

JD Li

4,50€

Le Journal Des Loisirs Interactifs
www.jdli.com

N°317 / 30 septembre 2016

TCL

Xclusive · X1



TCL **Q**UHD TV^{4K}

Lorsque la technologie de pointe s'allie au design de luxe

Réf. U65S9906S / 65" / 165 cm

QuantumDot

HDR
PREMIUM - 1500

LOCAL
DIMMING

JBL
HARMAN

androidtv

360° ALL IN
ONE DESIGN

www.tcl.eu

KONIX LA MARQUE



Sletteland



Orcknoer
land

ICELAND



E INCONTOURNABLE



NOUVELLE GAMME BUREAUTIQUE
EFFICACITÉ, SIMPLICITÉ, ÉLÉGANCE



Ride 2



7 OCTOBRE 2016



PS4 XBOX ONE PC <http://ridevideogame.com>

"Xbox" and the Xbox logo are trademarks and/or registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS4", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Game © 2016 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. Ride 2 © 2016. Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. © KAWASAKI is a registered trademark of Kawasaki Heavy Industries Ltd. Yamaha Official Licensed Product. The trade dress of YAMAHA Products are trademarks and intellectual property of Yamaha Motor Co., Ltd. and used under license to Milestone Srl. All manufacturers, accessory suppliers, names, tracks, sponsors, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.





SPECIAL IFA 2016

Téléviseurs, audio,
objets connectés,
smartphones,
IT et gaming

P12

Les grandes tendances de Noël



iPhone 7, des qualités
passées sous
silence **P36**



L'e-sport rallie les
foules du monde
entier **P24**



Fifa 17 : Dominique
Cor, DG d'Electronic
Arts **P26**



Les Français n'ont
plus peur des
objets connectés **P32**

ÉDITO



crédit : Olivier Marchetti

LE JEU VIDÉO

SOURCE DE PAIX INTÉRIEURE

Et si les jeux vidéo servaient à garder la paix ? À première vue, ce serait plutôt le contraire, les adolescents s'y adonnent après les cours, au grand dam des parents. Et certains continuent à l'âge adulte, cette fois-ci au grand dam de leur conjoint. Enervant ? Pas sûr, peut-être plutôt un besoin vital, une activité indispensable à l'harmonie intérieure et sociale...

Les jeunes sont souvent accablés par leurs études. Sous prétexte de les former à leur future vie professionnelle d'adulte, l'école les plonge dès le plus jeune âge dans des apprentissages pas très fun, alors même qu'ils ne pensent encore qu'à jouer. De leur côté, les adultes sont souvent harassés par un travail pas toujours très amusant ni stimulant. Alors la page jeux vidéo reste la solution urbaine pour reprendre un peu d'oxygène ludique. Et repartir en paix le lendemain, vers de nouvelles aventures moins... amusantes.

Corinne Couté
Rédactrice en chef

MARCHÉ

- 8** Chiffres marchés
- 12** Spécial Salon IFA 2016

SOFTWARE

- 24** News
- 28** Focus eSport
- 30** Interview FIFA 2017

HARDWARE

- 32** Objets connectés
- 33** News
- 36** Focus iPhone 7

GUIDES

- 40** Software
- 42** Hardware

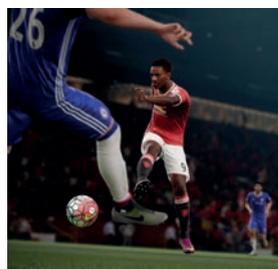


IFA 2016 :

les grandes tendances de Noël

12

Rendez-vous incontournable de l'avant Noël, l'IFA annonce les grandes tendances de cette fin d'année. Drones avec vue à la première personne, objets de la maison connectés à son smartphone, audio sans fil mais haut de gamme, et course aux téléviseurs haute définition, le marché des biens électroniques reste en phase d'innovation.



FIFA 2017 :

(nouveau) moteur, action !

30

À l'occasion de la sortie très attendue de ce FIFA 17, Dominique Cor, Directeur général d'Electronic Arts France et Benelux, revient sur la volonté de réalisme de ce nouvel opus.

iPhone 7 & 7 Plus

simples modèles de transition ou vraie nouvelle génération ?

36

Comme chaque année, la présentation du nouvel iPhone par Apple est un petit événement. Cette fois-ci, la disparition de la prise Jack alimente toutes les discussions, alors que les améliorations sont par ailleurs nombreuses et parfois passées sous silence.



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@jdl.com
Ont collaboré à ce numéro
Mathieu Chartier, Fabrice Dusch,
Marie Ducoudray
Maquette
NewsCo Studio

Secrétaire de rédaction
Stéphane Miekiśiak

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 Microscop, 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.



PILOTEZ, FILMEZ ET PHOTOGRAPHIEZ VIA VOTRE SMARTPHONE



PHOTO / VIDÉO
caméra VGA



VITESSE
3 vitesses



AUTONOMIE
6-8 minutes



PORTÉE
WiFi 30 m



TAILLE
39,5 x 39,5
x 7,5 cm



POIDS
≈ 95 gr

DRONE **WiFi**

69,99 €*



TÉLÉCHARGEZ L'APPLICATION BIGBEN FLY



Drone Wifi distribué en France par Bigben Connected. Disponible courant octobre 2016 dans les réseaux télécoms, les grandes surfaces alimentaires et spécialisées ainsi que sur le web.

*Prix de vente maximum conseillé. Visuels non contractuels. Toutes les marques citées et représentées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.



Calendrier

Geek's Live

Le 2 octobre 2016
à Paris 3eme, Carreau du Temple

Le Geek's Live est un événement grand public de l'innovation high-tech, robotique et geek. Trois espaces sont à découvrir cette année. Le Lab, un laboratoire des start-up et autres structures à la pointe des dernières technologies. Le Showroom présentera les grandes marques de high-tech. Le TIG (Tomorrow Island Game) est un espace d'animation et d'exposition pour découvrir et s'immerger dans les univers de l'imaginaire comme Star Wars ou Retour vers le Futur. Le tout avec des démonstrations, des jeux, des conférences, des annonces en avant-première, des rencontres et des animations.

Tarif : 8 € en prévente, 10 € sur place



Paris Games Week

du 27 au 31 octobre 2016
à Paris, Porte de Versailles, Parc des Expositions

La Paris Games Week est déjà l'un des salons du jeu vidéo les plus

importants du monde, après seulement six éditions. Organisé par le SELL (le Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir), il accueille entre 200 000 et 300 000 personnes chaque année, professionnels comme grand public.

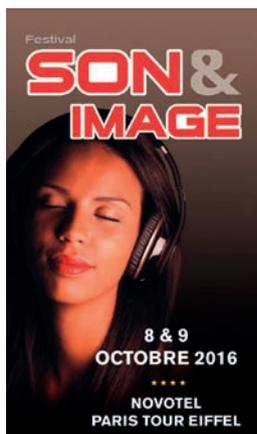
Tarif : 19 €. Le JDLI est partenaire de la Paris Games Week

Festival Son & Image

Du 8 au 9 octobre 2016
A Paris, Hotel Novotel Paris Tour Eiffel

Le Festival Son et Image est une véritable institution, avec ses 39 ans d'existence. Il reste le rendez-vous des passionnés d'audio et de vidéo aussi bien professionnel que particulier. On y trouve les dernières tendances, les derniers standards et le matériel récent et haut de gamme en test.

Tarif : 20 euros (ou 10 euros en pré-enregistrement)



Les chiffres du marché Ventes de jeux vidéo



Ce mois-ci, **Uncharted 4 : a Thief's end** revient dans le top 5 des charts, après seulement deux semaines d'absence. De son côté, **Deus Ex Mankind Divided** a reçu un bel accueil à sa sortie et dans les semaines qui ont suivies, il a ensuite été évincé par la sortie des jeux de simulation sportive **NBA 2K17** et **Pro Evolution Soccer 2017**. A noter toujours la présence de **GTA V**, malgré sa mise en vente depuis plusieurs années.



Top 5 des ventes de jeux vidéo semaine 37 (12-18 sept 2016)

RANG	NOM	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	FORMAT
1	NBA 2K17	2K SPORTS	TAKE2	PS4
2	PRO EVOLUTION SOCCER 2017	KONAMI	KONAMI	PS4
3	DRAGON QUEST VII : LA QUETE DES VESTIGES DU MONDE	NINTENDO	NINTENDO	3DS
4	UNCHARTED 4 : A THIEF'S END	SONY	SONY	PS4
5	NBA 2K17	2K SPORTS	TAKE2	XBOX ONE

Top 5 des ventes de jeux vidéo semaine 36 (5-11 sept 2016)

RANG	NOM	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	FORMAT
1	UNCHARTED 4 : A THIEF'S END	SONY	SONY	PS4
2	YO-KAI WATCH	NINTENDO	NINTENDO	3DS
3	GTA V	ROCKSTAR GAMES	TAKE2	PS4
4	DEUS EX MANKIND DIVIDED	SQUARE ENIX	KOCH MEDIA	PS4
5	F1 2016	CODEMASTERS	KOCH MEDIA	PS4

Top 5 des ventes de jeux vidéo semaine 35 (29 aout - 4 sept 2016)

RANG	NOM	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	FORMAT
1	WORLD OF WARCRAFT : LEGION	BLIZZARD ENT	ACTIVISION BLIZ	DVD ROM
1	WORLD OF WARCRAFT : LEGION COLLECTOR	BLIZZARD ENT	ACTIVISION BLIZ	DVD ROM
3	DEUS EX MANKIND DIVIDED	SQUARE ENIX	KOCH MEDIA	PS4
4	YO-KAI WATCH	NINTENDO	NINTENDO	3DS
5	OVERWATCH ORIGINS EDITION	BLIZZARD ENT	ACTIVISION BLIZ	PS4

Top 5 des ventes de jeux vidéo semaine 34 (22 - 28 aout 2016)

RANG	NOM	EDITEUR	DISTRIBUTEUR	FORMAT
1	DEUS EX MANKIND DIVIDED	SQUARE ENIX	KOCH MEDIA	PS4
2	DEUS EX MANKIND DIVIDED	SQUARE ENIX	KOCH MEDIA	XBOX ONE
3	UNCHARTED 4 : A THIEF'S END	SONY	SONY	PS4
4	A.O.T. WINGS OF FREEDOM	TECMO KOEI	KOCH MEDIA	PS4
5	ASSETTO CORSA	505 GAMES	505 GAMES	PS4



Productivité, sécurité et simplicité

La polyvalence au service de toutes les applications : dalle IPS 27 pouces (68,5 cm) et résolution QHD 2.560 x 1.440 pour une productivité au top, webcam indétectable hors utilisation pour une sécurité renforcée, et ergonomie optimisée avec PowerSensor (détecteur de présence).

innovation ✨ you



272B7QPTKEB

PHILIPS

Livres

Geek-Art

Une anthologie Vol. 3, de Thomas Olivri, édition Huginn & Muninn, 40€ (60 € en version collector)

Dans ce volume, de Star Trek à Saint Seiya, de la Famille Addams à Amélie Poulain, de Zelda à BioShock ou encore de l'Épisode VI à l'Épisode VII, tous les plus grands héros et univers sont réunis et réinterprétés. Des stars des galeries d'art (Nychos, Mike Leavitt, Tim Doyle...) à des célèbres figures de Mondo (Jason Edmiston, Laurent Durieux...), en passant par d'incroyables nouveaux talents, près de 100 artistes du monde entier embellissent ces icônes modernes, à l'aide de toutes les techniques, de la peinture à l'huile au tout digital, du street art au custom de jouets, jusqu'au collage et au point de croix. De la culture pop sous toutes ses formes.



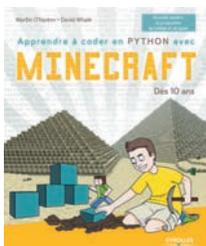
Guinness World Records Gamer's Edition

Hachette, 15 €

Le Guinness World Records Gamer reflète le dynamisme et la créativité du monde des jeux vidéo. Il réunit de nombreuses références : les développeurs de talent, les célébrités et les amateurs de speedrun, ainsi que le phénomène mondial de l'e-sport. Un chapitre est dédié aux jeux de science-fiction et au making-of des jeux vidéo LEGO, aux jeux de plate-forme, à Super Mario Bros., jeux rétro, jeux de réflexion, de stratégie, de simulation... Le Guinness World Records a mis en avant les joueurs, en incluant un grand nombre de photos de détenteurs de records, ainsi que des tournois et d'autres événements majeurs.

Apprendre à coder en Python avec Minecraft

Martin O'Hanlon et David Whale, Eyrolles, 25 €



Quitte à jouer, pourquoi ne pas apprendre à programmer ? Cet ouvrage s'adresse à tous les jeunes, dès 10 ans, qui aiment jouer à Minecraft et qui souhaitent s'initier à la programmation pour aller plus loin. Et quitte à découvrir le code, autant s'initier à Python, un langage puissant, facile à assimiler et amusant.



Ventes de biens d'équipement de la maison

	Q3 2015 (en millions d'euros)	Q4 2015 (en millions d'euros)	Q1 2016 (en millions d'euros)	Q2 2016 (en millions d'euros)	Q2 2016 par rapport à Q2 2015	1er semestre 2016 (en millions d'euros)	1er semestre 2016 comparé au 1er semestre 2015
Electronique grand public	925	1 293	1 373	1 243	+49,6%	2 616	+36,6%
Photo	179	226	151	170	-7,6%	321	-13,0%
Gros électroménager	1 411	1 325	1 349	1 252	+7,9%	2 601	+6,4%
Petit électroménager	560	798	768	679	+10,4%	1 447	+5,6%
Microinformatique	1 645	2 080	1 826	1 622	+8,7%	3 448	+6,0%
Télécommunication	1 703	2 506	1 717	1 652	+9,0%	3 369	+8,2%
Bureautique et consommable	555	636	678	628	+2,0%	1 306	+4,0%
TOTAL FRANCE	6 978	8 864	7 863	7 246	+13,0%	15 109	+10,1%

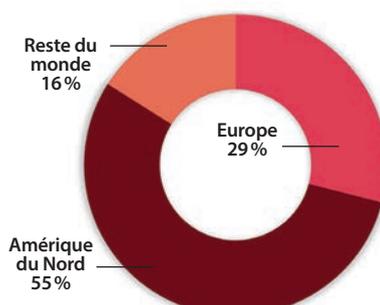
Chiffres GfK (GfK Temax France)

Le marché des biens d'équipement de la maison progresse en France, avec +10,1% de chiffre d'affaires sur la première moitié de l'année 2016. L'électronique grand public en tête, avec une croissance de presque 50% sur le second trimestre 2016, une performance qui s'explique par les bonnes ventes de téléviseurs suite au passage à la TNT HD et aux événements sportifs (Euro 2016 et JO de Rio). Tous les secteurs se portent bien à l'exception de la photo, qui limite malgré tout les déconvenues sur le second trimestre 2016 (-7,6%), alors que la baisse est de -13% sur l'ensemble du premier semestre 2016.

