices. Eléments de réponse… Par Stéphane Kauffmann

Certains produits sortent de nulle part du jour au lendemain sans que l'on ait eu des indices auparavant. Le drone de loisir est de ceux là, et il faut reconnaître à Henri Seydoux un côté visionnaire indéniable quand il a lancé le premier drone de Parrot pilotable avec un smartphone. L'appareil n'était pourtant pas très convaincant car le pilotage tactile par le smartphone était des plus approximatif, un problème récurrent d'ailleurs, nous y reviendrons. Mais le drone connecté a fait le buzz et a engendré le phénomène que nous connaissons aujourd'hui. Rappelons le principe à la fois simple et complexe du drone. Il s'élève grâce à ses quatre hélices verticales (voire six ou huit) et se dirige en modulant individuellement la vitesse de rotation de chacune. Si le procédé est évident, la réalisation l'est moins. En effet, l'électronique doit être en mesure d'interpréter les commandes du pilote pour les transcrire en répartissant la puissance sur les quatre moteurs. Si de surcroît on attend du drone qu'il soit stable sans intervention du pilote, les choses se compliquent encore car le drone doit alors composer avec le vent et l'altitude. Pour cela, il peut se doter de capteurs sophistiqués, jusqu'à intégrer un GPS qui lui permet de se diriger tout seul.

Drone et drone

Comme le concept a plu et a suscité un certain engouement du public, les modèles se sont succédés et désormais on ne compte plus les marques de tous bords qui se positionnent sur ce nouveau marché. De plus, des drones, il en existe de toutes les tailles, du mini de quelques centimètres au maxi de plus d'un mètre d'envergure. Suivant le degré de sophistication, le drone sera plus ou moins stable et plus ou moins aisé à piloter. Le pilotage tactile par le smartphone n'est jamais très convaincant pour un raison simple, il est difficile de contrôler le mouvement du doigt, tout en regardant un objet au loin. Une télécommande classique, type modèle réduit, s'avère bien plus efficace et elle est toujours à privilégier pour l'efficacité. Le contrôle au smartphone peut devenir plus aisé quand

le drone embarque une caméra qui transmet l'image en temps réel, ce qui devient une nécessité quand le rayon d'action s'allonge, jusqu'à un kilomètre et plus pour les plus performants. Bien entendu, la caméra embarquée peut aussi filmer et les vidéos ainsi créées peuvent s'enregistrer sur un support mémoire. Les modèles les plus sophistiqués assurent même une stabilisation de l'image et un mouvement de caméra téléguidé. Un autre facteur essentiel sera la durée de vie de la batterie, car tout ce qui vole doit composer avec un ratio performance / poids.

Invasion de drones

On le constate depuis quelques mois, les drones grand public se bousculent dans les rayons, il y en a de plus en plus et à tous les prix qui démarrent sous les 50 euros. À l'opposé, les modèles semi-professionnels pour le film aérien dépassent allègrement les 2 000 euros. Reste à savoir si le phénomène sera durable.Le drone de loisir grand public se définit simplement par son ambition de séduire une audience très large qui n'a pas d'antécédents particuliers dans le modélisme et qui en escompte du plaisir. En fait, ces drones misent surtout sur le buzz qui les entoure et la curiosité ainsi aiguisée d'une grande partie de la population. La promesse se résume à s'amuser avec un appareil dans l'air du temps. Sauf qu'elle n'est jamais tenue. Les drones à moins de 300 euros peuvent être qualifiés de gadgets dans leur immense majorité, et s'avèrent très déceptifs à l'utilisation.

Mini-drone, mini-fun

Commençons par les tout petits modèles plutôt destinés à un usage en intérieur, gamme coiffée par les mini-drones de Parrot à 129 euros. Ils volent, c'est certain, mais sont extrêmement difficiles à contrôler au smartphone, d'autant que la durée d'un vol n'excède jamais les quelques minutes, huit pour les Parrot qui ont la meilleure autonomie. C'est typiquement un jouet qui sera utilisé deux ou trois fois avant de finir dans un placard. Des drones de ce type sont d'autant moins intéressants que pour la moitié du prix se trouvent des hélicoptères auto-stabilisants qui procurent bien plus de plaisir, sans parler des voitures radioguidées qui peuvent amuser longtemps. Ces drones miniatures premier prix n'ont aucun intérêt et l'utilisateur frustré se souviendra où il a acheté le sien. C'est typiquement un non-produit qui surfe juste sur une tendance.

Commandes traditionnelles

Les drones grand public de taille standard à partir de 150 euros environ peuvent au moins prétendre à voler correctement. Toute la difficulté est de trier selon les bons critères. Tout d'abord, les modèles qui se pilotent exclusivement au smartphone sont à éviter en rayon. Comme à moins de 250 euros, les drones ne peuvent pas être suffisamment sophistiqués pour être d'une grande stabilité, le pilotage est rendu très approximatif par le tactile et l'inclinaison du téléphone. Il faut donc impérativement privilégier les modèles dotés d'une télécommande classique avec deux manettes analogiques. Au moins, le vol pourra se maîtriser rapidement, ce qui est quand même l'idée de base d'un produit grand public.

La déception

À partir de 200 euros environ, certains modèles ajoutent une caméra et même une transmission live du flux vidéo vers un smartphone à fixer sur la télécommande.

Où voler ?

La législation est devenue très restrictive pour toute évolution aérienne d'un modèle réduit dont le drone fait partie. Déjà, le vol est strictement interdit dans toute agglomération, parcs inclus. Si par le passé à Paris, le vol au bois de Boulogne était toléré, il ne l'est plus. Il est logique qu'en ces temps de menaces terroristes, toute évolution d'un drone en zone peuplée sera empêchée par les forces de l'ordre. Au mieux, ils confisqueront le drone, au pire c'est un séjour au poste et une amende qui sont encourus. Sinon, le survol de toute personne ou animal est interdit aussi. Dans les faits, ce n'est pas forcément suivi, mais quelqu'un à qui le survol déplaît peut appeler la police, qui interviendra. Il est tout aussi interdit de survoler une propriété privée, surtout s'il s'agit d'un lieu ouvert au public. Il faut éviter les châteaux, à moins de demander une autorisation qui est accordée à la discrétion du propriétaire. Il reste finalement peu d'endroits pour s'exprimer. Il faut conseiller à l'acquéreur d'un drone de pratiquer en zone rurale découverte, au-dessus d'un pré ou d'un champ. Le mieux est encore d'aller à un endroit prévu pour le vol comme un club d'aéromodélisme ou d'avoir accès à une propriété privée qui donne l'autorisation.

Les modèles les plus sophistiqués, autour de 300 euros, peuvent même intégrer un écran dans la télécommande. L'idée est bonne sauf que dans la pratique, à ce prix, la caméra est de piètre qualité et l'image transmise en live encore plus. L'image ne sera guère une aide au vol et le film enregistré n'aura pas grand intérêt. Mais le plus gros problème réside dans l'autonomie, qui généralement n'excède pas les quelques minutes, dix tout au plus. Comme ces drones utilisent des batteries propriétaires, il est difficile d'en trouver pour en emporter plusieurs. De toute manière, un produit grand public doit se contenter de ce qui est fourni dans la boîte. On peut penser que les fabricants n'essaient même pas leurs drones avant de les commercialiser, car sinon ils ajouteraient une seconde batterie, quitte à augmenter le prix. À choisir entre l'autonomie et une caméra, il n'y a pas à hésiter, sauf que la perspective de réaliser des vidéos aériennes séduit évidemment un consommateur qui ne sait pas avant l'achat qu'au final, elle ne sert à rien dans cette qualité. Comme de surcroît, faire voler un drone devient compliqué par une législation très contraignante (lire encadré), faire des kilomètres en voiture pour jouer cinq minutes, c'est la définition même du mot déceptif.

Feu de paille

N'y allons pas par quatre chemins, le drone de loisir grand public devrait selon toute logique être un feu de paille. Une fois que tous les curieux intéressés par le buzz se seront équipés et auront compris les limitations, il est probable que les ventes s'écrouleront. À la difficulté de trouver un endroit approprié et à l'autonomie ridicule s'ajoute un facteur plaisir de vol plus que limité une fois que l'on a compris les bases du pilotage. On s'amuse à partir et à revenir, à virer sur place, puis on se lasse. Les modèles munis de caméras serviront deux ou trois fois à se regarder avec le drone en face de soi et à montrer des petits films sans intérêt à son entourage, avant de rejoindre là encore les autres gadgets inutiles dans un placard. Comme pour l'heure la curiosité est forte, on risque aussi de voir pulluler des fabricants opportunistes qui se contentent souvent de trouver un produit en Chine pour le revendre avec beaucoup de marge, sans se soucier de la qualité. Le mal du siècle pour les biens technologiques : l'ère de la copie de mauvaise qualité.

On peut donc légitimement s'interroger sur la pertinence de ce segment à moyen terme, à moins que la technologie ne progresse si radicalement que faire voler un drone de ce type devienne passionnant. On ne sait jamais.

Modélisme assumé

En revanche, le drone de modélisme est sans doute promis à un bel avenir. Jusqu'à présent, les amateurs de modélisme aérien devaient disposer d'un terrain avec une piste pour faire voler les avions réduits. L'hélicoptère est une alternative qui nécessite moins d'espace, mais pour vraiment prendre du plaisir, il faut investir en argent et en apprentissage. Les drones ont grandement changé la donne. Assez stables par nature pour qui maîtrise une télécommande de modélisme correctement, ils permettent des figures incroyables et peuvent aller très vite, plus de 100 km/h,

rendant ainsi le pilotage très intéressant avec un vrai challenge. De plus, les prix sont extrêmement raisonnables, on trouve des modèles performants sous les 200 euros. Comme nous évoluons dans le domaine du modélisme, le drone respecte les codes habituels. Déjà, la télécommande est souvent ergonomique et précise. Le plus souvent, la transmission se fait en 2,4 GHz, ce qui permet un rayon d'action de plusieurs centaines de mètres. Les batteries sont principalement des modèles standards, il est donc aisé d'en acquérir plusieurs pour une autonomie de vol qui dépasse les 30 minutes. Aux alentours de 500 euros se trouvent des modèles de compétition aux capacités dynamiques étonnantes. Pour profiter pleinement d'un tel drone de modélisme aérien, le mieux sera de conseiller l'adhésion à un club, il en existe des centaines en France. Si ces drones sont essentiellement vendus dans les magasins et sur les sites spécialisés en modélisme, rien n'interdit aux magasins de biens technologiques de s'y aventurer en précisant que ce sont des modèles qui demandent un peu de pratique, mais procurent réellement du plaisir dans la durée. Évidemment, il faut dès lors avoir plusieurs références en rayon et les accessoires qui vont avec, notamment des hélices de rechange et des batteries supplémentaires.

Film aérien

Le drone pour réaliser des films aériens justifie pleinement son existence et peut séduire un public plus large qu'il n'y paraît. Un modèle de ce type doit satisfaire à quelques critères évidents. Il doit être simple à piloter et stable. L'autonomie doit permettre au moins vingt minutes de vol et surtout il doit être équipé d'une caméra de qualité. À ce niveau, la meilleure solution est d'être compatible GoPro et l'utilisateur emploiera la sienne ou en achètera une qui puisse aussi lui servir par ailleurs. Contrairement à ce qui est généralement admis, le prix d'un tel équipement n'est pas si onéreux. Un drone avec support GoPro, 20 minutes d'autonomie et une télécommande dotée d'un retour image se trouve dès 600 euros. Certes, c'est deux fois plus cher qu'un modèle de loisir grand public haut de gamme, mais au moins la promesse est tenue. Déjà, l'utilisateur prendra du plaisir à maîtriser le vol et la vidéo. Une fois à l'aise, il peut réaliser des films aériens créatifs, notamment de paysages grandioses. À condition de demander une autorisation avant, il peut aussi filmer des événements en plein air ou des bâtisses remarquables. L'usage le plus intéressant étant toutefois de documenter la pratique de sports de glisse, de mouvement ou extrêmes. Déjà en tant que spectateur, mais aussi désormais en tant qu'acteur-réalisateur car les drones les plus sophistiqués sont capables de suivre automatiquement le sujet. Même s'il est sur un véhicule ou à ski par exemple. Là encore, cela demande de l'investissement et de la préparation, notamment pour les autorisations mais le résultat est vraiment spectaculaire. Les drones les plus sophistiqués font évidemment grimper les prix et en haut de l'échelle du raisonnable se situe le drone 3DR Solo, un appareil incroyable (lire ci-contre).

À certaines conditions

Difficile de prédire l'avenir du drone de loisir, mais il y a tout de même fort à parier que les modèles déceptifs vont s'accumuler et grandement affecter le segment. En tout état de cause, le drone grand public à usage immédiat et sans grand investissement de la part de l'utilisateur demeure un gadget sans réel intérêt. D'autant qu'il est désormais difficile de trouver un endroit pour faire voler son drone sans ennuis avec les autorités ou le propriétaire des lieux. Seuls les modèles réellement performants pour le modélisme aérien et ceux qui permettent de réaliser des films aériens de qualité semblent promis à un bel avenir. La distribution va jouer un rôle essentiel dans l'évolution du marché, en choisissant les modèles qu'elle va commercialiser, pour que les consommateurs aux drones adhèrent…

Parrot Bebop 2

Parrot s'apprête à lancer la deuxième version de son drone de loisir haut de gamme vraiment très convaincant (voir Prix de l'Innovation du MedPi 2015). C'est un jouet pour grands enfants sans problèmes d'argent ! Très abouti, il repose sur quatre moteurs pilotés par un processeur double-cœur et une caméra Full-HD stabilisée sur trois axes capable de faire des photos et des vidéos de grande qualité. Son pilotage, facilité par sa grande stabilité et par la vision en temps réel de la caméra, s'effectue par une tablette à laquelle le drone est relié en WiFi. Mais c'est la télécommande optionnelle Skycontroller très onéreuse (499 euros) qui rend le Bebop vraiment plaisant. Elle apporte plus de confort pour le pilotage par des commandes proches de l'aéromodélisme, mais étend également la portée du WiFi à deux kilomètres.

