

## multimédia

*La Ferme en folie,*  
Blue Tongue Entertainment,  
Nickeledon, THQ



### Backbone Entertainment, Sega Le Petit monde de Charlotte

Cette adaptation du merveilleux classique *La Toile de Charlotte* d'E.B. White, conte l'histoire de Wilbur, frère cochon élevé par la fille du fermier, sauvé de son destin de jambon par les animaux de la ferme, Charlotte l'araignée en tête. Une dizaine de jeux retracent l'histoire du cochon, mêlant logique, observation, association de chiffres ou de lettres... Une partie du jeu est consacrée au soin de Wilbur, qu'il faut nourrir, laver, faire jouer ou dorloter. Pas de grande originalité, mais une prise en main très facile, avec un livret de jeu très détaillé, le tout dans un univers graphique des plus soignés, la texture des animaux les rendant très réalistes. On regrette le peu de narration : cela risque de manquer à ceux qui n'ont pas lu ou vu les aventures de Wilbur. Un agréable moment. (C.B.)

PC : W 98 / ME / 2000 / XP, PIII 900 MHz, 128 Mo de Ram  
GBA, DS

30 €

**A partir de 6 ans**



bravo !



intéressant



pourquoi pas ?



problème...



hélas !

### Blue Tongue Entertainment, Nickeledon, THQ La Ferme en folie

Vous voilà arrivée, nouvelle vache laitière, dans une ferme tout ce qui semble de plus normal. Le fermier parti, vous découvrez le quotidien de vos comparses vaches, cochons, poulets et autres. Vous allez devoir leur prouver ce que vous valez, devenir la championne de la ferme, en réalisant les diverses tâches et défis qu'ils vous lancent : remplir des pots de miel en dépit des abeilles furieuses, sauver le potager du pillage des rats laveurs, faire des courses à vélo en réalisant les plus belles figures ou encore effectuer le plus somptueux des baptêmes de l'air pour un vol de poulet ! Pour devenir la reine des fêtardes vous devrez aussi faire de la « Grangeothèque » le lieu de fête par excellence. Une multitude de jeux drôles et variés, des graphismes colorés et

soignés... on vivrait bien dans cette campagne. Un vrai titre de jeu où l'on s'amuse, on rit et on prend un plaisir fou ! Une perle d'humour à découvrir, avec comme seule arme : le pisto-lait, foncez vite voir ça ! (C.B.)

PC : W 2000 / XP, PIII 800 MHz, 256 Mo de Ram, carte 3D  
PS2, Wii, Gamecube, GBA

45 €

**À partir de 7 ans**

### Carré multimédia, Ubisoft Jeune Styliste 4 World

L'atelier créatif de mode s'inspire des tendances internationales dans ce quatrième volet. Comme dans les précédents titres, les créations se font à partir d'une multitude de vêtements, coupes, tissus, motifs, couleurs, accessoires et maquillages, reflets des modes « latino », « pop music »... La grande nouveauté est la JS-Line, fonction qui permet d'échanger ses modèles et d'en collecter de nouveaux, en disposant d'une connexion Internet. Pas de révolution, la conception reste efficace, enrichie puisque le prétexte international communique quelques informations culturelles pas inintéressantes, même si la pertinence du style « Marie-Antoinette » n'est pas évidente pour « créer toutes les modes du monde ». (C.B.)

PC : W 98 / SE / XP, Pentium III 800 MHz, 256 Mo de Ram ; MAC : OS X, G3, 256 Mo de Ram

30 €

**À partir de 7 ans**

### David Kirk, Kutoka Interactive, Koch Media Miss Spider : La chasse au trésor

Dans cette adaptation des albums de David Kirk, Miss Spider propose une grande chasse au trésor à ses enfants, de charmants petits insectes colorés. Nous partons ainsi avec chacun des petits personnages, pour l'aider dans sa chasse, toujours sur le même modèle : la collecte des objets présentés sur une liste. Le menu de navigation est accessible et lisible pour le jeune public, de même que les neuf activités proposées, que l'on peut aussi effectuer séparément de