Erratum

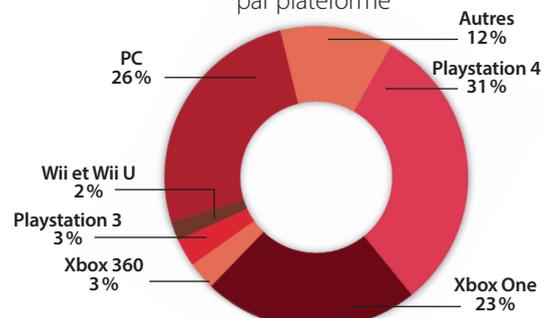
Une erreur technique a modifié deux nombres p.11 du JDLI précédent (n°316), dans l'article traitant des résultats d'Ubisoft. Pour l'infographie intitulée « Répartition géographique du chiffre d'affaires Ubisoft », le nombre pointant vers le chiffre d'affaires réalisé par Ubisoft dans le reste du monde aurait dû être « 16% » et non 29%. Dans l'infographie intitulée « Répartition du chiffre d'affaires par plate-forme », le nombre pointant sur PlayStation 4 aurait dû être « 31% » et non 4%. En revanche, la répartition visuelle était exacte.

Répartition géographique du chiffre d'affaires Ubisoft



(source : Ubisoft)

Répartition du chiffre d'affaires par plateforme



(source : Ubisoft)

Polaroid DRONE

Flying, Video Recording, and Playing at the same time

Présentés en avant-première
à l'IFA 2016



Livraison garantie
pour la période
de Noël



FALCON W DRONE & MASQUE VR

www.polaroid-me.com



**Polaroid lance son bundle
Drone Falcon W + casque de réalité virtuelle**

Drone wifi pour un pilotage intuitif, fonction return to home,
caméra HD, casque RV grand angle 120°.

Passez dans une autre dimension !

 **Polaroid**





IFA 2016

Les grandes tendances de Noël



Rendez-vous incontournable de l'avant Noël, l'IFA annonce les grandes tendances de cette fin d'année. Drones avec vue à la première personne, objets de la maison connectés, audio sans fil, mais haut de gamme, et course aux téléviseurs haute définition et incurvés, le marché des biens électroniques reste en phase d'innovation.

Le salon de l'IFA, qui s'est tenu à Berlin du 4 au 7 septembre 2016, reste le plus grand événement européen des produits électroniques grand public, avec 1 823 exposants et 240 000 visiteurs. Quelques mois avant Noël, c'est l'occasion de sentir les tendances. Cette année, des casques de réalité virtuelle étaient exposés un peu partout, plus précisément des « cardboards », des casques utilisant un smartphone pour faire office d'écran et non un ordinateur ou une console. Pour présenter son Samsung Gear VR, le coréen avait mis en place des démonstrations simulant un grand 8, les visiteurs étant assis sur des sièges en mouvement, casque sur les yeux, ou encore en les

accrochant à un harnais au-dessus d'un volcan virtuel en fusion. Les fabricants de drones, comme Parrot ou eHang, utilisent désormais ces casques de réalité virtuelle pour la vision à la première personne depuis leurs engins volants. Autre tendance, les objets connectés étaient légion. Les « wearables » servent toujours principalement à monitorer le corps et son activité. En revanche, la nouveauté dans ce domaine est qu'ils ressemblent de plus en plus souvent à des montres classiques. Autre tendance, de plus en plus d'objets de maison ont fait leur apparition : robots de cuisine, ampoules ou même robots nettoyeurs, deviennent connectés. Autres enjeux de cet IFA 2016, des modèles de télévisions 4K, voir 8K, font leur apparition chez de nombreux fabricants, avec écran incurvé ou non.

Les téléviseurs

justifient leur renouvellement



Le secteur des téléviseurs va mieux.
Depuis 2011, le marché de la télé n'a fait qu'enregistrer des baisses, après un plus haut historique de 8,7 millions d'unités vendues cette année-là (chiffres GfK).

En 2015, il s'était malgré tout vendu 5,1 millions de télévisions, pour un chiffre d'affaires de 2,1 milliards d'euros, un nombre qui a été divisé par deux en quatre ans. L'année 2016 a rompu ce cycle infernal, surtout grâce au basculement vers la TNT HD qui a obligé un certain nombre de foyers à renouveler leur matériel. Ils avaient la possibilité soit d'acheter une nouvelle télévision, soit de s'équiper d'un décodeur spécial (près de 5 millions de téléviseurs n'étaient pas compatibles avec la TNT HD). Et la bonne surprise a été que les foyers français ont acheté des téléviseurs neufs plutôt que des décodeurs. Et grâce à ça, le marché des téléviseurs a déjà renoué avec la croissance dès la première moitié de 2016. Cependant, cette télévision qui a été achetée pour remplacer le téléviseur non compatible est souvent un téléviseur de plus petite taille, servant

GfK estime qu'en 2016, il se vendra 1 million d'unités de plus que l'année dernière, pour frôler les 6 millions d'unités. Un revirement tel que cela devrait avoir des répercussions sur les autres marchés des biens techniques.

de second téléviseur, celui d'une chambre ou d'une cuisine, car la TV principale était déjà compatible. Or le prix moyen de ce téléviseur de petite taille est plus faible que les autres. Cela a fait baisser en 2016 le prix moyen des téléviseurs. Les analystes de GfK estiment qu'il n'y a rien d'inquiétant derrière tout ça, car les écrans de plus grande taille se vendent malgré tout de plus en plus. En particulier grâce aux événements comme l'Euro et les Jeux Olympiques, qui ont également été une période de renouvellement des téléviseurs. Autre motivation à l'achat, les téléviseurs innovent avec la 4K. Et si les contenus 4K étaient

quasi-inexistants il y a quelques mois, on trouve désormais des diffusions sportives et des programmes Netflix diffusés en 4K. Alors les marques ont profité de l'IFA pour enrichir leur gamme de modèles 4K de tailles diverses. Du coup, GfK estime qu'en 2016, il se vendra 1 million d'unités de plus que l'année dernière, pour frôler les 6 millions d'unités. Un revirement tel que les analystes prévoient que cela devrait avoir des répercussions sur les autres marchés des biens techniques, le portefeuille des Français n'étant pas extensible. Ils devraient du coup dépenser moins en informatique ou d'autres marchés connexes.

ARCHOS

ARCHOS 55 Diamond Selfie



5.5' IPS FHD



4GB RAM



64 GB



16/8 MP



Fingerprint



Gyroscope

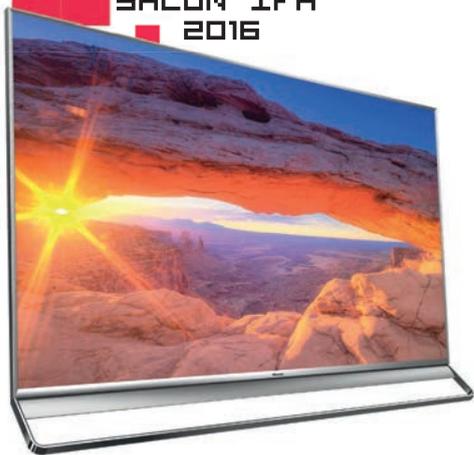
199 € TTC

ODR de 229 € - 30 €
du 15/09 au 31/12/2016.



www.archos.com





Hisense

Une gamme de téléviseurs 8K

■ Après la 4K, déjà la 8K ! Hisense a présenté à l'IFA 2016 pas moins de deux téléviseurs 8K (la version suivante de l'UHD pour Ultra Haute Définition) possédant quatre fois plus de pixels que la 4K. Outre cette définition améliorée, les écrans sont accompagnés de la technologie ULED 3.0, utile pour rendre des couleurs naturelles et améliorer la fluidité. Le fabricant annonce également avoir gagné 3 secondes à l'allumage, avec une mise en activité en seulement 5 secondes. Pour l'instant, cette gamme M9800 comporte un modèle 98 pouces et un autre 65 pouces. Les prix ne sont pas encore communiqués. Seul problème, les consommateurs peinent déjà à trouver du contenu 4K, alors il faudra encore un peu de temps pour en trouver en 8K.

Haier

Les télés 4K se renouvellent



■ Haier a présenté à l'IFA toute une gamme de téléviseurs 4K, la V800s, comportant des modèles à partir de 400 euros. Les cinq produits permettent de couvrir un large éventail de besoins en tailles d'écran : 40", 43", 49", 55" et 65". Comme beaucoup de fabricants de téléviseurs 4K, Haier a prévu un accès direct à Netflix, qui est l'une des rares plates-formes, avec YouTube, à proposer du contenu compatible avec ce niveau de définition.

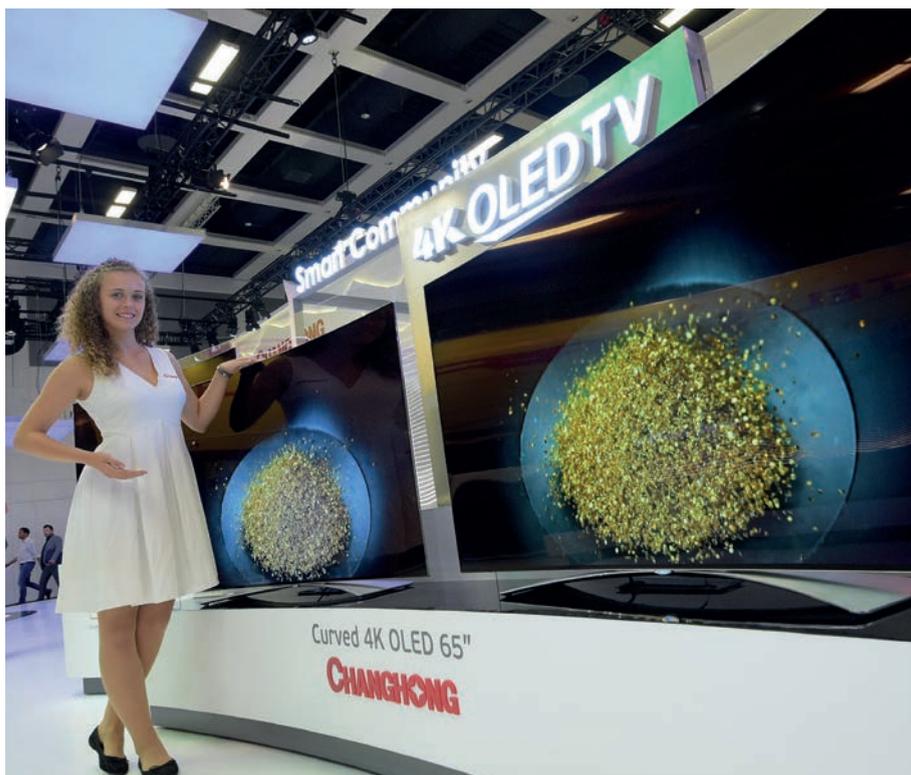


TCL et Changhong

Le haut de gamme s'incurve

■ Les Chinois TCL et Changhong ont profité de l'IFA pour exposer leurs nouveaux téléviseurs haut de gamme. Au programme, écran incurvé et résolution UltraHD (4K). Changhong compte amener un modèle Oled 55 pouces et un autre 65 pouces sur le marché européen, le tout fonctionnant

avec Android TV 4.2. De son côté, TCL se concentre sur un modèle 65 pouces, tournant sous Android TV 6.0 pour le côté logiciel. Nom de code U65S9906. Un modèle 8K, incurvé également, a fait son apparition chez TCL, mais sa commercialisation n'est pas encore programmée.



Live Real

Neffos C5 Max



- Blanc perle
- Gris foncé



Octa-core
1.3GHz Processeur



2GB RAM
16GB ROM



Ecran 5.5
FHD IPS 1920 x 1080



Frontal 5 Mégapixels
Principal 13 Mégapixels



4G
LTE



Neffos C5



Neffos Y5L



L'audio

Vers la stabilisation



■ **Après l'explosion qu'ont connu les casques audio entre 2008 et 2012, et plus récemment les casques sans fil, le marché de l'audio se stabilise, selon GfK.** Les chaînes HiFi traditionnelles et les barres de son sont malgré tout toujours en difficulté. En revanche, on assiste à une croissance de l'audio connecté (+7%) et plus précisément des chaînes multiroom qui ont doublé leur revenu au deuxième trimestre 2016 par rapport à la même période de l'année précédente. 2016 devrait aussi être une année faste pour l'audio

grâce aux casques sans fil Bluetooth. Sur ce segment, les ventes ont bondi de 82% en 2015. Une tendance qui devrait se poursuivre en 2016, puisque cette année plusieurs analystes estiment que les ventes de casques sans fil pourraient représenter jusqu'à 50% des ventes. Il n'y a d'ailleurs que sur le marché des casques haute-fidélité destinés aux mélomanes intransigeants que le sans fil ne s'impose pas. Restitution sonore en progression, matériaux et finitions haut de gamme, la qualité est désormais au centre des préoccupations, avec un prix moyen des produits qui augmente.