549 euros

Polaroid Falcon HD

Le drone haut de gamme de Polaroid est livré avec une vraie télécommande dotée d'un écran qui retransmet les images en temps réel. Le drone est léger, mais solide, il résiste bien aux chocs et chutes éventuelles de plusieurs mètres (nous l'avons expérimenté !). La finition de la télécommande est un peu approximative, mais le drone se pilote assez facilement. Il est stable, maniable et rapide. Pour autant, le pilotage n'est pas d'une grande précision, notamment par manque d'une position stable en lâchant les commandes. Si la caméra fonctionne bien et enregistre, la qualité de l'image laisse à désirer, notamment à l'écran pour voler grâce à elle, sans mentionner les fréquentes coupures de transmission. Dans l'ensemble, le drone fonctionne bien et procure du plaisir au pilotage, mais le prix semble tout de même élevé pour la prestation. En revanche, l'autonomie de sept minutes est rédhibitoire. À ce prix, Polaroid devrait fournir au minimum trois batteries pour atteindre un temps de vol décent.

299 euros

La petite société américaine, importée par Xtreme Distribution en France, a longtemps travaillé sur ce drone pour en faire le modèle le plus avancé technologiquement actuellement disponible en loisir haut de gamme. Commençons par les choses qui fâchent : le prix. Le drone vaut 1299 euros et il est livré avec un support fixe pour GoPro 3 et 4. Pour acquérir la nacelle GoPro auto-stabilisée et commandée électriquement par la télécommande, il faut débourser 499 euros de plus, sans parler d'une seconde batterie quasi obligatoire à 159 euros. Car même si l'autonomie est de 20 à 25 minutes sur une batterie, cela ne suffit pas dans le cadre du film aérien. À cela s'ajoute encore le prix de la GoPro, une Hero 4 silver étant recommandée au minimum, soit 379 euros de plus. Mais, à ce prix, le plaisir est garanti. Certes, pour l'amateur, l'investissement est conséquent, mais la plupart des hobbys coûtent chers si on veut les pratiquer sérieusement.

Sophistiqué

Le drone en lui-même impressionne par la fluidité de ses lignes et son apparente simplicité. La batterie occupe une bonne partie de l'espace du corps, elle est au lithium polymère, la technologie la plus avancée en la matière. Elle se défait en un clin d'œil pour la recharge qui dure deux bonnes heures. Les hélices se montent très simplement par un pas de vis. Le drone intègre deux processeurs puissants, de nombreux capteurs et même un GPS. Ainsi, il peut se stabiliser et voler par lui–même sans intervention humaine. La fonction « revenir au point départ » est particulièrement impressionnante. S'il perd le signal, si la batterie est faible ou si on appuie sur le bouton correspondant de la télécommande, Solo s'élève dans les airs à une altitude fixée par l'utilisateur au préalable (en fonction d'obstacles éventuels) et revient se poser devant lui tout seul ! La GoPro s'installe facilement dans la nacelle et le drone va transmettre l'image en temps réel au smartphone, à fixer sur la télécommande. Il faut d'ailleurs lui préférer une tablette compacte de huit pouces au maximum, de type iPad mini. Avec l'image en Full-HD, il est tout à fait possible de voler sans regarder le drone. La nacelle électrique en option conserve la caméra à l'horizontale quelle que soit la position du drone pour une image d'une parfaite stabilité. Avec la télécommande, on peut faire varier l'angle de la caméra de 0 à moins 90 degrés. La télécommande est magnifique, avec des manettes d'une grande précision. Elle intègre un écran couleur pour informer sur les données de vol, comme la durée de batterie, l'attitude, l'angle de caméra….

Démarrage fastidieux

La mise en route est un peu fastidieuse. Déjà,

3DR SOLO
Le drone du futur

Caractéristiques :
Prix : 1 299 euros (sans GoPro), nacelle caméra électrique : 499 euros, batterie supplémentaire : 159 euros

il faut télécharger l'application, démarrer la télécommande et le drone, puis attendre la liaison WiFi avec la tablette. À chaque transport un peu remuant, une calibration est nécessaire. Pour cela, il faut suivre les consignes de l'application et positionner le drone dans une dizaine de positions différentes. De plus, cela ne marche que si l'espace est dégagé et sans objets métalliques à proximité. Ensuite, il faut attendre la détection des satellites, il en faut sept pour que Solo accepte de voler. Cette phase de préparation peut prendre jusqu'à un quart d'heure. Mais après, ce n'est que du bonheur.

Pilotage enfantin

Déjà, le drone décolle par lui-même et se stabilise à un mètre de hauteur. Ensuite, il se pilote avec une grande aisance. Si l'utilisateur n'est plus sûr de ce qu'il fait, il suffit de lâcher les commandes et le drone se stabilise. Au bout de deux séances, le vol est parfaitement maîtrisé. Par l'application, il est possible de régler le niveau d'assistance. Le pilote peut tout désactiver et voler à plus de 80 km/h comme l'altitude peut se limiter à une certaine hauteur pour plus sécurité. La portée en WiFi est d'un kilomètre sans obstacle, et si le drone est hors de portée, il revient tout seul. Filmer avec Solo est un jeu d'enfant, surtout avec la nacelle électrique en option (499 euros). Les vidéos réalisées sont de grande qualité, diffusables à la TV. L'image est très stable. Surtout, tout un chacun sera capable de réaliser un film aérien au bout de quelques séances d'entraînement.

Suivi automatique

L'application permet d'automatiser des séquences vidéo, par exemple un travelling. Il suffit de placer le drone à un point A puis à un point B et d'appuyer sur un bouton pour qu'il parcourt la ligne imaginaire entre les points tout seul et sans saccades. Le drone peut même suivre l'utilisateur s'il a le smartphone sur lui. Il suffit de préciser une position et une altitude puis d'engager le mode suivi et Solo reste à la même distance de l'utilisateur en mouvement. Nous avons essayé en moto et jusqu'à 60 km/h, le drone suit. Quand la vitesse de déplacement est faible, le drone peut même orbiter autour du sujet en mouvement. Ces fonctions permettent de réaliser des vidéos spectaculaires.

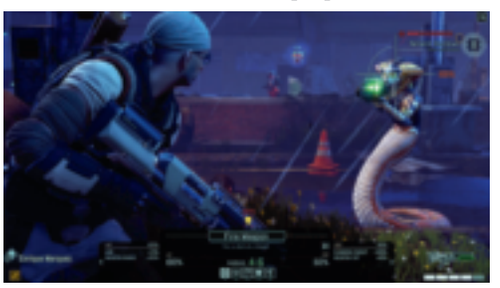
Pour amateur éclairé

L'usage du drone est assez évident. Déjà, tout amateur de belles images peut se laisser tenter s'il a des sujets à filmer près de chez lui ou en vacances. Mais ce sera surtout pour la pratique de sports en mouvement ou extrêmes que le drone sera vraiment utile. Il permet de réaliser des images époustouflantes pour lesquelles il fallait un hélicoptère auparavant ! Pour juger de la qualité par vous-même, nous vous invitons à consulter notre site JDLI.com.

Telltale, toujours plus de licences

Si Batman a principalement été mis en scène dans des jeux d'action (notamment en monde ouvert sous l'impulsion de Rocksteady et Warner ces dernières années), le personnage de DC Comics devrait présenter une autre facette de sa personnalité, peut être plus orientée enquête, dans un jeu actuellement en production. Telltale Games, le spécialiste des jeux d'aventure commercialisés sous forme épisodique, vient en effet d'annoncer le développement d'un jeu basé sur le personnage de Batman. « *Ce jeu sur Batman donnera aux fans l'occasion de plonger plus profondément dans la vie complexe et l'esprit de Bruce Wayne, la dualité de sa propre identité et le poids d'avoir la responsabilité de sauver une ville rongée par la corruption et le mal* », promet Kevin Bruner, co-fondateur du studio. Le jeu, sous forme épisodique, est prévu pour 2016. Également attendu pour l'année prochaine, The Walking Dead : Michonne apportera un volet supplémentaire à la série qui a consacré Telltale Games (The Walking Dead, 2012). Une nouvelle saison un peu particulière puisque, comme son nom l'indique, elle mettra en vedette l'un des personnages du comics (et de la série TV), tandis que les deux précédents volets imaginaient des personnages et situations inédits. Cette mini-série devrait par ailleurs compter seulement trois épisodes, et être l'occasion notamment d'en apprendre davantage sur le passé tourmenté de la jeune femme. Ces deux jeux sont prévus sur PS4, Xbox One et PC.

Xcom 2 en approche



Fin 2012, la saga Xcom (née au milieu des années 90) faisait un retour remarqué avec Xcom : Enemy Unknown. 2K Games proposera le 5 février prochain Xcom 2, une suite au fameux jeu de stratégie dont le scénario prendra place une vingtaine d'années plus tard. Le groupe Xcom, chargé de combattre la menace extraterrestre, a la lourde tâche de sauver la planète qui s'est rendue aux envahisseurs. Le titre sera publié sur PC, mais aussi Mac et Linux via Feral Interactive. L'éditeur annonce une édition Digitale Deluxe comprenant le jeu original ainsi que le pack Renforts Xcom 2, regroupant trois ensembles de DLC (missions, armes, extraterrestres supplémentaires). Il pourra également être acheté à part (19,99 euros).

Witcher 3 poursuit son expansion

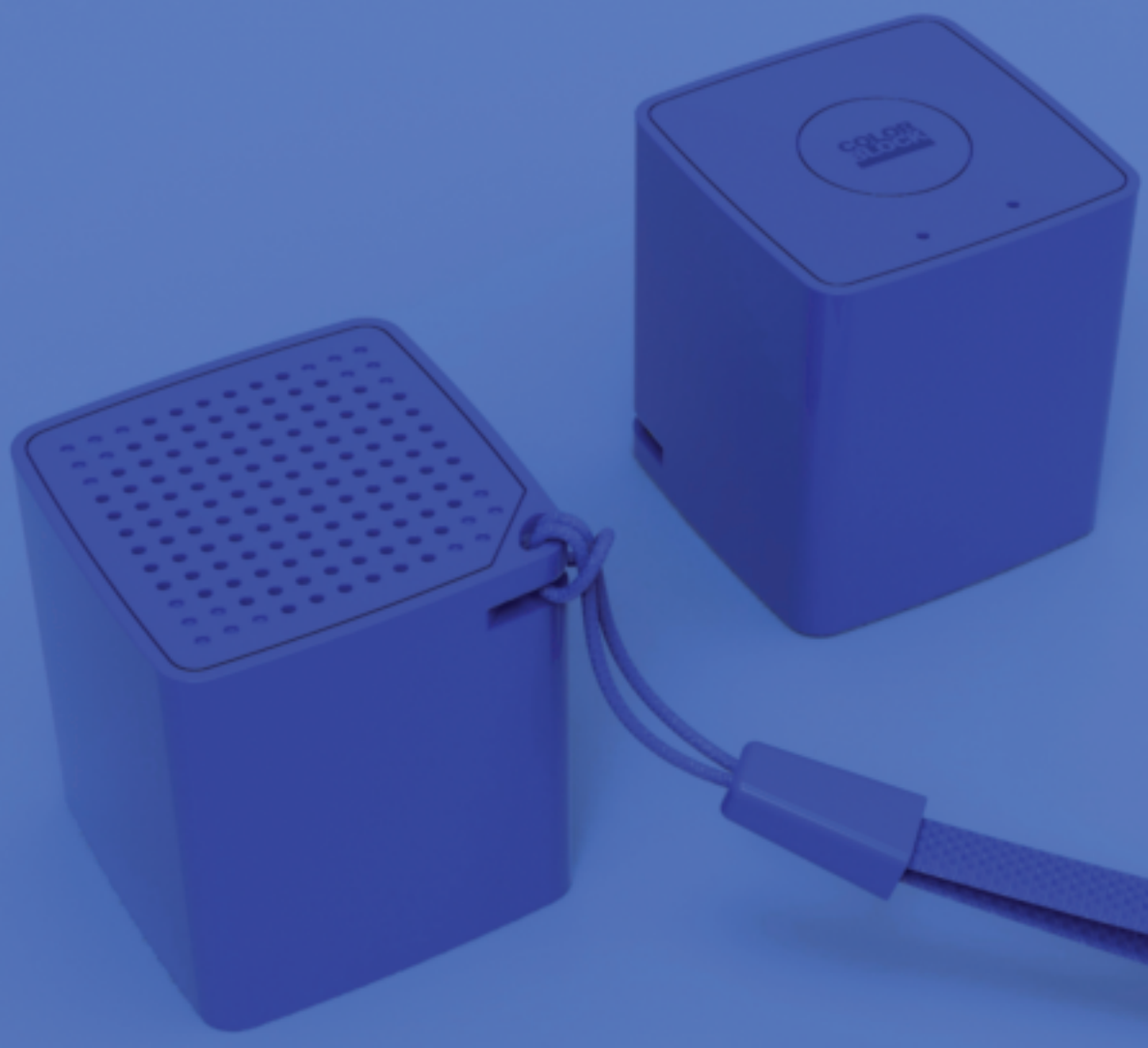
Considéré par beaucoup comme l'un des meilleurs jeux de l'année 2015, The Witcher 3 devrait continuer à être d'actualité en 2016. Après une quinzaine de DLC gratuits, puis une première extension de poids Hearts of Stone publiée en octobre dernier, le studio CD Projekt Red confirme et détaille une seconde extension à paraître « *au premier semestre 2016* ». Intitulée Blood and Wine, celle-ci proposera de nouvelles contrées à explorer (la région de Toussaint) et une nouvelle campagne d'une vingtaine d'heures environ selon le studio. Rappelons que le contenu du jeu original était déjà colossal… En attendant, il est toujours temps d'inviter les joueurs qui auraient manqué le titre à se plonger dans l'une des expériences les plus marquantes de l'année, avec un jeu de rôle en monde ouvert très immersif. Bandai Namco Entertainment commercialise le jeu sur PS4, Xbox One et PC.

