

Comparatif : Les casques de réalité virtuelle

Casque de réalité virtuelle HTC Vive

TEST / HTC Vive : une nouvelle dimension à portée de main

Le casque de VR le plus impressionnant du marché



Note Les Numériques ★★★★☆

Soyez le 1er à donner votre avis Donnez votre avis

MARCHAND FR ▾

PRIX €

Materiel.net

949,00



Fnac.com

949,00



Boulanger

949,00



Top Achat

949,00



LDLC

949,95





74 sont intéressés **Moi aussi !**

84

Jean-Kléber Lauret

Publié le 22 avril 2016

Corentin Bechade

Labo

Après deux semaines de test du HTC Vive sur de nombreuses têtes de notre labo, nous pouvons vous dire que ce casque de réalité virtuelle promet de plonger l'utilisateur dans une nouvelle dimension, très immersive. Voici nos impressions détaillées...

CARACTÉRISTIQUES

Définition **1080 x 1200 px**

Champ de vision **110 °**

Fréquence d'affichage **90 Hz**

Méthode de détection **Capteurs intégrés**

Poids **600 g**

Dimensions **NA**

Voir plus ▶

PRÉSENTATION

Peut-être encore plus que l'Oculus Rift, le HTC Vive est le casque de réalité virtuelle le plus "hype" du moment. Il faut dire que les promesses sont alléchantes : plus qu'une expérience de VR classique, en position assise, l'appareil permet une immersion de tout le corps, grâce à la possibilité de se déplacer réellement sur plusieurs mètres et la présence de deux contrôleurs à reconnaissance de mouvements. Techniquement, le HTC Vive est pourtant assez standard : on retrouve deux écrans Oled — un par œil — affichant chacun 1080 x 1200 px, un champ de vision de 110 degrés et une vitesse de rafraîchissement de 90 Hz.





LES NUMERIQUES

Pour profiter de ce casque dans de bonnes conditions, HTC préconise l'utilisation d'un PC équipé d'une carte graphique GeForce GTX 970 ou AMD 290 au minimum, d'un processeur Intel Core i5-4590 ou AMD FX 8350 et de 4 Go de mémoire vive. Notre machine de test, prêtée par Nvidia, répond largement à ces exigences : carte graphique GeForce GTX 980 Ti, CPU Intel Core i7-6700, 16 Go de mémoire vive.

Ce qui différencie le HTC Vive des autres casques du marché, c'est l'ajout de deux émetteurs "Lighthouse" à placer de part et d'autre de la pièce où l'appareil est utilisé. Celle-ci doit mesurer au minimum 3 m² et au maximum 20 m². Pour notre part, nous l'avons installé dans une pièce vide de 8,5 m². Ces émetteurs (laser et infrarouge) sont essentiels pour capter la présence du casque, qui est lui-même constellé de petits capteurs en façade. Deux contrôleurs sans fil qui vont devenir les mains de l'utilisateur dans l'univers virtuel sont également fournis.

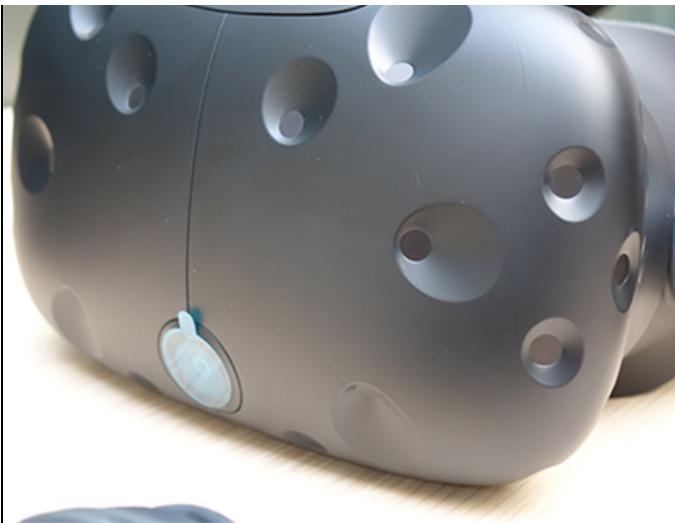


LES NUMERIQUES

ERGONOMIE ★★★★☆

Commençons par nous intéresser au casque lui-même, assez volumineux et relativement lourd (600 grammes environ, contre 500 grammes contre l'Oculus Rift). Son poids n'est par ailleurs pas idéalement réparti, la partie avant étant bien plus volumineuse. L'ensemble est constitué d'un plastique noir lisse et brillant qui semble assez solide. Les finitions sont bonnes, tout est impeccamment fixé et aucune vis disgracieuse ne vient gâcher l'esthétique.



**EN NUMERIQUES**

Si le HTC Vive ne propose pas de solution audio intégrée, contrairement au Rift, il dispose tout de même d'une prise jack femelle, placée au-dessus du casque. On peut donc y brancher facilement n'importe quel type d'écouteurs. Cela ajoute cependant des câbles supplémentaires, ce qui n'est pas forcément une bonne nouvelle... Le système d'attache n'est par ailleurs pas des plus pratiques. Les scratchs latéraux ont tendance à ne pas toujours se placer bien droit et, surtout, l'accès à la bande supérieure, au-dessus de la tête, est loin d'être évident. Il faut en effet passer la main sous les câbles pour accéder au velcro, ce qui devient vite pénible. D'une manière générale, le casque manque un peu de stabilité lorsqu'il est fixé sur la tête, à moins de serrer au maximum les bandes. En revanche, la zone autour des lentilles est large, et les porteurs de lunettes seront très à l'aise. HTC a opté pour une mousse assez légère et très souple autour des yeux, ce qui s'avère très confortable, mais retient en revanche rapidement la transpiration de l'utilisateur — nous y reviendrons.