■ ■ **2016 devrait être une année faste pour l'audio grâce aux casques sans fil Bluetooth.** Sur ce segment, les ventes ont bondi de 82% en 2015. Une tendance qui devrait se poursuivre en 2016. ■ ■



Jabra

L'élite des sportifs

■ **Présenté à l'IFA, Jabra rejoint le petit cercle des fabricants d'oreillettes intra-auriculaires totalement sans fil, avec les Jabra Elite Sport qui ne sont reliées par aucun cordon entre elles.** Elles résistent à l'humidité provoquée par la pluie et la sueur, et supporteraient une immersion sous un mètre d'eau puisqu'elles sont certifiées IP67. Le cardiofréquencemètre intégré est une des nouveautés appréciées dans ce genre de produit.

Yamaha

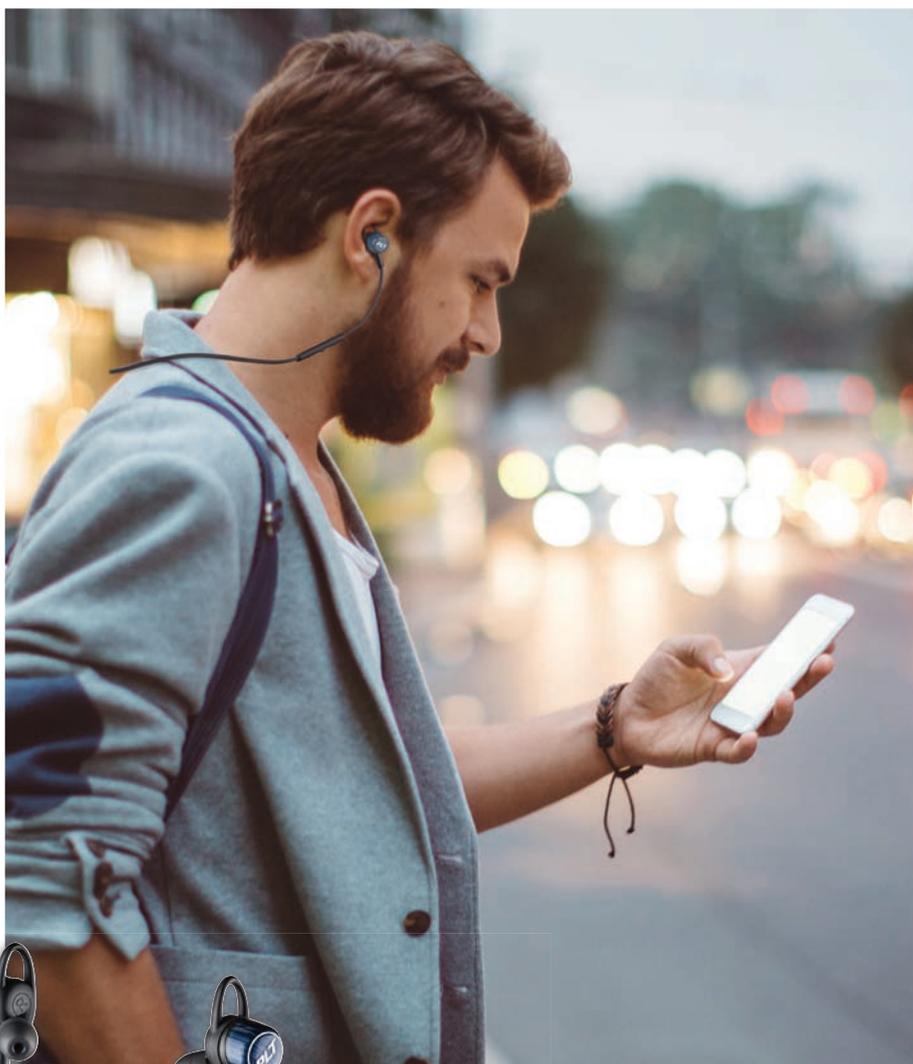
Enceinte hi-fi : une nouveauté 42 ans plus tard



■ **Yamaha a présenté à l'IFA sa nouvelle enceinte hi-fi haute-fidélité trois voies, la NS-500, qui succède à la NS-1000M, commercialisée en... 1974.** La finition piano noir brillant annonce la couleur, elle s'adresse aux mélomanes. Hautes de 30 cm, les surfaces intérieures ont été pensées pour éviter les résonances superflues et autres perturbateurs de son. La qualité à un prix, la NS-500 de Yamaha se vend 15 000 euros la paire.

Plantronics

De l'intra pour sportif, mais pas uniquement



■ L'américain Plantronics, spécialiste de l'oreillette depuis plus de 50 ans, a profité lui aussi de l'IFA pour annoncer sa nouveauté de fin d'année, la BackBeat Go 3. Sans surprise, elle est Bluetooth, comme la quasi-totalité des modèles cette année, et s'adresse aux sportifs, avec une tenue intra-auriculaire, mais pas uniquement. Elle s'utilise également de manière plus classique. Résistante à l'humidité, elle n'a pourtant pas de certification particulière sur le sujet et n'assure donc pas son étanchéité. Du coup, le prix reste accessible, puisqu'elle devrait se vendre moins de 100 euros.



Des nouveaux casques hi-fi chez JVC

■ JVC présentait cette année des nouveaux casques pour tous les usages et toutes les bourses.

Deux casques hi-fi, les HA-SHR02 et HA-SH01 s'adressent aux mélomanes, avec une finition bois. Au-delà de l'aspect esthétique, la présence de bois dans le circuit du son évite les interférences que peuvent provoquer d'autres matériaux. Vendu 400 et 500 euros à partir d'octobre, ces modèles s'adressent aux bourses solides. En même temps, JVC présentait trois casques audio Bluetooth plus simples, à des prix allant de 50 euros pour les HA-S30BT présentés en plusieurs coloris, les HA-S40BT à 70 euros et le HA-S50BT à 90 euros. Les sportifs n'ont pas été oubliés avec les oreillettes avec micro HA-F250BT, ergonomiques pour rester en place et résistantes à l'humidité, vendues 50 euros.



Les objets connectés

Des consommateurs à convaincre



Le marché des produits connectés a représenté 340 millions d'euros en 2015 (chiffres GfK), pour le marché dans sa totalité, c'est-à-dire 2,3 fois plus que l'année précédente. Les objets connectés de type bracelet, les "wearables", représentent à eux seuls 235 millions d'euros en 2016. Cela représente les deux tiers du marché des produits connectés dans leur ensemble, le reste étant constitué de produits connectés pour la maison, un chiffre qui a été multiplié presque par trois en un an. Reste qu'il s'agit encore de marchés de petite taille, en termes de chiffre d'affaires, mais qui, selon les analystes, devraient encore connaître un développement très important dans les prochains mois. Il semble que le consommateur commence à comprendre qu'il se passe quelque chose, mais ne sait pas très bien quoi. Le prix reste malgré tout un problème, avec des montres connectées à plus de 280 euros, soit un rapport de 1 à 7 entre la montre classique et son équivalent connecté.

En fin d'année, les bracelets vendus autour de 90 euros devraient connaître un pic, ce montant correspondant à celui que les Français sont prêts à mettre dans un cadeau.

En fin d'année, les "wearables" vendus autour de 90 euros devraient malgré tout connaître un pic, d'après les analystes de GfK, ce montant correspondant à celui que les Français sont prêts à mettre dans un cadeau. De leur côté, le gros et petit électroménager connectés représentent seulement entre 1 et 4% des marchés de référence auxquels ils appartiennent. Cependant, ils connaissent de fortes croissances. 130% pour le gros électroménager connecté, 180% pour le petit électroménager connecté, 30% sur la domotique

et 27% sur la sécurité et les produits réseaux. La Netcam arrive en tête, suivie de l'alarme, des détecteurs de fumée et des thermostats. Désormais, les fabricants font face à un défi : rendre tous ces appareils interopérables pour ne pas enfermer le consommateur dans une marque. De son côté, le défi de la distribution est de réussir à trouver des solutions pour exposer et mettre en démonstration ces objets pour que le client puisse l'essayer en magasin, passage incontournable vers l'acte d'achat, et cela en toute sécurité.



FitBit

Un bracelet pour nageur

■ **Fitbit a présenté deux nouveaux bracelets connectés.** Le Charge 2 est un tracker surveillant le rythme cardiaque et se vendra 160 €. Son écran est plus confortable que le précédent, il est maintenant capable d'afficher de multiples notifications, en particulier celles du capteur de fréquence cardiaque

et de la fonction de mesure de l'oxygène consommé. Autre nouveauté, le Flex 2 s'adresse aux nageurs. Classiquement, il mesure et enregistre l'activité, mais possède en plus la particularité d'être étanche au point d'être utilisable dans une piscine et dans la mer. Le Flex 2 est vendu 100 euros.

Thomson

Un robot de cuisine connecté

■ **Alors que les consommateurs attendent des objets connectés pour la maison, Thomson a présenté le Geni Mix Pro.** Ce robot de cuisine se lie avec un smartphone (iOS ou Android). L'application propose des recettes et il suffit d'ajouter les ingrédients quand l'appareil le demande. Celui-ci s'occupe ensuite de hacher, mélanger, pétrir, rissoler, cuire à la vapeur, de gérer les temps de cuisson et s'auto-surveiller. Le Geni Mix Pro se vendra 700 euros avec une offre de remboursement de 100 euros au lancement. Thomson est une marque d'Admea.



Terraillon

Le pèse-personne connecté perd du poids

■ **Après l'innovation, le design. Terraillon fait évoluer son pèse-personne connecté en le rendant plus fin.** Il mesure maintenant moins de 12 mm d'épaisseur. Côté fonctionnalités, il évalue le poids ainsi que la composition corporelle (masse grasseuse, musculaire, hydrique et osseuse) et l'enregistre dans une application sur le smartphone ou une tablette, ce qui permet de suivre son évolution et d'éviter les dérapages en cas de tentative de perte de poids. La Terraillon R-Link sera disponible à partir de janvier 2017, et sera vendue 120 euros.



Parrot

La vision à la première personne

■ **Parrot revient avec le Parrot Disco, déjà présenté au CES en janvier de cette année, et très remarqué.** Sa particularité ? La vision à la première personne qui permet à un porteur de casque "immersif" (type cardboard), de voir comme s'il était à bord de ce drone. Le Disco se trouve déjà dans le commerce à 1 300 euros.

Ehang

Commander son drone avec sa tête



■ **Après le drone capable de transporter une personne, Ehang a présenté à l'IFA son Ghostdrone 2.0, un quadricoptère couplé à un casque de réalité virtuelle.** L'utilisateur peut commander la caméra du drone en montant ou en baissant la tête. Utilisé sans le casque, il se commande avec un smartphone simplement en inclinant le téléphone. Équipé d'une caméra 4K, ses images sont de particulièrement bonne résolution. Le Ehang Ghostdrone 2.0 est vendu 550 euros seul, et 100 euros de plus avec le casque.



La mobilité

toujours très demandée



■ **Après une très bonne année 2015 pour la téléphonie, l'été 2016 a encore une fois connu des pics de ventes.** Les volumes sont toujours considérables : 24,6 millions de téléphones se sont vendus en 2015, un plus haut historique. À noter que même le marché du featurephone (les téléphones simples) se porte bien, avec 4 millions d'unités vendues en 2015. Les smartphones de niche sont assez dynamiques, avec de nouveaux acteurs proposant des modèles

tout-terrain, d'entrée de gamme, ou encore aux couleurs d'un événement sportif, etc. Le smartphone moyen a un écran de plus en plus grand, 4,6 pouces en moyenne (il a grandi de 0,3 pouce par rapport à l'année précédente). Son prix sans subvention est d'environ 184 euros, là aussi un prix moyen qui a augmenté d'environ 2%. Les accessoires ou objets "compagnons", vendus avec les smartphones (enceintes, casques ...) se portent également bien, avec des ventes qui progressent entre 25 et 35%.

■ ■ **Même le marché du featurephone se porte bien, avec 4 millions d'unités vendues en 2015. Les smartphones de niche sont assez dynamiques avec de nouveaux acteurs proposant des modèles tout-terrain, d'entrée de gamme...** ■ ■



Sony

Un Xperia XZ

■ **Sony étoffe son offre de smartphones haut de gamme avec ce Xperia XZ présenté à l'IFA.** Comme l'iPhone 7, il est résistant à l'eau et à la poussière avec une certification IP68, ce qui signifie qu'il peut tomber dans la baignoire sans être endommagé. La partie vidéo a également connu une amélioration, en particulier la stabilisation. Il sera disponible à partir d'octobre, pour un prix d'environ de 700 euros.

TP Link

Des smartphones chez TP Link



■ **Une nouvelle marque de smartphones est née : le spécialiste de matériel réseau WiFi TP Link a présenté ses premiers modèles de téléphones à l'IFA.** Sous le nom de Neffos, le fabricant a décliné sa gamme en cinq modèles, tous imaginés pour être des appareils auxquels se connectent les objets. Ce sont surtout des téléphones à petit prix, le X1 et X1 Max étant prévus respectivement pour la fin de l'année à 200 et 250 euros.

L'IT et le gaming

portés par l'e-sport



Le marché des PC est actuellement porté par le gaming. Avec la démocratisation de l'e-sport, les Français s'équipent avec du matériel plus performant. En tout, le secteur des ordinateurs portables représente un marché de 930 millions d'euros, en croissance de 15%. Sur ce chiffre, les portables puissants, prévus pour le gaming, totalisent plus de 500 millions

d'euros, en croissance de 50% ! À l'inverse, le marché de la bureautique, qui représente traditionnellement une part de revenu importante, puisqu'il génère 2,6 milliards d'euros par an, est en baisse de 8%. Encore moins bien lotis, les ordinateurs d'entrée de gamme destinés à l'Internet mobile, sont en baisse de 24%. Selon les analystes de GfK, ces tendances devraient se poursuivre sur la fin de l'année 2016.

Lenovo

Quand le clavier disparaît

Lenovo s'est lancé un nouveau défi à l'IFA avec un ordinateur portable sans clavier, le Yoga Book. À mi-chemin entre la tablette et le PC, il présente une nouvelle form factor. La partie clavier ne s'enlève pas, mais s'utilise comme une tablette graphique. Utile pour les étudiants qui veulent prendre des notes, ce portable pourrait bien rencontrer un vrai succès. D'autant plus qu'il annonce 15 heures d'autonomie dans sa version Android et 13 heures dans sa version Windows, de quoi tenir largement une journée de



cours. Il se glisse facilement dans un sac avec ses 680 grammes. En revanche, il ne faut pas trop lui en demander techniquement, car il n'est pas très musclé côté mémoire et processeur. Il sera vendu en France 500 euros dans sa version Android et 600 euros dans sa version Windows.

