

En poursuivant votre navigation sur ce site, vous acceptez l'utilisation de cookies pour vous proposer des services et offres adaptés à vos centres d'intérêts.

[Fermer](#)

[Pour en savoir plus et paramétrer les cookies...](#)



TEST OCULUS : FAUT-IL DÉJÀ CASQUER ?

A propos de..., par Gautoz - Mercredi 20/04/2016 à 13h 00

Tags : [PC](#), [Réalité virtuelle](#), [Matériel](#)

J'aime

28



Quatre ans après l'écrasante réussite du projet [Oculus Rift sur Kickstarter](#), la première version commerciale du casque de réalité virtuelle est théoriquement de sortie. Dans cette phrase, deux termes accrocheront sans mal l'attention de ceux qui ont pu suivre la gestation du projet.

A lire également :



- [Notre test de Lucky's Tale](#)



- [Notre test de Chronos](#)

"Première version" tout d'abord, puisqu'un kit de développement après l'autre, la firme de Palmer Luckey (rachetée depuis par Facebook) a défriché des étendues de terrain beaucoup trop vastes pour faire tenir le produit intégral de ses recherches dans un dispositif livré à temps. Comme la *Mark 1* de Tony Stark, la *Consumer Version 1* (CV1) n'est donc qu'un orteil dans le grand bassin, une fondation sur laquelle seront bâties les futures évolutions du casque et de l'expérience Oculus. A commencer par un duo de contrôleurs connexes, promis pour la seconde moitié de l'année 2016 : les fameux Touch, sur lesquels l'entreprise compte énormément pour raccrocher les wagons avec l'avance prise dans ce domaine par le Vive de HTC.

L'autre terme à retenir, c'est bien entendu "théorique". Comme la disponibilité actuelle du Rift qui, non content de souffrir de soucis logistiques, se coltine également un petit retard à l'allumage du côté des lignes d'assemblage. Si quelques lots ont pu être acheminés en temps et en heure, le gros des acheteurs ayant commandé le Graal dans les premières heures devra attendre le mois de juin pour recevoir son kit. Et s'il vous prenait l'idée de craquer une fois nos

passionnants avis étrillés, vous ne verriez la couleur noire mate du Rift que courant août, voire début septembre. Vous l'aurez compris : sous ce lancement brouillon se cache une volonté d'entraver l'avance prise par HTC et de prévenir l'arrivée du Playstation VR - attendu pour l'automne 2016 - en occupant l'espace médiatique. Qu'à cela ne tienne, jouons le jeu et voyons de quel bois le Rift CV1 se chauffe.



UN PACK OCULUS RIFT CV1, C'EST :

- Un casque de réalité virtuelle Rift CV1 (évidemment) (bande de gros bêtas)
- Un capteur de mouvements monté sur pied
- Une petite télécommande de navigation sans fil
- Un pad Xbox One sans fil et son capteur USB
- Une rallonge USB
- Deux jeux dématérialisés : **Lucky's Tale** et Farlands

