

# JD Li

4,50€

Le Journal Des Loisirs Interactifs  
www.jdli.com

N°315 / 13 juillet 2016



# DIMENSIONS

LAISSEZ LIBRE COURS À VOTRE IMAGINATION



games





# DIMENSIONS™



\*\* Pack Histoire : contient 1 personnage, 1 véhicule, 5 à 6 niveaux et plus de 200 briques Lego pour construire le portail

© 2015 The LEGO Group.™ & © DC Comics. THE LEGO MOVIE © The LEGO Group & WBEL. © New Line.™ & © SZC lic. to WBE.™ & © Universal Studios and U-Drive Joint Venture.™ & © WBEL. (s15)



# UN PLAN MÉDIA ENCORE PLUS ÉPOUSTOUFLANT



TV



DIGITAL



RADIO



AFFICHAGE



PRESSE

• 6 mois de communication

• 45 millions de contacts



Pack De Démarrage Lego Dimensions



## LES NOUVEAUTÉS VENUES D'UNE AUTRE DIMENSION !

PACK HISTOIRE™



SOS Fantômes

PACKS AVENTURE



Peter Venkman - SOS Fantômes



Mission Impossible

PACKS ÉQUIPE



Adventure Time



Harry Potter

PACK HÉROS



Agence Tous Risques

LA POLAROID FAMILY PRESENTE

Profitez de  
100 Go  
de stockage  
gratuit pendant  
2 ans



\*Modèle blanc

# WINDOWS NOTEBOOK PRO SERIES

10.6" / 11.6" / 14.1"

[www.polaroid-me.com](http://www.polaroid-me.com)



**Polaroid présente son Notebook :**

Grâce à ses 3 tailles différentes et fonctionnant sous Windows 10, processeur Intel, avec 100Go de mémoire sur le One Drive, il répond à toutes les attentes des consommateurs.





## PANORAMA

# P24 Les ordinateurs de la rentrée



**Maison connectée : les 8 objets connectés de l'été** P20



**La réalité virtuelle accroche le grand public** P18



**Salon de l'E3 : ce qu'il ne fallait pas rater** P28



**L'industrie du jeu vidéo en croissance de 4% grâce aux logiciels** P8

## ÉDITO



crédit : Olivier Marchetti

**LA RÉALITÉ VIRTUELLE OU L'ARBRE QUI CACHE LA FORÊT**

Toutes les attentions sont tournées vers les casques de réalité virtuelle. Il faut dire que la promesse est alléchante : vivre des expériences effrayantes, inaccessibles, tout en n'engageant pas son intégrité physique. Seule inconnue, cela va-t-il bouleverser notre civilisation, rester une curiosité passagère ou même s'avérer problématique pour notre anatomie ? Or pendant ce temps, une autre révolution de l'immersion se fait discrètement en coulisse, celle des films à 360°. Partout des expériences sont menées, ici on filme des rhinocéros en voie de disparition, là, c'est un documentaire sur le festival du Hellfest. Ces vidéos sont tournées avec des caméras filmant tout l'espace autour d'elles. Les images se regardent avec un casque de réalité virtuelle, pour une immersion totale, mais pas seulement. Ils se regardent également sur un ordinateur, la souris permettant d'orienter le regard, et ça touche tout de suite beaucoup plus de monde. Alors au-delà de la réalité virtuelle, la vidéo connaît une nouvelle révolution avec les films à 360°, à ne pas négliger non plus.

**Corinne Couté**  
Rédactrice en chef

## MARCHÉ

- 8** Chiffres marché du jeu
- 18** Focus : la réalité virtuelle en démonstration
- 20** Focus : marché de la maison connectée

## HARDWARE

- 12** News
- 24** Panorama : les ordinateurs de la rentrée

## SOFTWARE

- 28** Focus : tendance E3

## GUIDES

- 32** Hardware
- 34** Jeux vidéos

**Le grand public accroche avec la réalité virtuelle**

Alors que les premiers casques de réalité virtuelle arrivent tout juste en magasin, les initiatives pour la faire connaître au grand public se multiplient avec succès. Un signe d'un intérêt durable du public ?

**18****E3, ce qu'il ne fallait pas rater**

Comme chaque année, le salon de l'E3 a été l'occasion pour l'industrie du jeu vidéo de faire les grandes annonces pour l'année à venir. Retour sur les tendances qu'il ne fallait pas rater.

**28****Les ordinateurs portables pour étudiants**

Le "back to school" est propice à l'équipement en informatique. Le JDLI dresse le panorama des ordinateurs qui devraient cartonner à la rentrée.

**24****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  
**Éditeur délégué**  
Stéphane Demazure

**Rédactrice en chef**  
Corinne Couté  
ccoute@jdli.com  
**Ont collaboré à ce numéro**  
Mathieu Chartier, Fabrice Dusch,  
Marie Ducoudray  
**Maquette**  
NewsCo Studio

**Secrétaire de rédaction**  
Stéphane Miekisiak

**Publicité : Newsco Régie**  
**Directeur général**  
Pierre Sacksteder  
**Directrice du développement commercial**  
Anna Seifert  
aseifert@newsco.fr  
**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

**Administration des ventes**  
Sylvia Besse  
01 75 60 40 93  
sbesse@newscoregie.fr

Le JDLI est édité par Microcoop, SARL au capital de 30 000 €. Siège social : 23 bis rue Danjou CS 40116 92 517 Boulogne Billancourt CX  
**Site Web** : www.jdli.com

**Imprimé par lapca**  
83 490 Le Muy  
ISSN : 1633 - 7123  
Dépôt Légal : à parution

**Prix de l'abonnement** : 22 numéros pour 1 an pour la France Métropolitaine : 79 €. 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. Photos : Tous droits réservés.





**gamescom**  
PARTNER COUNTRY 2016  
**TURKEY**

# European High Score



gamescom a toujours été fantastique et un grand succès pour nous !

(Category Manager, TEKNOSA, Turquie)

gamescom présente les tendances mondiales en matière de divertissement et permet d'accéder au marché européen.

(CEO, Koch Media, Allemagne)

Parfait, magnifique, informatif – j'attends avec impatience l'édition 2016 de gamescom.

(Purchasing Director, Gaming, Maxitoy's, Belgique)



**17-21.08.2016**  
**Cologne**

Réservez vos badges dès maintenant !  
[gamescom-cologne.com](http://gamescom-cologne.com)

Salons de Cologne  
12 rue Chernoviz, 75782 Paris cedex 16  
Tél. 01 45 25 82 11, Fax 01 45 25 63 96  
[contact@koelnmesse.fr](mailto:contact@koelnmesse.fr)



**gamescom**

Celebrate the games!



# Le marché du jeu progresse de 4%

Sans même tenir compte des possibilités de la réalité virtuelle, le marché des jeux vidéo continue de progresser grâce aux ventes de logiciels et d'accessoires. Décryptage d'une industrie qui se porte décidément bien.

Par Fabrice Dusch

**Les chiffres du marché du jeu vidéo du premier semestre 2016 viennent de tomber.** Ils ont été présentés lors de la conférence d'ouverture de l'Idef, le salon des professionnels du jeu vidéo, à Juan-Les-Pins, le 27 juin dernier, et élaborés à partir des données panel de GfK. Sur le premier semestre 2016, le marché global du jeu vidéo affiche une croissance de +4% par rapport à la même période en 2015, avec un chiffre d'affaires total d'environ 1 milliard d'euros. À ce titre, l'ensemble des écosystèmes gaming, que ce soit sur PC, consoles ou mobiles, sont en croissance. Ce qui confirme le dynamisme et la bonne santé de cette industrie. En cette période charnière post-E3, tous les indicateurs sont donc au vert pour que le marché s'offre des perspectives

favorables cette année. « Le marché sera à minima en croissance de +3% à fin 2016. Cette prévision est volontairement prudente car il est complexe d'évaluer l'engouement et les volumes de ventes que vont générer les casques et accessoires de réalité virtuelle. Le lancement de nouvelles plateformes, l'arrivée de nouvelles technologies, la richesse du catalogue de jeux annoncés devrait néanmoins dynamiser le secteur et répondre à l'appétence des joueurs », souligne Jean-Claude Ghinozzi, président du SELL (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs).

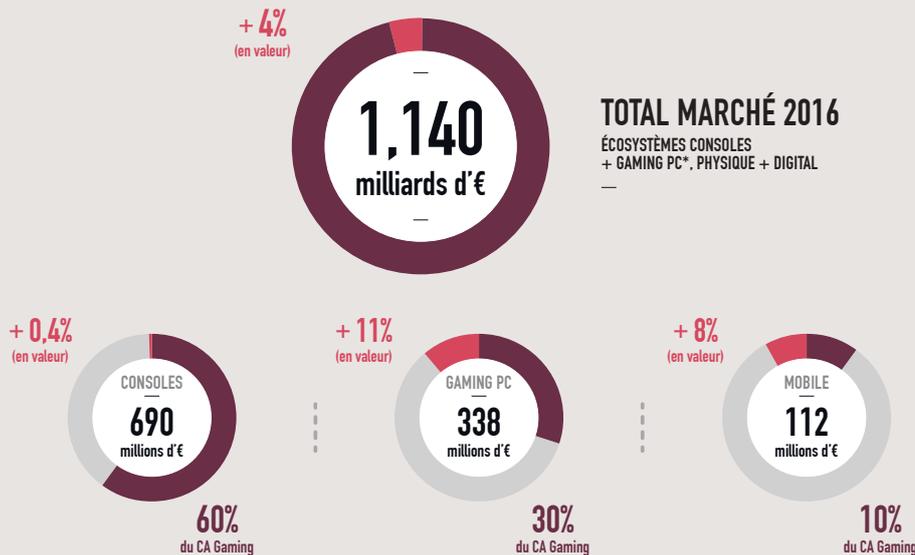
## Les consoles à la peine

Les ventes de hardware consoles (consoles de salon et portables) ont généré 150 millions d'euros sur ce début d'année 2016. Un segment qui a connu une décroissance de -17% par rapport à 2015. Une baisse qui s'explique en partie par la fin d'une première vague d'équipement de la huitième génération après un démarrage, il est vrai, exceptionnel, des consoles de salon (un parc installé à date de 4 millions de machines en France). Autre raison de ce fléchissement : un attentisme des consommateurs aux alentours du mois de juin pour l'annonce des nouvelles consoles. Cet effet durera vraisemblablement jusqu'au renouvellement de l'offre et l'arrivée de nouvelles plateformes annoncées à l'E3, ainsi que celle des casques de réalité virtuelle. La dernière raison qui explique la décroissance tient en deux mots : New 3DS. L'année dernière, la console portable de Nintendo avait boosté les ventes lors de sa sortie en février 2015. Aucune machine n'a compensé ce lancement en 2016. Néanmoins, des titres à très fort potentiel comme Monster Hunter Generations (15 juillet) et Pokémon Soleil / Lune (23 novembre) devraient relancer les ventes de consoles portables sur le second semestre.

## Des PC gaming achetés au prix fort

L'écosystème PC gaming - qui comprend le hardware, le software en boîte ou en téléchargement et les accessoires- a pesé 338 millions d'euros de chiffre d'affaires sur la première partie de l'année, soit une croissance de +11%. L'explication : les ordinateurs s'achètent à des tarifs de plus en plus élevés. Le prix moyen de ces PC dédiés au gaming, que ce soit des portables ou des unités centrales,

## TOTAL MARCHÉ FRANÇAIS DU JEU VIDÉO 2016 À FIN DE SEMAINE 22



Sources : estimation SELL, à partir des données panel GfK, S01-S22 2015 vs S01-S22 2016. Le Gaming PC inclut : Software (physique/digital), Hardware (ventes de PC équipés de cartes graphiques hautes performances), accessoires (souris, clavier, écran) dédiés au gaming PC.

## LA RÉALITÉ VIRTUELLE PROMETTEUSE ?

Comcast investit dans la start-up montréalaise Felix & Paul Studios

Le géant américain Comcast (propriétaire entre autres de NBCUniversal) vient d'investir 6,8 millions de dollars dans la start-up canadienne Felix & Paul studios, un studio qui développe des expériences de réalité virtuelle cinématographique. Ce financement devrait permettre à Comcast de s'installer dans le tout jeune secteur du film à 360°, utilisé dans les casques de VR. Un signe fort de l'intérêt porté à la création de contenu pour la réalité virtuelle outre-Atlantique.



dépasse allègrement les 1 000 euros en moyenne. Des prix qui ont augmenté de +20% par rapport à 2015. L'utilisateur a besoin de faire tourner des jeux récents sur sa machine, voire de s'équiper afin de participer à des tournois de eSport, le prix de vente n'étant alors plus un frein.

### Les cartes prépayées en forte croissance

Autre tendance forte sur ce début d'année 2016, l'écosystème des consoles (jeux vendus physiquement ou en digital, plus consoles et accessoires) est le premier pilier du jeu vidéo puisqu'il représente 60% du chiffre d'affaires global de l'industrie. Il s'est vendu 107 millions d'euros d'accessoires pour consoles, une valeur stable. La vente de manettes reste le premier segment en volume et en valeur dans la catégorie des accessoires console avec 33 millions d'euros pour une croissance de +3%. Le segment plus récent, les cartes prépayées, progresse d'année en année avec une génération 8 plus connectée que jamais. Pour preuve, le digital enregistre une croissance de +23% avec un marché des cartes prépayées qui pèse 30 millions d'euros à date. Mais l'acte d'achat de ces cartes prépayées pour consoles se consomme de manière très différente de ce qu'on trouve sur PC ou sur mobile, puisqu'il se fait en grande partie en magasin, et non pas en téléchargement.