**EN NUMERIQUES**

Pour leur part, les contrôleurs sont un modèle de design et d'ergonomie. Légers, mais pas trop, ils offrent une excellente préhension et deviennent quasi instantanément une extension naturelle des bras. La position des boutons est idéale, excepté celui du côté gauche, difficilement accessible. On profite ainsi d'une gâchette très souple qui tombe impeccablement sous l'index, d'une surface ronde à la fois tactile et cliquable sous le pouce, et

de deux boutons supplémentaires en façade, dont l'un permet d'accéder immédiatement à l'interface Steam VR. Ces contrôleurs se rechargent très simplement via un port micro-USB et offrent environ quatre heures d'autonomie.



© NUMERIQUES

Penchons-nous maintenant sur l'installation. Étant donné le contenu généreux de la boîte, on pourrait avoir peur d'une mise en place fastidieuse. Heureusement, l'appareil se montre docile et le paramétrage via Steam VR passe comme une lettre à la poste. Il faut savoir que les émetteurs Lighthouse sont indépendants du PC et qu'il suffit de les relier électriquement pour les activer. Steam VR préconise de les placer tous les deux en hauteur, mais une autre configuration semble possible. Nous les avons en effet installé différemment, l'un sur un pied télescopique, l'autre au sol, dans le coin opposé de la pièce, sans problème de captation de la position.



© NUMERIQUES

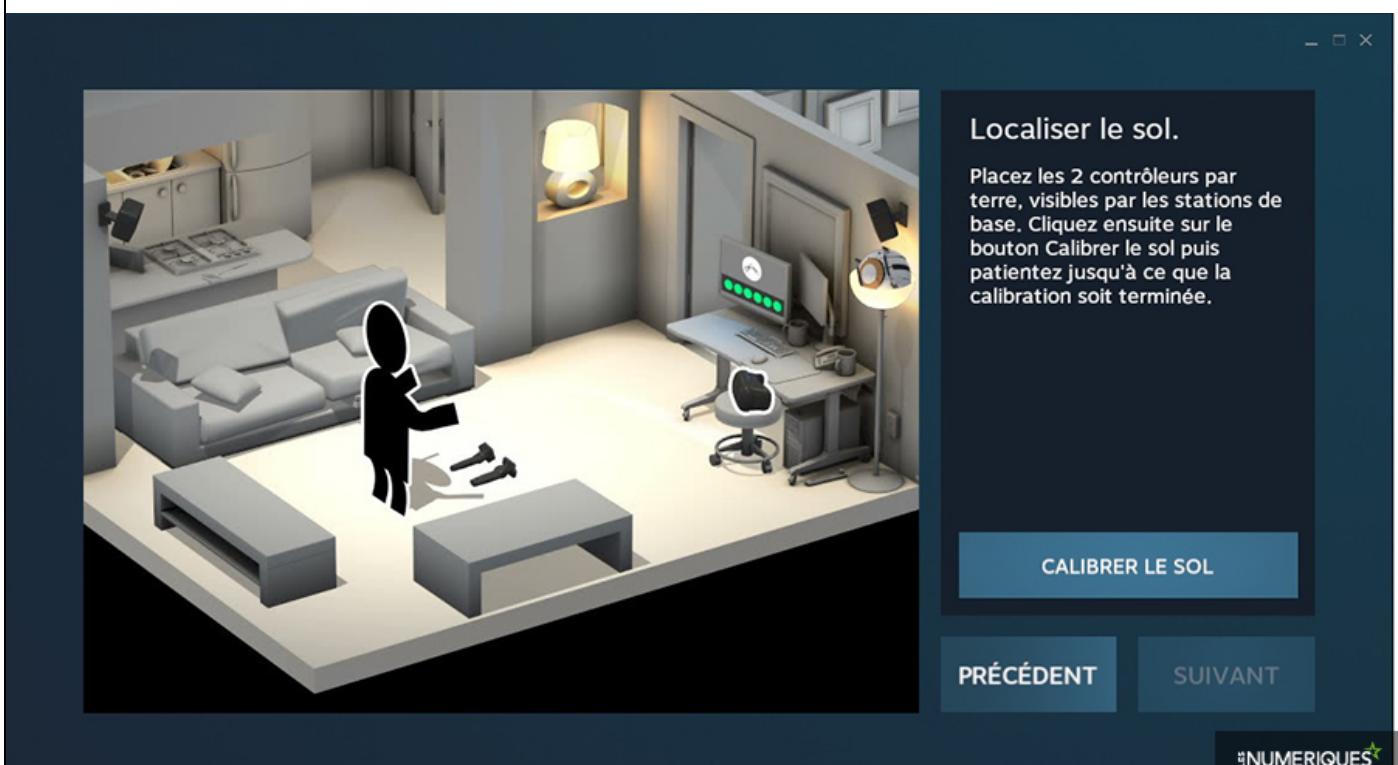
Le casque en lui-même est relié à un boîtier qui propose trois connecteurs (USB, HDMI et alimentation).