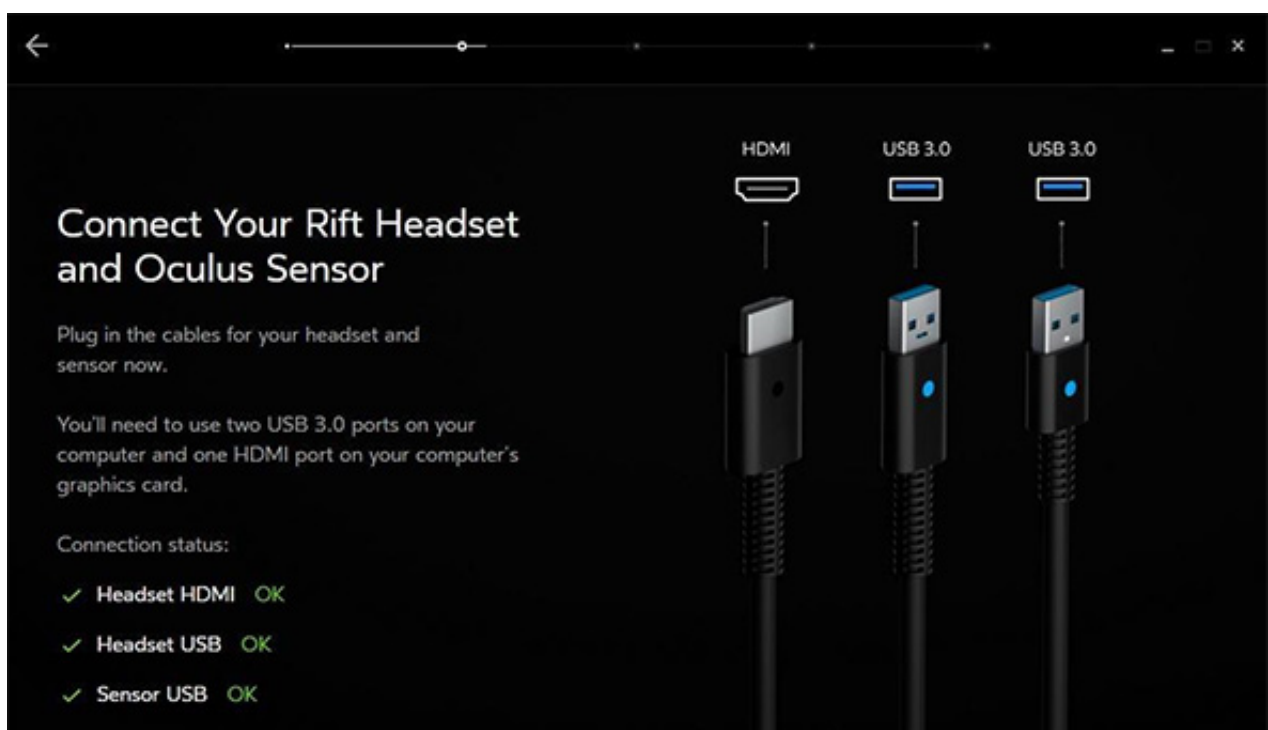


OCULUS RIFT : INSTALLATION



UN OCULUS RIFT CV1, ÇA S'INSTALLE COMMENT ?

La facilité de mise en place du Rift et son aspect clé en main sont clairement deux forces du dispositif. Tout est piloté par le logiciel, des branchements jusqu'aux précisions sur l'espace libre requis, en passant par le téléchargement des pilotes et la séquence de vérification du bon dialogue entre les composants du set. Le casque est raccordé par un câble unique, séparé sur sa dernière section en une double connectique HDMI/USB 3.0, tandis que le capteur de mouvements requiert seulement un port USB 3.0 (ainsi qu'un peu d'espace pour le poser). Une fois cette phase initiale terminée, les premières acquisitions d'applications et de jeux pourront être effectuées à l'intérieur du casque, dans la boutique virtuelle Oculus.



Trois petits bémols cependant. D'abord, le guide d'installation et les applications propriétaires n'existent pour l'instant que dans la langue de Shakespeare, ce qui peut s'avérer surprenant pour un produit censé bénéficier de la propulsion du tout-puissant Facebook. D'autant que s'il est richement habillé, le processus manque de l'élégance des grands en s'autorisant un volet (facultatif) d'enregistrement d'un moyen de paiement pour le Store avant même d'avoir projeté la moindre image sur les lentilles du casque. On se chagrinerait enfin sur le verrouillage par défaut des applications non achetées via la boutique du fabricant. Certes, l'affaire est réglée en cochant une simple case dans les options du logiciel, mais réduire les jeux VR ou VR Ready disponibles sur Steam à l'état de "sources inconnues" fait à la fois mauvais genre et mauvais joueur.

SUR LA TÊTE, ÇA DONNE QUOI ?

Les chanceux ayant essayé les versions de travail du Rift se souviennent probablement avec douleur de cette impression de soulever le poids d'un cheval mort à la seule force de l'arête du nez. Avec le CV1, Oculus accouche d'une mouture un poil plus lourde, mais le travail sur les lanières et la répartition générale du poids est tel qu'il se fait littéralement plume face aux 380g du DK1 et aux 450g du DK2. Le contact entre le visage et le casque accueille un cerclage en mousses denses d'un bon centimètre d'épaisseur, dont la solidité ne saurait malheureusement être éprouvée que par quelques mois de pratique. En plus de représenter un point de frottement régulier, cette zone est vouée à éponger pas mal de sueur (froide, dans le cas d'un jeu stressant ou éprouvant pour le corps, plus naturelle en cas de température ambiante élevée). Seul sur ce segment, le Rift propose aussi une solution son intégrée, sous la forme d'écouteurs montés sur pivots et glissières pour s'adapter à tous les modèles de cage à miel.