### Les jeux pour consoles boostent le marché

Les très bons chiffres du parc installé de génération 8 en France (4 millions de consoles de salon et

4,7 millions de consoles portables), connaît de très bonnes répercussions sur les ventes de jeux vidéo physiques et digitales. Elles représentent sur consoles 433 millions d'euros sur les 22 premières semaines 2016, soit 63% de l'ensemble du chiffre d'affaires de l'écosystème « console », avec une croissance forte de 8% par rapport à 2015 sur la même période. Une croissance qui s'explique par le nombre de consoles installées, mais également grâce à un catalogue qui n'a jamais cessé de se renforcer depuis la fin de l'année 2015 jusqu'au premier semestre 2016.

### Le PC et les consoles cohabitent

On a souvent tendance à opposer les deux communautés consoles et PC. Même s'il existe des spécificités propres à ces deux univers, il faudra dorénavant prendre en considération l'équipement des Français dans sa globalité. En 2016, neuf possesseurs de consoles sur dix sont également équipés d'un PC. Dans le même temps, six utilisateurs de PC sur dix sont pourvus d'une console. Contrairement aux idées reçues, l'équipement type a majoritairement tourné vers la mixité, avec bien souvent la présence des deux plateformes au sein d'un même domicile. Une tendance qui devrait s'accroître avec des fonctionnalités annoncées à l'E3 comme le crossplay, qui accélèrera inévitablement le mélange des genres.

## Top 20 des ventes de jeux, marché physique en volume

(premier semestre 2016, semaine 1 à semaine 22)

- 1 - The Division (Ubisoft)
- 2 - Uncharted 4 : A Thief's end (Sony)
- 3 - Far Cry : Primal (Ubisoft)
- 4 - Call of Duty : Black Ops 3 (Activision - Blizzard)
- 5 - Fifa 16 (Electronic Arts)
- 6 - GTA 5 (Take-Two Interactive)
- 7 - Minecraft (Microsoft)
- 8 - Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm 4 (Bandai Namco Entertainment)
- 9 - Lego Marvel's Avengers (Warner Interactive)
- 10 - Rainbow Six Siege (Ubisoft)
- 11 - Pokemon Mega Donjon Mystere (Nintendo)
- 12 - Ratchet & Clank (Sony)
- 13 - Overwatch Origins Edition (Activision - Blizzard)
- 14 - Star Wars : Battlefront (Electronic Arts)
- 15 - Dark Souls III (Bandai Namco Entertainment)
- 16 - NBA 2K16 (Take-Two Interactive)
- 17 - Fallout 4 (Bethesda)
- 18 - The Legend of Zelda : Twilight Princess (Nintendo)
- 19 - La Nouvelle Maison du Style 2 : reine de la mode (Nintendo)
- 20 - Street Fighter V (Capcom)





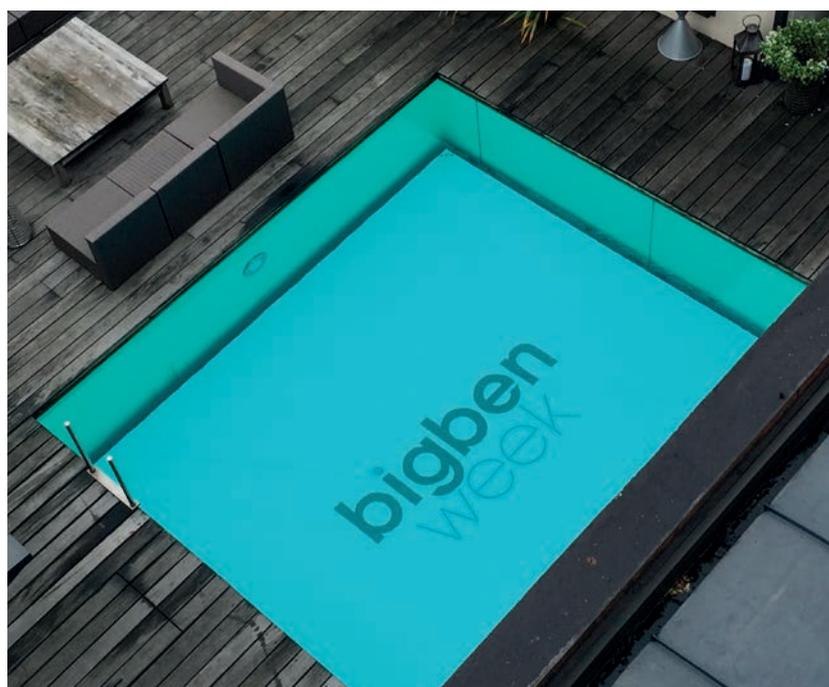
## Le top des sites marchands sur ordinateurs et mobiles

■ Médiamétrie/NetRatings a livré une partie des résultats de l'Observatoire du Consommateur connecté, à l'occasion de l'événement « Les Enjeux e-Commerce » qui s'est déroulé le 14 Juin dernier. Que ce soit sur ordinateurs ou sur mobiles, Amazon est toujours le premier site d'achat, suivi par Cdiscount sur les ordinateurs et Vente-privee.com sur les mobiles.

## Activision Blizzard Studios étend la franchise Skylanders à la télévision

■ Activision Blizzard a annoncé que Skylanders Academy, la première production d'Activision Blizzard Studios, sera diffusé à l'automne 2016 sur Netflix en streaming. La série suit les aventures de l'équipe des Skylanders, un groupe de héros aux capacités

et à la personnalité uniques, voyageant à travers le monde des Skylands. Leur mission : protéger les Skylands, et apprendre aux jeunes élèves de la Skylanders Academy comment se comporter à la manière d'un Skylander.



## Bigben fait son salon

■ Cette année, le grossiste en matériel high-tech et jeux vidéo Bigben a présenté ses produits aux acheteurs lors d'un salon individuel à Paris. Baptisé la «Bigben Week», la société avait investi pour l'occasion un loft de trois étages avec piscine à Issy-les-Moulineaux, près de Paris, la semaine du 20 juin 2016. Chaque pièce était l'occasion de présenter une catégorie d'appareils. Au programme, des

objets connectés innovants, du matériel audio, des accessoires de gaming, des démonstrations de ses derniers jeux vidéo, en particulier WRC6 avec le casque de VR Oculus Rift et un siège baquet motorisé. Cet événement était une façon pour Bigben de présenter son catalogue à la presse et aux acheteurs du retail, le distributeur ayant été absent du salon du Medpi, qui s'est tenu un mois plus tôt à Monaco.



FINAL FANTASY XV

30 septembre 2016

SQUARE ENIX

# LeEco

## 8Go de RAM dans un smartphone



LeEco veut accélérer ses prochains smartphones en les dotant de 8Go de RAM. Beaucoup d'ordinateurs traditionnels accèdent à ce niveau de mémoire vive, mais jusque-là pas les mobiles. Cette particularité le rendrait très rapide. Mais il s'agit pour l'instant d'un simple vœu pieu, les derniers modèles présentés par le fabricant chinois étant limités à 6Go de RAM. Ce smartphone pourrait aussi proposer un écran d'une résolution QHD, ainsi qu'un appareil photo de 25 mégapixels au dos, voir un double capteur photo. À suivre.

## LG Quatre smartphones dans sa gamme X



Après le X Cam et le X Screen, LG vient de présenter quatre nouveaux smartphones de sa gamme X : le X Power, le X Mach, le X Style et le X Max. On sait que le Power dispose d'un appareil photo 13 millions de pixels, d'une énorme batterie de 4 100 mAh, d'une fonction de recharge rapide et d'une radio FM qui fait son retour. Il ne fait que 7,9 mm d'épaisseur.

Le X Mach dispose d'un processeur "rapide" cadencé à 1,8Ghz et d'un lecteur d'empreintes digitales en prime. Le X Style, plus conventionnel, sera vendu 160€, contre 180€ pour le X Power. Le X Max reste quant à lui encore assez mystérieux.

## Google : Android N en approche



Si l'on ne connaît toujours pas son nom, Android 7.0 (ou "N") prépare néanmoins sa sortie dans quelques mois. Et alors que la quatrième Developer Preview du système est dorénavant disponible, Google et ses partenaires commencent à évoquer les terminaux qui seront éligibles à une mise à jour vers celui-ci. Google est logiquement le seul à annoncer une fenêtre de mise à jour, fixée à la fin de l'été. Cela concerne ses Nexus 5X, 6P et 6. Du côté des partenaires, on sait pour sûr que les HTC One A9, One M9 et 10, les Lenovo Moto G4 et G4 Plus, le OnePlus 3 et le Sony Xperia Z3 auront également droit à une mise à jour vers Android N. Le Xperia Z3 est d'ailleurs déjà éligible à la Developer Preview 4.

## Dell : Un écran tactile de 70"



Dans les salles de classe, de réunion et de formation, les heures des bons vieux tableaux sont comptées. L'offre en tableaux numériques n'a de cesse de s'enrichir, à l'image de l'immense écran tactile 70" (ce qui représente une diagonale de 178 cm) que lance l'américain Dell. Ce C7017T est un écran à la définition Full HD qui gère jusqu'à 10 points de pression et peut être piloté au doigt comme au stylet, ainsi qu'à l'aide d'une télécommande. De nombreuses entrées vidéo sont prévues, mais également une connexion WiFi qui permet de déporter l'affichage depuis un ordinateur portable. Le prix de vente est fixé à 5 000 €.

# COLOR LIGHT

Enceinte lumineuse sans Fil  
Luminous wireless Speaker

**COLOR  
BLOCK**





## BOSEbuild, L'enceinte bluetooth à monter soi-même

**BOSEbuild vient de lancer le Speaker Cube, qui n'est autre qu'une enceinte livrée en kit.** L'idée est bien sûr d'associer au produit une bonne dose de pédagogie, l'entreprise indiquant que cette enceinte est avant tout pensée pour initier les enfants à l'électronique appliquée au domaine acoustique. Toutes les pièces sont renforcées pour être suffisamment solides et le

guide de montage (fourni sous la forme d'une application) est aussi détaillé que possible, sachant qu'aucun outil n'est nécessaire. Il faut selon BOSEbuild en moyenne une heure pour assembler le Speaker Cube avant de pouvoir l'écouter fonctionner. Une fois terminée, l'enceinte qui est vendue **150€**, devient un cube de 12 cm de côté qu'il sera possible de démonter et remonter à volonté.



## ZTE, la montée en gamme se poursuit

**ZTE a officialisé son nouveau smartphone phare, le Nubia Z11, qui démarrera sa carrière en Chine avant d'être disponible partout dans le monde où la marque est distribuée.** Deux versions du téléphone seront proposées, une première offrant 64Go de stockage et 4Go de RAM à un prix de référence de **370€**, et une seconde passant à 128 et 6Go pour **520€**. Doté d'un châssis entièrement en aluminium, le Nubia Z11 est conçu autour d'un écran Full HD de 5,5" de diagonale dit "borderless", recouvert d'un verre protecteur Gorilla Glass 3. Les calculs sont assurés par un SoC Qualcomm Snapdragon 820, dont les bonnes performances ne sont plus à prouver, tandis que la partie photo s'appuie sur un jeu de capteurs 16 et 8 Mégapixels et que la fonction dual-SIM est de la partie.

## Plantronics

### Un casque de gaming autonome 24 heures



**Le fabricant de casques Plantronics a annoncé cette année à l'E3 plusieurs casques de gaming, dont un sans fil permettant de jouer 24 heures d'affilée sans recharge.** Ce Rig 800 est l'un des plus légers du marché. Il existe en deux versions, le Rig 800 HS avec la certification PlayStation et le Rig 800 HX avec la certification Xbox One. Le fabricant américain sera d'ailleurs partenaire de l'ESWC (Electronic Sports World Cup) avec ce casque, pour démontrer ses capacités lors de l'événement. Ce produit sera vendu 150 euros. Outre ce modèle très « gamer », Plantronics a également annoncé un produit un peu plus destiné au grand public avec un prix tiré vers le bas, le Rig 400 HS (pour PlayStation) et le Rig 400 HX (pour Xbox One), qui sera vendu 50 euros. Plantronics va aussi lancer un casque universel, le Rig 600, qui s'utilisera indifféremment sur les consoles, ordinateurs et téléphones mobiles. « *La certification est surtout là pour rassurer le consommateur, il n'y a pas de technologie derrière* », tempore-t-on chez Plantronics. Ce casque, dont la qualité sonore est particulièrement bonne, a un micro détachable pour s'utiliser en écoute audio traditionnelle. Le Rig 600 sera commercialisé à 100 euros. Dernière nouveauté, le Rig 4VR est destiné à fonctionner avec le casque de réalité virtuelle de PlayStation VR et sera vendu 70 euros. Distribués par BigBen, les Rig 800 et 4VR seront disponibles pour octobre 2016 en France, les deux autres casques étant annoncés également pour l'automne.