Contrairement à l'Oculus Rift, le Vive doit donc être branché au secteur pour fonctionner. Etant donné la spécificité "Room Scale" (à l'échelle de la pièce) de ce casque, le câble est d'une longueur généreuse (5 mètres du casque au boîtier, et 1 mètre du boîtier au PC). On profite donc de déplacements sur 6 mètres.



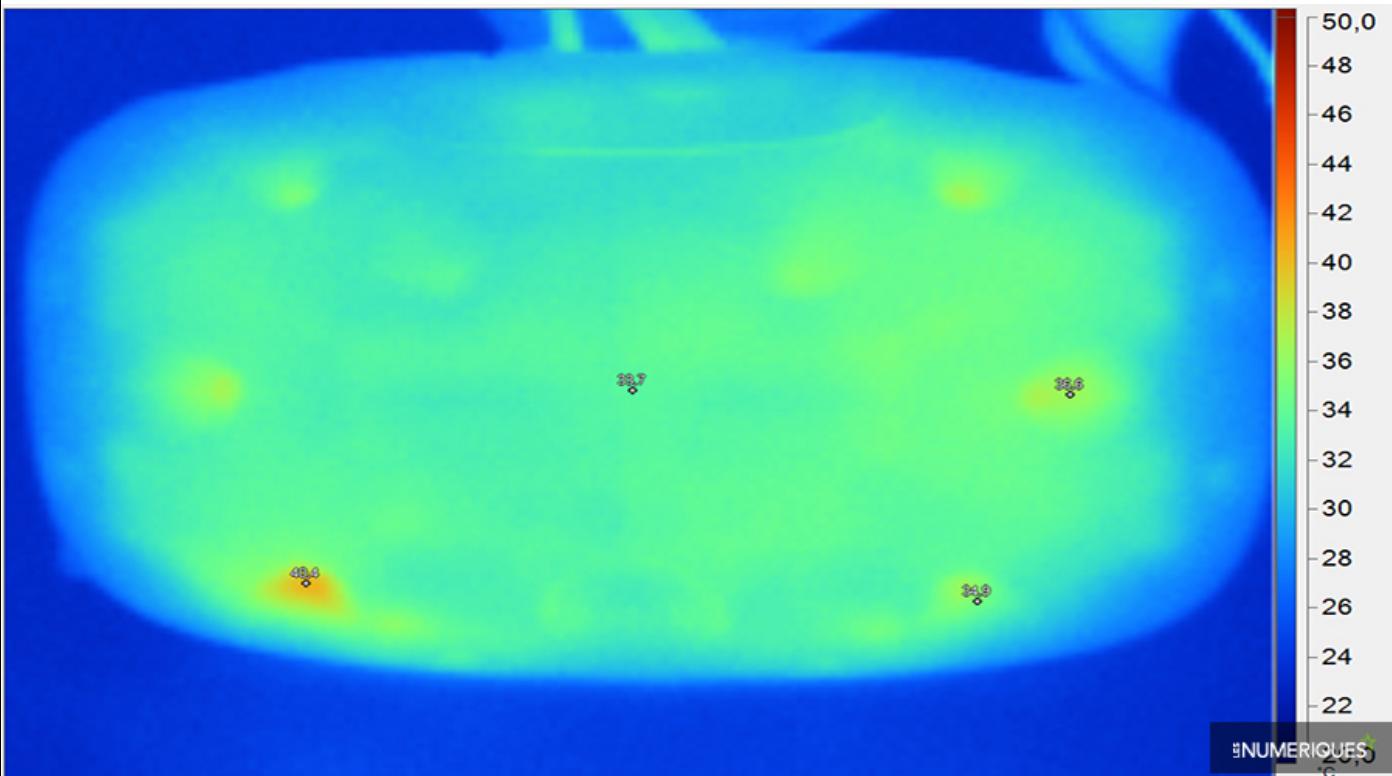
© NUMERIQUES

Étape extrêmement importante lors de l'installation du casque, le "scan" de la pièce est extrêmement bien expliqué par Steam VR. Il faut tracer les limites de la zone d'utilisation au moyen d'un contrôleur. Une fois cette calibration terminée et le casque correctement connecté, l'expérience de réalité virtuelle peut commencer. Bref, si la mise en place s'avère assez longue (compter une petite heure, déballage du matériel compris), elle reste simple si l'on suit à la lettre les instructions de Steam VR.



Un mot sur la température de fonctionnement du casque avant de passer à la qualité d'image. Elle ne monte

pratiquement pas après trois d'utilisation. On relève ainsi un point chaud de 40,4 °C en façade. Cette légère montée en température est essentiellement concentrée sur les capteurs.



QUALITÉ D'IMAGE ★★★★☆

Comme pour le test de l'Oculus Rift, rappelons que la définition proposée ici (1080 x 1200 px par œil) reste encore trop juste pour profiter d'une image lisse et parfaitement nette. Cependant, le HTC Vive s'en tire un peu mieux sur ce point. Sur la plupart des titres essayés, la grille se voit moins, les textes au loin sont un peu plus lisibles. Est-ce dû à une meilleure optimisation des jeux ou au diamètre des lentilles un peu plus important (5,5 cm sur le Vive, 4,5 cm sur le Rift) ? Difficile à dire...