Pas de bidouillage excentrique à prévoir pour les puristes qui leur préféreront un bon circum aural bien isolant : le tournevis plat fourni permet de séparer le petit couple à l'amiable. Sans grande surprise, le constat confort perd légèrement de sa superbe si - comme deux tiers des Français selon une recherche rapide et aucunement vérifiée - vous êtes porteur de lunettes. La seule réglette mécanique du CV1 s'attache en effet à définir l'écartement des lentilles et non leur distance par rapport aux mirettes. Du coup, c'est lorgnettes obligatoires dans le Rift. Avec un très léger malus d'aisance à prévoir, mais toujours moins important que sur les dispositifs bêta puisque ce casque commercial offre sensiblement plus d'espace que ses aïeux. Une légère prise d'aisance qui a malheureusement un prix : une ouverture plus conséquente sur la partie inférieure centrale du casque, juste au-dessus du nez, qui laisse filtrer suffisamment de lumière extérieure pour grappiller un peu d'immersion. Rien de mortel à cette distance de l'écran, mais tout de même.

IMMERSION = ÉMOTION ?

En jeu, le rendu du CV1 est ce que nos amis d'outre-Atlantique appellent un "mixed bag". Avec sa résolution de 2.160

par 1.200 pixels, l'écran OLED du bouzin signe un très clair bond en avant vis à vis des Rift précédents, sans que cela suffise à masquer les pixels une fois la dalle glissée derrière les lentilles, à quelques centimètres des yeux du porteur. Le problème est connu, y compris des possesseurs du Vive qui souffre de limitations plus ou moins similaires, mais se fait en réalité plus ou moins présent selon les jeux pratiqués. **Farlands** par exemple - l'un des deux jeux livrés en *bundle* - connaît parfaitement les limitations du CV1 et les maquille avec un certain talent, même dans des vues d'ensemble avec des objets lointains. Sur d'autres productions comme **Eve Valkyrie** ou **Project Cars**, c'est une toute autre affaire avec des vaisseaux qui pixelisent sérieusement dans la ligne d'horizon et des concurrents rapidement flous devant soi ou dans le rétroviseur. **Lucky's Tale** (l'autre jeu en *bundle* et "le Croc de l'Oculus" selon boulapoire) est quant à lui un parfait exemple de jeu ayant bénéficié d'une optimisation consciente des caractéristiques du dispositif. De là à dire qu'il serait théoriquement possible de masquer complètement ces limitations avec une conception *software* bien pensée, il reste un pas qu'on se refusera de franchir : tôt ou tard, la grille de pixels du CV1 peut sauter au visage, qu'importe le jeu testé.



Notons également quelques aberrations chromatiques (cercles de lumière) parfois visibles dans les coins de l'image dans certains jeux, principalement causées par l'utilisation de lentilles de Fresnel. Ces dernières étant également logées dans le HTC Vive, il faudra attendre la proposition alternative du Playstation VR pour espérer du mieux de ce côté. En clair et en décodé : à l'image, on oscille entre "bien mais pas top" et "mouais". L'avènement de la réalité virtuelle agréable à l'oeil sans condition ne passera ni par une amélioration des couleurs ou des contrastes (le Rift est déjà plutôt champion en la matière) mais bien par une lutte contre le scintillement et l'image imparfaite. Une lutte qui s'annonce encore longue et semée d'embûches, d'autant que les configurations recommandées pour sortir un *frame rate* stable (et donc non vomitif) dans la définition du CV1 font déjà partie du haut du panier actuel.

OK MAIS SUR QUELLE BÉCANE ?