## Samsung, un autre convertible à 360°



Sans doute inspiré par les Yoga et autres X360 de Lenovo et HP, le sud-coréen Samsung a décidé de revenir au marché des portables avec des modèles équipés de charnières avancées, capables d'assurer une rotation de l'écran à 360° pour autoriser une utilisation dans les modes "tente" ou "tablette". Ce sera le cas des coûteux Notebook 9 Spin, mais aussi de ce Notebook 7 Spin fraîchement annoncé qui sera décliné sur des diago-

nales de 13,3" et 15,6". Dans les deux cas, les écrans tactiles afficheront en Full HD 1080p et les châssis proposeront une sortie HDMI, trois ports USB et un quatrième à la norme USB Type-C. Le plus petit modèle se contentera d'un processeur Intel Core i5 tandis que son grand frère aura le droit à une Core i7 plus performant, ainsi qu'à un chipset graphique dédié (GeForce 940MX). À partir de **800€**.

## Astell & Kern : un baladeur pour puristes



Bien connue des audiophiles nomades, Astell & Kern présente un nouveau baladeur, l'AK70, qui se veut être une version boostée aux hormones de son petit AK Jr. Le design reste dans la veine des précédents produits de la marque, avec une conception du boîtier en aluminium qui mesure 60,3 x 96,8 x 13 mm pour 132 g. Suffisant pour embarquer un écran 3,3" et diverses boutons de contrôle, ainsi qu'un port micro-SD permettant d'ajouter 128 Go d'espace de

stockage aux 64 Go proposés de base. À la sortie mini-Jack 3,5 mm standard s'ajoute une sortie symétrique micro-Jack 2,5 mm, tandis que l'AK70 intègre un DAC Cirrus Logic CS4398 qui convertit les sources sur une fréquence d'échantillonnage de 24 bits / 192 kHz. Compatible avec la majeure partie des fichiers audio et multimédia, ce baladeur peut aussi faire office de DAC externe en 24 bits / 96 kHz. Le prix de vente conseillé devrait s'établir aux alentours de **650€**.

## HP Un Chromebook tactile



Tranquillement, l'initiative Chromebooks poursuit son chemin. Ces ordinateurs premier prix pensés pour la productivité appliquée aux services en ligne parviennent à garder un volume de ventes intéressant. Sur ce marché, HP sera le premier à proposer un modèle 11" disposant d'un écran tactile. Le Chromebook 11 G5 qui sera vendu sous la barre des **200 euros** sera donc articulé autour d'un écran tactile d'une diagonale de 11,6" d'une définition de 1366 x 768 pixels, d'un processeur Intel Celeron N3060 cadencé à 1,6 GHz et d'une batterie qui lui garantira une autonomie confortable de 12 heures d'utilisation. Un modèle un peu plus onéreux équipé d'une dalle tactile à la résolution Full HD est également en préparation.

## Apple Le Thunderbolt Display vit ses derniers jours



Les consommateurs qui pensaient faire l'acquisition d'un Thunderbolt Display chez Apple feraient bien de se dépêcher, puisque la firme californienne a annoncé qu'elle cesserait de vendre cette référence une fois les stocks disponibles écoulés. Disponible depuis cinq ans, cet écran 27" d'une définition de 2560 x 1440 pixels vendu **1 150€** n'est plus vraiment compétitif sur le marché. C'est d'ailleurs la seule, et courte, explication apportée par Apple pour justifier cette décision : "d'excellentes solutions proposées par d'autres marques existent pour les utilisateurs de Mac". Cela sous-entend qu'a priori, le Thunderbolt Display ne sera pas remplacé par un autre modèle.

## Fenotek : dites Hi), vous êtes filmés

**Aura-t-on bientôt un majordome connecté à notre porte ?**

C'est ce qu'espère la start-up Fenotek qui a lancé une campagne de financement pour un interphone vidéo connecté baptisé Hi). Il dispose d'une caméra haute définition qui lui permet d'accueillir les visiteurs tout en proposant une surveillance continue de l'entrée de la maison. Piloté à l'aide d'un smartphone ou d'une tablette, Hi) peut envoyer une notification lorsque les enfants sont rentrés de l'école et déclencher des scénarios domotiques à l'arrivée des membres de la famille (allumage des lumières, ouverture des volets, etc.). Il permet également de déverrouiller la porte à distance s'il est utilisé conjointement à une serrure électronique.



## Samsung : petite mais...



**Samsung lance avec sa MicroSD Evo+ 256 une carte mémoire de la taille d'un ongle réellement capable de stocker 256 Go de données.** C'est énorme, surtout rapporté à la taille de l'objet, et cela répond à une demande en stockage de plus en plus importante pour les appareils mobiles, surtout à l'heure de l'enregistrement de vidéos en 4K. Ce modèle qui écrit et lit à plus de 90 Mo/s est ainsi capable de stocker quelque 12 heures de vidéo Ultra HD ou encore 55 200 photos. Lancement en juin au tarif de **220 €**.

## Canon, Objectif macro



**Dans sa série EF-M d'objectifs pour appareils photo hybrides, Canon innove avec un drôle d'objectif pensé pour les prises de vue en macro.** Cette focale fixe de 28 mm (équivalente à un 46 mm) qui ouvre à f/3,5 dispose d'un stabilisateur et d'une motorisation STM. Ses deux originalités sont de pouvoir effectuer une mise au point avec seulement 13 mm de recul par rapport au sujet, tout en proposant un système d'éclairage circulaire directement intégré à l'avant de l'optique. Le prix de lancement est fixé à **370 €**.

# Le grand public accroche avec la réalité virtuelle

Alors que les premiers casques de réalité virtuelle arrivent tout juste en magasin, les initiatives pour la faire connaître au grand public se multiplient avec succès. Le signe d'un intérêt durable du public ?

Par Marie Ducoudray et Corinne Couté

**La réalité virtuelle va-t-elle passer le stade de l'effet «waouh» ?** L'industrie de la high-tech et du jeu vidéo est actuellement suspendue à cette question. En tout cas, l'intérêt du public est au rendez-vous. Plus de 42 000 personnes se sont bousculées sur l'esplanade de la bibliothèque François Mitterrand à Paris entre le 17 et le 19 Juin où Samsung a installé le premier parc d'attraction virtuelle, le S7 life Changer Park. Ce parc éphémère était gratuit et ouvert au public âgé de 13 ans minimum, la réalité virtuelle étant déconseillée aux moins de 12 ans. 6500 mètres carrés, et une capacité de 2000 personnes par heure : une manière pour le constructeur de promouvoir son casque Gear VR. Neuf attractions ont été présentées. Le principe : mettre un smartphone Galaxy S7 dans le casque et vivre des expériences grâce à ce qui se passe à l'écran. Les ama-

teurs de sensations fortes se sont retrouvés à la place d'un surfeur, d'un skieur de saut alpin, ou d'un héros Avengers. Ils ont également pu affronter des zombies, tester des montagnes russes dans le Grand 8 baptisé Grand 7 pour l'occasion, et rencontrer un dinosaure lors d'un safari original. Pour les plus sensibles, Samsung proposait de faire le tour du monde, d'être un DJ à Ibiza ou de faire l'expérience d'un rêve éveillé dans une ambiance balnéaire.

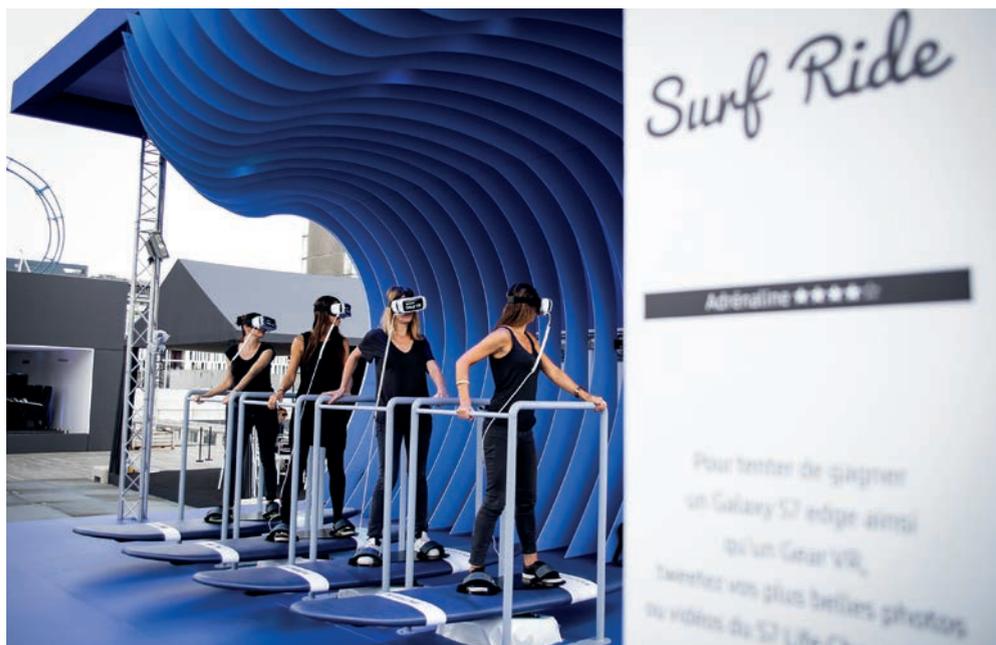
## Une heure et demie de queue

Et le parc d'attraction virtuelle du sud-coréen a recueilli un franc succès. Il fallait faire une heure et demie de queue par attraction. Il a même été nécessaire de fermer le parc plus tôt pour évacuer l'ensemble des visiteurs. Les retours sont majoritairement positifs quant à la sensation visuelle ressentie, renforcée par les sièges qui remuent dans le Grand 7 et l'air propulsé pendant la descente du skieur. Cependant, certains visiteurs ont été déçus du décalage entre les mouvements de la planche de surf et de la caméra.

Le casque Samsung Gear VR est le plus vendu en France, principalement grâce à son prix abordable (environ 100 euros), mais il s'agit d'un « cardboard », c'est-à-dire un casque de réalité virtuelle qui fonctionne avec un téléphone placé devant les yeux, contrairement à l'Oculus Rift ou le HTC Vive qui se branchent à un PC, et le PlayStation VR qui s'utilise avec la PlayStation 4. Alors ses possibilités machine sont plus limitées et un décalage peut s'installer.

## D'autres démonstrations prévues

Samsung a réitéré l'expérience avec deux festivals de musique début juillet, les Eurockéennes et le Main Square Festival, où les visiteurs pouvaient respectivement assister virtuellement aux concerts de l'autre festival. Pour prolonger ces démonstrations, Samsung remet son Gear VR en test dès juillet dans les boutiques des opérateurs mobiles, ainsi qu'à la FNAC, Darty, ou Boulanger. Le casque pourra être essayé en libre-service, avec des explications en vidéo.





**The Ark**, le film tourné à 360° par Eline Jongsma et Kel O'Neill, a été présenté au VR Arles Festival. Il montre la lutte des rangers africains et des scientifiques américains pour sauver le rhinocéros blanc du Nord, en voie de disparition.

## Arles créé un festival du film de réalité virtuelle

En marge des fameuses rencontres de la photographie d'Arles, les organisateurs ont cette année introduit un festival du film de la réalité virtuelle, le VR Arles Festival. Au programme de cet événement qui s'est déroulé du 4 au 9 Juillet, 15 films tournés à 360°, qui concouraient dans 3 catégories : documentaire, fiction et création. Le public a découvert ces créations artistiques sur des casques en accès libre. En même temps, des conférences et des échanges entre les réalisateurs et le public interrogeaient sur l'avenir de la réalité virtuelle. Car la création d'un film à 360° pose de nombreuses questions. La narration est compliquée à mettre en place. D'abord parce que les images sont regardées par un spectateur orientant son regard

où il veut, laissant toute une partie hors champ. Pour contourner cette difficulté, les films présentés au festival prennent la forme d'une succession de plans à 360°, à l'intérieur desquels le spectateur peut regarder à loisir, mais avec peu de mouvements. Plus que des films, il s'agissait plutôt d'immersion dans des photos à 360°. Finalement une utilisation assez logique de la réalité virtuelle par des photographes.



**Fukushima**, de Daniel Verdù, revient sur la catastrophe de Fukushima et montre l'ambiance actuelle des villes fantômes.

Le public a pu essayer le casque de réalité virtuelle de Samsung le Gear VR, en s'essayant au surf ou en s'immergeant dans un tour du monde.



## MAISON CONNECTÉE :

# Un marché qui n'attend plus que les produits

La maison connectée fait rêver. Les consommateurs espèrent que ces nouveaux objets vont les aider dans leurs tâches ménagères, améliorer leur confort et leur permettre de faire des économies. Une attente forte, encore peu satisfaite. Décryptage d'un marché sur les starting-blocks, qui n'attend plus que les produits.

Par Corinne Couté

**Quand on leur demande : « quels développements technologiques devraient le plus bouleverser votre vie dans les**

**années à venir ? », les consommateurs français répondent, pour la moitié d'entre eux, « la maison intelligente » (étude Consumer GfK, Mai 2016). Ils imaginent surtout des objets connectés un peu partout, mais surtout dans la cuisine pour 61 % d'entre eux (contre 17 % dans la chambre et 11 % dans le salon, selon une étude du cabinet Vanson Bourne de juillet 2015). Ils espèrent principalement que ces objets les aideront à réduire le temps qu'ils consacrent aux tâches ménagères ou qu'ils permettront de réaliser des économies sur l'électricité, l'eau ou le gaz. Or ils sont parfois déçus de l'offre disponible en magasin. Parmi les objets connectés de la maison référencés dans le commerce, peu sont ceux qui apportent un véritable soutien logistique et un usage attendu. On trouve souvent des produits auxquels on a ajouté un module pour le rendre pilotable par un smartphone. À l'usage, cela évite principalement de se lever de son canapé, mais pas souvent plus.**

### Un usage pas toujours évident

Autre type d'objets connectés, ceux qui récoltent des données et les transmettent, sans pour autant agir dessus, comme des capteurs d'humidité pour les plantes ou des thermomètres d'ambiance. Cela reste intéressant pour monitorer la température d'une pièce. Néanmoins, l'action humaine est toujours requise. Et du coup, côté aide dans les tâches du quotidien, c'est moins intéressant. Et puis il y a les objets connectés qui se débrouillent vraiment tout seuls, qui relèvent la température de la pièce et règlent le radiateur, qui arrosent tout seuls les plantes quand elles en ont besoin... Et c'est bien cette catégorie qu'imagine l'acheteur du futur, en particulier pour réaliser des économies de chauffage et d'eau. 56 % des consommateurs français voient dans la maison connectée un moyen de réduire leurs factures.