Côté colorimétrie et contraste, notre sonde affiche de bons résultats. L'utilisation de dalles Oled permet de profiter d'un taux de contraste quasi infini et d'une courbe gamma extrêmement stable. Les noirs sont très profonds, les blancs bien définis. On note également un delta E (écart entre les couleurs réelles et les couleurs affichées, considéré comme excellent en dessous de 3) à 5,3 et une température des couleurs à 7824 K. Le rendu tire donc légèrement vers le bleu.

EXPÉRIENCE UTILISATEUR

On se répète, mais le HTC Vive promet une expérience de réalité virtuelle très immersive, qui permet de se déplacer dans une pièce et d'effectuer des mouvements précis. Dans notre labo pendant 2 semaines, le casque a vu passer de nombreuses têtes et, chaque fois, la réaction a été la même : "c'est bluffant". Car oui, l'expérience procurée par l'appareil est assez dingue, et a même quelque chose de magique. Avec un peu de recul, cependant, tout cela n'est pas sans défauts. Tout d'abord, le souci le plus évident est celui de la place nécessaire pour en profiter pleinement. Au quotidien, avoir une pièce vide, ou presque, entièrement dédiée à la VR est loin d'être évident et l'on s'imagine difficilement utiliser le casque dans un salon, une chambre ou un bureau. Certes, rien n'empêche d'allouer une partie de la surface à son usage — rappelons que l'espace minimum requis est de 3 m² —, mais on perd alors en liberté de mouvement.

Prise en main du casque de réalité virtuelle HTC Vive !

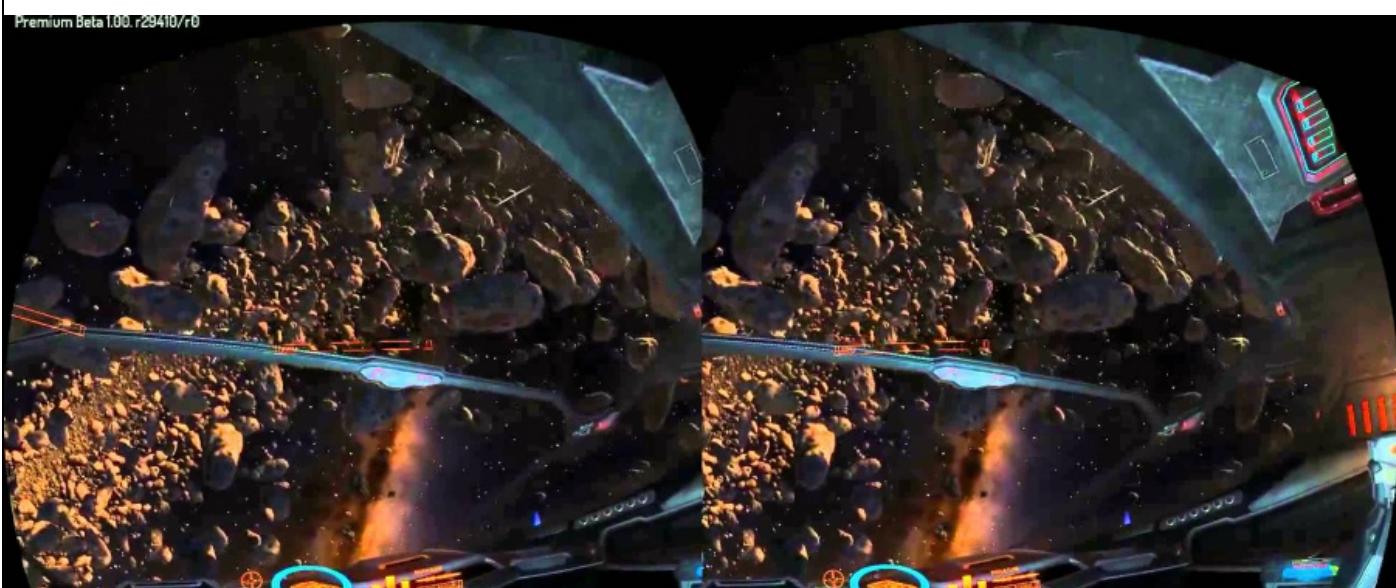


Notons aussi que le confort d'utilisation n'est pas optimal, d'autant plus lorsque l'on s'agit beaucoup, contrôleurs en main — ce qui est bien plus amusant, avouons-le. Évoquée plus haut, la mousse autour des yeux donne vite chaud, et la transpiration apparaît rapidement. En outre, la présence permanente d'un câble autour des pieds est problématique et l'on doit régulièrement se retourner pour éviter d'être gêné dans nos déplacements.