Rayman persiste et signe sur mobiles

Ubisoft vient de lancer Rayman Adventures, nouveau jeu mettant en scène le fameux personnage sans bras ni jambes sur smartphones, tablettes, mais aussi Apple TV. Une sortie qui coïncide avec les 20 ans d'existence du personnage créé par Michel Ancel en 1995, et qui fit alors les beaux jours notamment de la PlayStation à l'époque. Toujours développé au studio Ubisoft de Montpellier, Rayman Adventures reprend la formule originale de jeu de plateforme en 2D. Avec quelques nouveautés, comme des œufs à découvrir qui, une fois éclos, font apparaître des créatures accompagnant l'avancée du joueur. 150 niveaux sont prévus au lancement, d'autres seront ajoutés via des mises à jour. L'éditeur rappelle en ce vingtième anniversaire que 28 millions de jeux Rayman ont été vendus dans le monde.

COLOR CUBE mini

MINI ENCEINTE SANS FIL 2 EN 1
Déclencheur appareil photo Selfie



PORTE CLÉS 3x3cm

SANS FIL 10m

4h

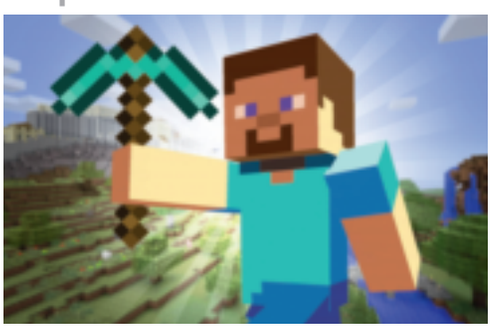
RECHARGEABLE

2W

COLOR BLOCK

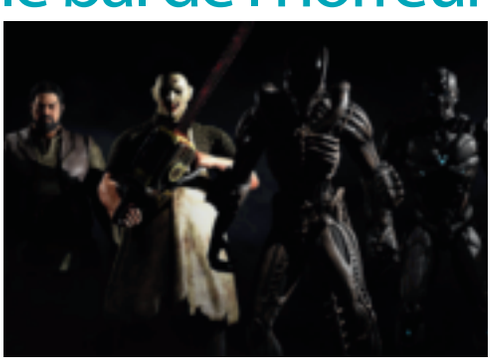
en exclusivité chez bigben

Minecraft se pose chez Nintendo



Les rumeurs allaient bon train depuis quelques semaines et Nintendo vient de le confirmer : Minecraft arrive bel et bien sur la Wii U. Depuis le 17 décembre, les possesseurs de la console de salon maison peuvent en effet se procurer le jeu via eShop, la boutique en ligne de la marque. Nintendo explique être actuellement en train de travailler avec le développeur Mojang à la création de contenus futurs pour cette version. Si Minecraft version Wii U devrait inclure d'emblée quelques contenus additionnels (Battle & Beasts Skin Pack, City Texture Pack…), l'éditeur annonce d'ores et déjà de nombreux contenus additionnels proposés dès la parution, dont des packs de textures The Simpson, Star Wars Classic ou Doctor Who… Particularité de cette version Wii U, elle autorisera le jeu sur le gamepad sans le téléviseur. Rappelons que Minecraft et le studio suédois Mojang sont la propriété de Microsoft depuis septembre 2014.

Mortal Kombat, le bal de l'horreur



Sorti en avril dernier, Mortal Kombat X ne cesse depuis d'être enrichi via des packs de personnages additionnels. Le prochain, prévu pour le premier trimestre 2016, va continuer à convoquer de grandes figures du cinéma d'horreur. Après avoir accueilli Jason de Vendredi 13 ou encore Predator, le jeu de Warner va ainsi accueillir deux autres poids lourds du cinéma horrifique avec Alien, le xenomorphe le plus terrifiant de la galaxie, mais aussi Leatherface, le tueur de Massacre à la Tronçonneuse. Du beau monde donc dans ce pack additionnel, qui embarquera également des personnages des précédents jeux de la série avec Bo Rai Cho et Tri-Borg. Rappelons que Mortal Kombat X est disponible sur PC, PS4 et Xbox One, publié par Warner.

Ni no Kuni, une suite en vue !

Paru début 2013 sur PS3, le jeu de rôle japonais Ni no Kuni : La Vengeance de la Sorcière Céleste avait rencontré un joli succès critique. Mais aussi commercial, comme le souligne son éditeur Bandai Namco, qui évoque plus de 1,9 million d'exemplaires vendus dans le monde, et plus d'une centaine de récompenses glanées. De quoi motiver la mise en chantier d'une suite, Ni no Kuni 2 : Revenant Kingdom, annoncée par Bandai Namco sur PlayStation 4. C'est à nouveau le studio japonais Level 5 (Professeur Layton, Inazuma Eleven…) qui développe cette suite. L'éditeur n'a pas encore annoncé de date de sortie.

Far Cry Primal détaille ses éditions

Annoncé il y a quelques semaines, le prochain volet de la saga Far Cry devrait constituer l'un des temps forts du début d'année 2016. Prévu pour le 23 février sur PlayStation 4 et Xbox One, puis le 1er mars sur PC, ce Far Cry prendra place dans l'univers de la préhistoire. À l'occasion de PlayStation Experience, l'éditeur a notamment dévoilé le pouvoir que les joueurs pourront exploiter, visant à dompter les prédateurs et à les utiliser comme de véritables armes face à ses ennemis. Dans quelques semaines, Far Cry Primal sera proposé en différentes éditions. Standard bien sûr, mais aussi édition collector physique comprenant quelques jolis bonus comme « *un guide de langage de 68 pages* » permettant de cerner la langue usitée par les personnages du jeu, la carte des lieux, la bande son ainsi qu'un boîtier steelbook. Du contenu dématérialisé répond également à l'appel dont de nouvelles armes, packs d'amélioration et les missions additionnelles « *Légende du Mammouth* » (également proposées en cas de précommande du jeu).

CHIC

L'original, imité mais jamais égalé!

Decouvrez le produit original par qui tout a commencé !
Evitez les contrefaçons dangereuses pour la securite de l'utilisateur.

MAX 100 KGS
MIN 20 KGS

10Km / h

IP54 Water Proof

Mode Débutant

Compatible

Verrouiller Veille Débutant

Distributeur
Contact : philipperodriguez@coursier.fr

CHIC

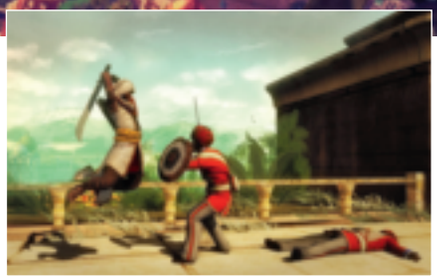
Rocket League
débarque sur Xbox One

Difficile d'échapper au phénomène Rocket League, ce jeu d'action en ligne à mi-chemin entre match de football et course de voitures survoltée. Le jeu est disponible depuis cet été sur PC et PlayStation 4, et l'éditeur américain Psyonix annonce aujourd'hui l'arrivée du titre sur Xbox One en février 2016. Si cette version devrait être proche en tous points des existantes, elle comprendra aussi quelques ajouts exclusifs avec des « *battle cars* » dédiées à Halo et Gears of War, franchises vedettes des consoles de la marque. Les trois packs de DLC, sortis sur les deux autres machines, seront également inclus directement à cette version.

Réalité virtuelle
Ubisoft dégaine en multi-plateforme

Toujours prompt à se positionner très tôt à l'émergence de nouvelles plateformes, Ubisoft vient de confirmer que Eagle Flight serait l'un de ses premiers jeux en réalité virtuelle. Prévu pour 2016 et développé spécifiquement pour PlayStation VR, Oculus Rift et HTC Vive, ce titre va inviter les joueurs à incarner un aigle survolant une ville de Paris plusieurs décennies après la disparition de ses habitants. Jouable en solo, le titre proposera également des modes multijoueurs pouvant accueillir jusqu'à six participants en ligne, jouant en équipe. Les développeurs de Montréal annoncent avoir travaillé sur une interface simple et accessible. « *Nous sommes certains que ce premier jeu d'Ubisoft uniquement en réalité virtuelle saura donner des sensations incroyables à tous ceux qui y joueront* », souligne Olivier Palmieri, Game Director. Il faudra définitivement compter sur la VR dans le paysage jeu vidéo en 2016.

Assassin's Creed
Deux volets début 2016 !



Parallèlement aux blockbusters de fin d'année, Ubisoft déploie également la saga Assassin's Creed au sein de la série Chronicles. Des jeux réalisés en 3D, mais avec une logique de gameplay en 2D et reposant sur différentes époques et pays. Après un premier volet paru en avril dernier (Assassin's Creed Chronicles China), l'éditeur prévoit de clôturer la trilogie début 2016 avec les volets India (le 12 janvier) et Russia (le 9 février). Toujours proposés sous forme dématérialisée, ces deux nouveaux volets seront publiés sur PS4, Xbox One et PC. Pour ceux qui auraient manqué le premier volet, une compilation regroupant la trilogie sera proposée sur les mêmes machines le 9 février. À noter qu'une version PS Vita est également annoncée pour le 5 avril.

Eve : Valkyrie
dans la boîte d'Oculus Rift

L'éditeur islandais CCP Games et Oculus viennent de signer un partenariat en vue d'offrir un exemplaire du jeu Eve : Valkyrie à toute personne précommandant un casque de réalité virtuelle Oculus Rift. Ce jeu de combat spatial en ligne, prenant place dans l'univers du jeu massivement multijoueurs Eve : Online, a été pensé pour les casques de réalité virtuelle. La version Oculus Rift, prévue pour « *le premier trimestre 2016* » selon l'éditeur, constituera une exclusivité temporaire (le jeu devrait par la suite être également déployé sur PlayStation VR). Dans le secteur des jeux compatibles réalité virtuelle aussi, la guerre des exclusivités, temporaires ou non, va faire rage dans les prochains mois. « *Eve : Valkyrie est l'un des jeux les plus attendus en réalité virtuelle, et l'un des tout premiers titres pensés pour la VR à avoir été développé* », souligne en effet Palmer Luckey, Fondateur d'Oculus. « *Il capte parfaitement l'essence même de notre vision sur la VR, poussant l'immersion à son paroxysme* ». Reste à connaître la date exacte de sortie et le prix de l'Oculus Rift dans nos contrées.

EXCLUSIVITÉ PlayStation®4

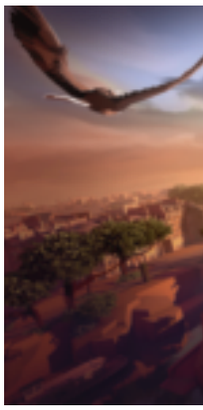
12™
www.pegi.info

GRAVITY RUSH™
REMASTERED

DISPONIBLE LE 03.02.2016

PS4™

Gravity Rush™ Remastered ©2012-2015 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Japan Studio. "Gravity Rush" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.



PlayStation Experience :

Début décembre, Sony Computer organisait à San Francisco le PlayStation Experience, un événement consacré aux jeux et à l'univers des consoles maison. L'occasion pour le constructeur de procéder à quelques annonces, notamment du côté des jeux exploitant le futur casque de réalité virtuelle de la PS4, le PlayStation VR. Par Patrick Hellio

Si la date de sortie et le prix de PlayStation VR, le casque de réalité virtuelle dédié à la PlayStation 4, n'ont pas été révélés à ce jour, on commence à avoir une idée plus précise du line-up de jeux qui sera disponible sur l'accessoire. Le constructeur a en effet profité de PlayStation Experience pour annoncer ou dévoiler de multiples titres actuellement en production et, pour une bonne part, annoncés pour 2016. L'un des titres les plus enthousiasmants de la présentation fut une version dédiée au PlayStation VR de Rez, le jeu musical signé Tetsuya Mizuguchi, un ancien de Sega venu sur scène accompagner la démo du jeu. Jeu d'action et de navigation s'articulant au rythme de la musique, Rez semblait prédestiné à être adapté à la réalité virtuelle, pour profiter d'un gameplay plus spontané et nerveux que jamais. Un Rez Infinite à suivre de près. C'était une démo technique auparavant, mais Ubisoft annonce que Eagle Flight sera finalement publié en version commerciale sur le casque Sony (mais aussi Oculus Rift et Vive). Rappelons que ce titre multijoueurs invite à incarner un aigle et à survoler la ville de Paris en profitant d'un gameplay accessible, simple à prendre en main et particulièrement immersif. Bandai Namco prend également position sur PlayStation VR en annonçant que Ace Combat 7, prochaine itération de la simulation de vol maison, sera jouable au casque, avec le lot de sensations fortes que cela promet (les premières images font leur effet). Apparue il y a 20 ans cette année, en même temps que la première PlayStation, la franchise Ace Combat a depuis accompagné les différentes générations de consoles de la marque.