Philips (MMD)

Un moniteur pour le gaming



Présenté sous la référence 6E7QDAB, MMD sort sous la marque Philips deux moniteurs conçus pour les gamers, mais aussi la photo et la PAO. Il possède un spectre de couleurs élargi, avec un affichage de 120% du spectre sRGB. Le constructeur précise que cette spécification nommée « UltraColor » n'est pas un simple traitement logiciel, mais réellement une amélioration de la dalle, qui lui confère des couleurs plus vivantes. Son écran est un LCD 24 de pouces de 1080p de résolution.



ERRATUM

Immersion totale pour Driveclub VR



(Suite à une erreur technique, le texte de cette news, parue dans le n°316 du JDLL, n'était pas le bon. Voici l'erreur réparée).

Avec Driveclub VR, Sony Interactive Entertainment a peut-être trouvé la locomotive qu'il manquait pour le lancement de son casque de réalité virtuelle, le PlayStation VR. L'éditeur japonais a profité de la Gamescom 2016 pour dévoiler le jeu de course dédié exclusivement à son produit. Sorti en octobre 2014, Driveclub premier du nom est un titre arcade multijoueurs. La version VR vise une immersion inédite avec sa vue subjective au sein du cockpit. D'autant plus que le titre se porte garant d'une durée de vie assumée grâce à ses nombreux modes disponibles : solo, multijoueurs, contre-la-montre, drift, cinq pistes inédites supplémentaires implémentées aux pistes d'origine, la possibilité de contempler l'intérieur et l'extérieur des bolides. Driveclub VR est annoncé non loin de la sortie du PS VR qui lui est toujours prévu le 13 octobre.



Super Mario Run : toujours aussi mobile

Sans surprise la conférence de rentrée d'Apple ? Le 7 septembre, Tim Cook a énuméré les désormais traditionnelles nouveautés du dernier iPhone. Puis, il a invité

Shigeru Miyamoto à monter sur scène, à la surprise générale, sous les exultations du public. Le Directeur créatif de Nintendo a alors annoncé ce que beaucoup de gens attendaient : l'arrivée du jeu Super Mario sur iOS. Prévus en décembre, Super Mario Run concrétise la stratégie de la firme japonaise de se lancer dans le marché des mobiles. Un moyen de rallier un peu plus encore un large public – notamment la jeune génération – à l'univers Nintendo, à ses jeux ainsi qu'à ses consoles. Et quel meilleur ambassadeur pour rameuter les foules que son plombier moustachu, courant sur les millions de smartphones du monde entier ? En proposant sa figure de proue dans un premier temps aux possesseurs d'iPhone, Nintendo change même les règles du jeu. Super Mario Run - une

course ininterrompue à la jouabilité simplifiée – proposera quelques niveaux gratuits avant un paiement unique et définitif. Loin des systèmes de micro paiement habituels, plutôt basés sur le « pay to win ».



Outcast : Second Contact, l'Ulukai est de retour



En 1999 sortait Outcast, un jeu d'action-aventure atypique à bien des égards sur PC. Édité par la société au tatou Infogrames, et développée par les Belges d'Appeal, la super production entraînait le joueur dans le monde d'Adelpha, un monde parallèle au nôtre. Par sa direction artistique audacieuse, son casting de luxe (avec les voix françaises entre autres de Patrick Poivey et Françoise Cadol, alias Bruce Willis et la Lara Croft des premiers Tomb Raider), sa bande-son enregistrée par l'Orchestre Philharmonique de Moscou, Outcast a laissé des traces indélébiles pour ceux et celles qui ont pu l'approcher. Si Infogrames n'existe plus, Appeal s'est reformée et s'attelle à restaurer leur titre culte. Outcast : Second Contact s'annonce au standard des productions actuelles. Le jeu est annoncé au premier semestre 2017 sur PC, Xbox One et PS4 et sera édité par BigBen.

Virée nocture pour Les Sims 4 : Vie Citadine



■ **Développé par Maxis, Les Sims 4 : Vie Citadine est le prochain pack d'extension annoncé sur PC/Mac le 3 novembre.** Depuis deux ans, plus de vingt mises à jour gratuites et treize packs sont sortis sur un rythme soutenu, comme le souligne Lyndsay Pearson, productrice senior du titre. Pour ce nouveau contenu

additionnel, la ville animée de San Myshuno est au centre de toutes les attentions, et laisse entrevoir ses quartiers uniques comme les festivals de rue, les terrains de sport, ses bars et restaurants... Autant de lieux et d'endroits qui permettront aux Sims d'embrasser de nouvelles activités et carrières.

LEGO Harry Potter Collection délivre sa magie



■ **Warner Bros. Interactive Entertainment sort de son chapeau pour la première fois sur PS4 Lego Harry Potter Collection, soit une compilation des deux jeux à succès Lego Harry Potter : Les Années 1 à 4 et Lego Harry Potter : Les Années 5 à 7.** Une manière de découvrir l'intégralité des aventures du magicien qui retracent le contenu des sept livres et huit films de la saga. Le jeu reprend en toute logique l'esprit et les mécanismes Lego. À savoir beaucoup d'humour, des puzzles simples, des phases de construction, tout en relatant les temps forts de chaque épisode : de la découverte de l'école de sorcellerie de Poudlard jusqu'à l'affrontement final contre Lord Voldemort. Est inclus dans la compilation un pack de dix personnages, ainsi que cinq sorts différents. Le jeu est attendu le 19 octobre.

The Last Guardian prend son envol



■ **Avec Final Fantasy XV, the Last Guardian est peut-être l'une des dernières Arlésiennes vidéoludiques existantes.** Si souvent annoncée, jamais dévoilée, l'exclusivité de Sony joue à une partie de cache-cache qui dure depuis maintenant sept ans. Une attente qui sera finalement récompensée puisque le jeu, après avoir été annoncé le 23 octobre, est planifié au 6 décembre sur PS4. Si l'attente est aussi longue et forte, c'est parce qu'aux commandes du projet se tient Fumeto Ueda. L'homme jouit d'une grande réputation auprès de ses pairs après la sortie d'Ico en 2001 et celle de Shadow of The Colossus en 2005 sur PS2. Son credo : faire naître des émotions à travers quelques personnages ou des séquences qui ne sont pas sans rappeler certaines fables oniriques. The Last Guardian, dans la même veine que ses prédécesseurs, raconte l'improbable amitié qui se lie entre un enfant et une créature chimérique.



Gran Turismo Sport repoussé



Faut-il véritablement être surpris du report de Gran Turismo Sport sur PS4 ? Annoncé le 16 novembre, « The Real Driving Simulator », comme s'est auto-proclamée la célèbre simulation automobile de Polyphony Digital, est repoussé pour 2017. Kazunori Yamauchi, le maître à penser de la série, a déclaré vouloir perfectionner GT Sport sur le plan de la réalisation et offrir la meilleure expérience possible aux joueurs. Un discours identique à chaque fois qu'un Gran Turismo pointe son nez profilé sur une console PlayStation. Ce report prive surtout Sony, en termes de softwares, d'une des licences les plus appréciées du public pour cette fin d'année.



Hitman, permis de jouer

La France, l'Italie, le Maroc, la Thaïlande... L'agent 47, le tueur professionnel issu de la célèbre saga Hitman, s'est lancé depuis le mois de mars dernier dans un « Killer Tour » assez nouveau pour lui. Chaque destination équivaut à une mission, un contrat sur la tête d'un ou plusieurs personnages parmi les plus dangereux de la planète. Des podiums chics de Paris en passant par la ville côtière de Sapienza aux quartiers marchands de Marrakech... Chacune des destinations possède son ambiance, son architecture et ses pièges à déjouer.

Des environnements entièrement libres et ouverts qui permettent au gamer de repérer les lieux, de trouver sa cible, d'imaginer un plan d'attaque dans la plus pure tradition des jeux d'infiltration. Pour la première fois dans l'histoire de la franchise, Hitman se joue sous la forme d'épisodes à télécharger sur les portails Steam (PC), PlayStation Store (PS4) et Xbox Live (Xbox One), mais le titre, qui comptera au total six chapitres d'ici à la fin de l'année 2016, proposera une version physique avec tous les épisodes regroupés sur un blu-ray dès le mois de janvier 2017.

Robinson : The Journey voyage dans Jurassic Park



Jeu d'aventure sur PlayStation VR, Robinson : The Journey se veut à la fois un titre traditionnel dans ses mécanismes et avant-gardiste pour la technologie qu'il utilise. L'histoire narre celle de Robin, un jeune garçon qui s'est écrasé à bord d'une petite navette spatiale sur Tyson III, une planète plongée dans l'ère jurassique. Rapidement pris en main par HIGS, une Intelligence Artificielle volante, le joueur va tenter de retrouver le reste de l'équipage tout en espérant survivre face aux dinosaures. Le développeur Crytek, dont l'ADN est plus répandu dans les jeux de shoot qu'il a initié (Far Cry, Crysis) que les jeux d'aventure, prend ici le contre-pied parfait avec un titre riche en énigmes. La quête du jeune Robin passe par une manipulation d'objets (bien évidemment tous en 3D) pour déclencher des mécanismes.



Ceux-ci lèvent des barrières et dévoilent le monde de Tyson III, divisé en sept zones. Robinson The Journey interpelle par la faune et la flore rencontrées, son écosystème palpable et crédible. Soutenu par le moteur maison, le CryEngine, le titre dédié à la réalité virtuelle pousse les détails graphiques à l'extrême. Une prouesse visuelle qui ne compense pas néanmoins l'effet désagréable de crénelage, l'aliasing, sur la végétation et l'ensemble des décors. La plus grande surprise que réserve Crytek réside malgré tout dans ce dosage à base de puzzles, de phases d'escalade, avec une volonté de proposer in fine un jeu complet et non une simple expérience virtuelle. Robinson : The Journey sortira le 13 octobre prochain.

Coca-Cola®

PRÉSENTE

PARIS GAMES WEEK

#PGW

27/31
OCTOBRE
2016

PARIS EXPO
PORTE DE
VERSAILLES

LE JEU VIDÉO FAIT SON SHOW !

WWW.PARISGAMESWEEK.COM



ESPACE
FAMILLE
PAVILLON 2.2



PEGI
Paris
European
Game
Information

JOUER
RESPONSABLE



eSport
PAVILLON 3

COMEXPOSIUM

Direct Matin

GSTAR

fnac

jeuxvideo.com

GAME ONE

M1

funradio
LE SON DANCEFLOOR

S.E.L.L.
SYNDICAT DES EDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS

L'e-sport rallie les foules

Porté par la démocratisation du jeu vidéo, l'e-sport a désormais presque toutes les qualités nécessaires pour créer l'événement. Forces et faiblesses d'une discipline dont l'économie devrait peser 1 milliard d'euros en 2020. Par Valéry Pothain

Les noms de Yellowstar, Dyrus ou encore Faker ne vous disent probablement rien, et pourtant ces trois-là sont de vraies stars en France, en Corée, ou encore aux États-Unis. À 20 ans, Lee Sang-Hyeok, alias Faker, est même considéré comme un dieu de sa discipline, League of Legend (LOL), un jeu vidéo de bataille massivement multijoueur gratuit développé par Riot Games. Bienvenue dans le nouveau monde de l'e-sport, le volet compétition du gaming, mais pas uniquement. La discipline née à la fin des années 1990 n'est que balbutiante en France, mais son succès semble inévitable tant elle cumule tous les critères de réussite.

En termes d'audience tout d'abord, l'e-sport est aujourd'hui suivi dans le monde par 226 millions de fans, dont l'âge se situe dans la fourchette 15-25 ans. Twitch, la principale plateforme de diffusion des compétitions de jeux vidéo, enregistre en moyenne 100 millions de visiteurs uniques chaque mois, représentant 239 millions d'heures visionnées. La dernière finale du championnat de France de Fifa 16, organisée par EA Sports, a réalisé une audience de 407 565 vues dont 260 000 en live streaming (soit 37% de plus qu'en 2015).

Mieux, l'audience de la discipline n'est pas que virtuelle. Chaque tournoi ou championnat, où qu'il

se déroule, se joue généralement à guichets fermés, à l'image de la finale du dernier championnat du monde de League of Legend organisée à Berlin dans la Mercedes-Benz Arena, dont les 17 000 places ont été vendues en... trois minutes ! On se déplace en nombre pour voir les joueurs s'affronter sur scène, assis devant leur écran, coiffés de leur casque et jouant des pouces à très grande vitesse.

« En termes de spectacle, on est dans les codes du sport, mais sans la beauté du geste. Or ce dernier est indispensable pour donner à l'épreuve une dimension spectaculaire, rappelle Nicolas Dudkowski, directeur associé de l'agence Double 2. C'est la raison pour laquelle on ne met pas seulement en scène les joueurs qui s'affrontent, mais aussi l'écran sur lequel leurs gestes sont attendus. Dès lors que le déroulement du jeu propose une succession de séquences, il permet la mise en scène, la création d'une dramaturgie. » Jean-François Royer, directeur général d'Uniteam Sport, une agence de conseil en communication et en marketing par le sport, le confirme : « L'e-sport a tous les attributs du sport classique : des compétitions officielles, des "teams" et l'équivalent de clubs au sein desquels plusieurs équipes s'entraînent sur des disciplines différentes [LOL, Fifa 2016, Call of Duty...]. Les joueurs, dont certains sont des professionnels, sont encadrés par

Les joueurs de « sport électronique » sont encadrés par des analystes vidéo et des préparateurs physiques.

La finale du Call of Duty World League Championship a réuni 20 millions de vues, le week-end du 10 et 11 septembre 2016.



La finale du championnat du monde 2015 de League of Legend s'est jouée à guichets fermés dans la Mercedes-Benz Arena de Berlin.