Alors certains objets connectés de la maison, à l'usage clair, voire au retour sur investissement possible pour le client, tirent actuellement ce marché vers la croissance. Sur le premier trimestre 2016, le gros électroménager connecté avait progressé de 130%, le petit électroménager de 180%, la domotique et la sécurité de 30% et les produits réseaux de 27% (chiffres GfK). Si les caméras de surveillance semblent être arrivées à maturité (voir encadré), la maison connectée est loin d'avoir atteint son potentiel. Alors que les Français pensent principalement que c'est la maison connectée qui va changer leur vie (pour 50% d'entre eux), et moins les objets à porter (seulement 35% des interrogés), les achats montrent l'inverse. La maison représente à ce jour un tiers du marché total des objets connectés, les deux-tiers restant étant ceux destinés à être portés (les « wearables »). Alors pourquoi les ventes

ne sont-elles pas plus importantes du côté de la maison ? Les consommateurs pointent plusieurs freins à l'achat. D'abord le prix. En comparant un détecteur de fumée non connecté et un connecté, on se rend compte qu'il y a un rapport de 1 à 7. Pour un frigo connecté ou non, le rapport de prix est de un à deux. La caractéristique « connectée » coûte sacrément cher pour le consommateur, alors il faut que son usage se justifie pleinement. D'ailleurs, lorsqu'on interroge les Français sur les raisons de leur désintérêt des produits connectés, ils répondent pour un tiers d'entre eux qu'ils jugent le prix prohibitif.

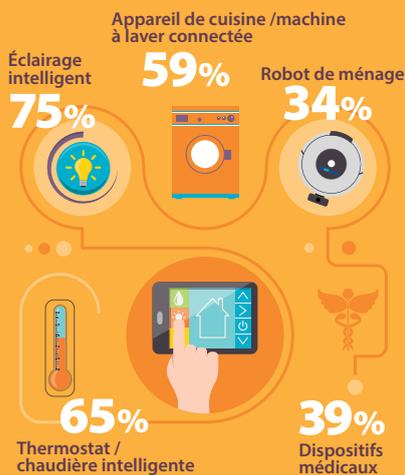
### Des prix trop élevés

En plus du prix qui les refroidit, les consommateurs sont inquiets des failles de sécurité que pourraient représenter ces appareils. Non seulement ils craignent qu'ils soient hackés par des pirates informatiques et que les données se retrouvent dans la nature, mais surtout, ils redoutent qu'elles soient utilisées dans un but marketing. Sur les 9000 personnes interrogées dans le monde (dont 1000 en France), 81% avouent se méfier de l'usage que pourraient faire des sociétés tiers des informations récoltées au sein de leur maison. Et paradoxalement, 6 Français sur 10 accepteraient de partager ces données, mais uniquement contre rétribution. Enfin, ils ont du mal à trouver les produits dans les canaux de distribution classiques. Ils se tournent majoritairement vers les sites marchands (Amazon et Cdiscount), et ensuite à part égale vers les acteurs de la distribution spécialisée comme Darty ou la Fnac, ainsi que vers la grande distribution (Carrefour, Auchan) et les opérateurs de télécoms et d'énergie (Orange, SFR, EDF). Sans surprise, en France, les objets connectés pour la maison intéressent essentiellement les femmes (contrairement à l'Allemagne où ce sont les hommes qui se montrent attirés). Elles représentent 82% des personnes prêtes à acheter, les tâches ménagères et la maison leur incombant toujours dans l'Hexagone.

## Des caméras de surveillance très bien distribuées, mais pas le reste

Parmi les objets connectés pour la maison, la caméra de surveillance est le produit de loin le mieux distribué et vendu en magasin, avec pas moins de 560 références dénombrées par l'institut GfK fin mai 2016. En comparaison, le reste des objets connectés totalisent tous ensemble seulement 223 références. « Autant dire que tous les magasins en France proposent une netcam, sauf peut-être quelques supermarchés », résume François Klipfel, directeur général adjoint de GfK. Est-ce la forte demande en caméras de surveillance qui a mené à une telle exposition dans les linéaires, ou à l'inverse cette distribution massive qui ont fait son succès ? Sans doute un peu les deux. Car la demande pour les caméras est bien réelle et pourrait bien s'accroître pendant l'été, période propice aux cambriolages. Dans une étude réalisée par Context fin 2015, « sécuriser leur domicile » était la priorité numéro un des Français face aux objets connectés. Alors tous les ingrédients sont réunis pour que les caméras se vendent : usage évident et bon référencement. Résultat, la presque totalité des points de vente qui en proposent en ont vendu au moins une l'an passé. Plus précisément, 94% des magasins livrés ont réalisé une vente de netcam. En comparaison, ce chiffre se situe entre 10 et 24% sur les autres marchés. Reste que ce marché représente des chiffres d'affaires globaux limités, les ventes de caméras ont généré 43 millions en France en 2015.

### Top 5 des innovations connectées que les Français aimeraient adopter d'ici 2025





## Smart Pebble de Awox Interrupteur sans fil

■ Prix de l'innovation au Medpi, l'interrupteur Smart Pebble d'Awox permet d'allumer et d'éteindre des ampoules sans avoir besoin qu'un fil électrique les relient, ils communiquent en Bluetooth. Ce système design simplifiera la vie des bricoleurs de l'été qui souhaitent réorganiser l'électricité d'une pièce sans avoir à creuser des tranchées dans les murs. De la forme d'un élégant galet de quelques centimètres de diamètre, il s'aimante à un socle. Le tout se place au mur pour le faire ressembler à son cousin non connecté, ou ailleurs. Autre intérêt, en le tournant sur lui-même, il règle l'intensité de la luminosité. Il se vend seul à 50 euros, ou en pack avec une ampoule de couleurs à 75 euros.

## 360 de Panoview Caméra 360°

■ Cette petite caméra filme à 360°, avec plusieurs utilisations possibles : surveillance, selfie vidéo ou film en réalité virtuelle. Elle se fixe au mur, sur une voiture, sur une perche. En mode caméra de surveillance, il suffit de tourner son téléphone pour voir la pièce dans son ensemble. Autre utilisation possible, les selfies vidéos : elle se connecte à son smartphone n'importe où car elle fonctionne en WiFi direct et ne nécessite pas de connexion Internet. Elle permet également de diffuser ses exploits sportifs en direct sur Facebook. En l'absence de connexion, une carte SD enregistre les images. Vendue 170 euros, la 360 Panoview est distribuée par Big Ben.



# Les 8 objets con

## Pic Bud Caméra de sport

■ Ludique et utile, cette caméra Pic Bud s'enroule où on veut : sur un guidon de vélo, une lampe de chevet, le poignet, grâce à son manche flexible. Elle filme en full HD et retransmet l'image à distance via le WiFi. Elle possède également une mémoire interne de 16 Go, ce qui permet d'enregistrer environ 4 heures de vidéo. Son autonomie est en revanche limitée à 1h30. Autre particularité assez amusante, son capuchon est interchangeable, on peut lui ajouter des cheveux, un chapeau aux couleurs de son pays. La Pic Bud est vendue 150 euros.

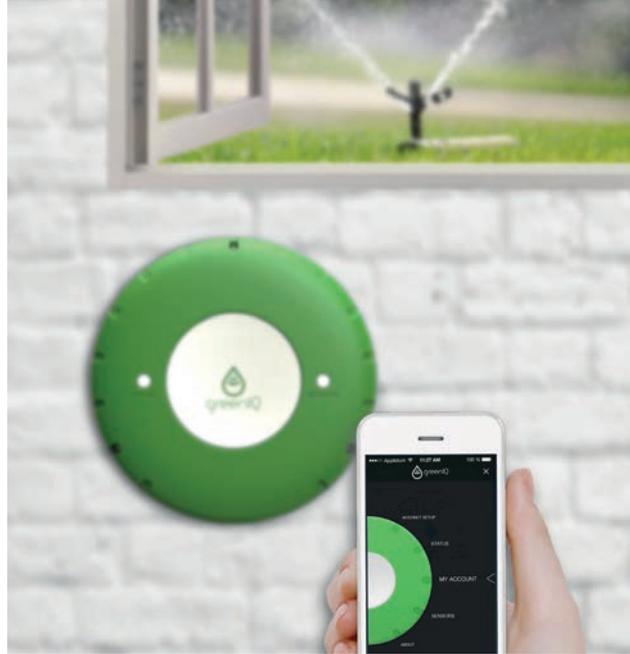


## Pulse de Sengled Ampoule haut parleur et répéteur WiFi

■ La marque chinoise Sengled, récemment arrivée en France, commercialise des ampoules intelligentes, l'une faisant office de relais WiFi, l'autre de haut-parleur JBL, et le tout s'allumant avec une appli. Déjà en vente chez les revendeurs, la Boost GU10 sert aux logements présentant des problèmes de diffusion du signal WiFi, et est vendue 40 euros. La Pulse Flex permet de sonoriser un logement entier sans autre installation. Elle est vendue 110 euros.

## Peanut de Sense Capteurs en tout genre

■ Ce petit capteur vert, un des « Peanuts » de Sense, détecte le mouvement de la bouteille, pour vérifier que la personne boit suffisamment. D'autres Peanuts qui se reconnaissent par une couleur différente ont des fonctions diverses : l'un mesure la température et alerte lorsqu'elle sort de la normale. Un autre détecte le mouvement pour surveiller le sommeil et déclencher le réveil au meilleur moment. Un autre sert de bouton sans fil, ou encore s'attache un objet pour le retrouver. Les Peanuts fonctionnent uniquement avec les iPhone et possèdent un an d'autonomie. Ils sont vendus chacun 30 euros.



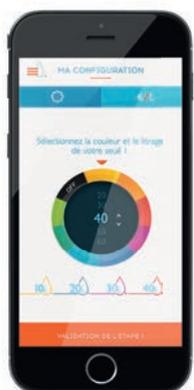
## GreenIQ Arrosage selon la météo

■ Le boîtier GreenIQ remplace les programmeurs d'arrosage traditionnels, sauf que celui-ci ne se déclenche pas à un horaire précis, mais uniquement s'il n'a plu suffisamment. Il fonctionne en récupérant les informations d'une station météo des environs via une connexion Internet. Pour plus de précision, il peut également se coupler à un capteur d'humidité planté directement dans le sol comme le Flower Power de Parrot ou celui de Koubachi. Ce système permet de réaliser des économies d'eau, mais son prix peut refroidir, car il est vendu 250 euros en magasin de bricolage, juste pour le programmeur, auquel il faut ajouter le système d'arrosage.

# nectés de l'été

## Hydrao Pommeau de douche intelligent

■ Conçu par une start-up Iséroise, ce pommeau de douche mesure en temps réel la quantité d'eau qui s'en écoule. Un code couleur permet alors de prendre conscience de sa consommation et de ne pas faire durer trop longtemps la toilette. Utile pour la planète, cet accessoire vise aussi à faire des économies sur la facture d'eau. Pour être écolo jusqu'au bout, il fonctionne sans pile, les Led se rechargent grâce à une turbine qui tourne avec l'eau sous pression. Il est vendu sur le site d'Hydrao 80 euros.



Welcome Netatmo, l'une des nombreuses netcam pour la maison disponible actuellement en France, discrète et connectée.



## Des caméras de surveillance à la page

Les caméras de surveillance sont aujourd'hui les produits les plus référencés, vendus et réclamés par les consommateurs français. Pour être au goût du jour, elles doivent filmer en haute résolution (4K), proposer un panorama de vision à 360°, et voir la nuit. Elles doivent également posséder des fonctions d'alerte en cas de mouvement et pouvoir signaler un événement en particulier (ouverture de porte, etc.). La prochaine génération de caméras devra en plus pouvoir se déplacer, par un moyen ou un autre.

# Les ordinateurs portables pour étudiants : Une rentrée à préparer



**Quoi de mieux que de profiter des vacances pour préparer sa rentrée ? En particulier pour profiter des promotions pour l'achat d'un nouvel ordinateur ?**

Dès lors, des milliers d'étudiants se mettent très tôt en quête de la machine qui les accompagnera sur les bancs de l'école. Car oui, il suffit de passer une tête au travers des portes de l'amphithéâtre d'une faculté de nos jours pour se rendre compte que l'ordinateur a souvent remplacé la feuille et le crayon. Mais alors, qu'est-ce qu'un étudiant considère aujourd'hui comme son compagnon de fac idéal ? Nous avons mené notre petite enquête et les réponses sont à peu près toujours les mêmes.