Ace Combat 7

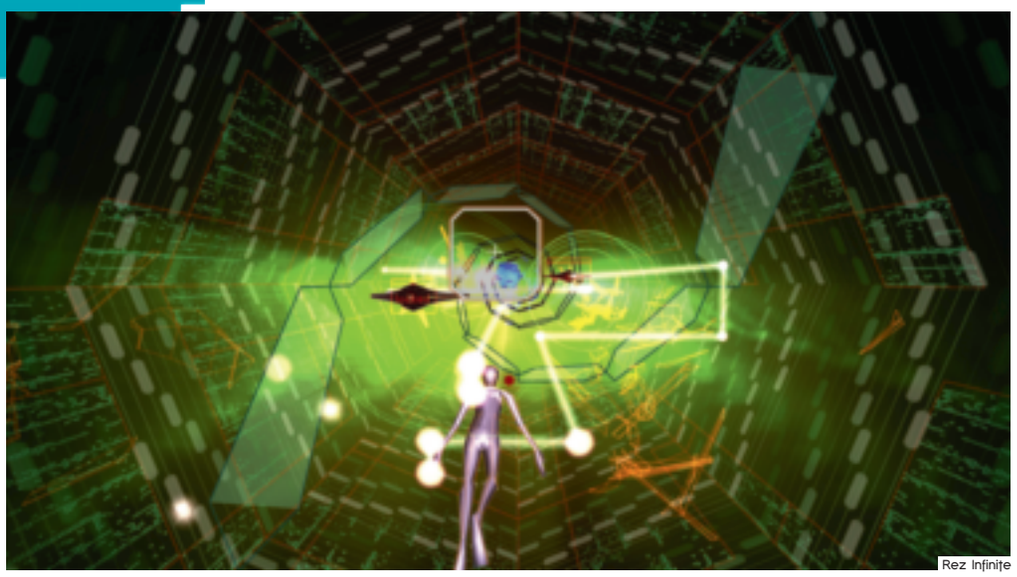
Avec l'avènement de la réalité virtuelle, le réalisme va faire un bond en avant, mais cela ne saurait brider l'inventivité des créateurs, bien au contraire. 100 Foot Robot Golf proposera ainsi, comme son nom le laisse entendre, de participer à une partie de golf menée par des robots géants en pleine ville, avec les dégâts que l'on peut imaginer... Tout autant décalée, la version PlayStation VR de Job Simulator invitera les joueurs à occuper différents emplois demandant une certaine adresse pour, par exemple, se servir un café ! Dans Modern Zombie Taxi CO., le joueur incarnera un chauffeur de taxi... dans un monde uniquement peuplé de morts-vivants, mais à l'aspect cartoon prononcé et visiblement hilarant, jouant énormément sur la physique. Enfin,Tim Schafer et son studio Double Fine ont annoncé Psychonauts in the Rhombus of Ruin, un nouveau titre spécialement pensé pour le casque de réalité virtuelle et reprenant l'univers d'un jeu culte du studio.

De la suite dans les idées

Si PlayStation VR tenait la vedette au cours de l'événement, Sony et ses éditeurs tiers ont également apporté quelques précisions sur des titres «traditionnels» à venir particulièrement attendus. Une nouvelle séquence de Uncharted 4 a notamment été montrée au public, illustrant le nouveau système de dialogues interactifs au cours des scènes cinématiques. Si, visiblement, il ne s'agit visiblement pas de flirter avec les codes du jeu d'aventure, cela devrait contribuer à rendre ce blockbuster d'autant plus intéressant à parcourir. Autre jeu très attendu depuis sa première présentation à l'E3, le remake de Final Fantasy VII signé Square Enix a dévoilé une scène cinématique et surtout une séquence de gameplay plutôt orientée action. Très fidèle à l'univers du fameux jeu original, pépite de l'éditeur japonais, ce remake sera en revanche proposé à la vente par épisodes. Une annonce

100 Foot Robot Golf

Eagle Flight


Rez Infinite

la réalité virtuelle avance

pour le moins inattendue ! On reste dans les classiques rétro remis au goût du jour avec Ratchet & Clank qui feront leur grand retour sur PS4 en 2016, dans un volet revenant aux origines de la saga et qui se penchera sur la première rencontre entre les deux personnages qui ont fait les beaux jours de la PS2. Rappelons qu'un long-métrage est également prévu pour l'année prochaine autour de cette franchise historique de Sony. Chez Bandai Namco, un Ni no Kuni 2 a été annoncé à l'occasion de la conférence. Une suite au jeu de rôle publié en 2013 sur PS3 et qui avait profité d'un joli accueil critique. Enfin, Sony continue à soigner la dimension jeu en ligne et annonce Sparrow Racing League, une course en ligne prenant place dans l'univers de Destiny. Évoquant les compétitions survoltées de WipeOut, ce mode sera proposé gratuitement aux possesseurs de l'extension Le Roi Corrompu, sur PlayStation 4 selon Sony. Il s'agit d'un événement s'inscrivant dans le temps, trois semaines à compter du 8 décembre.

Place aux indés...

Impossible de conclure les tendances de la conférence sans évoquer quelques-uns des nombreux jeux indépendants présentés par Sony au cours de l'événement. La course à l'exclusivité sur ces pépites qui peuvent permettre de creuser la différence face aux concurrents bat son plein, et PlayStation a enchaîné les titres présentés. Le jeu de plate-forme/RPG Death's Gambit, Invisible Inc et son infiltration en 3D isométrique, mais aussi Don't Starve Together, faisaient partis des heureux élus présentés sur scène. Sans oublier Double Fine à nouveau, venu présenter la prochaine version remise au goût du jour du grand classique du jeu d'aventure, Day of the Tentacle, mais aussi annoncer en avant-première la prochaine reprise d'un autre incontournable de feu LucasArts, Full Throttle. Rappelons que le studio publiait l'année dernière Grim Fandango Remastered, un autre grand classique, sur PC, PS4 et PS Vita. Du bonheur pour les amateurs de jeux d'aventure de la grande époque !

Trois questions à...

Richard Brunois,
Directeur de la communication, Sony Computer Entertainment France

JDLI : Que retenir de PlayStation Experience ?
Richard Brunois : Le PS Experience s'est déroulé cette année à San Francisco. Il s'agissait de la seconde édition. Le keynote ouvert par Shawn Layden, et qui a vu se succéder les plus grands studios américains, a une fois encore montré la richesse du catalogue à venir sur PS4 et montré une grande diversité de contenus sur PlayStation VR. Nous avons pu voir les premières images de FF VII Remake sur PS4, de Ace Combat 7, Ni no Kuni II, un nouveau trailer de Uncharted 4, et de nombreux jeux que les 5 000 fan boys présents dans la salle attendaient. Pour ce qui est du salon, il faut retenir que les joueurs ont pu tester l'ensemble des jeux et rencontrer les meilleurs développeurs de la planète dans une ambiance très détendue.

Pourquoi cet événement quelques semaines après Paris, à San Francisco ?
Le PlayStation Experience était programmé depuis longtemps après le succès de la première édition qui s'est déroulé l'an dernier à Las Vegas. Il s'agit d'un événement américain pour les joueurs américains, tout comme le Paris Games Week est un événement français pour les joueurs français.

Le PlayStation VR sera-t-il au centre de la communication de Sony Computer l'année prochaine ?
La PS4 est et restera le cœur de notre activité l'an prochain. Le PlayStation VR sera en terme technologique l'une des innovations les plus attendues de l'année 2016. Nous avons présenté et pu faire partager l'expérience PS VR aux medias, influenceurs, distributeurs et joueurs à l'E3, à L'Idef et dernièrement au Paris Games Week. Les retours sont unanimes, nous sommes au début d'une révolution. À nous de faire en sorte de transformer l'essai l'an prochain.

Microïds se lance s les consoles de salo

2016 marquera un tournant important pour Microïds, le label d'édition de jeux d'Anuman Interactive, qui s'apprête en effet à faire ses premiers pas sur consoles de salon de génération 8. Le jeu d'aventure, genre auquel on associe la marque, fait partie du line-up qui sera déployé en 2016, mais l'éditeur entend aussi se positionner sur d'autres familles de jeux. Par Patrick Hellio

Le donjon de Naheulbeuk

En cette année 2015, la marque Microïds fête ses 30 ans d'existence. Si l'époque de la parution d'Air Attack sur Thomson (premier jeu frappé du logo Microïds) ou de Grand Prix 500cc, premier beau succès sur Amstrad et d'autres, semble bien loin, la marque entend bien perpétuer son ADN. Aujourd'hui label d'édition de jeux au sein du studio parisien Anuman Interactive, Microïds, dans l'esprit du public, rime avant tout avec le genre jeu d'aventure depuis la fin des années 1990. Une période qui a vu paraître des titres emblématiques dont L'Amerzone et Syberia, tous deux conçus avec l'auteur de bandes dessinées Benoit Sokal (Inspecteur Canardo). 2016 s'annonce comme une année importante pour le label parisien, qui, tout en continuant à publier ses jeux sur PC et Mac, va également systématiser des versions PlayStation 4 et Xbox One de ses titres, tant en versions dématérialisées qu'en boîtes. Rappelons que c'est sous forme dématérialisée que fut par exemple proposé Syberia sur la génération précédente de consoles. Une politique multi-plateforme que l'éditeur entend mener pour l'ensemble des jeux qui nous ont été présentés.

Questions à

Eric Nguyen,
Directeur marketing
Anuman Interactive

JDLI : Pourquoi venir sur les consoles de génération 8 aujourd'hui ?
Éric Nguyen : Historiquement, Anuman Interactive a travaillé sur PC, mais aussi sur consoles via la Nintendo DS et la PSP. 2009 a été une année charnière car nous avons misé fortement sur le marché du mobile, ce qui nous a permis d'aborder de nouveaux types de contenus, mais aussi d'adresser de nouveaux marchés à l'international. Depuis trois ou quatre ans, nous avons une stratégie multi-plateformes incluant mobiles, PC et Mac. Sur le plan éditorial, nous avons changé d'échelle en passant de projets aux budgets se comptant en centaines de milliers d'euros à, aujourd'hui, une fourchette qui se situe entre un et deux millions d'euros environ. Ce sont des productions qui peuvent notamment profiter des consoles de génération 8 pour pleinement s'exprimer, en plus du PC et du Mac. Les chiffres de ventes d'une console comme la PlayStation 4 nous prouvent que la transition est très rapide vers cette génération et que le marché est déjà très important. D'autant que les prix de vente de nos jeux sur consoles, hormis Syberia 3, sera entre 30 et 40 euros.

Pourquoi opter pour des versions physiques des jeux sur ces machines ?
Je pense qu'il y a encore un marché très fort sur le jeu vidéo physique, notamment sur consoles. Nous avons une certaine expérience du tout digital via le mobile mais, sur consoles, la situation est différente et la transition moins rapide. Les joueurs sont encore attachés aux produits physiques, et puis télécharger des jeux complets sur consoles n'est pas donné à tout le monde, notamment vis-à-vis de la qualité des connexions Internet.

Quelle importance accordez-vous aux licences ?
Oui, elles sont importantes et nous cherchons à travailler sur des licences à portée internationale, à l'image de Agatha Christie pour ABC Murder,

sur on

ABC Murdurers

L'aventure, c'est l'aventure

Dans le line-up que nous a présenté l'éditeur pour les mois à venir, l'aventure tient toujours une place prépondérante. Après avoir signé un accord de licence avec ACL, la société gérant les droits des romans d'Agatha Christie, Microïds peut développer des jeux inspirés des écrits de la célèbre romancière anglaise. ABC Murders, prévu pour février 2016, propose de revêtir le costume immaculé du détective belge Hercule Poirot pour se lancer dans l'une de ses enquêtes les plus célèbres, contée dans le roman « *A.B.C. contre Poirot* ». On y suit le détective affrontant un mystérieux ABC qui, par lettres interposées, le met au défi de résoudre des meurtres. Se présentant comme un point'n click dans la plus pure tradition du genre, ABC Murders entend, selon l'éditeur, s'adresser à tous les publics, et éviter par conséquent les énigmes trop difficiles ou passages qui pourraient bloquer les joueurs. Exploration des scènes, dialogues, mais aussi manipulations d'objets 3D sont ici au programme de ce jeu dont les codes graphiques se rapprochent du dessin animé…

Yesterday pour demain

On reste dans l'univers du jeu d'aventure, mais en partant en Espagne où Anuman Interactive a signé un accord d'édition avec Pendulo Studios. Bien connu des amateurs de jeux d'aventure, ce studio madrilène né au milieu des années 1990 a rencontré de beaux succès dans le genre du point'n click avec les trois jeux de la saga Runaway, The Next Big Thing ou encore Yesterday (2012). C'est justement dans l'univers de ce titre, l'un des plus sombres produits par l'équipe, que le prochain jeu du studio propose de se replonger, puisque Yesterday Origins va inviter les joueurs à retrouver John Yesterday et sa compagne Pauline. Alternant entre passé et présent, le scénario du jeu permettra d'en apprendre davantage sur le passé mouvementé du héros. Reconnu pour leur maîtrise des graphismes en 2D, l'équipe proposera cette fois un jeu reposant sur un moteur 3D. Si l'éditeur annonce que de nombreux clins d'œil seront adressés aux joueurs ayant pratiqué le jeu original, Yesterday Origins devrait rester tout à fait accessible à ceux qui découvriraient la franchise. Rendez-

une écrivain connue à travers le monde y compris au Japon. Les franchises sont également très importantes à nos yeux, comme Moto Racer ou Syberia, toutes deux fortement reconnues dans leur domaine respectif.

Avec quels studios travaillez-vous ?
Nous essayons de développer des relations à long terme avec les studios. C'est ce que nous avons construit avec Artefacts, studio basé à Lyon, qui travaille sur ABC Murders, Moto Racer 4 et Le Donjon de Naheulbeuk. Sur Syberia 3, nous travaillons avec Koalabs et Kylotonn Studios. La collaboration avec le studio espagnol Pendulo Studios, pour Yesterday Origins, est toute récente. Nous en sommes ravis car ils sont très légitimes sur le jeu d'aventure et nous espérons pouvoir développer un partenariat à long terme.

Sur quels marchés déployez-vous vos jeux ? Travaillez-vous avec des partenaires dans ce sens ?
Les marchés où nous sommes les plus forts sont la France, l'Angleterre, l'Allemagne, l'Europe du sud… Un jeu comme Syberia a une énorme notoriété dans les pays de l'Est, notamment en Russie. Nous avons des titres qui marchent bien aux États-Unis en mobiles et sur Steam et, grâce à des jeux sur mobile comme Garfield Kart, nous nous sommes ouverts aux marchés asiatiques. Les jeux de ce line-up seront publiés également aux États-Unis et en Amérique Latine. En digital, nous travaillons en direct, pour les produits physiques, nous avons différents partenaires locaux comme Just For Games en France, Booka en Russie, Bandai Namco…

Quelle place l'activité jeu vidéo occupe-t-elle au sein de Anuman voire Media Participations ? Des synergies sont-elles mises en place ?
Chez Anuman Interactive, le jeu vidéo représente aujourd'hui deux tiers de l'activité et est rassemblé au sein du label Microïds. Home Design représente une grande part de la partie vie pratique. Au sein de Media Participations, nous avons créé des synergies autour de licences comme Les Tuniques Bleues, Garfield, Blake & Mortimer ou Lucky Luke que nous avons déployés en jeux vidéo. Avec Syberia 3 notamment, nous allons inverser les synergies et profiter des diverses branches d'activité du groupe en développant des figurines, des films d'animation, de la bande dessinée ou du roman autour du jeu.