La discipline n'est plus le fait de quelques geeks, le gaming représente un vivier de 2 milliards de pratiquants dans le monde, qui offrent un beau potentiel de croissance en audience.

des analystes vidéo et des préparateurs physiques et mentaux. Tous s'entraînent et s'affrontent dans des centres d'entraînement... ». La discipline n'est donc plus le fait de quelques geeks. Le gaming représente un vivier de 2 milliards de pratiquants dans le monde, qui offrent un beau potentiel de croissance en audience (sources : Newzoo). Mieux : 40% des fans qui suivent les compétitions en spectateurs ou depuis un écran ne jouent pas au jeu regardé ! Ce qui confirme la dimension divertissante de l'e-sport pour le public, au même titre que n'importe quel autre sport et/ou spectacle. « Aux États-Unis ou en Corée, les championnats de League of Legend, Star Craft et autres Counter Strike remplissent des stades de 80 000 places, reprend Jean-François Royer. Le public est prêt à payer pour passer quatre heures dans l'enceinte, dans laquelle on observe une vraie interactivité, une vraie proximité entre les spectateurs et les teams ».

Un public jeune, varié, motivé, loin des clichés du geek grassouillet seul sur son canapé, 64% des gamers sont licenciés d'un club sportif traditionnel et des consommateurs... Ce qui n'a pas échappé à certaines marques comme KFC qui organise dans ses restaurants la KFC Football Cup. En devenant l'arène du jeu, elle s'assure davantage de trafic dans ses espaces et valorise auprès des consommateurs son partenariat avec l'équipe de France de football. « Il y a toujours un besoin de voir en vrai ce que l'on aime regarder en virtuel, rappelle Nicolas Dudkowski. Au printemps dernier, 10 000 jeunes filles ont investi le Parc floral pour voir les youtubeuses beauté qu'elles suivent pendant l'année. La démarche est la même pour l'e-sport. » Si quelques grands noms comme Coca-Cola, KFC,

Red Bull, SFR ou encore New Balance se sont déjà engagés sur ce territoire, la discipline reste, en France, le terrain de jeu des marques de l'univers du gaming – éditeurs et équipementiers – ou de quelques marques liées au thème du jeu (football, sports mécaniques...) : « Beaucoup de marques viennent nous voir pour comprendre le phénomène e-sport, observe Jean-François Royer. Elles sont conscientes du potentiel et des enjeux, mais ce nouveau territoire de communication n'est pas encore stabilisé. » Le premier frein au développement est lié à la mauvaise lisibilité du marché. Chaque jeu possède au moins un championnat de France et du monde organisés par l'éditeur, auxquels il convient d'ajouter les compétitions et événements organisés par d'autres marques (Nissan GT Academy, Audi Forza Motorsports...) ou d'autres institutions : la Fifa organise par exemple sa propre Fifa International World Cup et l'ESWC (E-sport World Convention) une compétition de Call of Duty...

Pour rassurer les sponsors, il manque encore des règles communes ainsi que des circuits de compétition et une déontologie partagée. « Les éditeurs doivent prendre le leadership sur ce sujet, mais il faudrait aussi qu'une instance internationale puisse chapeauter l'ensemble. » Pourquoi pas le CIO, s'interroge Jean-François Royer ? L'histoire nous a montré que pour accéder au statut de sport à part entière, une discipline devait être fédérée, soit en intégrant une fédération existante sous l'égide du ministère de la Jeunesse et des Sports (comme l'ont fait le snowboard, le BMX, etc.), soit en créant sa propre structure à l'image du catch. L'avenir dira le chemin qu'à choisi l'e-sport.

■ ■ ■
 ■ ■ ■ Dominique Cor, Directeur
 ■ ■ ■ général d'Electronic Arts
 ■ ■ ■ France et Benelux

FIFA 17: (Nouveau) moteur, action !

À l'occasion de la sortie très attendue de ce FIFA 17, Dominique Cor, Directeur général d'Electronic Arts France et Benelux, revient sur la volonté de réalisme de ce nouvel OPUS. Propos recueillis par Fabrice Dusch

■ ■ ■ **JDLI : Pourquoi avoir utilisé un nouveau moteur graphique pour FIFA 17 ?**

Dominique Cor : Frostbite, le nouveau moteur graphique de FIFA 17, est un moteur « maison » que nous utilisons sur l'ensemble de nos familles de licences (Star Wars : Battlefront, Battlefield...). Il a fallu deux ans de développement pour passer de l'ancien au nouveau FIFA. Le fait d'imposer le Frostbite Engine à l'ensemble de nos produits est dans la logique. Un seul moteur nous permet de l'améliorer sans cesse pour atteindre une synergie sur l'ensemble de nos titres phares. Le résultat sur FIFA 17 est bluffant de réalisme, que ce soit en termes de réalisation graphique, de gameplay et d'ambiance, le moteur Frostbite étant particulièrement performant au niveau de l'éclairage, des ombres et des lumières.

■ ■ ■ **Quelle est l'autre grande nouveauté dans FIFA 17 ?**

Le mode aventure, « The Journey », dans lequel on incarne un jeune joueur qui fait ses grands débuts en Premier League. On suit sa carrière. On incarne son personnage sur le terrain lors des matchs, mais également dans sa vie personnelle avec des choix de carrière, ses relations avec d'autres joueurs, ses entraîneurs.

■ ■ ■ **C'est une manière d'avoir une nouvelle captation du public ?**

L'idée avec FIFA est toujours la même, à savoir

■ ■ ■ Le résultat sur FIFA 17 [avec l'apport du moteur Frostbite] est bluffant de réalisme, que ce soit en termes de réalisation graphique, de gameplay et d'ambiance. ■ ■ ■





comment se rapprocher le plus possible de la réalité. On travaille sur la question depuis plus de vingt ans. Et dans le football, il y a la carrière à gérer, la vie des joueurs... Pourquoi ne pas permettre à nos fans d'essayer pareille expérience à travers cette aventure ?

Comment gérez-vous le retour des fans ?

Nous écoutons beaucoup les joueurs. Ils sont très exigeants vis-à-vis du produit. C'est un dialogue permanent que nous engageons avec eux. Nous avons des Community Managers dédiés qui conversent avec eux toute l'année sur les réseaux sociaux. Nos fans sont très vocaux sur ce qu'ils aiment. Ils le sont encore plus sur ce qu'ils n'aiment pas. Nous recueillons toutes ces données. Les studios de Vancouver nous demandent des retours très régulièrement.

Comment réussir à innover d'année en année alors qu'il s'agit d'une simulation de foot ?

Encore une fois, nous essayons d'être le plus exhaustif possible pour la franchise FIFA. Nous développons et affinons chaque année des modes online, offline, les différents championnats... Il faut aussi trouver des façons d'innover. Il est vrai que par définition, un jeu de football reste un jeu de football dans son essence, et pourtant quand on regarde l'évolution du produit sur ces dernières années, quand on regarde une partie en tant que spectateur, on ne fait plus la différence avec une authentique retransmission de match de football. Mais au-delà de ça, on s'aperçoit que les innovations sont constantes. Cette année, en plus du nouveau moteur graphique, du mode scénarisé « The Journey », du nouveau duo de commentateurs (l'arrivée de Pierre Ménès qui remplace Franck Sauzée et complète Hervé Mathoux), FIFA 17 s'appuie sur un nouveau système d'intelligence active qui permet à ses coéquipiers d'ajuster leur déplacement, sur une physique remaniée dans la conservation du ballon, sur des coups de pieds arrêtés améliorés.

Y-a-t-il des bundles que vous comptez mettre en place avec FIFA 17 pour la rentrée ? Des opérations différentes avec le retail, la grande distribution ?

Oui, nous avons prévu un bundle avec notre

partenaire Microsoft, comprenant une Xbox One et le jeu FIFA 17. C'est le plus gros lancement de l'année en termes de jeu vidéo, que ce soit pour nous ou pour le marché.

De manière générale, que pensez-vous du contenu additionnel qui se greffe aux grosses productions ?

Quel que soit le modèle proposé (contenu gratuit, payant, freemium), l'important pour nous est de prolonger l'expérience. Que les joueurs jouent longtemps. Plus ils jouent longtemps, plus ils sont satisfaits de leur achat, plus leur engagement se développe.

Quels sont vos projets du côté de l'e-sport ?

Nous avons créé il y a maintenant un an une division appelée Competitive Gaming. Elle a pour vocation de faire de tous nos joueurs des stars dans le monde du Competitive Gaming. L'e-sport représente aujourd'hui la partie émergée de l'iceberg avec des compétitions, des prix, des événements publics... Mais à côté de ça, il y a énormément de personnes qui jouent online et qui n'ont aucune vocation à se mettre au sport professionnel, quelles qu'en soient les raisons (manque de temps, de capacité)... Notre idée consiste à donner à chacun sa chance de se lancer dans la compétition en affrontant des joueurs de son niveau. D'où l'objectif de créer un certain nombre d'événements locaux, régionaux ou mondiaux qui permettent à chacun de vivre son expérience online à son niveau. En plus de FIFA 17, nous nous concentrons également sur Madden NFL 17 pour la première année.



Alors qu'ils craignent de voir leurs données de santé disséminées dans la nature, et exploitées de façon malveillante, une étude montre que les Français ont évolué sur le sujet. Ils seraient désormais près de 80% à accepter de transmettre leurs informations de santé à leur médecin.

par Marie Ducoudray



Marché des objets connectés : les Français rassurés sur l'échange de leurs données physiques

99% des Français se disent intéressés par les objets connectés, mais la question de la sécurité des données reste au cœur de leurs préoccupations pour l'e-santé. Ils craignent principalement de faire l'objet de discriminations si ces données personnelles étaient communiquées à un assureur ou un futur employeur.

Cependant, selon une étude réalisée en mai 2016 par YouGov pour Assu 2000, les Français seraient désormais prêts à partager leurs caractéristiques physiques, mais pas à n'importe quelles conditions. Cette enquête conclut que 78% des Français se disent prêts à échanger leurs informations corporelles, collectées via un objet connecté, mais seulement avec leur médecin. En revanche, ils sont moins enclins à partager ces informations avec leur pharmacien (51%).

Ce changement d'avis s'explique par la prise en compte du gain pour leur santé. Les Français considèrent ce dispositif comme rassurant et préventif. En outre, ils peuvent plus facilement suivre leur santé en étant constamment suivi. La perspective de payer moins cher leur assureur pourrait également être un levier au partage des données

connectées. 43% des Français se montrent ainsi intéressés par le fait de les communiquer à condition de payer moins cher leur assurance santé ou automobile. Aux Etats-Unis, l'assureur John Hancock Insurance propose déjà une assurance à prix variables si l'assuré adopte un style de vie bon pour la santé. Pour le vérifier, un trackeur d'activité Fitbit est fourni avec le contrat, qui contrôle les constantes de la personne. En France, Generali a annoncé qu'il prévoyait ce genre d'assurance au « bon comportement » pour 2017.

Reste la crainte des Français de voir se perdre par erreur ou par un acte de piratage leurs données. Une crainte bien réelle. Dernier fait connu, fin juin 2016, une société de sécurité informatique s'est rendu compte que pas moins de 25 000 caméras de surveillance dans le monde avaient été piratées. Certes, pas pour récupérer leur contenu, mais pour les utiliser dans des attaques par déni de service, une technique consistant à utiliser des appareils relais pour attaquer des sites Web, et les rendre inaccessibles. Ces attaques par déni de service se faisaient jusque-là à partir d'ordinateurs. Cet épisode a montré que les objets connectés, comme les caméras, sont également vulnérables. Un risque

compris par l'industrie puisque Gartner prévoit que 348 millions de dollars seront investis en 2016 pour sécuriser les objets connectés. Plus d'un tiers des Français possède au moins un objet connecté (36%). Dans le détail, montres (12%), bracelets (7%) et systèmes de surveillance (7%) figurent sur le podium des appareils les plus adoptés. Autant de risques de piratage.



L'EyeTracking s'invite dans les portables et les écrans



Depuis quelques mois, MSI propose la technologie de suivi du regard (ou EyeTracking) développée par Tobii sur certains ordinateurs portables de jeu. Ce système permet de commander le curseur avec le regard plutôt que la souris. Plusieurs fabricants viennent de lui emboîter le pas, comme Acer et Alienware qui, en présentant leurs nouvelles gammes de portables de la rentrée, en ont profité pour annoncer la mise à disposition (en option et sur certains modèles seulement) du dispositif Tobii. Prenant la forme de capteurs infrarouges intégrés sous l'écran, ce sys-

tème utilise le regard de l'utilisateur comme un dispositif de saisie à part entière. Cela permet par exemple de déplacer le curseur à l'écran d'un simple coup d'œil. Dans le cadre d'un jeu vidéo, cela va plus loin : le regard du joueur peut servir à gérer l'angle de la caméra, à adapter l'éclairage d'une scène en temps réel ou encore à améliorer la précision de visée d'un ennemi. Les ordinateurs proposant ce procédé sont vendus au minimum 2200€, mais une version USB du capteur Tobii et l'intégration du système dans des écrans gaming (dont les Predator Z1) devraient favoriser la démocratisation de la technologie.

Où s'arrêteront les écrans incurvés ?



Les annonces produits se suivent, mais ne se ressemblent pas sur le front des écrans incurvés, où les nombreux fabricants tentent de se démarquer, chacun à sa façon. On a ainsi vu Acer présenter avec son portable Predator 21 X le premier PC du genre équipé d'un écran incurvé de 21", au format 21:9. Du côté des moniteurs, LG et Samsung visent les joueurs. Le LG 34UC79G est un mastodonte de 34" ultra-réactif qui sera le premier à proposer un taux de rafraîchissement à 144 Hz, mais le fabricant a décidé d'aller encore plus loin avec le 38UC99 équipé d'une

dalle courbe de 38" en résolution QHD+. À côté, le Samsung C24FG70 fait office de petit joueur avec sa diagonale de 24" et sa résolution Full HD, mais il a l'avantage d'une compatibilité AMD FreeSync, d'un contraste et d'une colorimétrie qui profitent de la technologie Quantum Dots, et mise sur la fluidité avec un temps de réponse de seulement 1 ms. Reste que c'est Philips qui aura le dernier mot en matière de surenchère avec son UltraColor BDM4037UW, un écran PC au design très travaillé qui propose une dalle VA incurvée de 40" à la résolution Ultra HD.