The Settlers 2 (10th anniversary)  
Funatics, Blue Bytes, Ubisoft

nouveautés

multimédia

l'aventure. Logique, observation, écoute musicale, il y a même un jeu de « qui est-ce ? » où l'on doit trouver une fourmi dans un groupe, en procédant par élimination. Une très bonne surprise que ce titre pour les plus jeunes où l'on retrouve la qualité graphique de conception de Kutoka (à qui on doit la collection Mia). (C.B.)  
PC : W 98 / ME / 2000 / XP, PII 400 MHz, 128 Mo de Ram, 650 Mo d'espace disque

30 €



À partir de 4 ans

### Funatics, Blue Bytes, Ubisoft The Settlers 2 (10th anniversary)

Le concept de *Settlers*, dont le premier opus est sorti en 1993, était d'associer les concepts des jeux de gestion de ville (*Sim City*) ou de civilisation (*Civilization*) avec la plus grande liberté laissée au joueur, dans des graphismes plutôt enfantins. Après 14 ans et 4 versions, dont plusieurs ratées, on retrouve ici l'ambiance bon enfant et ironique des premiers opus, avec une intro très « Astérix », et de très beaux graphismes en 3D. Le but est de construire sa ville avec moult bâtiments et ateliers, et de gérer une foule de productions et professions. Après un didacticiel clair, on peut jouer une campagne en 10 épisodes, remake de la version de 1996. Le graphisme presque « kawaiï » tellement il est mignon (pourtant teuton et non japonais...) ne doit pas tromper le public ciblé : les personnages comiques aux grosses têtes cachent un jeu complexe et lourd à manipuler, très beau et efficace mais où la période d'apprentissage est un peu longue. La richesse des options et la quantité des possibilités signifient aussi une multitude de combinaisons de constructions, et des passages obligés faute de quoi votre empire tourne court... Soulignons, dans la campagne, l'étendue des cartes et la qualité de la durée de jeu, ainsi que son rythme : lent mais pas trop. Voilà un bon remake, pour une série qui s'était perdue dans ses évolutions antérieures. Un bon standard du jeu de gestion, mais destiné à des pratiquants plutôt expérimentés. (O.P.)

PC : W 2000 / XP, Pentium IV 2 GHz, 1 Go de Ram, carte 3D 128 Mo

40 €



À partir de 11 ans

### Lexis Numérique, Ubisoft

#### Alexandra Ledermann 7 : Le Défi de l'étrier d'or

Flora, jeune fille malicieuse, fait partie de l'Académie des Sycomores, implantée cette fois-ci en Toscane. Elle va devoir donner le meilleur d'elle-même afin d'en faire la meilleure académie équestre mondiale. Le joueur doit apprendre à gérer et à équilibrer les soins, dressage, entraînements, temps d'apprentissage en bibliothèque... en constituant le planning de l'héroïne. Une bonne répartition des activités assurera à Flora une bonne évaluation en fin de semaine, indispensable pour participer aux concours de différents pays. Cette liberté dans la création de l'emploi du temps reste un des points forts du titre. On regrette une certaine linéarité dans les actions à effectuer, des manipulations certes réalistes mais laborieuses : l'entretien du cheval nécessite un brossage minutieux, effectué par des va-et-vient avec la souris. Une jouabilité moyenne, pour les passionné(e)s ravi(e)s de retrouver d'anciens personnages et un scénario fidèle à la série, sans compter la naissance d'un poulain. (C.B.)

PC : W 98 SE / ME / 2000 / XP, processeur 1,5 GHz, 512 Mo de Ram PS2, GBA, DS

40 € version PC



À partir de 11 ans

### Micro Application Comic Book Createur

Cet utilitaire va permettre à tous les créateurs en herbe de réaliser leur propre bande dessinée ou roman-photo. À partir d'un grand nombre de modèles de maquettes, de types de bulles, de galeries d'images, de ses propres photos ou réalisations et même de capture vidéo, on réalise très rapidement son propre chef-d'œuvre. L'interface simple et intuitive accompagne parfaitement l'utilisateur, jusque dans la publication sur Internet du projet réalisé. Une très bonne première approche de Publication Assistée par Ordinateur riche à exploiter, surtout à ce prix, qui motivera la créativité de chacun. (C.B.)