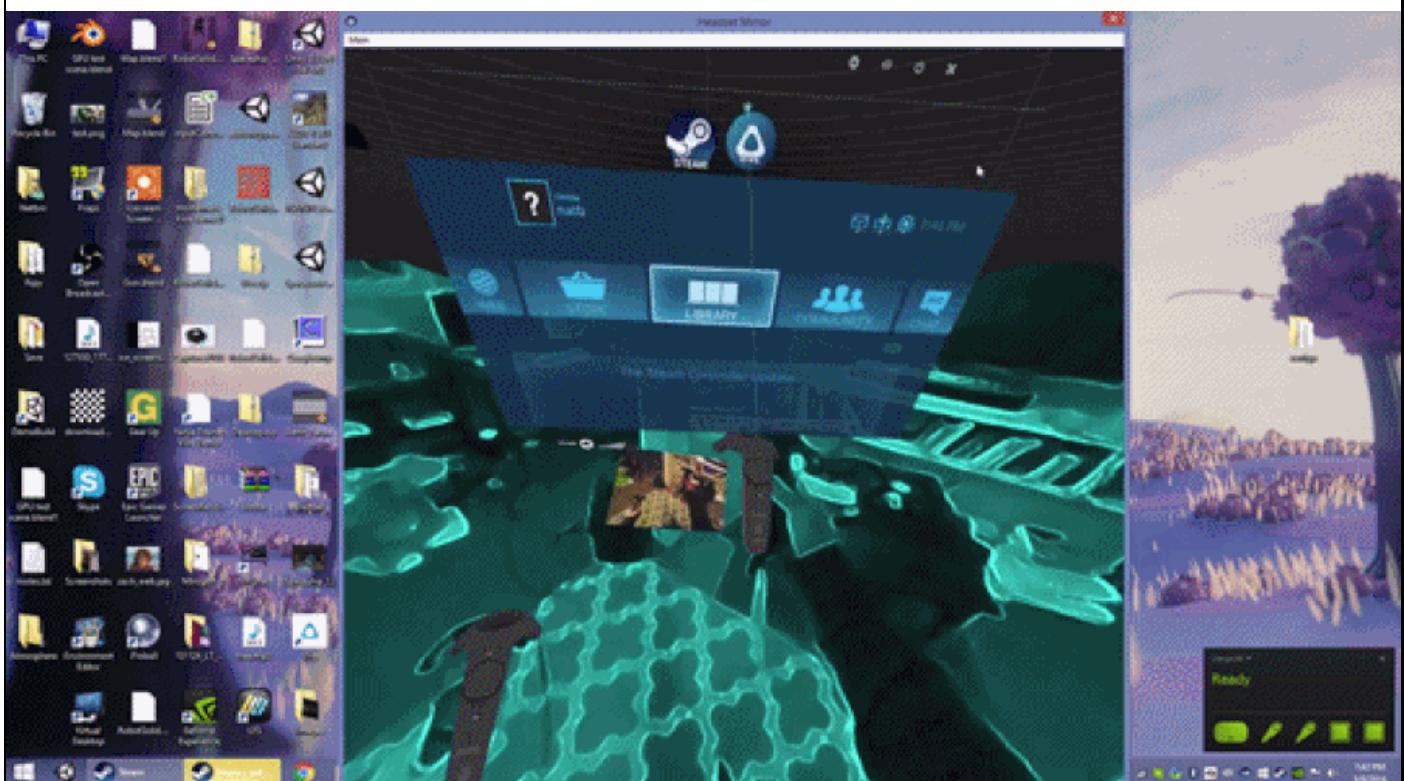
Bref, il semble pour le moment difficile d'utiliser le Vive en mode "debout" pendant plus de 1h30 d'affilée, et ce, malgré la qualité de l'expérience proposée. La majorité des problèmes évoqués ci-dessus restent cependant difficilement corrigibles en l'état, la technologie n'étant de toute façon pas assez mûre.

Bien entendu, il est tout de même possible d'utiliser le Vive de manière plus posée : assis sur un chaise, pad ou joystick en main, l'expérience reste excellente. Nous avons ainsi joué à *Elite Dangerous* sans que cela pose problème — il faut penser à recentrer la caméra une fois dans le jeu, avec F12. Cependant, à type d'utilisation égale, le Rift garde un net avantage, ce dernier étant plus confortable à utiliser sur une longue session.





Si les lignes ci-dessus peuvent paraître quelque peu négatives, il ne faut pas oublier l'essentiel : à l'heure actuelle, le HTC Vive reste le casque de réalité virtuelle qui procure l'expérience la plus aboutie et la plus immersive, d'autant plus que son approche logicielle a été extrêmement bien pensée. L'interface Steam VR, accessible depuis un simple bouton sur le contrôleur droit, est un bonheur d'ergonomie et de fonctionnalités. HTC a également eu l'excellente idée d'ajouter une caméra en façade, ce qui permet d'avoir à tout instant une vue sur le monde extérieur. Une fois les bonnes options activées dans les paramètres de Steam VR, vous pouvez ainsi visualiser le monde réel en surimpression du monde virtuelle, via un double appui, ou profiter d'une petite fenêtre "flottante", juste à côté de votre main droite. Dans les deux cas, l'effet est saisissant et, surtout, très rassurant, puisque l'on n'a jamais vraiment l'impression de perdre contact avec la réalité.



Source : [Wallpaperbar](#)

En se concentrant principalement sur une expérience "debout et en mouvement", HTC et Valve vont sans doute dans la bonne direction, ne serait-ce que pour convaincre le public du potentiel immersif de la réalité virtuelle. Cette première version du Vive est donc solide et, surtout, s'accompagne d'un écosystème complet, qui a déjà fait ses preuves. Lorsque l'on se retrouve avec le casque sur le nez, à avancer vers une baleine au fin fond de l'océan ou à réparer un robot en faisant de grands gestes, la magie opère indéniablement. Cette nouvelle dimension créée par la réalité virtuelle ouvre des possibilités vertigineuses, et l'on espère que les développeurs de contenus sauront faire preuve de créativité pour nous proposer des expériences marquantes.