L'étudiant cherche un ordinateur pratique à transporter toute la journée. Il doit donc être fin et léger, et surtout ne pas excéder une diagonale de 15", le format 13" représentant sans doute le meilleur compromis entre confort et nomadisme. Il cherche également une machine qui soit "stylée", et donc design. L'étudiant a également à cœur de pouvoir utiliser son ordinateur une fois ses devoirs terminés, alors la performance ne doit pas non plus être en

Le "back to school" est propice à l'équipement en informatique. Le JDLI dresse le panorama des ordinateurs qui devraient cartonner à la rentrée auprès des étudiants et lycéens.

Par Mathieu Chartier

reste. Sans forcément être ultra puissante, la machine idéale doit donc assurer face à des besoins multimédia standards, voire même convenir pour la pratique légère du jeu vidéo. Autre point réclamé par les étudiants, le temps au démarrage et à la sortie de veille doit se faire ultra-rapidement pour être opérationnel à la fin et au début du cours, ce qui implique généralement d'avoir recours à un disque dur de type SSD. Enfin, les deux derniers éléments primordiaux sont l'autonomie et le prix. L'ordinateur idéal doit pouvoir tenir au moins 6 heures en utilisation classique loin d'une prise de courant pour assurer la journée de cours. Et bien sûr, moins il est cher,

mieux c'est pour la bourse serrée des étudiants. Si retrouver tous ces critères essentiels sur des machines à plusieurs milliers d'euros est possible, il faut la plupart du temps faire des concessions dès que l'on passe sous la barre des 1000 euros. Soit oublier l'option SSD, ou accepter un design standard. Ou encore être moins regardant sur le poids. Du coup, les opérations commerciales de cette période sont couronnées de succès, dès qu'elles portent sur le prix. Entre soldes, offres de remboursement et autres destockages de fin d'année, pour les étudiants, tout est bon pour faire quelques économies sur l'achat de la bonne machine.



## Asus Transformer Book T100TAF-DK036P

Le "T100" d'Asus fait office de référence sur l'entrée de gamme. Cet ordinateur est modulaire, réactif, hyper transportable, à l'aise en productivité comme en multimédia grâce à son utilisation en tablette, et ce sans se ruiner. Clavier compris, cette tablette ne pèse que 1 Kg et son autonomie est excellente puisqu'elle atteint quasiment 11 heures d'utilisation. Sa capacité de stockage de 32 Go est limitée, mais elle peut être complétée par une carte SD. Livrée sous Windows 8.1, elle est bien sûr éligible à une mise à jour vers Windows 10.

■ **Caractéristiques :** Écran 10,1" (1366 x 768), Processeur Intel Atom Z3735F à 1,33 GHz, Chipset graphique Intel HD, 2 Go RAM, 32 Go eMMC, 263 x 171 x 10,5 mm pour 1,07 Kg.

325 €



## Toshiba Satellite Click 10 LX5WC-10D

Dans la même veine que le Transformer Book d'Asus, mais un peu plus haut de gamme, on trouve ce Click 10 de Toshiba. Là encore, il s'agit d'une tablette sous Windows qui se transforme en portable via un clavier détachable, au format 10" donc ultra nomade. Le design est un peu plus soigné, l'écran passe au Full HD, le processeur est légèrement plus puissant et le stockage monte à 64 Go. Très autonome, c'est un produit idéal pour la prise de note et l'utilisation tactile en mode tablette.

■ **Caractéristiques :** Écran 10,1" (1920 x 1200), Processeur Intel Atom x5-Z8300 à 1,44 GHz, Chipset graphique Intel HD, 4 Go RAM, 64 Go eMMC, 259 x 185 x 21,5 mm pour 1,09 Kg.

500 €



## HP Pavilion X360 13-s106nf

Dans le registre de l'hybride 2-en-1, la gamme Pavilion X360 récemment mise à jour par HP dispose de références très intéressantes, à l'image de celle-ci. Le châssis fini en aluminium brossé est muni de charnières à 360° qui permet à l'écran Full HD 13" de pivoter complètement pour un usage "tablette", l'ensemble inspirant confiance et solidité. Il intègre la dernière génération de processeurs Intel et un SSD, sans oublier de tourner sous Windows 10, version du système parfaitement adaptée à ce genre d'usages changeants. Le tout pour un tarif très compétitif.

■ **Caractéristiques :** Écran 13,3" (1920 x 1080), Processeur Intel Core i5-6200U à 2,3 GHz, Chipset graphique Intel HD 520, 6 Go RAM, 128 Go SSD, 223 x 327 x 22,5 mm pour 1,62 Kg.

750 €



## Samsung Galaxy TabPro S 12" SM-W700 128Go

Avec ses TabPro S sous Windows 10, Samsung se veut être un "Surface Killer", en référence au modèle de Microsoft. Il faut dire que le 2-en-1 du coréen ne manque pas d'arguments, entre un bel écran 12" SuperAMOLED haute-définition, un design ultra-fin de seulement 6,3 mm d'épaisseur (hors clavier) et une très bonne autonomie. Le clavier est, de plus, d'excellente facture, alors que sur le front de l'ergonomie la Surface garde toutefois un avantage grâce à sa large béquille. Quant aux performances, elles n'ont rien à envier au produit de son concurrent américain.

■ **Caractéristiques :** Écran 12" (2160 x 1440), Processeur Intel Core m3-6Y30 à 2,2 GHz, Chipset graphique Intel HD, 4 Go RAM, 64 Go eMMC, 290 x 198 x 6,3 mm pour 693 g (sans clavier).

850 €





## Microsoft Surface Pro 4 128Go Core m3

Parfaitement en phase avec Windows 10, la Surface Pro 4 regorge d'atouts pour convaincre l'étudiant connecté. Son format de 12,3" pouces est idéal, surtout qu'il s'appuie sur un écran au rendu exceptionnel. L'usage du stylet est très agréable, et la puissance comme l'autonomie sont au rendez-vous, avec près de 9 heures d'utilisation. Le clavier (optionnel) reste indispensable, mais l'ergonomie du produit avec sa béquille parfaitement pensée est un must. L'ensemble pèse moins de 1 Kg et se montre aussi performant que polyvalent.

■ **Caractéristiques :** Écran 12,3" (2736 x 1824), Processeur Intel Core m3-6Y30 à 2,2 GHz, Chipset graphique Intel HD 515, 4 Go RAM, 128 Go SSD, 292 x 201 x 8,5 mm pour 766 g (sans clavier).

850 €



## Acer Aspire V3-372-53GG

Qui cherche un PC portable assez classique, pas cher, qui va à l'essentiel, mais qui ne décevra pas sur le front de la réactivité, devra forcément s'arrêter un instant sur l'Aspire V3 d'Acer qui couple un très bon processeur Intel Core i5 de dernière génération à 4 Go de RAM et un SSD dans un châssis solide au format 13". Son écran se contente d'une définition limitée, mais en termes de connectivité tout y est, même l'USB Type-C. Quant à la batterie, elle promet 7 grosses heures de travail. Une machine au très bon rapport performances / mobilité / prix, qui se présente comme un bon choix pour les étudiants.

■ **Caractéristiques :** Écran 13,3" (1366 x 768), Processeur Intel Core i5-6200U à 2,3 GHz, Chipset graphique Intel HD 520, 4 Go RAM, 128 Go SSD, 228 x 327 x 19,6 mm pour 1,49 Kg.

600 €



## Thomson UltraSlim 14

Thomson a soigné le châssis de sa ligne de portables UltraSlim en parvenant à faire rentrer un écran de 14" dans un format d'ordinateur généralement réservé aux écrans 13". Ce n'est pas tout, cette machine a tout pour être réactive, entre un processeur Intel Core m5 économe en énergie mais performant, et un SSD de 128Go qui garantit des chargements rapides. WiFi n et Bluetooth 4.0 sont là pour la connectivité, ainsi que trois ports USB 3.0 et une sortie HDMI. La batterie propose jusqu'à 6 bonnes heures d'autonomie et ce modèle reste léger avec 1,3 Kg sur la balance.

■ **Caractéristiques :** Écran 14" IPS (1920 x 1080), Processeur Intel Core m5Y10C à 2 GHz, Chipset graphique Intel HD 5300, 4 Go RAM, 128 Go SSD, 230 x 340 x 16 mm pour 1,3 Kg.

700 €



## HP ENVY 13-d017nf

C'est certainement l'un de nos portables 13" préférés du moment, grâce à son excellent rapport qualité / prix. L'ENVY 13 de HP allie en effet châssis travaillé (et fin), légèreté, performances de premier ordre et, surtout à ce niveau de prix, un très bon écran IPS Full HD qui bénéficie d'un traitement anti-reflets et offre une colorimétrie juste. Tout l'équipement nécessaire est là, de l'USB 3.0 au WiFi n en passant par le port pour cartes SD et le SSD pour garantir à la machine un fonctionnement pêche.

■ **Caractéristiques :** Écran 13,3" (1920 x 1080), Processeur Intel Core i5-6200U à 2,3 GHz, Chipset graphique Intel HD 520, 4 Go RAM, 128 Go SSD, 226 x 326,5 x 12,9 mm pour 1,27 Kg.

795 €



## Lenovo Yoga 700-14ISK

Avec leurs charnières à 360° qui autorisent une utilisation en mode "tente" ou "tablette", les Yoga de Lenovo n'ont pas manqué d'attirer les regards depuis leur sortie. Une exposition méritée dans la mesure où il s'agit de très bonnes machines, qui s'avèrent parfaitement convenir à un usage étudiant. Ce modèle 14" cumule donc la finesse et la puissance d'un vrai bon Ultrabook à un châssis au design versatile plus moderne. On apprécie le clavier AccuType qui renforce le confort de saisie, l'écran Full HD tactile et la bonne autonomie. Pour ne rien gâcher, certains coloris - tels que le Orange - apportent un peu de fun et de peps.

■ **Caractéristiques :** Écran IPS 14" (1920 x 1080), Processeur Intel Core i7-6500U à 2,5 GHz, Chipset graphique Intel HD 520, 8 Go RAM, 256 Go SSD, 229 x 334 x 18,3 mm pour 1,7 Kg.

950 €



## Acer Aspire V Nitro VN7-591G-5805

Sans doute à classer parmi les meilleurs plans du moment, cet Aspire V Nitro d'Acer affiche une fiche technique à faire pâlir des ordinateurs concurrents bien plus onéreux. Écran 15,6" Ultra HD anti-reflets, Intel Core i5, GeForce GTX 960M, le tout dans un châssis élégant, avec des haut-parleurs de qualité, toute la connectique nécessaire et sous la barre des 2,5 Kg. Seul bémol, une autonomie limitée à 4 heures en utilisation normale. Ce modèle reste une très bonne machine pour quiconque peut disposer d'une prise de courant, gamers compris.

■ **Caractéristiques :** Écran 15,6" (3840 x 2160), Processeur Intel Core i5-4210H à 2,9 GHz, Chipset graphique GeForce GTX 960M 4 Go, 8 Go RAM, 1 To HDD, 257 x 390 x 23,9 mm pour 2,40 Kg.

840 €



## Asus ZenBook Pro UX501JW-FJ485T

Aux étudiants dont les cordons de la bourse seraient un peu plus déliés, nous ne résistons pas à présenter le ZenBook Pro d'Asus dans sa version 15". On profite ici d'une diagonale d'écran plus confortable et d'un châssis aluminium des plus classes, le tout pour un poids de seulement 2 Kg. Complet à tous les niveaux, ce modèle se paie même le luxe de proposer un magnifique écran Ultra HD (4K), tactile qui plus est. Celui-ci est piloté par une GeForce GTX 960M qui autorisera une utilisation multimédia poussée, et même la pratique de jeux vidéo récents dans des conditions acceptables.

■ **Caractéristiques :** Écran 15,6" (3840 x 2160), Processeur Intel Core i7-4750HQ à 2 GHz, Chipset graphique GeForce GTX 960M 2 Go, 8 Go RAM, 128 Go SSD, 255 x 383 x 21,3 mm pour 2,06 Kg.

1 400 €



## MSI GS60 2QC-002XFR Ghost

Ceux qui ne peuvent se résoudre à acheter un portable dénué de puissance graphique sans pour autant avoir un budget illimité devraient jeter un œil attentif aux possibilités de ce GS60 de MSI qui peut être classé dans la catégorie "gamer" grâce à sa carte graphique GTX 960M, tout en restant un modèle de sobriété côté design. Il fait moins de 2 cm d'épaisseur, dispose d'un super clavier et d'un système de refroidissement avancé, mais demeure évolutif. On pourra y ajouter par la suite un SSD. La machine est fournie sous FreeDOS, ce qu'apprécieront ceux qui veulent pouvoir choisir leur système d'exploitation (que ce soit Windows ou autre).

■ **Caractéristiques :** Écran 15,6" (1920 x 1080), Processeur Intel Core i7-4720HQ à 2,6 GHz, Chipset graphique GeForce GTX 960M 2 Go, 8 Go RAM, 1 To HDD, 266 x 390 x 19,9 mm pour 1,96 Kg.

1 150 €

# E3 : ce qu'il ne fa

Comme chaque année, l'E3, qui s'est tenu à Los Angeles du 14 au 16 juin 2016, a été l'occasion pour l'industrie du jeu vidéo de faire les grandes annonces pour l'année à venir. Retour sur les tendances qu'il ne fallait pas rater.