Dans le line-up que nous a présenté l'éditeur pour les mois à venir, l'aventure tient toujours une place prépondérante.

Syberia 3

vous prévu fin 2016 sur PC et consoles, pour un titre que le studio annonce comme « *trois fois plus long que Yesterday* ».

Syberia, le joyau de Microïds

Enfin, impossible d'évoquer l'aventure chez Microïds sans évoquer Syberia 3, sans doute le projet le plus ambitieux de l'éditeur. Prévu pour fin 2016, ce troisième volet des aventures de Kate Walker entamées en 2002, verra l'héroïne débuter son périple parmi le peuple nomade Youkol, qui la sauve après les événements de Syberia 2. Elle va les accompagner dans la transhumance des autruches des neiges vers les steppes sacrées, un périple traditionnel qui ne sera pas dénué de dangers et pièges. Benoit Sokal est bien sûr à la tête du projet, qui sera le premier de la série réalisé en 3D. Outre la mise en scène, cela devrait notamment avoir un impact sur les énigmes, certaines tirant parti de la physique…

Moto racer 4

Entre franchises et licences

Autre franchise née en France qui s'apprête à faire son retour, Moto Racer (sept millions de jeux vendus depuis 1997) accueillera un quatrième volet à l'automne 2016 selon Microïds. Développé par le studio Artefacts et supervisé par Paul Cuisset, créateur de la série, Moto Racer 4 entend respecter l'esprit des précédents titres en proposant des courses de motocross et de grosses cylindrées sur pistes, avec une jouabilité accessible et efficace. Jouable en ligne jusqu'à dix, le titre proposera aussi du multijoueurs local en écran divisé. Enfin, Microïds va se positionner sur un nouveau genre avec Le Donjon de Naheulbeuk, un jeu de rôle avec combats en tour par tour. Il s'agit là aussi d'une création française, puisque c'est le studio lyonnais Artefacts qui travaille sur cette franchise née… tout d'abord sous la forme d'un feuilleton audio sur Internet, adapté ensuite en bande dessinée, jeu de plateau et, l'année prochaine, d'une série d'animation. On y suit les pérégrinations pleines d'humour d'un groupe de personnages venus tout droit des clichés du jeu de rôle, avec le barbare, le nain, la magicienne, le voleur ou encore l'elfe qui explorent donjons et affrontent pièges et monstres. Tout en s'amusant des codes, conventions et clichés du jeu de rôle. L'adaptation en jeu vidéo, supervisée par le créateur original de la série, John Lang, est prévue pour 2017 et c'est également le studio Artefacts qui est à la manœuvre.

TP-LINK®
The Reliable Choice

Amplifiez votre couverture Wi-Fi jusqu'à

1000 m² .*

Répéteur Wi-Fi double bande AC1750

RE450

- Double Bande
- Bouton RE
- 1750 Mbps
- Compatible avec toutes les box Wi-Fi
- Port Gigabit

Boostez votre réseau Wi-Fi

802.11ac - La nouvelle génération Wi-Fi

Le RE450 arrive en même temps que le standard Wi-Fi, la norme 802.11ac 3 fois plus rapide que la norme n et délivrant des débits combinés jusqu'à 1750Mbps.

802.11ac

802.11n

3X

Idéal pour:

4K

* La couverture maximum du Wi-Fi étendue est basée sur les résultats des tests de performance. La couverture du Wi-Fi réelle peut varier en raison de l'environnement, des matériaux de construction et des interférences sans fil.

TP-LINK TECHNOLOGIES CO., LTD. E-mail info.fr@tp-link.com Siteweb www.tp-link.fr

Spécifications sujettes à modifications sans préavis. TP-LINK est une marque enregistrée de TP-LINK TECHNOLOGIES CO., LTD. Les autres marques et noms de produits sont les marques déposées par leurs propriétaires respectifs. Aucune spécification ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit ni modifiée.

Motorola Incassable

Racheté l'an passé par Lenovo, le constructeur innove par son nouveau modèle haut de gamme. Le Moto X Force vient donc s'ajouter aux Moto X Play et Style. Pour se démarquer, ce nouveau modèle de 5,4 pouces est doté d'un écran annoncé comme incassable. Motorola semble avoir confiance dans sa technologie puisque l'écran est garanti quatre ans contre les chutes. Le reste de la configuration est très haut de gamme avec un processeur puissant et un excellent capteur photo. Le Moto X Force sera disponible au moment où vous lirez ces lignes pour **699 euros**.

Jabra Le sport en musique

La marque danoise a annoncé un nouveau venu dans sa gamme d'intra-auriculaires pensés pour le sport. Les Sport Pace sont des écouteurs Bluetooth très légers (22 g), résistants à la sueur et à la poussière. Ils sont conçus pour ne pas tomber des oreilles même lors d'activités intenses. Contrairement aux autres modèles de la gamme, les Pace se contentent de diffuser la musique. Il faudra utiliser l'application sur son téléphone pour en savoir plus sur ses performances. La disponibilité est immédiate à **99 euros**.

Philips Projection de poche

XGEM, distributeur sous licence de la gamme Philips PicoPix, présente deux nouveaux modèles, les PPX4935 et PPX4835. Ces deux projecteurs d'un encombrement de seulement 11,5 x 11,5 x 3,2 cm peuvent être emportés n'importe où pour diffuser à tout moment des images en grand format jusqu'à une diagonale de 150 pouces. Si les spécificités des deux appareils sont communes (compatibilité 720p, technologie DLP IntelliBright et luminosité de 350 lumens), la différence se situe dans l'usage. Le PPX4935 est surtout destiné au multimédia et au cinéma. Il peut diffuser à partir d'un ordinateur, d'une console, mais aussi depuis un smartphone ou une tablette grâce à sa prise HDMI/MHL et au WiFi. Il dispose également d'un lecteur de cartes SD pour lire directement des fichiers. En outre, une application gratuite pour iOS et Android permet de piloter aisément le projecteur. Le PPX4835 est destiné à un usage plus professionnel et plus nomade, notamment grâce à sa batterie intégrée assurant une autonomie de près de trois heures. Le PPX4935 est commercialisé au prix de **599 euros** et le PPX4835 est à **499 euros**.

Pure, radio universelle

Le spécialiste de l'audio présente une nouvelle radio Internet baptisée Evoke F3. Commercialisée au prix de **199 euros**, elle est compatible Bluetooth et intègre le service de musique Spotify Connect. Les utilisateurs pourront à loisir écouter leurs morceaux préférés depuis leur smartphone et tablette, ou depuis Internet avec l'accès à près de 25 000 stations de radios. La Pure Evoke F3 est aussi compatible avec la bande FM et la RNT (Radio Numérique Terrestre). Elle arbore un design compact, et vintage avec une finition noir mate. La radio est disponible dès à présent.

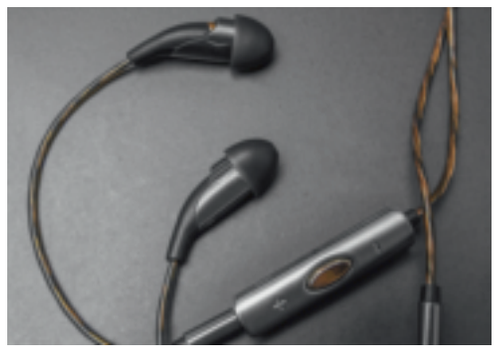
Madcatz
Originale et modulaire

La marque américaine continue d'innover dans le domaine de la souris pour joueurs avec deux nouveaux modèles : la R.A.T Pro S et la R.A.T Pro X. La première reprend le design des précédents modèles ainsi que le principe de modularité. Il est possible de modifier à volonté la longueur et l'inclinaison du repose-paume pour obtenir la meilleure position. En outre, la R.A.T Pro S affiche un poids de seulement 77 grammes qui plaira aux adeptes des souris très légères. Elle est disponible au prix de **79,99 euros**. La R.A.T Pro X va au bout de ce qu'il est possible de faire. Avec un prix de **199,99 euros**, c'est clairement un modèle très haut de gamme dont la particularité est d'être entièrement modulable. Ainsi, il est possible de changer les patins (téflon ou céramique), le revêtement autour de la molette (gomme, métal large ou métal surélevé), le support pour le pouce et le petit doigt, le repose-paume, et même le capteur. Madcatz propose trois versions : deux lasers (Pixart 9800 et Philips 2037) et un optique (Pixart PMW3310). Chacun est disponible séparément au prix d'une trentaine d'euros. Dans la boîte, outre un capteur au choix, on trouve l'ensemble des pièces de rechange, ce qui devrait répondre à la demande des joueurs avides de customisation.

Intel, Mini-ordinateur complet

Le fondeur complète sa gamme de mini-ordinateurs NUC (Next Unit Computing) avec un nouveau modèle baptisé NUC5PGYH. Bien que son encombrement soit minimaliste (11 x 11 x 5,1 cm), il intègre tous les composants nécessaires pour assurer les tâches de bureautique, multimédia et Internet. Associé à un clavier et une souris, le NUC se connecte simplement à un moniteur via la prise HDMI. Il peut même être fixé au dos d'un écran si l'on dispose d'un système de fixation compatible VESA. Ce modèle est équipé d'un processeur Intel Pentium associé à 2 Go de mémoire vive et 32 Go de stockage. L'affichage est assuré par le circuit graphique intégré au processeur appelé Intel HD Graphics. Enfin, il est doté de trois ports USB 3.0, deux ports USB 2.0, du WiFi et du Bluetooth 4.0. L'Intel NUC5PGYH est disponible au prix de **299,90 euros**.

Klipsch
Une nouvelle référence



L'Américain se dote d'une nouvelle paire d'intra-auriculaires haut de gamme avec les Reference X20i. Ces derniers adoptent un look très discret et bénéficient d'une excellente qualité de fabrication. Coté son, les deux haut-parleurs par oreillette devraient assurer une très bonne précision, tandis que les mousses fournies assureront une bonne isolation phonique. Des performances qui se font toutefois payer cher puisque les Reference X20i sont vendus **549 euros**.

Tag Heuer
se connecte

Après les fabricants d'électronique grand public, c'est au tour de l'horlogerie de se pencher sur le sujet des montres connectées. Tag Heuer est parmi les premiers géants du secteur à dégainer avec sa Connected, un modèle qui fonctionne sous Android Wear. Conçu en collaboration avec Intel, cette montre connectée est très classique d'un point de vue logiciel puisqu'elle embarque Android Wear. Là où elle compte se distinguer, c'est sur la finition très haut de gamme et un écran transflectif qui devrait permettre d'atteindre une autonomie bien plus longue que la concurrence. Un bel objet de luxe positionné à un tarif horloger suisse, **1 500 euros** tout de même.

Fossil
Une montre Intel Inside

Peu connu en France, Fossil arrive sur le marché des montres connectées. Pour se démarquer de la masse, la montre Q Founder est dotée d'un processeur Intel Atom et adopte un design plutôt séduisant. Pour le logiciel, rien de très original, puisque l'on retrouve une nouvelle fois Android Wear. Un modèle au look remarquable, mais qui risque d'avoir du mal à sortir du lot pour le reste. La Fossil Q Founder est disponible à partir de **279 euros**.

Crosscall
Pour les baroudeurs

Acteur historique des smartphones durcis, Crosscall présente son nouveau modèle haut de gamme, le Trekker-X2. On retrouve donc une certification IP67, soit étanche un mètre, une coque particulièrement résistante et un écran doté d'une technologie Wet Touch permettant de l'utiliser même mouillé. Coté spécifications, c'est en revanche assez léger, avec un processeur Qualcomm Snapdragon 400 que l'on trouve habituellement en entrée de gamme, et seulement 8 Go de stockage interne. La photo devrait toutefois être satisfaisante puisque Crosscall a choisi un capteur Sony de 13 Mpixels. Le Trekker X2 est disponible à **399 euros**.

Philips, UHD compact

MMD présente un nouveau moniteur sous la marque Philips, le 241P6VPJKEB. Particularité de ce modèle, il est équipé d'une dalle Ultra-HD dans une diagonale de seulement 23,8 pouces. Cet écran se destine aux amateurs de l'image comme les photographes ou les monteurs vidéo, mais aussi à ceux qui veulent afficher un maximum de cellules dans Excel par exemple. Le moniteur s'appuie sur un traitement des couleurs en 10 bits avec une couverture à 99% de l'espace sRGB. Il affiche une luminosité de 300 cd/m² et de larges angles de vision. La connectique comprend un DisplayPort, un HDMI compatible MHL, une prise VGA et trois prises USB 3.0, dont une qui assure le chargement rapide des appareils mobiles. Le moniteur Philips 241P6VPJKEB est disponible au prix de **549 euros**.

Polaroid, de la photo à la TV

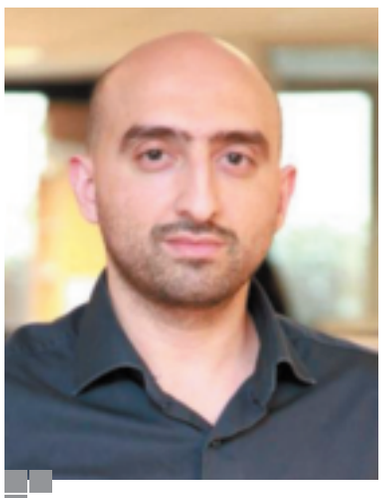
Longtemps spécialiste de la photo, Polaroid se lance sur le marché du téléviseur avec l'arrivée sur les étals d'une gamme Ultra-HD. Elle comprend des modèles avec des diagonales de 40, 55 et 65 pouces, et des prix respectifs de **399, 999** et **1 299 euros**, des tarifs très agressifs donc. Au-delà de leurs diagonales, ces téléviseurs affichent des caractéristiques communes comme un contraste de 3000 :1, une luminosité de 270 cd/m² et l'intégration d'un décodeur numérique compatible MPEG-4. La connectique est assez complète avec notamment trois entrées HDMI, deux prises USB, une Péritel et une entrée VGA. Ces modèles sont d'ores et déjà disponibles.