Un sac à dos pour la VR

MSI a imaginé une drôle de solution pour les amateurs de réalité virtuelle. Le casque de VR étant relié à l'ordinateur fixe, il est parfois difficile de se déplacer ou de se retourner. Pour les joueurs qui se sentent prisonniers des câbles, MSI propose un sac à dos, le VR One. Le PC se trouve ainsi sur le dos de l'utilisateur, un attirail qui permet de profiter d'un HTC Vive en toute liberté... ou presque. La chose pèse 3,6 Kg et offre 1h30 de jeu, avec des batteries que l'on pourra échanger à chaud sans avoir à éteindre le système. Original, mais pas sûr que les joueurs adoptent massivement.

Le sans-fil n'a pas toujours la cote

Si Apple s'est attiré une pluie de critiques en supprimant la prise Jack de ses iPhone 7, nombre d'industriels louent les avantages des solutions Bluetooth. Razer fait, lui, le chemin inverse en sortant une version filaire de son casque ManO'War 7.1. Pourtant, à la sortie de ce dernier, Razer avait expliqué avoir concentré ses efforts sur le lien sans fil pour en améliorer la portée et la qualité. Mais aujourd'hui, la marque fait marche arrière, de nombreux consommateurs lui ayant - de son aveu - réclamé une version filaire.



Des souris silencieuses chez Logitech

Le fabricant suisse d'accessoires PC a trouvé un bon moyen de se faire remarquer sans faire de bruit avec ses nouvelles M330 et M220 Silent.

Des souris sans fil imaginées dans le but d'offrir une utilisation très silencieuse, le bruit au clic ayant été réduit de 90% sur ces modèles. Les voisins d'open-space apprécieront sans doute cette absence de nuisances sonores. Pour le reste, il s'agit de souris assez classiques équipées d'un capteur optique multi-surfaces et capables de fonctionner entre 18 et 24 mois sur la base d'une simple pile AA.



Les capteurs d'activité s'intéressent à la fréquence cardiaque



Les fabricants sont nombreux à dégainer leurs bracelets connectés en septembre, cadeau idéal pour les fêtes de fin d'année. Et dans ce domaine, la tendance est à la surveillance du rythme cardiaque.

Chez TomTom, le Touch (150€) adopte un cardiofréquencemètre dont la particularité est d'être capable de mesurer l'indice de masse grasseuse, notamment sur le haut du corps, pour mieux mesurer l'impact des entraînements sur les muscles et la graisse. Du côté du français Withings, c'est la montre qui évolue dans sa variante Steel HR (190€) en intégrant, elle aussi, un capteur de fréquence cardiaque. Elle fonctionne désormais sur batterie. Son autonomie est annoncée à 25 jours sur une charge avec monitoring du cœur. Une autre entreprise française, Wiko, que l'on n'attendait pas sur ce terrain, sort pourtant son WiMate (100€). Ce bracelet a tout de la bonne affaire avec son petit écran OLED, ses bracelets colorés interchangeable et... son capteur cardiaque, là aussi. Le reste de ses fonctionnalités est très classique, allant du calcul du nombre de pas effectués aux calories brûlées, avec la possibilité de se fixer un objectif journalier.



Rappel mondial pour le Galaxy Note 7



Suite au nombre important d'accidents survenus sur la batterie du Galaxy Note 7, qui a été jusqu'à exploser dans certains cas, Samsung - qui a reconnu et

identifié le problème - a organisé une procédure de rappel massive dans le monde entier. En attendant que les 2,5 millions de premiers acheteurs de ce modèle puissent disposer d'une batterie sans danger, la firme sud-coréenne propose un patch qui bride sa charge à 60% et qui limiterait les risques pour les terminaux. Malgré cela, Samsung déconseille officiellement d'utiliser le Galaxy Note 7, et certaines compagnies aériennes ont appelé leurs usagers à éteindre ce modèle de smartphone sur leurs vols. Quelques jours après le début de cette affaire, démontrant pourtant le sérieux de la marque, l'action Samsung avait déjà perdu à Séoul près de 7% de sa valeur.

Android 7.0, c'est du nougat



Après le "M" de Marshmallow, surnommé d'Android 6.0, vient le "N" de Nougat. Lancée fin août, la nouvelle version de l'OS mobile de Google apporte de nouvelles fonctions attendues telles que la gestion de multiples fenêtres ou un mode de mise en veille profonde. Graphiquement, le lifting est assez subtil, mais la refonte du centre de notifications est la bienvenue, tandis que les améliorations apportées à la gestion de la batterie devraient permettre de maximiser l'autonomie des terminaux, ce qui reste un point d'usage très important pour les consommateurs.

Deux nouvelles PS4, dont une version "Pro" plus puissante



Déjà en rayons au prix de 300 €, la PS4 Slim n'est rien d'autre qu'une version amincie de la première PlayStation 4. Ses caractéristiques techniques ne bougent pas d'un iota, si ce n'est qu'elle est plus compacte, consomme moins d'énergie, et devrait être un modèle de silence. Elle est également livrée avec une manette DualShock 4 légèrement retravaillée pour faire apparaître un indicateur lumineux au niveau de son pavé tactile, tandis qu'une fois branchée à la console à l'aide d'un câble USB, elle permet de faire

transiter les données par le fil, afin de s'épargner la latence induite par le protocole Bluetooth. La PS4 Pro, qui sortira le 10 novembre au prix de 400 €, change pour sa part pas mal de choses. Souvent qualifiée de version 4.5 de la console de Sony, celle-ci fait le pari d'embarquer des composants assurant une puissance graphique revue à la hausse, tout en restant rétro-compatible avec l'ensemble de l'écosystème PS4. Plus importante que la PlayStation 4 originale, elle se veut parée pour supporter les exigences techniques de l'Ultra HD

(4K), mais aussi du casque de réalité virtuelle PlayStation VR (pour lequel elle intègre un port USB ultrarapide supplémentaire). En effet, ces deux technologies requièrent une grande puissance de traitement, et mettent à mal les possibilités de l'actuelle PS4. Si tous les jeux à sortir sur PlayStation 4 seront compatibles avec les trois versions de la console, certains modes de rendu pourront à l'avenir être exclusifs à la PS4 Pro, qui sera la seule à pouvoir rendre les jeux en 4K ou à améliorer sensiblement la fluidité des jeux en Full HD.

HP et Lenovo misent sur le design



Bien sûr, tous les fabricants de matériel high-tech mettent un point d'honneur à proposer des produits jolis à regarder et ergonomiques à utiliser, mais certains attachent une importance plus particulière au design. Chez HP, les nouveaux ordinateurs Pavilion Wave et Elite Slice ont été mis au point en partenariat avec le danois Bang & Olufsen. Originaux, le premier est une petite unité centrale triangulaire qui renferme une

enceinte 360° en plus d'un PC, tandis que le second permet d'empiler des modules pour ajouter à la machine un dispositif de conférence, un lecteur optique ou de l'espace de stockage. Chez Lenovo, on voit carrément le clavier à touches disparaître sur le 2-en-1 Yoga Book, dont la surface tactile peut faire office de tablette graphique utilisée avec un stylet Wacom, ou de clavier lorsqu'à la lumière du rétroéclairage, des touches virtuelles apparaissent.

L'Oculus Rift finalement presque aussi cher que le HTC Vive

Dans les nombreux comparatifs ayant opposé les deux casques de réalité virtuelle PC du marché, la question du prix (élevé) a souvent été centrale. L'Oculus Rift, vendu 700 €, était alors présenté comme une solution moins onéreuse que le HTC Vive dont le prix se monte à 950 €. Mais voilà, le casque de HTC est livré avec deux manettes sans fil alors que les contrôleurs Touch sont optionnels chez Oculus. On sait d'ailleurs maintenant qu'ils seront disponibles à compter du 21 novembre au prix de 200 €, ce qui monte le prix de l'expérience Oculus Rift complète à 900 €, du coup à peine moins que son concurrent.







Comme chaque année, la présentation du nouvel iPhone par Apple est un petit événement. Cette fois-ci, la disparition de la prise Jack alimente toutes les discussions, alors que les améliorations sont par ailleurs nombreuses et parfois passées sous silence.

Par Mathieu Chartier

iPhone 7 & 7 Plus

simples modèles de transition ou vraie nouvelle génération ?

2015 aura encore été une belle année pour Apple, avec une hausse des livraisons évaluée par IDC à 20% par rapport à 2014, pour un total de 231,5 millions d'unités écoulées, sur les 1,3 milliard de smartphones qui se sont vendus dans le monde en 2015 (chiffres GfK). Sur la même période, l'ensemble des ventes de smartphones aura connu une hausse en volume de « seulement » 7%.

Une génération cruciale pour Apple

Or 2016 devrait être moins faste. Alors que les fabricants se préparent pour les fêtes de fin d'année, traditionnellement la période la plus propice aux ventes de smartphones, IDC vient de revoir ses prévisions à la baisse. Le cabinet américain estime désormais que la croissance en volume du marché global du smartphone sera seulement de 1,6% sur 2016 pour atteindre 1,46 milliard d'unités. Sur ce total, les ventes de terminaux tournant sous Android devraient progresser de 6,7% pour peser 1,24 milliard d'unités. À l'inverse, les prévisions concernant les iPhone sont moins bonnes : les smartphones frappés d'une pomme pourraient voir leurs livraisons chuter en volume de 12% !

Sur le second trimestre 2016, certes historiquement le plus faible chez Apple puisque le renouvellement de la gamme intervient généralement en septembre, les ventes d'iPhone ont reculé de 15% malgré les performances d'un iPhone SE qui se vend bien (40,4 millions d'unités). IDC voit là un signe inquiétant pour Apple qui, selon ses prévisions, pourrait enregistrer une croissance limitée à 1,5% des ventes d'iPhone sur la période 2015-2020. Une quasi-stagnation. D'autres observateurs plus optimistes constatent malgré tout une très forte attente autour des iPhone 7 et 7 Plus, et imaginent une évolution plus positive.

L'absence de vrai nouveau design...

Le ralentissement général des ventes de smartphones permet de mieux saisir l'importance que revêt pour Apple le lancement des iPhone 7 et 7 Plus, et ce alors qu'au lendemain de leur annonce, les réactions concernant ces deux modèles étaient assez mitigées. Si Apple a vanté le « nouveau design » de cette génération d'iPhone, il convient d'abord de tempérer les choses en parlant plutôt d'une petite modification apportée à l'intégration des joints de plastique pour les antennes, et à l'arrivée d'un nouveau coloris noir laqué proposant une finition façon piano. Les formats proposés restent donc identiques, avec un iPhone 7 équipé d'un écran 4,7" et un modèle 7 Plus en 5,5". Ces écrans qui passent au

« Retina HD » conservent leur définition, mais sont maintenant 25% plus lumineux et affichent un panel de couleurs élargi.

À l'intérieur, le nouveau processeur Apple A10 est le premier quad-core proposé sur iPhone, et il s'avère deux fois plus puissant que l'Apple A8 des iPhone 6. Grâce à sa meilleure gestion de l'énergie et à l'intégration de nouvelles batteries, Apple est en mesure de présenter les iPhone les plus autonomes jamais sortis. Un argument intéressant qui cache une autonomie prolongée d'une à deux heures en navigation 4G.

Plus convaincants, les travaux faits par Apple autour de la photo s'annoncent payants, là où des

iOS 10 : Une mise à jour pertinente



Qui dit nouveaux iPhone, dit nouvelle version d'iOS, et cette version 10 ne déçoit pas. Si les changements graphiques sont légers, l'allumage automatique du téléphone lorsqu'on l'attrape, l'écran de verrouillage entièrement repensé, les possibilités très riches de la nouvelle application Messages ou l'utilisation plus complète qui est faite de 3D Touch suffisent à en faire un passage obligé. La nouvelle interface plus claire d'Apple Music et la possibilité de contrôler avec Siri les applications tierces sont également bienvenues. iOS 10 peut être installé à partir de l'iPhone 5.

concurrents comme Samsung ont fait des merveilles sur leurs derniers terminaux. Sur l'iPhone 7, la stabilisation optique fait son apparition pour un capteur 12Mpx associé à une nouvelle puce de traitement de l'image. Sur le 7 Plus, ce sont deux capteurs 12Mpx qui sont intégrés à l'arrière, respectivement associés à des objectifs 22 et 55 mm. Apple peut donc proposer un zoom optique x2, et la création facilitée de jolis effets de bokeh. Dans les deux cas, la caméra avant passe à 7 Mpx pour des selfies mieux définis.

... et de prise Jack

Autre nouveauté intéressante, les iPhone 7 et 7 Plus sont désormais résistants à l'eau, avec une certification IP67. Ils sont donc étanches à la poussière et résisteraient à une immersion sous l'eau à un mètre de profondeur, pour survivre à une chute dans la baignoire, sans pour autant pouvoir y rester des heures. Pour garantir l'étanchéité, le bouton d'accueil n'est plus physique, mais tactile, avec un retour haptique. Et c'est aussi l'une des raisons pour lesquelles Apple a "eu le courage", selon ses propres termes, de supprimer la prise Jack de ses terminaux. Pour utiliser un casque audio filaire, il faudra désormais en passer par un adaptateur Lightning-jack (fourni dans la boîte). En compensation, Apple a équipé ses nouveaux iPhone de haut-parleurs stéréo et les livre avec des écouteurs EarPods ayant un connecteur Lightning.

Reste que l'avenir - et même le présent -, c'est le sans fil. À n'en pas douter, cette suppression du port Jack par Apple (qui avait déjà été le premier fabri-



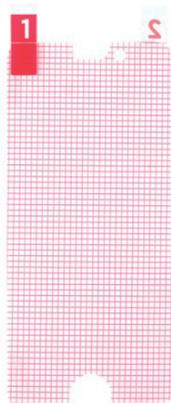
5 accessoires pour accomp



Le film de protection Impact Shield de Tech21

Ce film rigide est l'une des toutes meilleures protections pour les écrans d'iPhone. Traité anti-reflets et composé de trois couches, il absorbe les chocs et les empêche de briser l'écran tactile, tout en protégeant la dalle des rayures au quotidien. Bon point, son application garantit l'absence de bulles d'air disgracieuses. Disponible en deux tailles, pour iPhone 7 ou 7 Plus.