Nos 3 jeux préférés sur le HTC Vive

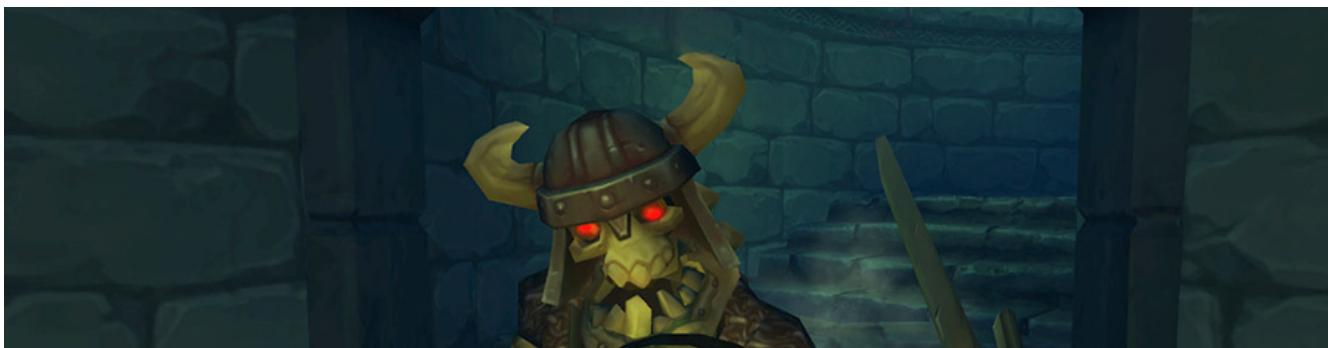
The Lab

Conçu par Valve, *The Lab* est clairement le premier titre à télécharger lorsque vous avez installé votre Vive, d'autant plus qu'il est gratuit. Il s'agit d'une collection d'expériences plus ou moins courtes ou complexes, situées dans différents univers. Réparer un robot dans le labo de Portal, protéger son château en tirant des flèches sur ses adversaires, explorer la hutte d'un magicien... Autant de moments assez merveilleux, qui plus est sublimés par le savoir-faire de Valve en matière de mise en scène.



Vanishing Realms

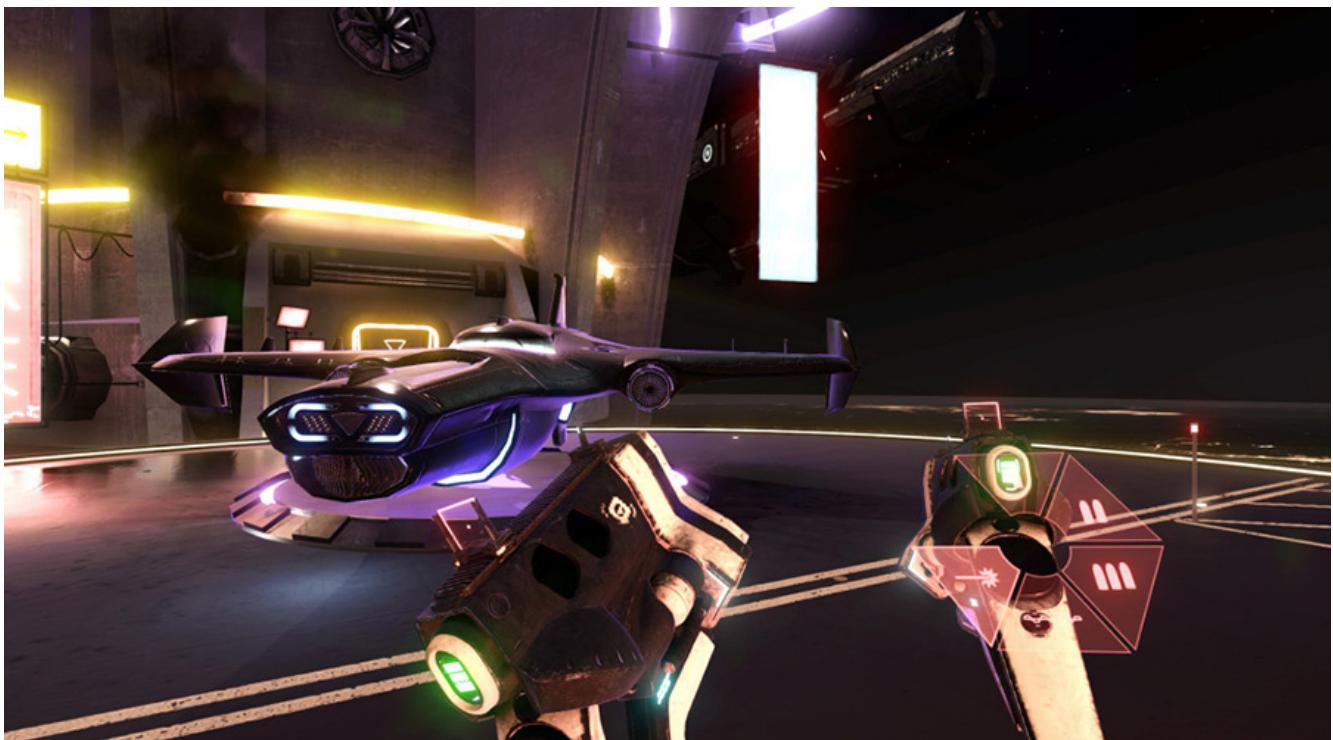
Encore en accès anticipé, *Vanishing Realms* est pourtant déjà sacrément bon. Le titre se présente comme un *dungeon-crawler* vu à la première personne : exploration de donjons, combats, collecte de pièces d'or... Sauf qu'ici, le contrôleur droit est une épée, celui de gauche un bouclier (ou un arc, ou une baguette magique, ou une hache). Les mouvements sont extrêmement précis et l'on s'y croit immédiatement. Se mettre à couvert derrière un arbre pour éviter une flèche, achever un squelette d'un grand moulinet de glaive, allumer une torche dans un couloir humide... Tout y est. Côté déplacement, le titre a la bonne idée d'opter pour des sauts qui permettent, grâce à un système de pointage, de se téléporter à un endroit. Un système astucieux qui évite les effets de nausée tout en garantissant une bonne liberté de mouvement.