Razer, le Blade enfin

Plus de deux ans après sa sortie aux États-Unis, l'ordinateur portable gamer ultra compact de la marque verra enfin les étals dans nos contrées. C'est la version 14 pouces de l'ordinateur qui sera disponible dans un premier temps. On retrouvera donc l'excellent châssis en aluminium dans une variété de configurations. Point pour le moins étrange, le clavier ne sera pas configuré en Azerty, mais en Qwerty. Le Razer Blade sera disponible début 2016 à un prix encore inconnu.

JAYS
u-JAYS Casque supra-auriculaire
Pour iOS, Windows ou Android
JAYS
Le casque réinterprété
Le u-JAYS a été conçu en éliminant toute complexité.
Nous avons réinterprété le casque supra-auriculaire
pour n'en garder que les critères essentiels.
Le résultat est l'accord parfait d'un son équilibré,
d'un confort naturel et d'une esthétique intemporelle,
pensé pour la performance et la robustesse.
www.jays.se

EGP-Innovation en conquê



Entretien avec
Karim Foughali,
PDG

Le marché du smartphone reconditionné est en forte hausse, surtout depuis l'apparition des forfaits sans subvention. La société française EGP-Innovation a créé une marque, Grade Zéro, qui garantit à la distribution des produits proches du neuf, sans aucun défaut. Par Stéphane Kauffmann

JDLI : Est-ce que le marché du smartphone reconditionné est très florissant ?
Karim Foughali : Oui, il est en forte croissance et le phénomène s'est accéléré avec la multiplication des forfaits sans subvention. Les consommateurs sont toujours aussi friands de smartphones haut de gamme, mais comme ils doivent désormais les payer au prix du marché, des alternatives moins onéreuses retiennent toute leur attention. Le reconditionnement de téléphones existe depuis longtemps et connaît un vif succès dans certaines régions, notamment en Afrique. En France, nous sommes sur une croissance à deux chiffres depuis deux ans, tendance à la hausse. Dès l'année prochaine, les cabinets d'étude devraient suivre ce marché et on disposera alors de chiffres globaux. EGP-Innovation a reconditionné plus de 40 000 smartphones en 2015 et nous prévoyons le double pour 2016.

Comment êtes-vous venu au reconditionnement ?
EGP-Innovation a été créé en 2012 et fait partie du groupe Woxeo côté en bourse depuis 2002. La société a une activité de grossiste sur les marchés de l'électronique grand public, avec un focus particulier sur les appareils mobiles. En 2015, le groupe a réalisé un chiffre d'affaires d'environ 40 millions d'euros et la société EGP-Innovation environ 10 millions. Nous sommes surtout présents sur le marché de la téléphonie mobile, des tablettes et des pièces détachées. Nous vendons aux enseignes de la distribution, aux hypermarchés, aux multi-spécialistes et aux sites de ventes en ligne. Nous reconditionnons des smartphones haut de gamme depuis environ deux ans, et c'est devenu notre principale activité avec à date environ 75 % de notre chiffre d'affaires. Pour la distribution, nous avons créé la marque Grade Zéro qui ne commercialise que des smartphones reconditionnés sans aucun défaut et dans un état équivalent au neuf.

Comment est perçu le reconditionnement par la distribution et par les marques ?
Depuis quelque temps déjà, il y a une prise de conscience forte sur le recyclage et un meilleur usage des produits dans la durée pour éviter tout gaspillage. La perspective d'un smartphone qui part à la poubelle, parce que l'on en change au bout d'un an ou deux, a mauvaise presse désormais, tout le monde est conscient du gâchis. Comme la demande est forte en parallèle et que les marges sont meilleures que sur des produits neufs, la distribution est évidemment très intéressée et les rayons s'élargissent rapidement. La demande est si forte que nous n'arrivons d'ailleurs pas à la satisfaire. Le smartphone reconditionné est considéré comme une alternative fiable au neuf, et d'ailleurs nous donnons une garantie d'un an sur tous nos téléphones Grade Zéro. Nous reconditionnons des smartphones et des tablettes Apple, mais nous n'avons aucun retour de leur part sur le sujet. D'ailleurs le constructeur pratique lui-même la vente de terminaux reconditionnés.

Comment faites-vous l'approvisionnement ?
Apple vend ses smartphones d'occasion à des grossistes dans le monde entier et nous les leur achetons à notre tour.

Quels sont vos procédures de reconditionnement ?
Le smartphone que nous recevons est soumis à un test complet pour déterminer son état. S'il le passe, nous le revendons tel quel. Sinon, nous effectuons les réparations ou changements nécessaires. Le téléphone repasse ensuite les tests et s'ils sont concluants, il est emballé dans un packaging neuf. À signaler que le smartphone est identifié depuis sa commercialisation initiale et dispose donc d'une traçabilité tout au long de son cycle de vie, même après le reconditionnement et la revente.

Où effectuez-vous les réparations et quelles sont les plus fréquentes ?
Nous travaillons avec une usine qui a 25 ans d'expérience dans le service après-vente

ion ète

des produits de haute technologie et qui est située à Montpellier. La batterie est changée quasi systématiquement car sa performance baisse avec le temps. Les boutons sont également remplacés assez souvent. Les modules de connexion sans fil peuvent être endommagés et ils sont simples à réparer. Parfois, nous changeons aussi l'écran, principalement pour des raisons de cosmétique quand il présente de petites rayures.

Selon les modèles, le prix est inférieur de 10 à 30 % par rapport au neuf.

Quels modèles sont à votre catalogue ?
Pour l'heure, nous ne reconditionnons que des produits Apple car cela correspond à la demande. En smartphones, nous proposons des iPhone, du 4S au 6 Plus, dans toutes les capacités mémoire, soit une gamme assez large. Nous reconditionnons également des iPad, du 3 au Air, en passant par le Mini.

> Tous les smartphones vendus au grand public par l'intermédiaire de la distribution sous la marque Grade Zéro sont en parfait état.

Comment classez-vous les smartphones que vous vendez ?
C'est simple. Le produits qui présentent des traces d'usure, comme des rayures, et que nous ne remettons pas à neuf, sont vendus à des professionnels de la réparation ou à des entreprises pour leur flotte. Tous les smartphones vendus au grand public par l'intermédiaire de la distribution sous la marque Grade Zéro sont en parfait état, comme neufs.

Comment se distinguer de la concurrence ?
La distinction se fait déjà par la qualité premium de nos produits pour le grand public avec une tolérance zéro sur tous les défauts. Pour que cela soit évident pour le consommateur, la marque Grade Zéro ne commercialise que des produits de ce type. Nous sommes également membre de la fédération française des produits reconditionnés. Nous maîtrisons toute la logistique, de l'achat à la livraison, en passant par le reconditionnement, avec une traçabilité complète de chaque produit ce qui garantit le suivi de la qualité. Nous assurons nous-mêmes le service après-vente et nous pouvons mettre en place un système d'information SAV personnalisé pour les enseignes qui le souhaitent.

Est-ce ce que vous créez un nouveau packaging ?
Oui et c'est même un élément essentiel de la valeur ajoutée. Nous soignons beaucoup cet aspect car il conditionne les ventes en rayon, et même sur Internet. Nous créons nous-mêmes les emballages et nous faisons appel à des cabinets de design. Nous avons aussi trois critères essentiels pour la réalisation du packaging. Il doit respecter l'environnement en étant recyclable, il doit protéger efficacement le produit et conserver son état. Un packaging qualitatif est essentiel pour mettre en avant la valeur du produit.

Comment voyez-vous évoluer ce marché ?
Il va continuer à croître rapidement et ne se limitera pas aux smartphones et aux tablettes à l'avenir. Le marché du reconditionnement va probablement s'étendre à l'informatique, aux consoles de jeu, aux accessoires...

Casques audio sans fil
La bonne équation

Le casque audio se maintient en volume mais continue à progresser en valeur, notamment grâce au sans fil qui a de plus en plus les faveurs du public. Ce segment croît rapidement car la connexion et l'autonomie sont bien maîtrisées désormais. Reste que l'innovation technologique ne fait pas tout, et que c'est avant tout par la qualité du son que ces casques doivent convaincre. **Par Stéphane Kauffmann**

Plantronics Backbeat Sense
Confort nomade

Le casque supra-auriculaire sans fil est devenu l'incarnation du casque nomade et Plantronics en livre une interprétation quasi parfaite. Déjà, le Sense est un bel objet avec un design vintage réussi. Le confort a été particulièrement soigné. Le casque est très léger et son arceau n'appuie pas sur le crâne grâce à sa suspension. De leur côté, les oreillettes très douces n'exercent aucune pression sur les oreilles. Il en résulte un confort de port exceptionnel pour un supra-auriculaire. En mode sans fil (un câble est fourni aussi), l'autonomie est de 16 heures ce qui ajoute encore au confort d'utilisation. Les commandes sont simples et intuitives, particulièrement la couronne qui pilote le volume. La restitution sonore est de haute tenue, avec une bonne présence de tous les registres. Les basses ne sont pas mises en avant, mais le son est rond et chaleureux avec de l'aération et de la dynamique. Tous les styles de musique sont adaptés à ce casque qui fournit une prestation sonore impressionnante à son niveau de prix.

Caractéristiques :
Type : supra-auriculaire. Connexion : Bluetooth 4.
Réduction de bruit : non.
Fonction mains-libres : oui . Poids : 140 grammes.

179 €

Sennheiser Momentum Wireless
La liberté en plus

Sennheiser peaufine son casque Momentum et en propose une déclinaison sans fil qui intègre la réduction de bruit. Comme pour la première génération, le confort de port est exceptionnel et même le poids en légère hausse n'y change rien. Les oreillettes en cuir qui entourent les lobes de l'oreille sont très confortables, tout comme l'arceau recouvert de la même matière. Avec 20 heures d'autonomie, la recharge ne se fera pas souvent et un câble est fourni, au cas où. La réduction de bruit active est efficace mais surtout elle ne confine pas l'auditeur. Seul regret, il n'est pas possible de la désactiver. Le rendu audio est toujours aussi enthousiasmant avec de la présence, du volume et de l'aération. Tous les registres sont bien présents avec juste une légère accentuation du grave pour un son tout en rondeur. Sennheiser prouve une fois de plus qu'il est possible d'associer la fidélité à une écoute récréative qui ne devient jamais agressive ou lassante. Enfin, c'est aussi un très beau casque au look vintage très réussi et qui fait appel à des matières nobles comme le métal et le cuir. Ce nouveau modèle intègre tout ce que la technologie peut proposer à un casque déjà star de sa catégorie.

Caractéristiques :
Type : circum-aural. Connexion : Bluetooth 4 apt-X.
Réduction de bruit : oui.
Fonction mains-libres : oui. Poids : 259 grammes.

449 €

Le casque audio se porte bien en général. Après avoir atteint le chiffre record de près de 10 millions de casques par an, cela fait deux ans que le marché est en légère décroissance volumique d'environ deux pourcent par an. La valeur n'en a pas été affectée pour autant et GfK prévoit même une croissance de deux pourcent sur 2015. Car en parallèle, le prix moyen ne cesse de croître d'année en année pour passer de 30 à 33 euros entre 2013 et 2015. Devenu un véritable phénomène de mode, le casque audio a su capter l'attention d'un large public qui est ensuite devenu plus exigeant, notamment sur la qualité du son. Comme toute mode qui passe, l'aspect ostentatoire de l'objet affiché sur la tête n'a séduit qu'un temps. Désormais, la tendance va plutôt dans le sens de la sobriété avec des casques au design soigné et à la finition valorisante. S'il ne conditionne pas forcément la réussite sur le marché, le look vintage est une tendance forte en termes d'aspect et ceci déjà depuis quelques années. Les autres critères de choix et de montée en gamme sont bien identifiés. Ainsi, la qualité de restitution, le confort et l'agrément d'usage sont largement considérés par les acquéreurs potentiels.

Plus nomade

Autre tendance forte, les casques deviennent de plus en plus nomades, surtout depuis que le gros casque ostentatoire que l'on affiche dans la rue est passé de mode. Ainsi, les intra-auriculaires petits, légers et discrets gagnent du terrain et représentent plus d'un tiers des ventes désormais. En revanche, les casques bouton sont en décroissance car ils ne permettent pas une bonne qualité audio. De son côté, le casque à arceau filaire cède aussi du terrain dans ce rééquilibrage pour représenter un petit tiers des ventes , avec surtout des casques sédentaires qui sont en baisse. Les casque à arceau sans fil progressent d'année en année. Même si ce n'est pas spectaculaire en volume avec environ 12 % de parts de marché actuellement, la part en valeur représente plus du double avec 25 % environ.Non seulement, cela représente désormais près de 80 millions d'euros par an, sur un marché du casque d'un peu plus de 300 millions, mais c'est aussi le segment qui affiche le prix moyen le plus élevé.