PC : XP, Pentium III 800 MHz, 256 Mo de Ram

30 €



À partir de 12 ans

Mission équitation,  
Mindscape



### Mindscape

#### Mission équitation : À la recherche du cheval d'or

Prix Adélouzes jury Enfants Catégorie Junior

Voici un nouveau titre qui développe un des thèmes phares et très appréciés des jeunes filles, l'équitation. Nous suivons Manon, jeune cavalière qui a le don de comprendre les chevaux, avec laquelle nous allons effectuer différentes missions, afin de retrouver Lingo, l'Akhal Téké disparu. Ces missions permettent d'apprendre une multitude de notions équestres : le dressage, les balades, les parcours d'obstacles tout en prenant soin des bêtes. Ce titre offre la possibilité à tout débutant de découvrir cet univers de façon ludique et complète, avec l'avantage considérable de pouvoir librement se promener sans dépendre d'une mission, dans des décors agréables (même si on connaît des graphismes de meilleure facture). Plus que le jeu d'aventure, on appréciera la gestion des animaux : les soins dispensés aux chevaux garantissent leur bonne santé et facilitent la réussite des missions. On oubliera vite les faiblesses graphiques grâce à la diversité des lieux et à une maniaquerie qui fait toute la force du jeu. (C.B.)

PC : XP Edition Familiale SP2, Pentium III 1 GHz, 256 Mo de Ram, CD-ROM 20X ou DVD 4x

35 € (+)

À partir de 10 ans

### Nintendo

#### Children of Mana

Cette histoire fantastique poursuit la saga initiée depuis déjà plus d'une dizaine d'années, préalable qui n'est cependant pas nécessaire pour plonger dans l'aventure. L'île d'Illusia, flottant sur l'océan d'un royaume magique, abrite l'arbre de Mana et la légendaire épée sacrée dont la réapparition va faire renaître la menace d'extinction de ce paisible royaume. Les habitants du village au pied de l'Arbre vont se remobiliser. Après avoir choisi un personnage à incarner et l'esprit magique qui l'accompagnera, vous devrez gérer vos armes, vos sorts, votre énergie... pour réussir les différentes quêtes, dans les nombreux donjons où se

déroule l'aventure. Ce qui peut paraître linéaire et répétitif aux joueurs aguerris des RPG (jeux de rôle où le joueur fait progresser son personnage en accroissant son expérience) est un vrai plaisir pour les débutants. On appréciera surtout une ambiance merveilleuse. (C.B.)

Exclusivement sur Nintendo DS

40 € (+)

À partir de 11 ans

#### English training : Progressez en anglais sans stresser

En exploitant tout le potentiel de la DS, Nintendo propose un parfait compromis entre jeu et méthode d'apprentissage de langue. L'apprentissage se fait surtout en s'exerçant à identifier et à orthographier les différents mots de la langue anglaise. Des dictées constituent la majorité des exercices, complétées par des mots croisés ou encore des entraînements à la prononciation, grâce à la grande performance de la reconnaissance vocale. Peu importe le niveau de départ, chacun suivra avec plaisir ses progrès, et ne cherchera qu'à s'améliorer pour débloquent les différents jeux disponibles. Après *Le Programme D'Entraînement Cérébral Du Dr Kawashima : Quel Âge A Votre Cerveau ?*, voici un nouveau titre très prometteur, démontrant que les révolutions technologiques des consoles de jeux font naître de nouveaux outils d'apprentissage avec une interactivité exploitée au maximum, et surtout tellement ludique qu'on en oublierait presque qu'on apprend en jouant... (C.B.)