Space Pirate Trainer

Vous voulez de l'action, des effets "à la Matrix" et des drones agressifs ? *Space Pirate Trainer* est exactement là pour ça. Ce jeu de tir 100 % arcade — lui aussi en accès anticipé — vous propose d'affronter des vagues de robots de plus en plus agressifs en vue à la première personne. Laser dans la main droite — le changement d'arme est possible via le pavé tactile du contrôleur —, bouclier dans la main gauche (ou double flingue, pour se la jouer inspecteur Tequila), on se prend très vite pour un soldat de l'espace. Là encore, les mouvements sont d'une précision impressionnante. Assurément le jeu le plus physique de cette sélection.



POINTS FORTS

- Une immersion sans équivalent.
- La précision de la reconnaissance des mouvements.
- La caméra, qui permet de garder un œil sur la (vraie) réalité.

- L'ergonomie des contrôleurs.
- Phase d'installation finalement assez simple.
- La qualité de l'interface Steam VR.

POINTS FAIBLES

MOBILITÉ

PHOTO

INFORMATIQUE

AUDIO

MAISON

TV-VIDÉO

LOISIRS

COMPUTEX 2016

TOP PRODUITS

MEILLEUR PRIX

MARCHAND FR ▾

PRIX €

Materiel.net

949,00

Fnac.com

949,00

Boulanger

949,00

Top Achat

949,00

LDLC

949,95



→ COMPARATIF CASQUES VR

Filtrez selon vos besoins



Jean-Kléber Lauret

Journaliste informatique. Aussi bien fan de rétro-gaming que de machines aux performances affolantes, il navigue constamment entre les décennies, tout en gardant un regard critique sur le futur.

Ses publications

Avec :

**Corentin Bechade**

Rédacteur mobilité et collectionneur de gadgets. Ne sort jamais sans connexion.

[Ses publications](#)

| 84

TAGS
→ HTC
→ Réalité virtuelle
AVIS UTILISATEURS (0)Pour l'instant, aucun utilisateur n'a donné son avis. *Soyez le premier !*[Donnez votre avis](#)**ARTICLES EN RAPPORT****HTC continue sa chute au 1er trimestre 2016** 10/05/2016

Les HTC 10 et Vive sont attendus

Le casque VR HTC Vive mis en pièces par iFixit 06/05/2016

8/10 pour la simplicité de réparation

7 jours de tests – HTC 10, Panasonic UB900, HTC Vive18/04/2016

Parrot Beebop 2, Meizu Pro 6, DJI Phantom 3

« 1 2 3 4 »

ON EN PARLE SUR LE FORUM...[Les meilleurs commentaires](#)[Tous les commentaires](#)**+ 11****aRes25**

Posté le 22-04-2016 à 10:09

[\[Répondre\]](#)**- 2**

Titre très flatteur, pourtant le test appuie beaucoup trop sur les points négatifs. J'ai le HTC Vive (reçu le 11 avril 2016) sur une configuration identique à celle de Les Numériques, et je dois avouer que ce système VR est une tuerie.

Pas (encore) un remplaçant aux systèmes de jeux classiques actuels, il s'agit plutôt d'expériences supplémentaires et infiniment plus immersives. C'est un peu comparer l'invention de la fusée à l'invention de la roue.
Vous êtes désormais DANS le jeu et ne le regardez plus seulement, vous "êtes" même le jeu.

Purement bluffant et hallucinant.

Concernant les sangles pour le porter: une fois ses repères pris on l'enfile et le règle en 10 secondes.

Oui le cable est là autour de nous, rarement gênant, mais la technologie sans-fil est loin d'être au point, et pas envie de me trimbaler 1kg de batterie en plus, et de me griller les neurones avec encore plus de sans-fil.

Transpiration : oui dans des jeux bien physiques (Space Pirate Trainer, Hover Junkers, Holopoint) elle est bien là, mais il existe de surchausses lavables ou jetables à acheter et installer autour de la mousse du casque. On a rien sans rien, quand vous faites du sport vous transpirez aussi.

Expérience Theblu : vous êtes au fond de l'océan, vous vous rendez compte que vous pouvez respirer tel un scaphandrier. Debout sur le pont d'une épave de bateau vous jetez un oeil au fond océanique sans oser trop vous pencher de peur d'y tomber. Les poissons tournent autour de vie, et fuient lorsque vous tendez votre bras pour les toucher. Apparaît alors un baleine qui vous frôle et vous fera reculer de peur de prendre un coup de nageoire.