30 €



Le casque sans fil Beats Solo3

Exploitant la puce Bluetooth W1 basse consommation d'Apple, le Solo3 de Beats offre jusqu'à 40 heures d'autonomie, ce qui en fait l'un des casques les plus autonomes du marché. Mieux, une charge rapide de 5 minutes lui donne une capacité de 3 heures d'écoute. Design et rendu sonore ne sont pas en reste, le casque étant particulièrement léger et sa musicalité typique de la maison Beats, c'est-à-dire dynamique et généreuse en basses.

300 €



La coque avec batterie intégrée

Les iPhone 7 sont peut-être les smartphones les plus autonomes jamais créés par Apple ; cela n'empêchera pas certains utilisateurs d'avoir à se balader avec un chargeur (on pense aux chasseurs de Pokémon, mais pas que...). À moins d'opter pour ce Smart Battery Case, l'étui officiel de l'iPhone 7, intégrant une batterie supplémentaire qui double quasiment l'autonomie du téléphone, passant de 12 à 22 heures en navigation 4G. Disponible uniquement pour le modèle de 4,7".

120 €



Watch 2, l'Apple Watch telle qu'elle aurait dû sortir

En marge de la présentation de ses iPhone 7, Apple a également introduit la seconde version de sa Watch. Comme du côté des téléphones, physiquement, la montre garde le même gabarit. Cependant, les nombreuses améliorations font de cette montre intelligente de deuxième génération une version bien plus aboutie. Son écran est plus lumineux et lisible, son microphone amélioré fait qu'elle comprend mieux les ordres donnés à Siri, le processeur S2 50 % plus performant rend la montre beaucoup plus réactive et l'intégration d'une puce GPS fait que l'on pourra enfin laisser son iPhone à la maison lorsque l'on sortira courir. Pas de miracle côté autonomie cependant, et il faudra toujours brancher la montre le soir en allant se coucher pour être sûr qu'elle puisse assurer le lendemain. Par contre, la montre est désormais étanche jusqu'à 50 mètres et pourra accompagner les nageurs en piscine. Pour ne rien gâcher, WatchOS qui passe en version 3.0 offre une multitude de nouvelles possibilités, notamment en matière de personnalisation de l'expérience. En d'autres termes, la Watch 2 est une version vraiment aboutie de la smartwatch Apple, et elle dispose des arguments nécessaires pour relancer des ventes qu'IDC annonçait en chute libre cet été. Le cabinet estimait que les ventes avaient diminué de 55 % en volume sur un an, sur une base de 1,6 million de Watch vendues sur le second trimestre 2016.

gagner les iPhone 7



La manette de jeu

Parmi les manettes de jeu compatibles avec les iPhone 7 et 7 Plus, celle de Gamevice est l'une des préférées des joueurs. Elle s'adapte parfaitement aux deux tailles d'iPhone et propose un panel complet de boutons, y compris deux sticks analogiques et deux gâchettes de chaque côté. Elle intègre même une batterie permettant de charger l'iPhone pendant ses parties et d'un DAC pour offrir une expérience sonore enrichie sur la prise casque proposée.

110 €



Le brassard pour aller faire du sport

L'écosystème sportif mis en place autour de l'iPhone est tel que les amateurs d'activités physiques ne pourront pas longtemps se passer d'un brassard adapté. Celui d'Incase Sports est tout conseillé, lui qui protège le téléphone tout en offrant un maintien idéal en tour de bras. Une fente permet même d'y loger sa carte bancaire ou de transports, et ses bandes réfléchissantes assurent d'être vu la nuit.

40 €

cant à supprimer le lecteur de disquettes sur ses iMac et le lecteur optique sur ses MacBook) sera appréciée par les fabricants de casques audio qui proposent désormais dans leur immense majorité des modèles Bluetooth. Selon NPD, 50% des casques vendus en 2016 seront d'ailleurs des modèles sans fil. Et ce marché, Apple compte bien s'y introduire autrement qu'au travers de sa seule marque Beats : les AirPods, les écouteurs sans fil officiels des iPhone sortiront en octobre (180 euros). Leur design est étonnant, car les écouteurs n'ont réellement aucun fil, pas même entre eux. Exploitant une déclinaison propriétaire à très basse consommation du Bluetooth, ils se configurent à la voix après avoir lancé Siri via deux petits tapotements sur l'un d'entre eux. Offrant 5 heures d'autonomie, ils se rangent dans un petit coffret capable de les recharger en déplacement pour leur permettre d'offrir jusqu'à 24 heures d'écoute.

Au final, si certaines avancées proposées par les iPhone 7 sont décriées, ces terminaux apportent tout de même globalement suffisamment de nouveautés pour ne pas être considérés comme une simple mise à jour timide en attendant 2017 et le dixième iPhone, qui pour le coup devrait faire évoluer le concept de manière plus franche. Par contre, les iPhone 7 et 7 Plus sont vendus plus cher que leurs équivalents 6S et 6S Plus, ce qu'Apple justifie par une modification des capacités de stockage (32, 128 et 256 Go). L'iPhone 7 est ainsi vendu entre 769 et 989 euros, et le modèle Plus entre 909 et 1 129 euros. Pas de quoi arrêter les consommateurs, les habituelles ruptures de stock sont déjà à l'ordre du jour.



NBA 2K17

■ Sport

■ **Sortie** le 16 septembre 2016

La simulation reine de basket ne cesse de progresser d'année en année. Graphiquement, les matchs ont gagné en intensité grâce à de nouvelles animations, avec un moteur qui gère parfaitement les collisions entre athlètes virtuels. Mais ce qui frappe le plus cette saison, c'est le soin apporté à l'habillage d'avant et d'après match, ainsi qu'à l'ambiance sonore générale. NBA 2K17 revendique son affiliation au show à l'américaine avec des présentateurs sportifs qui affinent leurs commentaires et analyses au fil des rencontres, le son authentique de la foule enregistré par les équipes de NBA 2K

directement depuis les salles des 30 franchises américaines. Sans oublier le mode « Ma Carrière » qui invite le joueur à remporter le titre, les modes de jeu MyGM et MyLeague qui donnent le rôle de manager ou qui personnalisent les rencontres et championnats. Un programme gargantuesque qui se donne les moyens de séduire les fans de sport de manière générale.

■ **DÉVELOPPEUR** Visual Concepts

■ **ÉDITEUR** 2K

■ **DISTRIBUTEUR** 2K

■ **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2

■ **JEU EN LIGNE** Oui

■ **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**

70 € environ (PS4, Xbox One)

50 € environ (PC, PS3, Xbox 360)



Warhammer : 40000 Eternal Crusade

■ Action/stratégie

■ **Sortie** le 23 septembre 2016

Nouveau venu dans la constellation des jeux Warhammer 40000, la célèbre série stratégie de science-fiction, Eternal Crusade est le premier du genre à proposer un Monde Massivement Online. Quatre races (les Serviteurs du Chaos, les Orks, les Eldars et les Space Marine) se disputent une planète. Après avoir choisi son camp, le joueur se voit propulsé sur des champs de bataille censés réunir des milliers de combattants. La vue est à la troisième personne. Les guerriers se font assigner des missions, à pied ou à bord de véhicules, essentiellement pour la conquête de territoire.

■ **DÉVELOPPEUR** Behaviour Interactive

■ **ÉDITEUR** Bandai Namco Games

■ **DISTRIBUTEUR** Bandai Namco Games

■ **NOMBRE DE JOUEURS** 1

■ **JEU EN LIGNE** Oui

■ **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**

50 € environ



Forza Horizon 3

■ Course

■ **Sortie** le 27 septembre 2016

Les deux premiers Forza Horizon avaient permis au jeu de se faire un nom face à son aînée, la très sérieuse simulation Forza. Jeu de course à monde ouvert, Forza Horizon 3 pousse le curseur de la conduite décomplexée encore plus loin. La raison, une aire de jeu - l'Australie - qui offre un véritable sentiment de liberté par la diversité des routes rencontrées. À l'aide de bolides comme le buggy, le 4x4 ou la voiture de sport, le joueur fonce sur des plages désertiques, des forêts ou le bitume des grandes villes. Le jeu offre une multitude de courses et de défis à relever, ou de se faire une collection parmi les 350 véhicules. Il profite également de la fonctionnalité Xbox Play Anywhere ou la possibilité, par le biais de la version dématérialisée, de jouer à la fois sur son PC Windows 10 ou sa Xbox One et d'affronter des adversaires online issus des deux univers. Forza Horizon 3 propose même, pour la première fois dans l'histoire de la jeune franchise, un mode coopération en ligne à quatre joueurs.

■ **DÉVELOPPEUR** Playground Games

■ **ÉDITEUR** Microsoft

■ **DISTRIBUTEUR** Microsoft

■ **NOMBRE DE JOUEURS** 1-12

■ **JEU EN LIGNE** Oui

■ **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**

70 € environ (PC, Xbox One)



FIFA 17

■ Sport

■ **Sortie** le 29 septembre 2016

FIFA 17 surprend son monde en adoptant le Frostbite Engine, moteur qui tourne sur les grosses productions d'Electronic Arts comme Battlefield. L'assurance d'ajouter du réalisme dans les graphismes et des animations supplémentaires par rapport à la version 2016, d'affiner la texture des visages, des maillots, et surtout de dépeindre une ambiance réaliste grâce à des éclairages repensés. Frostbite Engine a également permis de revoir entièrement la jouabilité, notamment la lutte pour la possession du ballon entre deux footballeurs. Le système d'intelligence artificielle est aussi plus performant qu'auparavant. L'autre grande nouveauté repose sur le mode « Carrière » scénarisé dans lequel le joueur incarne Alex Hunter, jeune attaquant anglais titularisé en Premier League sous les ordres de José Mourinho. Il doit gérer sa carrière et faire ses choix, à la manière d'un joueur professionnel. Une initiative inédite pour la saga.

■ **DÉVELOPPEUR** EA Vancouver

■ **ÉDITEUR** Electronic Arts

■ **DISTRIBUTEUR** Electronic Arts

■ **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2

■ **JEU EN LIGNE** Oui

■ **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ**

70 € environ (PS4, Xbox One)

50 € environ (PC, PS3, Xbox 360)



Sonic Boom : Le Feu et la Glace

- **Plate-forme/aventure**
- **Sortie le 30 septembre 2016**

Pour les 25 ans du célèbre hérisson, Sega multiplie les apparitions de sa mascotte sur 3DS. La dernière en date, Sonic Boom : Le Feu et la Glace suit le tempo des dernières aventures sorties sur la console portable de Nintendo. À savoir de l'action à outrance divisée en différentes phases de jeux en 2 et 3D : plate-forme, exploration sous-marine, passage dans des cavernes enneigées... Sonic partage la vedette avec ses

amis Tails, Amy, Knuckles et Sticks selon les dangers rencontrés sur les sept îles que comporte le titre. Pratique pour utiliser et alterner les capacités uniques de chacun ou de s'entraider à deux pour vaincre un boss sur les deux écrans de la 3DS.

- **DÉVELOPPEUR** Sanzaru Games
- **ÉDITEUR** Sega
- **DISTRIBUTEUR** Nintendo
- **NOMBRE DE JOUEURS** 1-2
- **JEU EN LIGNE** Non
- **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ** 40 € environ



Warhammer : The End Times - Vermintide

- **Jeu de tir**
- **Sortie le 4 octobre 2016**

Sorti l'année dernière sur PC, Warhammer : The End Times - Vermintide est un titre action en coopération à quatre joueurs. En vue subjective, le quatuor de héros s'évertue à repousser des hordes de plus en plus féroces de rats géants tout au long des treize cartes du jeu. Tout le charme de Warhammer : The End Times - Vermintide provient de son univers médiéval heroic-fantasy. Un FPS (First Personal Shooter) qui affirme sa différence grâce à ses armes blanches, ses haches, ses épées, arcs et flèches... L'esprit d'équipe est de mise et donne la sensation aux gamers d'être au cœur d'une bataille du film de Peter Jackson, le Seigneur des Anneaux.

- **DÉVELOPPEUR** FatShark
- **ÉDITEUR** Nordic Games
- **DISTRIBUTEUR** Nordic Games
- **NOMBRE DE JOUEURS** 1-4
- **JEU EN LIGNE** Oui
- **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ** NC



Paper Mario : Color Splash

- **Jeu de rôles**
- **Sortie le 7 octobre 2016**

L'île Barbouille, un monde en papier, perd mystérieusement ses couleurs. Mario se rend sur place afin de découvrir le coupable qui grisaille les personnages et les objets. Armé d'un marteau, le plombier moustachu parcourt les plages ensoleillées, les volcans en activité pour remettre des couleurs sur les paysages décolorés. Paper Mario : Color Splash est un jeu de rôle qui se déroule au tour par tour lorsque le joueur rencontre des ennemis. Un style qui change radicalement de la plate-forme habituelle, appuyé par une direction artistique du plus bel effet avec ce rendu 2D atypique.

- **DÉVELOPPEUR** Intelligent Systems
- **ÉDITEUR** Nintendo
- **DISTRIBUTEUR** Nintendo
- **NOMBRE DE JOUEURS** 1
- **JEU EN LIGNE** Non
- **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ** 60 € environ



Yesterday Origins

- **Aventure**
- **Sortie le 13 octobre 2016**

Fondé par les Espagnols de Pendulo Studios (la saga Runaway), Yesterday Origins renoue avec la tradition des jeux d'aventure Point & Click. L'histoire dévoile les aventures de John Yesterday et son amie Pauline, immortels, persécutés d'époque en époque. Outre son environnement entièrement en 3D et son look dessin animé traditionnel, Yesterday Origins prévaut pour tous les puzzles retors qui jonchent l'aventure. Patience, observation, déduction, informations à glaner... Toutes les composantes et qualités d'un jeu d'aventure traditionnel qui demande une certaine habitude et logique dans la combinaison d'indices à effectuer.