Exclusivement sur Nintendo DS

30 € (+)

À partir de 10 ans

#### Neko Entertainment, The Game factory, Koch Media

#### Oui-Oui et le livre magique

Potiron va faire appel à l'aide de son célèbre ami pour retrouver le livre magique qui a disparu ! Tout en menant l'enquête, Oui-Oui va devoir remplir un certain nombre de missions qui lui seront proposées par tous les habitants de Miniville : ramasser des pommes,



Berlin 1943 – Les secrets de l'opération Wintersun,  
Sproing / Anaconda / Micro Application

multimédia

nouveautés

effectuer des livraisons, attraper des poissons,... Un grand nombre d'activités, qui s'intègrent parfaitement à l'histoire et l'univers du héros, reprennent le graphisme de la série télévisée qui ne dépaysera pas les plus petits. Cette version sur console gagne en jouabilité, toutes les consignes sont parfaitement expliquées, et même si les plus jeunes trouveront certains jeux un peu difficiles, cela rallonge leur durée. Une valeur sûre qu'on aimerait voir disponible sur toutes les plateformes consoles et PC ! (C.B.)

Exclusivement sur PS2

30 €

À partir de 4 ans

### Paradox Interactive, Koch Media Europa Universalis III

Dans cette mise à jour très attendue, les innovations portent sur les conseillers, les bâtiments et unités, la création de chefs, la gestion de capacités de la civilisation, la diplomatie et l'introduction de généalogie. Le résultat laisse une impression mitigée. Le premier choc est graphique : le beau planisphère en 2D, imitant les cartes anciennes, est remplacé par une carte en 3D, aux frontières découpées à la scie, et par d'affreuses cartes plates. L'interface de commande, autrefois fixe sur une partie de l'écran, est remplacée par une multitude d'écrans optionnels que l'on ne cesse d'ouvrir et fermer. La gestion du zoom est catastrophique : il faut cliquer sans relâche. L'interface de développement des villes est lourde, peu lisible, et la gestion militaire pénible. Non seulement le jeu est raccourci mais en plus on mène un royaume aux données historiques fantaisistes. Cependant, cette accumulation de déceptions prend son sens : à la simulation de longue durée et de gestion d'EU2 on préférera ici des parties chronologiquement courtes. Du coup, les lourdeurs disparaissent, les interfaces prennent une autre dimension, le rôle de la tactique devient primordial. S'il n'y a pas d'offre de scénarios, on peut choisir la date de démarrage et définir le cadre historique. Les concepteurs ont délaissé la longue durée pour la micro-histoire et ses complexités de détails. Une orientation qui enlève beaucoup d'origi-

nalité, mais dont le résultat paraît, dans cette optique, parfaitement convaincant. Un échec qui paradoxalement donne donc une réussite. (O.P.)

PC : W2000 / XP, processeur 1,9 GHz, 512 Mo de Ram, carte vidéo 128 Mo

40 €

À partir de 12 ans

### Related designs, Sunflower, Koch Media Anno 1701

Troisième version de ce concept de colonisation de mondes vierges, dans le contexte des grandes découvertes. Jeu de gestion, où il faut développer une colonie, puis ses extensions, rencontrer les voisins et plus si pas d'affinités, explorer le monde et commercer, le tout avec des graphismes magnifiques et un rare équilibre. C'était les ingrédients de la réussite du précédent volet. Les décors et tout l'environnement graphique ont encore été améliorés, et sont parmi les plus beaux disponibles en ce moment. Le travail sur le zoom est remarquable, et la lisibilité de l'interface reste un des grands points forts. Le scénario a peu évolué, et les différentes possibilités de pratiquer sont chacune intéressantes pour des publics plus ou moins passionnés ou expérimentés. Moins compliqué que Anno 1503, le jeu a gardé beaucoup de qualités : la richesse des options, une infinité de possibilités et une gamme de choix très clairement présentés, qu'il s'agisse des bâtiments, du commerce, des relations... La durée des parties est bien équilibrée, la difficulté est suffisamment progressive, et la prise en main très pédagogique. C'est donc une évolution de qualité, qui améliore un concept sans le chambouler. (O.P.)