Par Fabrice Dusch

## God of War acclamé lors de la conférence Sony



aventure moderne, le héros vu de dos, caméra rapprochée comme celle de The Last of US (2013) ou plus récemment de The Order : 1886 (2015). Une initiative qui permet à ses créateurs d'explorer de nouvelles pistes présentées lors de la démo de l'E3 : une relation plus intime père fils qui peut s'installer tandis que les deux protagonistes partent à la chasse. Le système de combat a également été repensé, et les ennemis sont basés sur la mythologie nordique. Les décors sont des montagnes enneigées. Soit la promesse d'un titre plus profond qu'à l'accoutumée, à la direction artistique incroyablement prometteuse. Le public, certes d'initiés, a apprécié. ■

Un enfant vêtu d'une peau de bête entre dans un cabanon. Une voix grave tonne dans le silence. Un corps massif sort de l'ombre, laissant apparaître un guerrier aux traits marqués, une barbe fournie et des peintures de guerre sur le corps. Explosion de joie dans le Shrine Auditorium de Los Angeles. En guise d'ouverture pour sa conférence, Sony vient de ressusciter Kratos, dieu de la guerre déchu qui avait semé le chaos chez les divinités grecques lors d'une trilogie épique sur PlayStation 2 et PlayStation 3. L'apparition de ce personnage culte pour la première fois pour la PlayStation 4 aurait pu à elle seule contenter les foules. Mais si ce nouvel épisode de God of War a marqué les esprits, c'est avant tout pour sa nouvelle orientation. En lieu et place d'un jeu d'action classique avec une vue très éloignée, le personnage de Kratos se dirige désormais comme dans un jeu d'action-

## 50 jeux pour le PlayStation VR



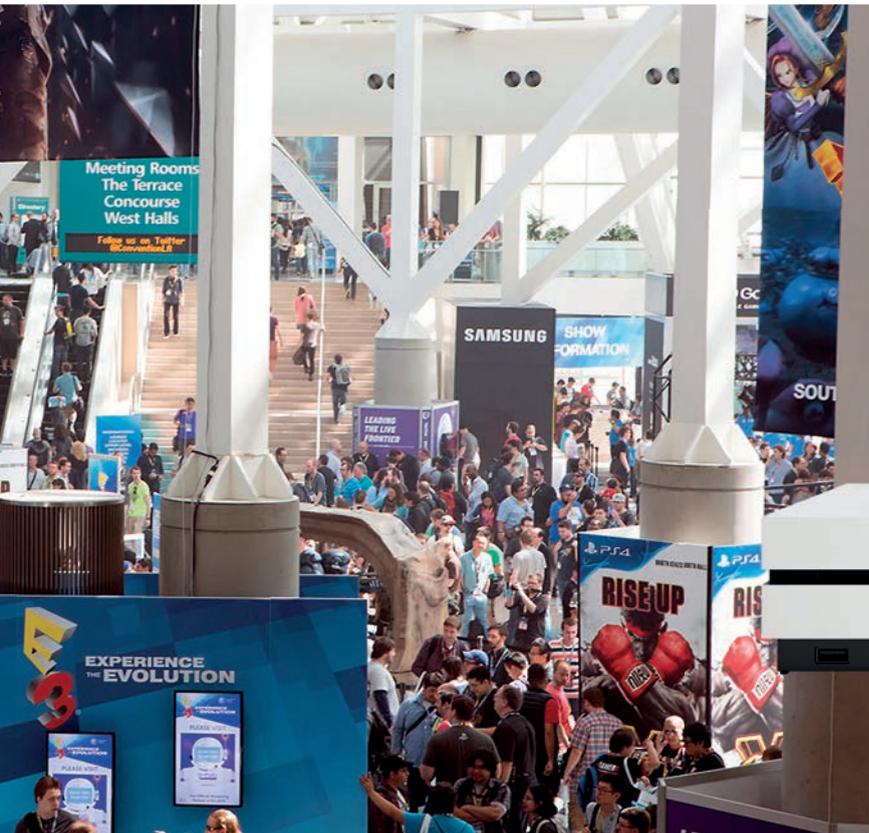
Le 13 octobre, la réalité virtuelle arrive en force en France par le biais du casque PlayStation VR de Sony Interactive Entertainment. Le succès du device, au-delà de la promesse d'un environnement immersif et de son prix à 400 euros, passera, comme ses concurrents Oculus Rift et HTC Vive, par un catalogue

de jeux étoffé. Pas de risque de ce côté, le constructeur japonais ayant depuis longtemps assuré que cinquante titres seraient lancés entre la date de sortie de son casque jusqu'au 31 décembre. Parmi ces derniers, une dizaine de gros jeux sont prévus, comme Batman Arkham City VR (Warner Interactive) et

Far Point (Sony) dans un premier temps, puis Resident Evil VII (Capcom le 25 janvier 2017). Leur sortie donnera une première idée sur la capacité de la réalité virtuelle à durer dans le temps. ■



# Il faut pas rater

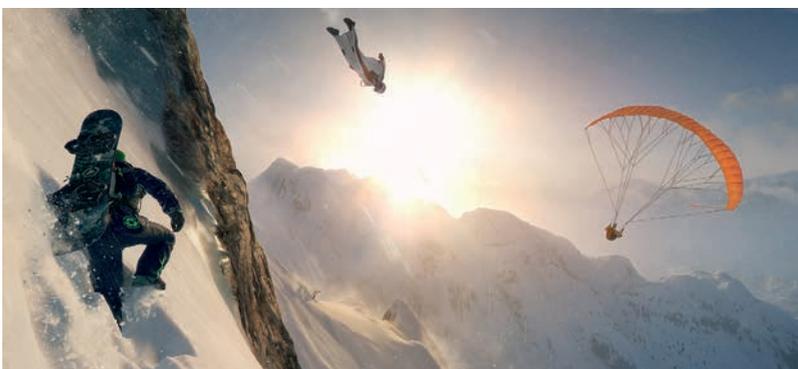


## Microsoft annonce deux Xbox One et réunit les joueurs PC et console



## Surprise enneigée dans la gamosphère

**S**teep, la nouvelle IP d'Ubisoft, s'attaque aux sports de glisse : après une longue période de disette, le snowboard, le base jump, le ski ou le wingsuit reviennent sur le devant de la scène. Élaborés avec des sportifs reconnus dans leur discipline, les déplacements donnent des sensations inédites de réalisme, dans un environnement enneigé totalement ouvert. Le studio d'Ubisoft Ancey a réalisé un travail titanesque en modélisant l'intégralité des montagnes des Alpes. Le moteur graphique de Steep a tellement impressionné l'éditeur qu'il s'en est servi pour réaliser Tom Clancy's Ghost Recon : Wildlands et son open world gigantesque. Le titre sera disponible sur PC, Xbox One et PS4 au mois de décembre 2016. ■



**C**e n'est pas une, mais deux consoles que Microsoft a annoncé à l'E3. D'abord la Xbox One S destinée au grand public, vendue 300 euros, un prix particulièrement compétitif qui la rendra accessible à un plus grand nombre. Et une autre, la Scorpio, qui sera surpuissante pour les gamers exigeants. Lors de sa conférence, Microsoft a commencé par annoncer la Xbox One S (S pour Slim). Les caractéristiques de cette nouvelle console de salon : un gabarit 40% plus compact que la première génération, une couleur unique blanche, un bloc d'alimentation intégré, le support de la vidéo en Ultra HD (si le téléviseur est compatible), un lecteur Blu-Ray 4k intégré, une manette avec une surface antidérapante, un support vertical (uniquement sur le modèle 2To) ... Le tout fonctionnant sous Windows 10. Les jeux quant à eux, s'ils ne seront pas en Ultra Définition, bénéficieront de la technologie HDR, un rendu visuel qui ajoute un fort contraste dans les couleurs affichées à l'écran. Trois

modèles seront disponibles, embarquant respectivement un disque dur de 500Go, de 1To et de 2To. Cette Xbox One S cohabitera à compter du mois d'août avec la Xbox One première du nom sortie en novembre 2013, qui sera ensuite amenée à disparaître. Le projet Scorpio a été dévoilé en fin de conférence. Elle sera la console de salon la plus puissante jamais créée avec la 4k, prévue pour la fin de l'année 2017. Tous les titres de la marque Xbox One seront compatibles, quelle que soit la plate-forme choisie par son utilisateur, toutes ces consoles fonctionnant sous Windows 10. Qu'ils soient sur PC, ou sur une console, les joueurs pourront se retrouver en ligne pour jouer ensemble. Ce regroupement des PC et console sera d'ailleurs un véritable axe de développement dans les années à venir pour Microsoft. Le nombre de machines fonctionnant avec son fameux système d'exploitation lui offre une base installée énorme. ■





## Les titres à gros budgets assurent et rassurent

Les gros titres saisonniers tels que FIFA ou Call of Duty sont généralement peu enclins à prendre des risques dans leurs évolutions, en raison de budgets colossaux engagés. Ils avaient malgré tout quelques nouveautés à présenter. Pour FIFA 17, Electronic Arts s'est appuyé sur le Frostbite Engine, moteur graphique utilisé sur Battlefield ou Need for Speed. Deux ans de travail ont été nécessaires afin d'obtenir des stades réalistes et des éclairages qui gèrent de façon naturelle l'ombre des joueurs. Au-delà de ces considérations graphiques, un mode scénarisé a également fait son apparition. À la manière de ce que propose depuis plusieurs années NBA 2K, un mode « Journey » permet d'incarner Alex Hunter, jeune joueur qui devra faire carrière. Il commence son aventure comme

remplaçant de l'équipe de Manchester United. Conférence de presse d'après-match et bien entendu performances sur le terrain décideront de l'avenir du jeune attaquant. En proposant un mode « histoire », Electronic Arts joue la carte de l'authenticité, véritable ligne directrice chez l'éditeur. Chez Activision Blizzard, les fans de Call of Duty étaient sur la défensive avant l'E3. Le premier trailer de Call of Duty : Infinite Warfare avait récolté près de 3 millions de « dislike » sur Youtube, devenant à ce jour la seconde vidéo la plus détestée des internautes. C'était sans compter la belle surprise de la bataille spatiale digne d'un Star Wars présenté lors de l'E3. Un moment épique qui a depuis redonné confiance à la communauté quant à la qualité de l'épisode à venir. ■

## Resident Evil VII pour la première fois en vue subjective

Capcom en a fini, semble-t-il, avec les exécutions à la chaîne de zombies. Pour les vingt ans de la franchise, l'éditeur a montré à l'E3 une séquence de jeu qui recentrait la saga Resident Evil au cœur de son ADN : la peur. Une piste longtemps abandonnée par ses créateurs qui ont depuis le premier épisode joué la carte de l'action au détriment de l'angoisse. Retour aux origines donc, avec une démo dans laquelle un homme inspecte une maison insalubre tandis qu'une présence furtive semble le suivre. Ce retour aux sources aurait pu constituer en soi une fracture avec les épisodes précédents. Mais la véritable révolution est ailleurs. Resident

Evil VII sera pour la première fois jouable uniquement en vue subjective. Un choix qui interpelle par l'audace prise par Masahita Kawata. Mais le producteur assume le risque, arguant que Resident Evil VII serait un hommage aux films d'horreur des années 80. D'où cette vue à la première personne afin que le joueur se sente constamment oppressé. Kawata explique enfin que la séquence présentée à l'E3 ne ferait pas partie du jeu, mais qu'il fallait interpréter ce teaser comme un avant-goût de ce que le nouvel épisode offrira comme expérience. Resident Evil VII est annoncé sur PC, PlayStation 4 et Xbox One pour le 27 janvier 2017. ■



## Le top 10 des jeux vidéo qui ont agité la Twittosphere pendant l'E3

Visibrain, plateforme de veille des médias en ligne, qui a comparé les volumes de tweets échangés pendant l'E3, dresse le classement des jeux qui ont fait le plus réagir. Sans surprise, FIFA 17 est le jeu vidéo qui a reçu le plus de mentions, suivi par Zelda, Battlefield 1, Skyrim, puis Death Stranding. Le pic de tweets a été atteint au début de la conférence de Sony, à l'annonce de son casque de réalité virtuelle. Le hashtag officiel #E32016 a récolté le plus de mentions avec 1 380 000 citations. Si c'est logiquement aux États-Unis qu'on en a le plus parlé (35,6% des tweets), les gamers anglais et espagnols ne sont pas en reste puisqu'ils ont eux aussi investi la twittosphere (12,5% et 8,1% des tweets). La France se classe en 5<sup>e</sup> position avec près de 76 000 tweets. ■



## The Last Guardian : un moment de poésie daté

Attendu le 25 octobre sur PS4, The Last Guardian a connu l'un des développements les plus chaotiques de l'histoire du jeu vidéo. Annoncé en 2009 sur PS3, Fumito Ueda (Ico, Shadow of The Colossus) aura mis sept ans pour dévoiler son titre, qui relate la complicité naissante entre un enfant et une créature ailée. Une bête qu'il faudra apprivoiser afin de s'en faire un allié dans un monde peuplé de dangers. Assurément l'un des titres qui délivre une des expériences narratives les plus fortes du salon. ■



## Le plus grand open world créé chez Ubisoft

Tom Clancy's Ghost Recon : Wildlands d'Ubisoft sera le plus grand monde ouvert jamais créé. Un argument de choc lorsqu'on connaît l'importance que revêt l'open world chez l'éditeur français. Partie combattre les narcotrafiquants en Bolivie, une escouade de quatre soldats d'élite ont carte blanche pour atteindre leur objectif : élimination de cibles, sauvetages d'otages, courses-poursuites... Ubisoft a annoncé qu'il existe plus d'une centaine de missions principales qui couvrent des régions authentiques comme des déserts de sel, la jungle. Le jeu de shoot tactique jouable seul ou à quatre joueurs en mode coopération sera disponible le 7 mars 2017 sur PC, PS4 et Xbox One. ■



Mafia III (2K), Watch\_Dogs 2 (Ubisoft), Horizon : Zero Dawn (Sony) et Zelda (Nintendo) ont tous un point en commun, celui de proposer des mondes ouverts d'une densité incroyablement riche. Pour Mafia III, il s'agit de se confronter à la mafia italienne dans les années 60 et de choisir la manière douce ou forte pour conquérir les territoires annexés par ses ennemis, sur fond de ségrégation raciale dans une ville fictive située en Louisiane. Lincoln, le héros, s'appuiera sur ses lieutenants pour récupérer les dix territoires tenus par le clan adverse. Armes, courses-poursuites et négociations assureront le quotidien dans cet open world prévu pour le 7 octobre sur PS4 et Xbox One. Chez Ubisoft, Watch\_Dogs 2 s'inscrit un peu plus encore dans la culture hacking que le premier épisode. Marcus, pirate informatique de premier ordre, utilise des gadgets high-tech (drones, voitures télécommandées) pour semer la zizanie dans la baie de San Francisco. Une super production d'environ 80 millions d'euros rien que pour la création du jeu, et son développement sur PC, PS4 et Xbox One. Sortie prévue le 15 novembre. Horizon : Zero Dawn, la franchise des studios de Guerrilla Games (Killzone) séduit de plus en plus au fur et à mesure qu'elle se dévoile depuis sa première apparition à l'E3 de 2015. La jeune Aloy se déplace désormais dans un univers préhistorico-technologique rafraîchissant. La guerrière chasse à l'arc des dinosaures-robots ou les utilise comme montures. Un jeu à la réalisation impressionnante prévu sur PS4 le 1<sup>er</sup> mars 2017.