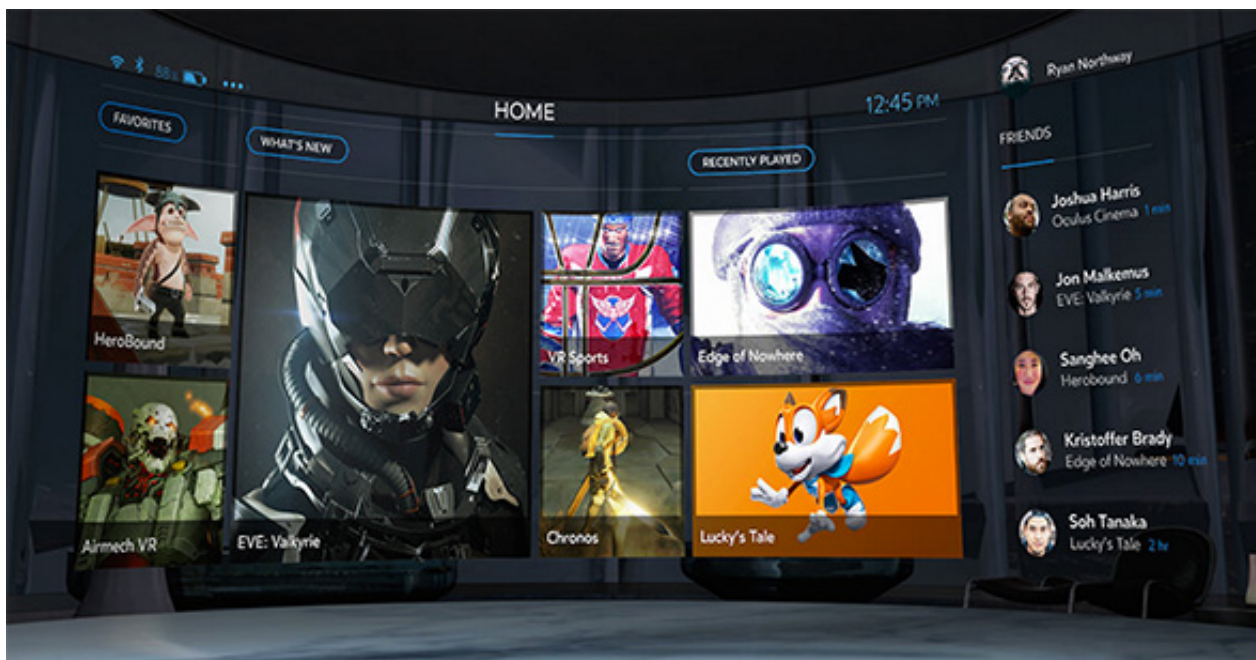
Question matos, on va la faire courte pour une raison toute bête : nous avons réalisé tous nos tests sur un Rift de passage chez nos confrères et voisins des **Numériques**. Sachant que ce dernier se promenait de rédaction en rédaction avec son ami le PC "VR-Ready", prêté par **Grosbill** pour l'occasion. Sous le capot, un i7-6700K, une GTX 980 Ti et 16 Go de RAM permettaient de faire tourner confortablement tous les jeux du catalogue de sortie. Une machine de ce type offrait également la possibilité de jouer à d'autres jeux plus traditionnels rendus compatibles avec le Rift, mais le taux de satisfaction s'effondrait alors très rapidement. Car si **Elite Dangerous** vit très bien ses virées

spatiales et *dogfights* toutes options graphiques poussées à fond, un petit tour par les paramètres de **Project Cars** et c'est le drame. Passé le niveau de détail *medium*, notre bécane commençait à accuser le coup graduellement, jusqu'à atteindre le point "Powerpoint et retournements d'estomac" en ultra. Si votre PC n'est pas pleinement à même d'assurer sur les jeux vendus via l'Oculus Store, le logiciel se fend alors d'une bande de prévention. Ce fût notamment le cas sur l'une de nos tours, "simplement" équipée d'un i7-4790K, de 16 Go de Ram et d'une GTX 970.



ET SINON, ÇA VA ?

Ca va bien merci, et vous ? Plus sérieusement, peu de jeux du catalogue de lancement de la boutique Oculus se prêtent à des sessions de jeu supérieures à une heure ou deux. Et enchaîner plusieurs applications ne permet pas vraiment de se faire une idée des retombées physiques, qui fluctuent drastiquement d'une application à l'autre. Hormis l'éventuelle demi-heure de déprime lors du retrait du casque quand on réintègre son studio parisien qui coûte un Rift par mois, les résultats varieront donc grandement selon le jeu et le joueur. C'est un fait, la réalité virtuelle façon Oculus ne s'adresse pas à tous. Certains sont incommodés par le rapport entre un type de jeu et la pratique assise, d'autres par la dissonance entre action perçue et contrôle à la manette (un problème évacué de l'équation par le HTC Vive). A genre égal, deux jeux peuvent même se retrouver aux opposés du spectre du supportable, pour des questions d'angle de vue, de référentiel ou de stabilité garantie du *frame rate*. Pour "aider" le consommateur à se repérer dans tout ce fourbi, Palmer Luckey et ses nouveaux copains ont prévu un indice de confort, apposé à tous les jeux pour recommander ou non leur pratique selon la sensibilité du joueur.