Sans fil et sans bruit

La technologie s'associe plus facilement à un modèle haut de gamme et les utilisateurs plébiscitent les avantages qu'elle procure sur un casque qui n'avait guère évolué dans le concept durant les précédentes décennies. Le sans fil figure évidemment au premier rang des technologies utiles au casque. L'unique norme de connexion envisageable sur un casque nomade étant le Bluetooth, les débuts ont été difficiles, notamment en termes d'autonomie. Cette technologie étant mature désormais, la consommation s'est réduite et les casques de qualité proposent le plus souvent plus de 10 heures d'autonomie avant de recharger par un port micro-USB universellement répandu. De plus, le casque dispose généralement d'une prise audio filaire et un câble est fourni en cas de panne de batterie. Pour pallier la perte de qualité audio due à la transmission Bluetooth, les modèles haut de gamme adoptent le protocole apt-X en sachant que malheureusement peu de smartphones supportent cette norme, ce qui est assez incompréhensible d'ailleurs. Autre technologie qui trouve de plus en plus d'adhérents, la

B&O Play H7
Casque de luxe

Comme toujours, B&O propose un design d'exception associé à des matériaux de grande qualité. Ainsi l'arceau et l'articulation des oreillettes sont en métal alors que les coussinets sont revêtus de cuir d'agneau ! Le modèle beige est particulièrement esthétique. Grace aux articulations sur deux axes et à l'arceau réglable sans cran, le casque s'adapte parfaitement à l'anatomie de chacun. Les oreillettes circum-aurales dotées de coussinets à mémoire de forme rendent le port très confortable, même dans la durée. Comme le casque est fermé, il isole correctement des bruits extérieurs, mais il a aussi tendance à chauffer un peu les oreilles. La connexion en Bluetooth se fait très simplement et l'autonomie est d'une vingtaine d'heures ce qui est vraiment confortable. Au cas où, une connexion filaire par câble livré est possible aussi. Les commandes se font en tactile sur la surface en aluminium de l'oreillette droite, c'est naturel et pratique. Le son est très agréable, à la fois naturel, dynamique, mais aussi chaleureux, un réglage que B&O maîtrise vraiment bien. Tous les registres sont bien présents, avec notamment des basses généreuses mais précises et sans excès. Quelle que soit le type de musique écouté, le H7 restitue un son fidèle très aéré, mais aussi un peu arrondi pour une écoute à la fois audiophile et récréative.

Caractéristiques :
Type : circum-aural. Connexion : Bluetooth 4 apt-X.
Réduction de bruit : non.
Fonction mains-libres : oui. Poids : 275 grammes.

449 €

Divacore Addict
Exploit français

La société française spécialisée dans l'audio lance le casque Addict, un supra-auriculaire sans-fil original. Sa forme moderne avec des oreillettes triangulaires tranche nettement avec la majorité des productions concurrentes. Dans sa livrée bicolore noir et bronze, ce casque peut plaire, d'autant que la finition est bonne, surtout au prix proposé. Même si le plastique domine, le casque semble solide. Les coussinets en similicuir sont agréables au contact, l'arceau est par contre revêtu d'un caoutchouc trop ferme. La forme curieuse des oreillettes s'adapte finalement bien à l'oreille avec un confort plutôt bon, surtout pour un supra. Un port prolongé ne devrait pas poser trop de problèmes. Le bouton principal judicieusement placé permet d'allumer le casque aisément ce qui vaut aussi pour le contrôle du volume. L'autonomie est très longue avec plus de 25 heures sur une charge. À l'écoute, on est surpris par la qualité audio de ce casque pourtant très accessible en termes de prix. Tous les registres sont présents. Les basses sont légèrement en avant, mais pas trop. Le son est précis mais suffisamment rond pour ne pas devenir agressif. Surtout, il y a de la présence et de la dynamique, un régal pour la voix ou de l'instrumental solo. Pour son prix, ce casque propose un rendu sonore qui rivalise avec des modèles bien plus onéreux.

Caractéristiques :
Type : supra-auriculaire. Connexion : Bluetooth 4.1 apt-X.
Réduction de bruit : non.
Fonction mains-libres : oui. Poids : 225 grammes.

149 €

réduction de bruit active qui se combine aisément à un casque sans fil car la consommation d'un tel système est maîtrisée et n'entame pas trop l'autonomie. Même si le casque à arceau fermé isole déjà assez bien passivement, la réduction active permet de filtrer les bruits gênants, notamment dans les transports. La tendance va d'ailleurs vers une réduction assez légère pour ne pas confiner l'utilisateur ni le couper totalement de son environnement.

Dessus ou autour

Le sans fil et la réduction de bruit active sont donc les deux principaux moteurs de croissance sur le marché du casque, à qualité audio et de finition équivalentes. Deux familles cohabitent sur ce segment, le modèle supra-auriculaires et le circum-aural. Derrière ces termes barbares se cachent simplement une notion de taille des écouteurs, les premiers plus petits prenant appui sur le pavillon de l'oreille alors que les seconds plus larges viennent les entourer. Les « supras » sont généralement moins encombrants et plus légers mais aussi moins confortables et moins isolants. Les casques circum-auraux ont fait des efforts sur leur ligne, avec des matériaux légers, des arceaux qui se plient et des écouteurs qui pivotent pour un emport plus facile. Généralement, les casques nomades sans fil sont de type fermé, sans ouverture entre la membrane du haut-parleur et l'extérieur, ce qui assure un bon couplage à l'oreille, mais peut aussi les faire chauffer (littéralement) en utilisation prolongée.

Qualité audio

La qualité perçue et le confort sont souvent liés à l'emploi de matériaux nobles et au recours à des solutions mécaniques solides. Un arceau en aluminium garantit solidité et flexibilité. Des mousses à mémoire de forme pour les écouteurs améliorent le confort. Recouvertes de cuir, elles assurent un contact plus agréable avec la peau. Cependant, certains plastiques imitation cuir sont tout aussi efficaces, mais moins prestigieux. La qualité audio sera déterminée par celle des haut-parleurs, le plus souvent uniques dans chaque oreillette. Le diamètre joue un rôle important et il y a un certain consensus qui s'est fait autour du 40 mm, à la fois raisonnable en taille et suffisamment grand pour offrir assez de surface à la membrane. Ensuite, c'est le réglage audio qui fait la différence. Évidemment, tout cela requiert un grand savoir-faire et logiquement ce sont les spécialistes de l'audio qui produisent souvent les casques les plus convaincants. Devant la réussite du segment, il y a cependant de nombreuses marques nouvelles qui tentent leur chance ce qui a aussi pour effet de faire baisser le prix moyen. Certaines sortent du lot avec des produits remarquables. Assez généralement, les enseignes devraient éviter de multiplier les modèles trop entrée de gamme autour des 50 euros, car cela décrédibilise le rayon, et la plupart des consommateurs sont prêts à payer plus pour un casque sans fil de qualité qui se trouve à partir d'une centaine d'euros, le haut de gamme pouvant atteindre les 500 euros.

Altec Lansing Shadow
Belle finition

L'aspect est très réussi. La forme est originale, avec l'arceau carré dont le bas épouse l'arrondi des oreillettes, et la fabrication est de qualité, avec une armature métallique du plus bel effet. Les oreillettes sont recouvertes d'un caoutchouc peau de pêche et les coussinets comme le haut de l'arceau sont bien rembourrés avec un similicuir très agréable au toucher. Seule réserve, les crans de l'arceau sont trop souples et la position choisie se dérègle souvent. Avec des oreillettes qui entourent le pavillon de l'oreille, l'isolation passive est plutôt bonne et le casque est confortable à porter. La transmission se fait en Bluetooth et l'autonomie est de huit heures, ce qui est relativement peu face aux standards actuels. La restitution sonore est correcte, mais manque de dynamique et de présence, c'est un peu sourd. Pourtant, tous les registres sont bien là avec des graves un peu mis en avant ce qui est un bon choix pour une écoute récréative. Les commandes sont classiques et une utilisation filaire est possible. Ce casque convainc par son look, sa qualité de finition et son confort mais déçoit un peu à l'écoute.

Caractéristiques :
Type : circum-aural. Connexion : Bluetooth 4 apt-X.
Réduction de bruit : non.
Fonction mains-libres : oui. Poids : 256 grammes.

149 €

Denon AH-GC20
Le son et le silence

Ce casque déjà assez imposant affiche un design sobre mais soigné. L'aluminium de l'arceau côtoie le revêtement peau de pêche des oreillettes, le similicuir de qualité des coussinets et même une sorte de tissu pour la partie en contact avec le crâne. C'est propre et efficace, à défaut d'être très luxueux. Circum-aural, le Denon s'avère très confortable à porter. Les réglages sont précis et la pression exercée sur les oreilles est faible. L'isolation passive est déjà élevée, mais le fabricant y a ajouté la réduction de bruit active. Elle s'avère très efficace sans pour autant imposer une sensation de confinement. En revanche, elle n'est pas désactivable. Le rendu sonore est très satisfaisant avec de la présence et de la dynamique à revendre. Tous les registres sont bien présents sans que l'un ne prenne le pas sur l'autre. Les basses sont légèrement appuyées, juste assez pour ne pas entamer la fidélité et procurer une écoute agréable dans la durée, jamais agressive. L'équilibre est très réussi et toutes les musiques siéront à ce casque. L'autonomie est très longue, avec 18 heures sur une charge et un fonctionnement filaire est possible. Les oreillettes se tournent pour occuper moins de place en voyage. Ce casque est donc une vraie réussite pour qui cherche surtout l'efficacité et un bon son.

Caractéristiques :
Type : circum-aural. Connexion : Bluetooth 4 apt-X.
Réduction de bruit active : oui.
Mains-libres : oui. Poids : 275 grammes.

349 €

PORTATIF
& SANS FIL
BLUETOOTH
& TACTILE
HOME
CINEMA
ALTEC
LANSING
WE WERE FIRST.
SOUND FIRST.
HAUTE
FIDÉLITÉ
DESIGN
INNOVANT
MOBILITÉ &
OUTDOOR
International
CES
CENTRAL HALL
STAND | BOOTH 12828

Asus
Zen Aio Z240ICGT

Ordinateur tout-en-un

Mac ou PC ? Au premier coup d'œil, difficile de différencier cet ordinateur de son homologue à la pomme. La finition est exemplaire et tout respire la robustesse. Doté d'une dalle tactile Ultra-HD IPS, l'écran offre des angles de vision larges, une bonne luminosité et un excellent contraste. Les couleurs sont bien restituées. Bien que l'écran soit brillant, les reflets sont limités. Avec un tel affichage, les photos et vidéos en Ultra-HD sont sublimées. Autre particularité de ce tout-en-un, sa caméra 3D RealSense. Outre les fonctions classiques d'une Webcam, elle permet d'ouvrir une session Windows par reconnaissance faciale, elle analyse aussi les mouvements des mains et peut numériser un visage en 3D. Quel Intérêt ? L'utilisateur fait l'économie des mots de passe, peut piloter un jeu par les gestes et intégrer son visage dans un avatar qui pourra, par exemple, être imprimé en 3D. Équipé de la dernière génération de processeur Intel Core i7 et d'un SSD de 512 Go, l'Asus Zen Aio Z240ICGT est un monstre de puissance. Il sera idéal pour la retouche photo, le montage vidéo et plus généralement toute activité qui nécessite de bonnes performances. En revanche, la puce graphique GeForce GTX960M n'est pas assez musclée pour le jeu en Ultra-HD. Pour obtenir une bonne fluidité, il faudra se contenter du Full-HD avec les détails graphiques réglés en médium.

CARACTÉRISTIQUES

Écran Ultra-HD, processeur Intel Core i7-6700T à 2,8 GHz, 32 Go DDR4, SSD 512 Go, Nvidia GeForce GTX 960M, connectique USB 3.1 Type-C, 4 USB 3.0, USB 2.0, 2 HDMI, Ethernet, WiFi, Bluetooth 4.0, lecteur carte SD, dimensions 53,4 x 40,1 x 16,1 cm, poids 7,3 kg

CATÉGORIE Haut de gamme

CONTACT Asus : 01 70 94 50 60

PRIX 2 399€

Hisense
LTDN58K700

Téléviseur

Encore peu connue dans l'Hexagone, la marque chinoise Hisense s'implante de plus en plus dans notre pays sur le marché des téléviseurs. La marque commercialise notamment un modèle 58 pouces baptisé LTDN58K700. Le design est minimaliste avec des bords fins et un cadre métallique. Les pieds sont fixés de part et d'autre du téléviseur, ce qui confère un aspect aérien à la dalle. Ce modèle Ultra-HD s'appuie sur un rétroéclairage LED avec local Dimming, intègre la fonction Smart TV et la 3D active. Le contraste est élevé sans pour autant perdre en nuances sur des parties de l'image très claires. Pour profiter pleinement du potentiel de la dalle, on choisira le mode cinéma en y apportant quelques réglages. En augmentant légèrement le contraste et la luminosité et en réduisant la compensation de mouvement, on obtient un rendu équilibré et des tons chair satisfaisants. La partie connectée est simple et pratique avec l'accès aux principaux services comme Netflix, Deezer, Dailymotion, Youtube, etc. Ce grand écran de 58 pouces affiche une image Ultra-HD de grande qualité alors que son prix reste très abordable.

CARACTÉRISTIQUES

Ultra-HD/4K, résolution 3840 x 2160 pixels, 3D active, connectique 4 HDMI, 3 USB, Ethernet, WiFi, compatibilité DLNA, Smart TV

CATÉGORIE Milieu de gamme

CONTACT Hisense : 01 76 49 05 05

PRIX 1299€

Motorola
Moto X Force

Smartphone

C'est le nouveau smartphone haut de gamme du fabricant américain. Principale particularité de ce modèle : un écran annoncé comme incassable. Et effectivement, le Moto X Force a survécu aux chutes que nous lui avons infligées. Si d'aventure l'utilisateur réussissait à casser (involontairement) l'écran, il peut compter sur quatre ans de garantie. Attention tout de même, le reste du téléphone est on ne peut plus classique. Le cadre en aluminium marque assez vite et le châssis n'est pas étanche. La dalle de 5,4 pouces AMOLED est parmi les meilleures que nous ayons testées. On ne peut pas en dire autant de l'appareil photo qui est tout juste moyen. Les performances sont de haute volée alors que l'autonomie est longue avec deux jours sur un charge, une équation réussie. Bien qu'un peu décevant en photo, le Moto X Force est une option intéressante pour qui cherche un smartphone Android haut de gamme performant et solide.