PC : W2000 / XP, Pentium IV 2,2 GHz, 512 Mo de Ram, DS

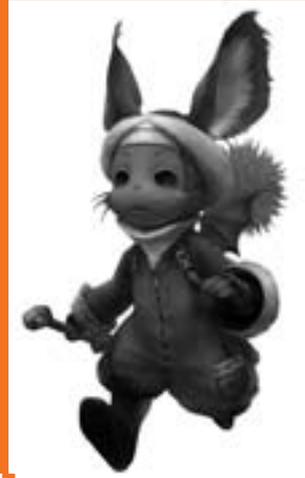
50 €

À partir de 11 ans

### Sproing / Anaconda / Micro Application Berlin 1943 – Les secrets de l'opération Wintersun

Dans cette aventure, John Russel, professeur de physique londonien, voit son quotidien bouleversé lorsqu'en janvier 1943 les services secrets britanniques font appel à ses connaissances pour confirmer la fabrication allemande d'une arme de destruction massive. Le pro-

*Final Fantasy XII,*  
Square Enix Co., Ltd, Ubisoft



tagoniste, qui n'a rien des compétences d'un espion, doit alors se rendre sur le terrain pour contrecarrer les projets ennemis. Un sujet rarement exploité dans des jeux d'aventure, mais qui prend ici tout son intérêt : en combinant astucieusement les objets récoltés, on pourra franchir les épreuves menant au secret de la fabrication d'une bombe à uranium. Observation, réflexion, logique,... un titre ludique, et non un jeu de combat comme la plupart des titres portant sur la guerre, dont on peut espérer qu'il suscitera l'envie de mieux connaître des aspects moins traités de l'Histoire. (C.B.)

PC : W 98 SE / ME / 2000, XP, 1 GHz Pentium / Athlon, 256 Mo de Ram, lecteur DVD-Rom

40 €

À partir de 12 ans

### Square Enix Co., Ltd, Ubisoft Final Fantasy XII

Voici le retour d'une des sagas les plus populaires et les plus marquantes de l'histoire du jeu vidéo, qui a apporté un niveau de qualité, d'exigence graphique, scénaristique ou de gameplay qui en ont fait une référence. C'est sûrement le chant du cygne de la PS2, mais un chant exceptionnel par la qualité du travail graphique, de l'animation, du scénario... Seul bémol, si les développeurs offrent un spectacle comparable à bien des productions d'animation ou de SF en technique, ils manquent de sens du rythme. Mais on est époustoufflé par la beauté de l'univers, la séquence d'introduction dramatique, les décors somptueux qui donnent une impression de profondeur étonnante, au point d'oublier que l'on est devant un écran. L'intrigue met en scène, comme d'habitude, différents personnages dont les actions vont se rejoindre dans un monde de fantasy envahi par une armée d'opresseurs : héros, anonymes, princesses, traîtres... on change de point de vue en permanence. L'histoire est d'une grande

richesse et d'une étendue, d'une complexité, d'un intérêt particulièrement satisfaisants. Une des grandes qualités est la non-linéarité de la progression, rendant l'univers évolutif et le jeu toujours renouvelé. Le système de combat occupe une place importante, mais presque secondaire. Déroutant au début, il se reprend vite en main. La qualité de l'univers sonore rivalise elle avec les meilleures compositions de la série. Voilà donc une déclinaison d'un concept à succès, qui montre une capacité d'innovation étonnante, et un niveau de qualité exceptionnel. Le résultat envoûte réellement. (O.P.)

PS2

60 €

À partir de 12 ans

### The Creative Assembly, Sega Rome : Total Wars Gold Edition (+ Barbarian Invasion)

En incarnant une grande famille romaine, participez à la construction de l'Empire romain, des Guerres puniques à la mort d'Auguste. Vous devrez étendre et défendre votre territoire, tout en étant un bon gestionnaire de vos troupes. Un mélange de jeu de gestion et de jeu stratégique et tactique de simulation de bataille. Un didacticiel guidera agréablement les plus novices : établir une stratégie sur un champ de bataille, gérer le moral des troupes, les bâtiments, les revenus... Cela nécessite une savante réflexion ! L'environnement graphique reste soigné, sauf dans les détails. La possibilité d'automatisation de certaines tâches permet à chacun de se consacrer à l'aspect de jeu qu'il préfère. L'extension poursuit l'histoire, enrichie des évolutions des 350 années séparant les deux titres. Dans un registre de jeu dont la difficulté peut rebuter, un titre d'initiation à ne pas manquer. (C.B.)