Le problème de l'initiative, c'est que la fameuse norme ne semble basée que sur la sagesse des nations et quelques a priori formulés sur un coin de nappe. Sur son "gerb-o-mètre", la société frappe **Elite Dangerous**, **Project Cars**, **Eve Valkyrie** et **Adr1ft** du même sceau "Intense", pour la bonne et simple raison que les applications sont concernées soit par la vitesse, soit le vol, soit les deux. Mais les essais multiples et sur plusieurs cobayes prouvent que le simulateur de Frontier et le jeu de course de Slightly Mad sont de loin les deux applications les plus stomacablement sympathiques, alors que le *spin-off* arcade d'**Eve** mériterait tout au plus une notation "Moderate". En revanche, **Adr1ft** n'a pas volé son verdict et se montre si gerbant qu'il mériterait presque sa propre catégorie. D'autres titres sont de véritables petites machines à galettes pour le pratiquant fragile, mais écotent d'un rang "Confortable" sous le prétexte erroné qu'ils sont à ranger dans les simulateurs de balade. En l'état, l'indice de confort est clairement attribué de manière arbitraire plutôt qu'au sortir d'une batterie de tests. Et c'est tout le problème puisqu'il sert également de bouclier magique à Oculus.

En théorie, vous êtes prévenu avant achat. Ce qui permet à l'entreprise d'imposer une politique stricte de **non-remboursement** sur sa boutique, même en cas d'impossibilité totale de profiter du jeu. Avec un catalogue dont la médiane de prix tourne autour des 25€ et une technologie aux effets variables, l'absence d'un bête programme de démos limitées dans le temps est une tache indéniable dans le paysage de ce lancement.

LA QUESTION DE L'AUTARCIE

Notre dernier doute quant à ce premier Oculus Rift commercial porte sur l'isolation extrême dans laquelle il place le joueur. En effet, ce n'est pas parce que la pratique de la VR donne l'air sacrément con dans l'oeil de l'observateur extérieur qu'il faut persécuter le curieux des réalités alternatives. Pourtant, le CV1 ne propose aucune bonne manière d'établir le contact avec un joueur plongé dans une privation sensorielle complète sans le traumatiser à vie : une simple main surprise sur l'épaule fait l'effet du pire des *jump scares* de l'histoire des *jump scares*, et les écouteurs intégrés forceront votre adorable partenaire de vie à s'époumoner pour se faire entendre.



Ce constat est d'autant plus problématique que le concurrent direct HTC multiplie d'entrée de jeu les options pour palier l'enfermement du joueur : mini caméra de façade pour afficher d'une touche le monde extérieur en surimpression, possibilité de matérialiser les objets proches en fil de fer par dessus le jeu, application qui permet de prendre les coups de fil de l'intérieur du casque. De son côté, le Rift by Oculus Facebook ne propose rien de tout cela, pas même l'intégration aux réseaux sociaux qui permettraient à une personne extérieure de *pinger* le joueur. Dans le Rift, on vous entend beaucoup crier mais pas l'inverse. C'est à se demander quelle implication a bien pu avoir le géant américain depuis qu'il a racheté l'initiative Oculus. Au-delà du plan de récupération massive de vos données personnelles, bien évidemment.

LE MOT DE LA FIN :

Sur le plan purement technique, le Rift propose une expérience satisfaisante mais loin d'être parfaite. La conception du casque est bonne, de la répartition du poids aux écouteurs intégrés, mais ce premier contact très agréable est suivi d'un bilan mitigé une fois les premiers jeux lancés. Car si le capteur et les différents gyroscopes/accéléromètres intégrés répondent au doigt et à l'oeil pour une immersion au poil et des sessions longues dans les jeux qui s'y prêtent, c'est bien la définition de la dalle OLED qui pose encore problème. Certains titres s'en sortent beaucoup mieux que d'autres, mais la grille de pixels est encore là, souvent visible, comme un rappel que ce CV1 n'est que le prologue de l'histoire que cherche à écrire Oculus. De jolis plâtres que tous les joueurs n'accepteront certainement pas d'essayer, surtout pour la modique somme de 700€, assortie de l'éventuel *upgrade*/achat d'une configuration PC. En attendant les contrôleurs Touch et une éventuelle CV2, l'avenir de cette première mouture appartient désormais aux développeurs, et à leur capacité à créer en connaissance des contraintes. En espérant que ces derniers fassent le choix du peuple en partant vendre leurs jeux autre part que sur la boutique officielle du Rift : les prix y sont parfois prohibitifs, l'indice de confort pré-achat n'a pas forcément de sens et la plate-forme refuse en bloc les demandes de remboursement en cas d'expérience trop intense pour nos petits corps de lâches.