Apollo 11 VR, au travers de 12 chapitres vous revivez la mission historique, beauté et vertige garantis sur fond de musique magistrale. Du pas de tir à la Lune en passant par les survols de la Terre et l'insertion en orbite lunaire, l'expérience la plus bluffante pour moi.

Dans The Gallery : Call of Starseed vous vivrez le premier chapitre d'une aventure inspirée des jeux mythiques des années 90 dans une technologie de pointe, de loin le plus beau jeu sur HTC Vive, avec des interactions hallucinantes dans votre environnement. Court mais intense.

Je citerais d'autres titres excellents : Fantastic Contraption (offert avec le Vive, puzzle-game de construction de machines) Title Brush (logiciel de dessin VR), Universe Sandbox 2 (majestueux sandbox), la démo de Budget Cuts.

Citation :

Est-ce que les jeux testés sont optimisés pour les gauchers ? Je me vois mal utiliser la main droite pour faire la plupart des actions...

Les manettes sont identiques, donc une fois en jeu libre à vous de ramasser l'objet ou l'arme désirée avec la main "manette" gauche ou droite, et de l'utiliser avec. Donc oui le HTC Vive est parfaitement ambidextre, il ne fait "que" vous faire voyager dans un monde virtuel. Vous voyez une arme par terre dans The Gallery ? ramassez là et passez-vous là de main en main. Space Pirate Trainer pareil vous portez le bouclier main droite ou gauche comme vous le sentez.

+ 8

doodoms

Posté le 22-04-2016 à 09:38

[Répondre]

- 2

C'est marrant on a l'impression de lire des test de Wii à sa sortie en lisant les test de casque VR...

Essayez d'en trouver sur le net vous verrez que la rhétorique est identique: révolutionnaire, mouvements, immersion...

(exemple:

<http://www.generation-nt.com/test-wii-wii-sport-wiimote-nunchuck-article-24965-1.html>)

et effectivement c'était une claque à la 1ère partie, dès que je faisais toucher les manettes à mes potes, tous voulaient l'acheter (et l'ont d'ailleurs acheté)

Comme pour la Wii il faudra des jeux de qualité pour que ça fonctionne sur le long terme, sinon le casque finira dans un tiroir avec elle...

edit:

Citation :

Est ce que lesnums a une dent contre HTC ?

Vous écrivez que le Vive est meilleur que le Oculus Rift et de loin. Et pourtant la note est identique ?

Je comprends plus rien !

Parce que la différence se joue à rien?

En même temps c'est aussi la note de Kinect 360... pas sûr que ce soit un gage de qualité les étoiles, il faut lire le test!

+ 6

UlbaWan-

Posté le 22-04-2016 à 10:13

[Répondre]

- 1

Citation :

Est ce que lesnums a une dent contre HTC ?

Vous écrivez que le Vive est meilleur que le Oculus Rift et de loin. Et pourtant la note est identique ?

Je comprends plus rien !

Parce que comme le test l'indique, ce casque a des soucis d'ergonomie de par son poids mal équilibré, l'espace qu'il faut pour profiter de l'expérience, les fils qui gênent, les mousses qui font transpirer...

En gros le Vive offre une VR plus immersive et convaincante mais le Rift propose une expérience avec, certes, des compromis d'immersion, mais dans le but d'avoir une expérience convaincante pour Mr et Mme tout le monde, à la maison.

Si tu hésites entre les deux, il faut probablement choisir en fonction de si tu recherches la VR la plus poussée à ce jour ou bien celle qui en pratique est la plus utilisable. Du coup comme les 2 prestations sont bonnes et avec de grandes différences dans les défauts, 4 étoiles pour les deux me paraît plutôt justifié 😊

+ 6**goldoz**

Posté le 22-04-2016 à 10:31

[\[Répondre\]](#)**- 2**Ca promet du très bon... dans 2 ans **+ 4****tbouch**

Posté le 22-04-2016 à 14:39

[\[Répondre\]](#)**- 0**

Citation :

C'est vrai que, tant sur le HTC 10 que sur le Vive, on a l'impression que les tests des num's énoncent les qualités du bout des lèvres, comme à contre-coeur, et insistent beaucoup sur les quelques défauts pouvant exister. Les points positifs des Samsung ou Apple me semblent être présentés avec beaucoup plus d'enthousiasme, et leurs faiblesses souvent relativisées.

Sans vouloir jouer au parano, tout ça me paraît curieux.

Si vous avez peur que les 4 étoiles ne laissent pas transparaître l'enthousiasme ne craignez rien, on a bien compris que tous ceux qui l'ont essayé ont adoré et que seuls ceux qui n'en ont jamais mis s'inquiètent de leur manque d'intérêt. On a tellement lu d'avis exaltés de ces appareils que c'est pas mal de faire une approche un peu plus objective, et on a bien compris qu'il faut absolument en essayer un.

Ca paraît même plus crédible comme test que de mettre 5 étoiles directement aux 2 premiers produits réellement finis qui arrivent sur ce nouveau marché.

[Voir les commentaires sur le forum](#)

Ajouter un commentaire

Vous devez être connecté pour ajouter un commentaire.

[FAQ](#) [CONTACT](#)

Numsletter : abonnez-vous à l'essentiel

Les Numériques sur votre mobile



La rédaction [DÉCOUVRIR >](#)

Partenaires :

[Focus Numérique](#) [HardWare.fr](#) [Test ADSL](#)

[Vie privée, cookies](#) [Conditions Générales d'Utilisation](#)