- **DÉVELOPPEUR** Pendulo Studios
- **ÉDITEUR** Microids
- **DISTRIBUTEUR** Just For Games
- **NOMBRE DE JOUEURS** 1
- **JEU EN LIGNE** Non
- **PRIX PUBLIC CONSEILLÉ** 30 € environ (PC) 40 € environ (PS4, Xbox One)



Cooler Master MasterPulse

■ Casque audio

En quête d'une nouvelle identité pour le renouvellement de sa gamme de casques audio, Cooler Master a choisi d'appuyer avec ce MasterPulse sur quelques points essentiels. Le fabricant a opté pour un design sobre, mettant en avant des matériaux nobles utilisés pour sa conception. Ensuite, il a accentué une signature sonore portée sur le dynamisme et les graves avec le Bass FX. Originalité amusante - et utile - de ce casque, chaque oreillette dispose d'un cache aimanté frappé du logo Cooler Master qui peut être retiré pour modifier le rendu des basses. Avec les caches, celles-ci sont contrôlées et le rendu global reste plutôt équilibré, tandis que lorsqu'on les retire, ces fréquences s'étendent beaucoup plus pour véritablement exagérer cette partie du spectre sonore. Les amateurs de hip-hop apprécieront certainement, tandis que les autres (et notamment les joueurs) se contenteront sans doute du rendu de base. À noter l'intégration du microphone dans la structure du casque, ce qui évite d'avoir un module amovible ou rétractable à gérer.

■ CARACTÉRISTIQUES

Transducteurs néodyme de 44 mm, Certification Bass FX, Câble plat avec télécommande filaire, Réponse en fréquences de 20 à 20 000 Hz, Impédance de 50 Ohms, Poids de 390 grammes.

- CATÉGORIE : Milieu de gamme
- CONTACT MARQUE : 01 64 77 33 89
- PRIX : 70 €



Asus ROG G752VS GC018T

■ Ordinateur portable

Asus avait déjà fait évoluer l'an passé le châssis de ses ordinateurs portables pour joueurs de la série ROG. Sans surprise, ce sont les mêmes boîtiers au look agressif que l'on retrouve cette année pour les nouveaux modèles, dotés cette fois-ci des dernières cartes graphiques GeForce mobiles de Nvidia. Ce modèle intègre, outre un processeur Core i7 Skylake accompagné de DDR4, une GeForce GTX 1070, la carte graphique phare actuelle. Presque aussi performante qu'une GTX 980 Ti de bureau de la génération précédente, elle tourne comme un charme sur ce portable idéalement ventilé et particulièrement silencieux, au regard du concentré de puissance brute qu'il embarque. La vitesse de son système de stockage SSD atteint des sommets (plus de 2 Go/s), et l'écran 17,3" proposé dispose d'une finition mate anti-reflets et d'une compatibilité avec la fonction G-Sync. Bien sûr, toute la connectique moderne est représentée, y compris l'USB 3.1 Type-C, compatible avec le protocole Thunderbolt 3.0. Le tout sous Windows 10. Une machine de jeu de rêve, tout simplement.

■ CARACTÉRISTIQUES

Écran 17,3" IPS (1920 x 1080), Processeur Intel Core i7-6700HQ, 16 Go DDR4, 256 Go SSD M.2 NVMe, 1 To HDD, Graveur DVD, Wifi ac et Bluetooth 4.1, Port USB 3.1 Type-C Thunderbolt, Ports USB 3.0 (x4), Système audio SonicMaster 2.1, Sorties vidéo DisplayPort et HDMI 2.0, Dimensions de 322 x 416 x 49 mm pour 4,3 Kg.

- CATÉGORIE : Haut de gamme
- CONTACT MARQUE : 08 21 23 23 13
- PRIX : 2.500 €



Honor 8

■ Smartphone

Bonne nouvelle, le remplaçant de l'excellent Honor 7 s'inspire des caractéristiques du Huawei P9, dont il reprend deux pièces maîtresses : le SoC Kirin 950 de HiSilicon et les deux modules photo présents sur la coque arrière. Cet Honor 8 est, comme celui de Huawei, un smartphone doté d'un très bon écran tactile 5,2" Full HD. Il dispose de nombreuses fonctionnalités avancées, comme le capteur d'empreintes digitales que l'on retrouve au dos de l'appareil. Le téléphone tourne sous Android 6.0, avec la surcouche maison de Huawei/Honor baptisée Emotion UI ici en version 4.1. Cette surcouche est stable et réactive, et elle a le mérite de proposer une organisation et un accès retravaillés au niveau des applications, ici directement positionnées sur les pages d'accueil, comme chez Apple. Quant au manque de puissance théorique comparé aux derniers modèles haut de gamme de LG ou Samsung, il est en pratique imperceptible puisque cet Honor 8 fait tourner sans sourciller toutes les applications les plus gourmandes en ressources du Play Store. La partie photo est relativement bien gérée, quoiqu'un peu en retrait en cas de faible luminosité. L'autonomie est par contre définitivement à ranger du côté des points forts, le Honor 8 pouvant tenir une grosse journée et demie en utilisation typique.

■ CARACTÉRISTIQUES

Dalle tactile IPS 5,2" (1920 x 1080), SoC Kirin 950, 4 Go RAM, 64 Go de stockage (+ port SD), Capteur photo double modules 12 Mpx, Android 6.0, Dual-SIM, 4G LTE, NFC, Lecteur d'empreintes, 145,5 x 71 x 7,45 mm pour 153 grammes.

- CATÉGORIE : Moyen de gamme
- CONTACT MARQUE : N.C.
- PRIX : 400 €



Samsung Galaxy Note 7

■ Smartphone

Étrangement, l'Europe n'avait pas eu officiellement droit à son Galaxy Note l'an passé. Mais le téléphone géant de Samsung est cette année de retour dans une version 7 que l'on qualifiera de "cinq étoiles". Livré avec son identitaire stylet et affichant un écran géant de 5,7" (la résolution est de 515 dpi), le Note 7 impressionne avec sa fiche technique haut de gamme qui emprunte pas mal d'éléments à l'excellent Galaxy S7. Le SoC Exynos 8890 qui équipe les deux smartphones est d'ailleurs configuré de manière parfaitement identique, tandis que la partie photo plébiscitée sur le S7 profite ici aussi de la même intégration. C'est donc du tout bon. En termes de design, Samsung ne prend aucun risque. Le fabricant assure avec un terminal bien fini, à l'ergonomie travaillée. Étanche jusqu'à 1,5 mètre de profondeur, le Note 7 ne craint plus les chutes dans la baignoire. Bien sûr, son écran est son premier argument de vente, lui qui est aussi défini que lumineux, et met à son avantage une surcouche TouchWiz modernisée. Seul bémol, une autonomie que l'on attendait meilleure que le précédent. Elle reste malgré tout plutôt bonne, en assurant une grosse journée et demi d'utilisation. Passé le rappel pour cause de batterie défectueuse, le note 7 sera au top.

■ CARACTÉRISTIQUES

Dalle tactile IPS 5,7" (2560 x 1440), SoC Exynos 8890 à 2,3 GHz, 4 Go RAM, 64 Go de stockage (+ port SD), Capteur photo 12 Mpx, Android 6.0 avec surcouche TouchWiz, 4G LTE, NFC, Lecteur d'empreintes, 153,5 x 73,9 x 7,9 mm pour 168 grammes.

- CATÉGORIE : Haut de gamme
- CONTACT MARQUE : 01 48 63 00 00
- PRIX : 860 €



Panasonic 58DX800E

■ Téléviseur

Panasonic prouve une nouvelle fois qu'elle est une marque un peu à part, avec cette référence haut de gamme qui mixe définition Ultra HD et dalle VA. La technologie «VA» est un mode d'affichage des écrans LCD, l'autre étant l'«IPS». Le «VA» offre un meilleur contraste. Résultat, le contraste est effectivement très bon (mais inférieur à ce dont est capable l'OLED), alors que les angles de vision sont raccourcis, obligeant à se positionner correctement face à l'écran pour profiter d'une bonne image. Très fidèle dans son rendu des couleurs, ce téléviseur permet une mise à l'échelle propre des sources FHD vers l'UHD. Seul bémol, un retard à l'affichage assez important pénalise son utilisation avec les jeux vidéo les plus rapides. Doué en image et recommandé pour le cinéma, ce Panasonic 58DX800E profite également d'un design atypique, encombrant mais stylisé, qui permet au fabricant d'intégrer un système sonore plus performant que la moyenne. Il prend la forme d'une barre de son qui délivre un son clair et puissant. Dotée de fonctionnalités dites "Smart TV" grâce au système Firefox OS embarqué, cette TV est livrée avec deux télécommandes, dont une tactile, facilitant la navigation, d'autant plus qu'elle intègre un micro qui permet de dicter ses recherches.

■ CARACTÉRISTIQUES

Dalle VA de 58" de diagonale, Définition Ultra HD 3840 x 2160, Barre de son 40W intégrée, Rétroéclairage Edge LED, Ports HDMI 2.0a (x4), USB (x3), Ethernet, Optique, RCA et mini Jack, Dimensions de 137 x 83 x 36 cm.

■ CATÉGORIE : Haut de gamme

■ CONTACT MARQUE : 08 92 35 05 05

■ PRIX : 2 400 €

Garmin Vivoactive HR

■ Smartwatch

Garmin a été l'un des premiers fabricants de montres et capteurs pour sportifs à travailler autour de modèles GPS. Les initiales "HR" faisant référence à la fonction "Heart Rate", on comprend d'emblée que cette version de la Vivoactive intègre un capteur de pulsations cardiaques, qui permettra aux utilisateurs de doser leur effort et améliorer l'efficacité de leurs séances d'entraînement. Au quotidien, le capteur donne l'impression de savoir tout faire, et livre des informations détaillées sur le contenu sportif de ses journées, ses séances de sport, et plus globalement son niveau de santé. Tout est très classique, mais parfaitement compréhensible, et les données sont très bien mises en forme par l'application Garmin Connect, qui reste une référence. C'est d'ailleurs un excellent résumé du produit : classique, accessible et efficace. Le dernier point fort de la Vivoactive HR, c'est son autonomie portée à 8 jours sur une charge avec cardiofréquencemètre activé, et à 13 heures en utilisation GPS. Cela en fait sans nul doute le produit le plus complet et performant du marché dans sa catégorie.

■ CARACTÉRISTIQUES

Écran tactile couleurs de 28,6 x 20,7 mm (205 x 149 pixels), 47,6 grammes, Autonomie jusqu'à 8 jours avec fonction HR, Résistance à l'eau 5 ATM, GPS, Glonass, Altimètre, Boussole, Vibrations, Contrôle de la musique, Suivi des activités course, vélo, natation, golf, Application Garming Connect

■ CATÉGORIE : Milieu de gamme

■ CONTACT MARQUE : 01 55 17 81 81

■ PRIX : 270 €

Jaybird Freedom

■ Écouteurs audio

Il s'agit déjà de la cinquième révision des Jaybird Freedom. Ces écouteurs sans fil pensés pour les sportifs reviennent dans une version plus compacte et plus confortable, mais ce n'est pas tout. En effet, bénéficiant d'une excellente finition, ces nouveaux Freedom sont vraiment petits et légers, en plus d'être agréables à manipuler grâce à leur revêtement en caoutchouc. Les stabilisateurs sont efficaces pour s'assurer que ces intras ne bougeront pas pendant la pratique d'un sport qui remue, même beaucoup. Le son s'avère puissant, équilibré bien que chargé en basses, et surtout totalement configurable au travers de l'application MySound. C'est assurément un bon point, puisque cela permettra à chaque utilisateur d'adapter la sonorité de ces intras en fonction de ses goûts musicaux. Jaybird vante également l'autonomie améliorée de ces Freedom. C'est le cas, avec la possibilité de les utiliser environ 5h entre deux recharges, une capacité moyenne, mais en retrait de certains concurrents qui font mieux (jusqu'à 8 heures). La prise d'appels est bien sûr possible et le microphone annule convenablement les bruits ambiants pour assurer des conversations intelligibles.

■ CARACTÉRISTIQUES

Écouteurs intra-auriculaires, Résistants à la sueur et aux projections d'eau, Connexion Bluetooth, Livrés avec trois paires d'embouts en silicone et trois autres en mousse, Câble façon tour de cou.

■ CATÉGORIE : Haut de gamme

■ CONTACT MARQUE : 01 44 58 98 90

■ PRIX : 190 €

Libratone Zipp

■ Enceinte Bluetooth

La nouvelle Zipp de Libratone reprend les principales caractéristiques de sa grande sœur, à commencer par une diffusion sonore homogène à 360°, mais peaufine l'expérience au travers de finitions qui grimpent d'un cran, et d'un contrôle tactile bien implémenté directement sur l'enceinte. Son design est particulièrement travaillé, et les matériaux utilisés participent à la bonne impression que laisse la Zipp. La housse en tissu colorée qui donne du caractère à l'enceinte est interchangeable à l'aide d'un simple "zip", et une poignée de transport facilite ses déplacements. La Zipp peut fonctionner en moyenne 9h sur une charge, et elle peut même recharger un smartphone en USB. La connexion Bluetooth est complétée d'une compatibilité AirPlay et DLNA, ainsi que d'un port mini Jack. Outre le changement de morceau et le réglage du volume, les contrôles tactiles de l'enceinte permettent aussi de naviguer entre 5 webradios préenregistrées, de prendre les appels entrant, de connaître le niveau de charge ou encore de gérer les appairages. L'application gère même le Multiroom ! La partie audio est vraiment satisfaisante avec un son chaleureux, puissant, à la distorsion mesurée, et ce peu importe où l'on se trouve par rapport à elle.

■ CARACTÉRISTIQUES

Connexion Bluetooth 4.0 (codec aptX) et WiFi compatible AirPlay, Spotify Connect et DLNA, Autonomie typique de 9h, Puissance délivrée de 100W, Réponse en fréquences de 50 à 20 000 Hz, Coloris rouge, gris, noir ou vert

■ CATÉGORIE : Milieu de gamme

■ CONTACT MARQUE : N.C.

■ PRIX : 290 €

SCHNEIDER

L'émotion en plus



Feeling's

www.schneiderconsumer.com