Remerciements à Grosbill pour leur prêt de [matériel](#) ainsi qu'à OlivierJT ([@olivierJT_SU](#)) pour son aimable contribution.

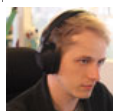
A lire également :



- [Notre test de Lucky's Tale](#)



- [Notre test de Chronos](#)



Gautoz (Gauthier Andres), Journaliste

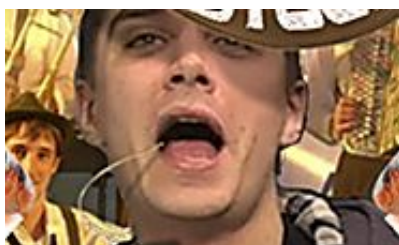


AILLEURS SUR LE WEB

A VOIR AUSSI



**Notre guide d'achat
PlayStation 4**



**Une jeune recrue arrive
chez Gamekult...**



**Oculus Rift : notre
sélection de jeux**

Recommandé par

133 COMMENTAIRES

POSTER UN COMMENTAIRE



Maczime

Mercredi 20/04/2016 à 13h 18

Gautoz, désolé de te le dire mais ces longues mèches de cheveux parviennent de moins en moins à cacher l'inévitable

RÉAGIR



Donkusei

Mercredi 20/04/2016 à 13h 28

albatar

RÉAGIR

**Voremage**

Mercredi 20/04/2016 à 13h 31

Dis-donc Yukish t'étais sur quel "jeu" à ce moment précis ?

RÉAGIR

**Gautoz**

Mercredi 20/04/2016 à 13h 31

Gautoz, désolé de te le dire mais ces longues mèches de cheveux parviennent de moins en moins à cacher l'inévitable Enfonçage de portes ouvertes

RÉAGIR

**nadalito_15**

Mercredi 20/04/2016 à 13h 36

RÉAGIR

[VOIR TOUS LES COMMENTAIRES](#)

LES NEWS

- 11:32 Conan Exiles montre du gameplay
- 11:14 Toukiden 2 fourbit ses armes
- 10:55 Project Diva X HD prêt pour le PlayStat...
- 10:42 Torment Tides of Numenera repoussé en 2...
- 10:40 JoJo Eyes of Heaven : le chapitre 5 en ...
- 10:20 Black Rose Valkyrie fait les présentatio...
- 10:16 Mighty No. 9 : Ray sort de l'ombre
- 10:02 999 : l'avant Zero Time Dilemma sur Steam ?
- 09:40 Ubisoft Casablanca ferme boutique
- 09:18 Cuphead : de la plateforme en vidéo

1 / 10

DEVEZ MEMBRE PREMIUM !
ESSAYER GRATUITEMENT
PENDANT 30 JOURS.



ARTICLES EN RELATION

L'ACTUALITÉ DE RÉALITÉ VIRTUELLE

09/06/2016

Harmonix Music VR se dandine encore

09/06/2016

How We Soar plane sur PS VR

08/06/2016

Supermassive Games mise sur la VR

06/06/2016

MARE : un jeu d'aventure volant en VR

19/05/2016

Daydream : la VR vue par Google

12/05/2016

Gear VR dépasse le million d'utilisateurs actifs

10/05/2016

Konami : un oeil sur la VR et l'e-sport

29/04/2016

The Climb investit l'Oculus Home

28/04/2016

Minecraft aussi sur Gear VR

26/04/2016

HTC Vive : nos chouchous du catalogue

MATÉRIEL

31/05/2016

Xbox One : nouvelle baisse de prix permanente

09/05/2016

Nvidia dévoile ses GTX 1080, 1070 et son logiciel Ansel

26/04/2016

HTC Vive : nos chouchous du catalogue

21/04/2016

Test HTC Vive : et le rêve devient réalité ?

20/04/2016

Test Oculus : faut-il déjà casquer ?

19/04/2016

PS4.5 : nom de code PS4 NEO ?

19/02/2016

Street Fighter 5 : stick ou manette, nos conseils

28/11/2015

Guide d'achat : les meilleures TV pour jouer (PS4, Xbox One, Wii U...)

27/11/2015

Guide d'achat : les meilleurs claviers mécaniques pour gamer

17/11/2015

Guide d'achat : les meilleures souris pour gamer