Enfin, The Legend of Zelda : Breath of The Wild, s'ouvre pour la première fois dans l'histoire de la série au monde ouvert. Une aventure quasi contempla-

tive tant la réalisation au style dessin animé flatte la rétine. Le titre sortira en 2017 sur Wii U et la NX, prochaine console de Nintendo. ■

## Le meilleur jeu indépendant de l'année ?

Un enfant perdu dans la forêt fuit des gardes lancés à ses trousses. Le postulat de base d'Inside, nouveau jeu issu de la scène « indépendant » (Playdead, les créateurs du célèbre Limbo) est à la fois étrange et inattendu. Le seul objectif est de survivre avant que le scénario ne dévoile, chapitre après chapitre, la trame principale. Le jeu exclusif à la Xbox One et PC réussit le tour de force d'instaurer un climat angoissant sans qu'une seule parole ne soit délivrée. Une expérience comme nulle autre pareille qui ne « pèse » que 2,3 Go sur le disque dur. ■





## Parrot Bebop 2

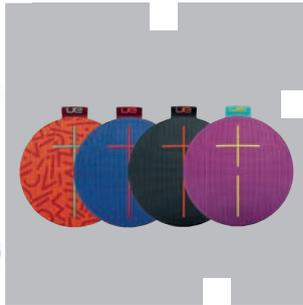
### ■ Drone

Petit drone de 500 grammes, le Bebop 2 de Parrot se glisse dans n'importe quel sac à dos. Ce quadricoptère se pilote à l'aide d'un smartphone ou d'une tablette (qui peuvent prendre place sur une large télécommande vendue en option). Côté vidéo, il est équipé d'une caméra grand-angle à 180°, haute définition de 14 mégapixels et stabilisée sur trois axes. Sécurisant, le Bebop 2 est muni d'hélices souples qui s'arrêtent si on les touche, pour éviter toute blessure. Le corps du drone est renforcé en fibre de verre. La liaison entre le smartphone et le drone se fait sans problème jusqu'à 300 mètres en environnement ouvert. Une fonction de retour automatique évite les tracas de pilotage. Si la qualité de la capture vidéo est inférieure à ce que proposent des produits comme ceux de DJI, ces derniers sont plus onéreux. Celui-ci suffit pour un usage familial. À noter que la mémoire interne de 8 Go n'est malheureusement pas extensible. Il faudra donc régulièrement penser à décharger les photos et vidéos du drone entre deux vols. Bon point, la batterie amovible offre 25 minutes de temps de vol, et il est possible d'acheter une seconde batterie pour 60 euros afin de prolonger son utilisation loin des prises électriques.

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Drone volant à quatre hélices, vitesse maximale de 57 Km/h, autonomie de vol 25 minutes, portée de 300 mètres, GPS intégré, caméra Full HD, capteur haute définition 14 mégapixels, objectif grand-angle 180°, Compatible iOS et Android

- CATÉGORIE : Milieu de gamme
- CONTACT MARQUE : 01 48 03 60 69
- PRIX : 550 €



## Ultimate Ears UE Roll 2

### ■ Enceinte connectée

L'UE Roll de Ultimate Ears, filiale de Logitech, était parvenue à se démarquer au milieu de la masse d'enceintes connectées et nomades grâce à sa qualité sonore, son autonomie et son design. Sans surprise, l'UE Roll 2 s'impose une nouvelle fois comme une réussite, puisqu'elle améliore encore le produit de base. Premier élément important, la Roll 2 est 15% plus puissante que la précédente, et cela s'entend, surtout en extérieur. Mieux, sa portée Bluetooth est allongée, ce qui lui permet de se placer jusqu'à 30 mètres de la source audio. Autre point amusant, si l'UE Roll était étanche et pouvait être totalement immergée pendant 30 minutes, elle ne flottait pas, c'est pourquoi la Roll 2 est maintenant livrée avec une petite bouée adaptée au gabarit de l'enceinte. Pour le reste, l'UE Roll 2 conserve ses atouts, à commencer par un design plutôt réussi, la présence d'un cordon pour l'accrocher à peu près n'importe où, un format nomade et léger, et une autonomie qui grimpe à une dizaine d'heures d'écoute. Un très bon compromis entre nomadisme et qualité audio, pour un produit qui invite à sonoriser toutes ses activités extérieures.

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Enceinte nomade Bluetooth, portée 30 mètres, son à 360°, autonomie maximale de 9 heures, étanche IPX7 jusqu'à 1 mètre, entrée Jack 3,5 mm, dimensions de 135 x 40 mm pour 330 grammes

- CATÉGORIE : Entrée de gamme
- CONTACT MARQUE : 01 44 58 90 55
- PRIX : 100 €



## Kobo Touch 2.0

### ■ Liseuse numérique

En apparence, difficile de distinguer la Kobo Touch 2.0 de la Touch tout court. Et pourtant, il s'agit bien d'une nouvelle version de la liseuse qui propose un design et une fabrication soignés malgré un prix rikiki de 90 euros. Les plastiques sont de bonne qualité, la liseuse ne prend pas trop les traces de doigts, la légèreté garantit une utilisation sans fatigue et le format de 6" en fait un produit résolu nomade. Bons points, la mémoire interne passe sur cette version 2.0 à 4 Go (ce qui permet d'emporter partout avec soi environ 3000 ouvrages), et l'autonomie profite d'une nouvelle batterie qui garantit 2 mois de lecture sur une seule charge en moyenne, à raison de 30 minutes quotidiennes. Ce qui s'explique aussi par l'absence regrettable de rétro-éclairage. Il faut pour profiter de cette fonction regarder du côté de la Glo HD, facturée 40€ de plus. Très simple à utiliser avec un unique bouton servant à mettre la liseuse en veille, et un écran tactile qui permet de naviguer dans les catalogues et options, la Kobo Touch 2.0 met la lecture électronique à la portée de tous. Taille de police, interligne, marges, gestes tactiles, tout est paramétrable. Même s'il n'est pas traité contre les reflets, l'écran mat est agréable à lire en toutes circonstances à condition d'avoir une source lumineuse suffisante à portée. On appréciera, enfin, d'avoir accès, en plus de la bibliothèque Kobo, à celle de la Fnac, partenaire de la marque depuis son arrivée en France.

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Écran e-Ink Pearl 6" (800 x 600 pixels), dimensions de 115 x 157 x 9,2 mm, poids de 185 grammes, mémoire interne de 4 Go, connectique micro-USB

- CATÉGORIE : Entrée de gamme
- CONTACT MARQUE : 08 05 54 10 91
- PRIX : 90 €



## Asus GeForce GTX 1080 Strix OC

### ■ Carte graphique

Après les cartes de référence de Nvidia rebaptisées Founders Edition, voilà qu'arrive sur le marché les GeForce GTX 1080 personnalisées par les partenaires du fondateur. Dans ce registre, cette GTX 1080 Strix OC proposée par la marque Asus fait partie de ce qui se fait de mieux. Son dissipateur thermique DirectCU III permet de maintenir le GPU à une température de seulement 70°C environ tout en produisant des nuisances sonores très légères, et même carrément nulles dès lors que l'on ne sollicite pas la carte en 3D, les ventilateurs étant capables de stopper totalement leur rotation. Si la mémoire reste sur une fréquence de 1250 MHz, le GPU voit lui sa fréquence de base passer de 1607 à 1784 MHz, et sa fréquence Boost de 1733 à 1936 MHz. Manuellement, il est possible de passer la barre des 2 GHz sans souci, pour des gains en performance pouvant aller de 5 à 10% en fonction des applications par rapport à la GTX 1080 de référence. Assurément une bonne pioche pour ceux qui voudraient absolument succomber aux nombreux charmes des GTX 1080 sans acheter la carte mise au point par Nvidia. Sans oublier que la GTX 1080 Strix OC voit son carénage équipé de LED RGB à plusieurs endroits pour briller dans la pénombre d'un boîtier. Les amateurs de tuning PC apprécieront...

### ■ CARACTÉRISTIQUES

GPU Nvidia GP104, fréquence GPU de base fixée à 1784 MHz, 8 Go de mémoire GDDR5X à 1250 MHz, sorties vidéo HDMI 2.0b (x2), DisplayPort 1.4 (x2) et DVI, connecteur d'alimentation 8 + 6 broches

- CATÉGORIE : Haut de gamme
- CONTACT MARQUE : 01 70 94 94 00
- PRIX : 790 €



## HP Spectre x360 15-ap001nf

### ■ Ordinateur portable

Le fameux Spectre x360 de HP est désormais disponible en version 15". Celle-ci reprend tous les points forts de son petit frère de 13". En premier lieu une conception sérieuse et solide, autour d'un châssis tout aluminium et d'une charnière qui inspire confiance. Important dans le cadre d'un « convertible », qui propose une utilisation en mode « tente » ou même tablette une fois l'écran complètement basculé à 360°. Les organes de saisie sont de bonne qualité avec un clavier chiclet rétro-éclairé et un pavé tactile agréable à manipuler, tandis que la connectique est assez riche avec notamment trois ports USB 3.0, un port USB Type-C, un lecteur de cartes SD et des sorties vidéo HDMI et mini-DP. L'écran tactile de 15,6" précisément, monte sur cette version jusqu'à une définition « 4K ». Le rendu est bon sans malgré tout avoir une colorimétrie parfaite. Côté performances, c'est du tout bon grâce à la présence d'un processeur Intel Core i7 de dernière génération, de 16 Go de DDR4 et d'un SSD de 512 Go. Il n'y a que les jeux 3D qui lui résistent, puisque ce portable est dénué de chipset graphique dédié. Dès lors, productivité et multimédia, oui, jeux vidéo récents, non. Ce modèle reste un portable polyvalent, bien conçu, bien fini, sobre et séduisant.

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Écran tactile 15,6" (3840 x 2160), processeur Intel Core i7-6500U, Intel HD Graphics 520, 16 Go DDR4, 512 Go SSD, système audio Bang & Olufsen, Windows 10 Famille 64 bit

- CATÉGORIE : Haut de gamme
- CONTACT MARQUE : 08 26 80 04 00
- PRIX : 2 000 €



## Canon EOS 1300D

### ■ Appareil photo numérique

Si le premier argument du nouvel EOS 1300D de Canon est incontestablement son prix plancher, il sait aussi délivrer une qualité d'image intéressante pour quiconque souhaiterait s'initier aux joies du reflex. Vendu moins de 500€ en kit avec l'optique 18-55 mm de base de Canon, il reprend à son compte pas mal d'éléments qui avaient fait le bonheur des détenteurs de l'EOS 700D. Reste qu'utiliser des éléments électroniques qui remontent à 2013 n'est pas forcément un mal s'ils sont mis à profit d'une expérience qualitative pour un produit d'entrée de gamme. Les images enregistrées sont bien définies, elles qui sont captées par un capteur APS-C de 18 mégapixels, tandis que la montée en ISO se fait de manière linéaire jusqu'à 800 ISO. Si l'autofocus ne profite pas des derniers raffinements du genre, le boîtier répond suffisamment bien pour convenir à ceux qui ne se considèrent pas comme des experts. Léger, le 1300D n'est pas très encombrant et adopte l'ergonomie typique de ses aînés chez Canon, tout en proposant quelques options pratiques comme la connexion WiFi. L'écran de contrôle 3" n'est ni tactile, ni orientable, et il manque au boîtier une seconde molette pour faciliter les réglages en manuel, mais sa prise en main reste très correcte. Un boîtier d'appel sérieux et accessible, à tous les niveaux.