CARACTÉRISTIQUES

Android 5.1.1, Ecran AMOLED 5,4 pouces 2560x1440 pixels, processeur Qualcomm Snapdragon 810 (2 GHz), mémoire vive 3 Go, stockage 32 Go, WiFi ac, micro USB, micro SD, Bluetooth 4.1, Dimensions 149,8 x 78 x 9,2 mm, 169 g

CATÉGORIE Haut de gamme

CONTACT Motorola : 01 69 35 77 09

PRIX 699€

Bose
Sound Touch 10

Enceinte multiroom

Avec cette nouvelle enceinte sans fil multiroom, Bose complète sa gamme en proposant un modèle compact. La SoundTouch 10 est plus haute que large et sa finition, sans révolutionner le genre, est correcte. Le coffret est en plastique mat, de couleur blanche ou noire, un tissu acoustique protège le haut-parleur et elle repose sur deux pieds antidérapants. L'enceinte est légère, on peut la déplacer facilement d'une pièce à une autre. L'évent arrière, de forme conique, sert de poignée de transport. À l'écoute, la restitution fait la part belle à la puissance et à un registre grave trop présent. Malgré tout, les voix humaines sont bien restituées avec de la clarté et un bon rendu. La puissance est importante pour une enceinte de cette taille, mais en montant le volume, les aigus deviennent trop agressifs. Mieux vaut privilégier les musiques électroniques. Malgré des indications claires et détaillées, la mise en service est longue et fastidieuse. Les différentes opérations ne sont pas rapides, la connexion automatique au WiFi est aléatoire et il faut souvent passer par le mode manuel pour se connecter. Des points ergonomiques que Bose se doit d'améliorer.

CARACTÉRISTIQUES

Type enceinte sans-fil multiroom, WiFi, Bluetooth, mini-jack 3,5 mm, mini-USB, formats audio MP3, WMA, AAC, Apple Lossless, compatible DLNA, Spotify, Deezer, iTunes et Webradios, Dimensions 14,1 x 21,2 x 8,7 cm, poids 1,8 kg

CATÉGORIE Milieu de gamme

CONTACT Bose : 0800 85 99 58

PRIX 199€

Polaroid Printer

Imprimante

Les appareils photo instantanés ont connu une véritable résurrection ces derniers temps, surtout auprès d'un jeune public. À force de dématérialiser, tout devient éphémère, le temps d'un post sur un réseau social avant de passer à autre chose. Pour autant, le smartphone est bien l'appareil photo d'une majorité et il suffit d'une imprimante pour en faire un Polaroid qui conserve la photo sous forme de fichier. Cette tout petite imprimante sans fil (la taille d'un smartphone en plus épais) se glisse dans une poche et prend moins de place qu'un appareil instantané. L'installation est automatique en NFC après avoir téléchargé l'application (iOS et Android). Connecté en WiFi au smartphone, l'impression se fait en un clin d'œil, avec ce rendu typique du Polaroid grâce à la sublimation thermique. Si les couleurs sont approximatives (c'est aussi ce qui fait le charme), la qualité de l'impression est franchement bonne. Avec un format lilliputien (5,4 x 8,6 cm), la photo s'offre en tant que souvenir et se glisse aisément dans un portefeuille. Cet objet sympathique allie la modernité de la connexion sans fil à la tradition de l'instantané, il n'y a guère que le prix d'un euro le tirage qui puisse freiner les ardeurs.

CARACTÉRISTIQUES

Imprimante sans fil, sur batterie, recharge USB, sublimation thermique, format tirage 54 x 86 mm, connexion WiFi, NFC

- **CATÉGORIE** Milieu de gamme
- **CONTACT : www.polaroid.com**
- **PRIX** 149€

JBL Boost TV

Barre de son

Cette barre de son est extrêmement compacte avec 38 cm de large. Elle permet d'améliorer le son d'un téléviseur ou de diffuser celui d'un smartphone comme d'une tablette à l'aide du Bluetooth. Son design est moderne avec une livrée noire, des formes arrondies et une finition très soignée. Deux évents aux extrémités servent à la diffusion des basses, ils sont associés à deux haut-parleurs large bande de 5 cm pour les médiums et les aigus. Les commandes sont alignées sur le dessus de l'enceinte. À l'écoute, la JBL assure une bonne dynamique. On peut pousser le volume sans trop de crainte. Au-delà d'un certain niveau, l'image sonore est moins précise et les aigus sont trop scintillants. L'enceinte propose un élargissement de l'image sonore grâce au Virtual Surround. L'appui sur le bouton idoine provoque plus d'ampleur aux écoutes. La scène devient plus large et plus profonde, mais reste confinée à l'avant et sur les côtés. Le registre grave est crédible. Au final, on peut saluer la performance au regard de la taille.

CARACTÉRISTIQUES

Puissance 30W RMS, 2 haut-parleurs de 5 cm, 1 optique, 1 mini-jack, Bluetooth 3.0, compatibilité Dolby Digital, Harman Display Surround, JBL Connect, Dimensions 37,6 x 12,2 x 8,4 cm, poids 1,3 kg

- **CATÉGORIE** Milieu de gamme
- **CONTACT JBL : 02 43 38 44 23**
- **PRIX** 200€

HP Spectre X2

Notebook 2-en-1

Avec la Surface, Microsoft a initié le 2-en-1 haut de gamme sans compromis dans le monde du PC. Le Spectre X2 tente de la rivaliser par des prestations similaires à un tarif plus abordable. On se doit déjà de saluer le design original et l'excellente finition. Le clavier est fourni avec la tablette et offre un toucher confortable ainsi qu'un grand pavé tactile. De ce point de vue, le X2 surpasse même la Surface Pro 4. L'écran de 12 pouces au format 3/2 est de bonne qualité, mais on aurait aimé des bords plus fins pour rendre la tablette moins imposante. Cependant, il faut bien loger les composants. Le processeur Intel Core M3 de dernière génération offre des performances en nette hausse dans cette catégorie, ce qui rend l'utilisation nettement plus confortable. Le modèle de base devra se contenter d'une utilisation bureautique, mais la variante en Core M7 est très polyvalente. L'autonomie est correcte avec six heures 35 d'utilisation sur une charge. Bien qu'un peu moins puissant que la Surface Pro 4, le Spectre X2 représente une très bonne alternative à un tarif nettement plus attractif.

CARACTÉRISTIQUES

Processeur Intel Core M3-6Y30, mémoire vive 4 Go, écran 12 pouces LED Full-HD, SSD 128 Go, WiFi ac, Bluetooth 4.0, 303 x 209 x 13,1 mm, 1,19 kg (tablette et clavier)

- **CATÉGORIE** Haut de gamme
- **CONTACT HP : 08 92 6960 22**
- **PRIX** 999€

Harman/ Kardon Onyx Studio 2

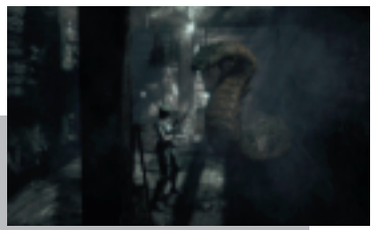
Enceinte sans fil

L'enceinte Onyx Studio revient dans une nouvelle version apportant plusieurs nouveautés au niveau de la connectique et de l'utilisation avec un smartphone. On note la présence d'un bouton symbolisant un téléphone et juste à côté un petit trou qui est l'emplacement d'un microphone. Cette enceinte est toujours aussi réussie en termes de design, la forme ronde et les deux pieds chromés à l'arrière lui donnent un aspect moderne et attachant. La face avant de l'enceinte est protégée par un cache en plastique recouvert d'un tissu perforé. La finition est exemplaire. À l'écoute, l'enceinte est un régal, elle est musicale, puissante et la restitution est équilibrée. Il y a de la profondeur, on ressent bien les différents plans sonores ou la largeur de la scène, les aigus sont bien ciselés et les voix ressortent avec chaleur et intensité. Il y a du grave aussi, les deux radiateurs passifs apportent vigueur et vivacité, le son est dynamique et sans distorsion, même à fort volume. Cette enceinte sans fil de salon est belle et propose une écoute de grande qualité.

CARACTÉRISTIQUES

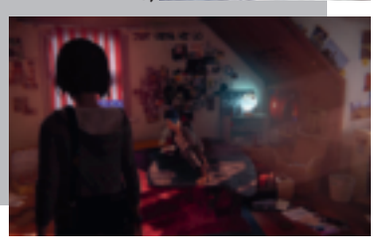
Puissance 60W RMS, réponse en fréquence de 2402 à 2480 MHz, 4 x 2 voies plus deux radiateurs passifs, autonomie 5 heures, formats audio MP3, WMA, MPEG 4, AAC (48 kHz/24 bits), WAV, FLAC et AIFF, dimensions 28 x 16,1 x 26 cm, poids 2,7 kg

- **CATÉGORIE** Milieu de gamme
- **CONTACT Harman/Kardon : 02 43 38 44 23**
- **PRIX** 229€



Jaquette non définitive

Jaquette non définitive



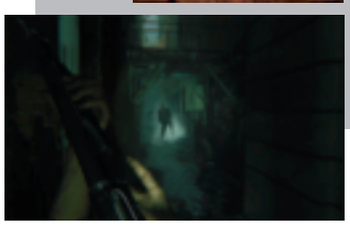
Life is Strange

Aventure
Le 22 janvier

Quelques semaines après la parution du cinquième et dernier épisode de Life is Strange, Square Enix propose une version physique et intégrale du jeu d'aventure des Français de DontNod. Voici l'un des jeux événements de 2015, un jeu d'aventure graphique poignant qui suit le destin de Max , une étudiante en photographie de retour dans sa ville natale… et qui se découvre la capacité de remonter le temps. Personnages attachants, jeu ingénieux avec le temps, sujets sensibles jamais abordés dans le jeu vidéo : voilà un titre rare, inoubliable, à faire découvrir absolument.

- MARKETING Une édition limitée du jeu embarque CD de la bande originale, artbook et commentaires de l'équipe de développement.
- MISE EN PLACE Non communiquée
- DÉVELOPPEUR DontNod Entertainment
- EDITEUR Square Enix
- DISTRIBUTEUR Square Enix
- NOMBRE DE JOUEURS 1
- JEU EN LIGNE Non
- PRIX PUBLICS CONSEILLÉS

30€ environ (version standard)
35€ environ (édition limitée)



Resident Evil
Origins Collection

Action/aventure
Le 22 janvier

À l'occasion de la sortie sous forme dématérialisée de Resident Evil Zero le 19 janvier sur PC, PS4 et Xbox One, Capcom propose une compilation physique regroupant le titre et Resident Evil HD. On retrouve ainsi sur une même galette deux aventures différentes : Zero se penche sur les événements précédant le jeu original, tandis que Resident Evil HD est une somptueuse reprise du jeu original par lequel tout a commencé il y a bientôt 20 ans. Resident Evil Zero, qui fait son retour 13 ans après sa sortie initiale sur GameCube, devrait profiter d'effets visuels et sonores revus, d'après l'éditeur.

- MARKETING Non communiqué
- MISE EN PLACE Non communiquée
- DÉVELOPPEUR Capcom
- EDITEUR Capcom
- DISTRIBUTEUR Capcom
- NOMBRE DE JOUEURS 1
- JEU EN LIGNE Non
- PRIX PUBLIC CONSEILLÉ

40€ environ

Zombi

Action
Le 21 janvier

Intitulé ZombiU lorsqu'il accompagnait les premiers pas de la Wii U, le jeu de survie dans une ville de Londres en proie à une terrifiante épidémie de zombies se voit adapté aux consoles concurrentes et au PC. Rebaptisé Zombi pour l'occasion, le titre propose toujours une expérience viscérale en vue subjective dans laquelle le joueur doit se frayer un chemin dans les ruelles de Londres et faire prendre la relève à un autre personnage quand son héros se fait tuer. Nouvelles armes, temps de chargement plus courts et nouveaux effets visuels sont au menu de ces versions qui doivent en revanche composer sans l'écran additionnel du gamepad.

- MARKETING Non communiqué
- MISE EN PLACE Non communiquée
- DÉVELOPPEUR Ubisoft
- EDITEUR Ubisoft
- DISTRIBUTEUR Ubisoft
- NOMBRE DE JOUEURS 1
- JEU EN LIGNE Non
- PRIX PUBLIC CONSEILLÉ

19,99€ environ

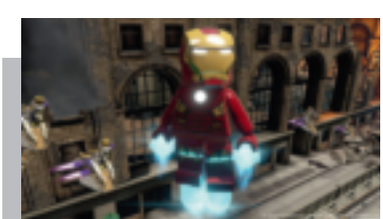
Lego Marvel's Avengers

Action/plate-forme
Le 27 janvier

La licence Lego en jeux vidéo poursuit ses aventures aux côtés des super-héros. Après les univers DC Comics, mais aussi Marvel, c'est plus précisément sur les Avengers que le nouveau jeu se penche. Basé sur les scénarios des films Avengers et L'Ère d'Ultron, le titre devrait avoir la particularité de proposer différents lieux issus des univers Marvel à explorer librement. New-York, Washington DC, Asgard ou encore l'extérieur de la base Shield pourront ainsi être explorés en monde ouvert. Le joueur pourra incarner une centaine de personnages issus de ces univers.

- MARKETING Non communiqué
- MISE EN PLACE Non communiquée
- DÉVELOPPEUR TT Games
- EDITEUR Warner Bros
- DISTRIBUTEUR Warner Bros
- NOMBRE DE JOUEURS NC
- JEU EN LIGNE Non
- PRIX PUBLICS CONSEILLÉS

entre 40 et 60€ environ



Jaquette non définitive

INSPIRE *the* PRESENT

PREPARE *the* FUTURE

MedPi 2016

Du 17 au 20 mai

Grimaldi Forum | Monaco

www.medpi.com

Reed Expositions

Surfez les doigts dans le net.

Branchez et le tour est joué : profitez du Wi-Fi dans toutes les pièces grâce à votre réseau électrique : CPL devolo.

TEST LABO
NUMERIGUES

Le **starter kit dLAN® 1200+ WiFi ac de devolo** vous apporte le Wi-Fi partout chez vous, sans perte de signal :

- Le Wi-Fi le plus rapide
- Installation Plug & Play
- Technologie allemande primée
- Garantie fabricant 3 ans

www.devolo.fr

devolo