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Reflex APS-C 18 millions de pixels, processeur DIGIC 4+, ISO de 100 à 6400, écran de contrôle 3", autofocus 9 collimateurs, rafale à 3 i/s, obturation de 30 à 1/4000s, USB 2.0, WiFi, mini-HDMI, dimensions de 129 x 101,3 x 77,6 mm pour 485 grammes.

- CATÉGORIE : Entrée de gamme
- CONTACT MARQUE : 01 41 99 77 77
- PRIX : 340 €



## Lenovo Moto G4

### ■ Smartphone

Les smartphones Motorola étant désormais fabriqués par Lenovo, beaucoup attendaient de voir ce que le Moto G4 aurait à offrir et rares seront les déçus. Ce smartphone avec écran 5,5" Full HD dispose de solides arguments, à commencer par un SoC Snapdragon 617 performant associé à 2 Go de RAM, 16 ou 32 Go de stockage (+ une carte microSD), et un capteur photo de 13 mégapixels, le tout sous Android 6.0. En termes de rapidité, aucune application ne le mettra en difficulté. Sa prestation en photo est convaincante, sans atteindre l'excellence d'un Galaxy S7. Le Moto G4 peut aussi compter sur une autonomie d'une bonne grosse journée et demie sur une charge, ainsi que sur un écran au rendu qualitatif. Pour ne rien gâcher, sa fabrication et son design associent sobriété et matériaux intéressants dans le cadre de l'ergonomie globale du mobile, comme ce revêtement en gomme à l'arrière qui évite au smartphone de glisser en main, ce qui est important, surtout pour un terminal qui joue dans la cour des « phablettes ». En définitive, le Moto G4 s'impose sans doute comme l'un des smartphones grand format du moment, grâce à un ratio performances / ergonomie / prix des plus intéressants.

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Écran 5,5" (1920 x 1080), SoC Qualcomm Snapdragon 617 à 1,5 GHz, 2 Go RAM, 16 ou 32 Go de mémoire, batterie 3000 mAh, Android 6.0, APN 13 et 5 mégapixels, dimensions de 152,9 x 76,5 x 7,8 mm pour 157 grammes.

- CATÉGORIE : Milieu de gamme
- CONTACT MARQUE : 08 10 53 66 86
- PRIX : À partir de 230 €



## LG OLED 55C6V

### ■ Téléviseur

On parle certes d'un téléviseur à près de 4000 euros, mais ce modèle d'écran OLED d'une diagonale de 55" est le plus accessible de la nouvelle gamme du fabricant LG, qui est le grand spécialiste de cette technologie. Il s'agit d'un téléviseur à écran incurvé, compatible avec les contenus 3D, qui offre une qualité d'image à couper le souffle comme tous ses petits camarades OLED. Le rendu des couleurs est particulièrement fidèle, les noirs sont vraiment profonds et le contraste est - comme le veut la formule - infini. Nouveauté de ce modèle, la technologie de compensation des images en mouvement profite des dernières innovations de LG en la matière, comme sur le modèle « Signature » très haut-de-gamme. Résultat, même les scènes très dynamiques sont parfaitement fluides. Les fonctions connectées intégrées profitent à plein des bienfaits de l'interface WebOS, rapide et complète, de même que les réglages, alors que la très grande majorité des formats multimédia sont supportés à la lecture depuis un périphérique de stockage USB, voire à distance via le WiFi. Petit bonus, la télécommande Magic Remote fournie avec ce téléviseur dispose d'un micro pour effectuer des recherches vocales.

### ■ CARACTÉRISTIQUES

Dalle 55" 4K (3840 x 2160) à la technologie OLED, écran incurvé, entrées HDMI (x3), ports USB (x3), fonctions SmartTV sous WebOS, WiFi Direct et 3D (deux paires de lunettes fournies), dimensions avec pied de 76,2 x 122,5 x 19,1 cm pour 16,5 Kg

- CATÉGORIE : Haut de gamme
- CONTACT MARQUE : 3220
- PRIX : 3 990 €



## Batman : Return to Arkham

■ **Action / aventure**  
■ **Le 29 juillet 2016**

Le personnage de Batman avait été salué unanimement par le public et la presse pour sa noirceur et son côté mature dans Arkham Asylum (2009) et Batman : Arkham City (2011). Pour la première fois, les deux jeux se retrouvent dans une compilation remasterisée pour PlayStation 4 et Xbox One. Deux versions retravaillées graphiquement aussi bien au niveau des protagonistes que des décors. Une manière pour Warner Bros. Interactive Entertainment de prolonger la popularité de l'homme chauve-souris en 2016, surtout après avoir annoncé pour le 28 juillet l'édition Game of The Year de Batman : Arkham Knight, troisième volet de la série.

■ **MARKETING** Non communiqué  
■ **MISE EN PLACE** Non communiquée  
■ **DÉVELOPPEUR** Rocksteady Studios, Virtuos  
■ **ÉDITEUR** Warner Bros. Interactive Entertainment  
■ **DISTRIBUTEUR** Warner Bros. Interactive Entertainment  
■ **NOMBRE DE JOUEURS** 1  
■ **JEU EN LIGNE** Non  
■ **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ** NC



## Carmageddon Max Damage

■ **Course action**  
■ **Le 8 juillet 2016**

Écrase, percuté, saccage ! Carmageddon Max Damage donne le ton dès la jaquette avec ce leitmotiv issu d'une autre époque. Le jeu de course action jouit d'une réputation sulfureuse et ce volet encore plus puisque le principe consiste à rouler sur tout ce qui se trouve devant le pare-brise : veaux, vaches, cochons, handicapé dans son fauteuil roulant... Un concept né en 1997 lorsque Carmageddon, premier du nom, créait la polémique pour son côté irrespectueux et surtout très sanglant.

Près de vingt ans plus tard, son fils spirituel ajoute quelques arguments à ce grand défouloir : la possibilité de jouer online jusqu'à six, un mode carrière, trente véhicules à la conduite différente, des déformations de la carrosserie et... toujours plus d'hémoglobine.

■ **MARKETING** Non communiqué  
■ **MISE EN PLACE** Non communiquée  
■ **DÉVELOPPEUR** Stainless  
■ **ÉDITEUR** Soldout  
■ **DISTRIBUTEUR** Just For Games  
■ **NOMBRE DE JOUEURS** 1-6  
■ **JEU EN LIGNE** Oui  
■ **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**  
40 € environ



## Monster Hunter Generations

■ **Action / jeu de rôle**  
■ **Le 15 juillet 2016**

Vendue à plus de 36 millions d'exemplaires dans le monde, la série des Monster Hunter invite jusqu'à quatre joueurs à débusquer et à éliminer des créatures géantes. Monster Hunter Generations reste dans la lignée de ses prédécesseurs. À savoir l'amélioration d'armes après avoir vaincu des monstres. Cet opus se concentre sur les protagonistes de l'histoire : les combattants. Ces derniers possèdent, comparé aux Monster Hunter précédents, un éventail de coups plus large, un style de chasse basé sur des attaques spectaculaires, des esquives et des contres différents. Les joueurs disposant d'une sauvegarde de Monster Hunter 4 Ultimate (titre sorti en février 2015) hériteront d'un contenu bonus comprenant un ensemble d'armures exclusif, des potions ainsi qu'une somme d'argent virtuelle.

■ **MARKETING** Non communiqué  
■ **MISE EN PLACE** Non communiquée  
■ **DÉVELOPPEUR** Capcom  
■ **ÉDITEUR** Capcom  
■ **DISTRIBUTEUR** Nintendo  
■ **NOMBRE DE JOUEURS** 1 à 4  
■ **JEU EN LIGNE** Oui  
■ **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**  
40 € environ



## F1 2016

■ **Course**  
■ **Le 19 août 2016**

Après un F1 2015 trop timoré dans ses modes de jeux, son successeur F1 2016 se présente avec un contenu plus fourni. Principale nouveauté de cet opus, un mode Carrière qui faisait cruellement défaut l'année dernière. Une fois la création de son pilote terminée, le joueur s'engage désormais pour une carrière longue de dix saisons. De manière générale, Codemasters - également réputé pour la simulation DIRT Rally - restitue avec réalisme l'ambiance des grands prix sur la piste : présence d'une voiture de sécurité, des nouvelles écuries de la saison 2016, ajout du Grand Prix d'Europe, effets météo. L'ambiance est également présente dans les paddocks avec des ingénieurs qui améliorent la monoplace au fil des courses.

■ **MARKETING** Non communiqué  
■ **MISE EN PLACE** Non communiquée  
■ **DÉVELOPPEUR** Codemasters  
■ **ÉDITEUR** Codemasters  
■ **DISTRIBUTEUR** Koch Media  
■ **NOMBRE DE JOUEURS** 1  
■ **JEU EN LIGNE** NC  
■ **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**  
70 € environ



## Madden NFL 17

■ **Sport**  
■ **Le 23 août 2016**

Avec sa franchise de football américain, Electronic Arts a pour objectif d'attirer d'année en année un public toujours plus large. Cette fois, Madden NFL 17 joue la carte de l'accessibilité par le biais d'une nouvelle option (facultative), Play the moments. Un moyen pour le joueur de prendre les commandes de son équipe uniquement pendant les phases clé des matchs, tandis que le reste de la partie est simulé par l'ordinateur. Une belle manière d'assimiler les règles petit à petit et d'accélérer le tempo des rencontres. Pour le reste, Madden NFL 17

bénéficie d'un enrobage audio et visuel de très bonne facture. Pour preuve, un nouveau duo de commentateurs rythme les actions tandis que les athlètes sur le terrain bénéficient de davantage de mouvements en attaque et en défense par rapport à Madden NFL 16.

■ **MARKETING** Non communiqué  
■ **MISE EN PLACE** Non communiquée  
■ **DÉVELOPPEUR** EA Tiburon  
■ **ÉDITEUR** Electronic Arts  
■ **DISTRIBUTEUR** Electronic Arts  
■ **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2  
■ **JEU EN LIGNE** Oui  
■ **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**  
70 € environ



## Deus Ex : Mankind Divided

■ **Action / Jeu de rôle**  
■ **Le 23 août 2016**

En 2029, une partie de la population « augmentée », c'est-à-dire modifiée par le biais de la technologie, attaque sans raison les humains. Dès lors, un fossé se creuse entre les deux clans qui se rejettent la responsabilité des attaques. C'est dans un contexte politique et social tendu qu'intervient Adam Jensen. L'espion qui s'est fait greffer des bras bioniques, va se trouver au cœur d'un complot mondial visant à faire disparaître ses pairs. Cinquième épisode de la série Deus Ex, Deus Ex : Mankind Divided reste dans la lignée de ses prédécesseurs : un techno-thriller qui combine des phases de jeux de rôle, d'infiltration, d'action et de piratage.

■ **MARKETING** Non communiqué  
■ **MISE EN PLACE** Non communiquée  
■ **DÉVELOPPEUR** Eidos Montréal  
■ **ÉDITEUR** Square Enix  
■ **DISTRIBUTEUR** Koch Media  
■ **NOMBRE DE JOUEURS** 1  
■ **JEU EN LIGNE** Non  
■ **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**  
70 € environ (Edition Day One PS4, Xbox One)  
50 € environ (Edition Day One PC)  
130 € environ (Collector Edition PS4, Xbox One)  
120 € environ (Collector Edition PC)



## A.O.T : Wings of Freedom

■ **Action aventure**  
■ **Le 26 août 2016**

A.O.T : Wings of Freedom est tiré de L'Attaque des Titans, à la base un manga inventé par Hajime Isayama en 2009. L'histoire y raconte la survie d'humains obligés de se barricader derrière d'immenses murs face à des êtres mesurant une quinzaine de mètres. Des bataillons spéciaux ont été créés afin de protéger la population et combattre ces entités gigantesques. Parmi ces corps d'armées, trois jeunes recrues, Eren Jäger, Mikasa Ackerman et Armin Arlet. Après avoir été adapté en série d'animation, c'est désormais en jeu vidéo que se décline cette licence déjà populaire. Ce dernier retranscrit cette aventure, dans un style graphique qui n'est pas sans rappeler la série télévisée (diffusée sur la chaîne Manga en France).

■ **MARKETING** Non communiqué  
■ **MISE EN PLACE** Non communiquée  
■ **DÉVELOPPEUR** Omega Force  
■ **ÉDITEUR** Koei Tecmo  
■ **DISTRIBUTEUR** Koch Media  
■ **NOMBRE DE JOUEURS** 1  
■ **JEU EN LIGNE** Non  
■ **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**  
65 € environ



## The King of Fighters XIV

■ **Combat**  
■ **Le 26 août 2016**

The King of Fighters XIV prouve qu'il existe une vie après Street Fighter V. Bien que vénérable par l'âge (le premier épisode date de 1994), le jeu de combat se modernise en passant pour la première fois de graphismes 2D en 3D. La franchise gagne également en épaisseur en proposant un casting de cinquante personnages. The King of Fighters XIV invite le joueur à des affrontements par équipe de trois contre trois. La durée de vie est assurée d'être longue grâce à son story mode, son entraînement, ses tutoriels et surtout ses parties online.

■ **MARKETING** Non communiqué  
■ **MISE EN PLACE** Non communiquée  
■ **DÉVELOPPEUR** SNK Playmore  
■ **ÉDITEUR** Deep Silver  
■ **DISTRIBUTEUR** Koch Media  
■ **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2  
■ **JEU EN LIGNE** Oui  
■ **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**  
60 € environ



Christian Lacroix  
Paris



 bigben  
CONNECTED