PC : W 98 SE / 2000 / ME / XP, PIII 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte 3D 128 Mo

48 €

À partir de 12 ans



Les Rebelles de la forêt,  
Ubisoft



multimédia

nouveautés

## Ubisoft

### King-Kong

Le mythe cinématographique, réadapté par Peter Jackson, a fait l'objet d'une adaptation parallèle en jeu vidéo particulièrement ambitieuse. Plus gros budget de développement de l'histoire d'Ubisoft, relative déception commerciale, ce titre a pourtant bien des qualités. Une ambiance, assez extraordinaire : non seulement les cinématiques sont nombreuses, fidèles au film, mais on a l'impression de le vivre de l'intérieur, sur l'île avec les personnages, par une vue subjective très réussie, en 16 / 9 permanent ! Les graphismes créent une atmosphère de jungle crépusculaire vraiment étonnante, bien qu'un peu légers par rapport au film. Tout se contrôle à la manette, sans menu pour interrompre le rythme, renforçant l'immersion. On incarne le personnage de Jack, à la recherche de l'héroïne disparue, et parfois le gros singe. Une réelle intrigue reprend assez fidèlement les séquences du film : c'est agréable pour une adaptation, mais constitue aussi limitée car c'est très vite linéaire et on est très encadré, sans possibilités de se balader au hasard dans la jungle... Du coup, le format de l'aventure paraît court. Autre point faible, le jeu laisse des sentiments très différents entre les phases de Jack et celles du grand singe, ce qui se comprend, mais plonge le joueur dans un déséquilibre certain. En résumé, une adaptation très (trop ?) fidèle, excellent jeu d'aventure, mais qui privilégie l'histoire au jeu et décevra les cliqueurs fous autant qu'elle intéressera les promeneurs. Le niveau de difficulté est loin d'être évident, par ailleurs. (O.P.)

PC : W 98 / 2000 / ME / XP, Pentium IV ou AMD Athlon 2,8 GHz, 512 Mo de Ram

PS2, Xbox, xBox 360, Gamecube, GBA, PSP, DS

45 € version PC

À partir de 13 ans

### Les Rebelles de la forêt

Boog est un ours apprivoisé, qui va malencontreusement se retrouver perdu dans la forêt – environnement dans lequel il n'a jamais vécu – en compagnie du cerf Elliott auquel il doit son infortune. Celui-ci en lui faisant

découvrir la douceur des sucreries d'un supermarché a déclenché les foudres des autorités. Ainsi renvoyé à son supposé habitat naturel, l'ours va se confronter aux autres animaux pour tenter de retrouver son nid douillet citadin, tout en échappant aux chasseurs malfaisants. Cette adaptation du film de Sony ne propose pas de réelle originalité dans les jeux, nombreux au demeurant, mais trop souvent entrecoupés de cinématiques. L'aventure plaira aux plus jeunes, par l'humour d'actions comme le lancer de putois malodorants ou de lapins missiles. On regrette une difficulté de manipulation diminuant l'intérêt du titre, particulièrement sur Nintendo Wii, moindre sur Playstation portable. (C.B.)

PC : W2000 / XP, Pentium IV ou AMD Athlon 1,5 GHz, 512 Mo de Ram  
PS2, Gamecube, Wii, Xbox, Xbox360, GBA, DS, PSP

20 €

À partir de 7 ans

### Up to Ten / Emme

#### Je fais comme les grands avec Boowa & Kwala

Nous retrouvons le chien bleu et le koala jaune, dans un titre qui propose aux plus jeunes de s'initier aux activités des plus grands : médecins, garagistes, cuisine, couture parmi les quatorze thèmes abordés. On trouvera dans chacun des chansons, des suggestions d'activités manuelles à imprimer et réaliser, et de nombreux jeux développant de multiples notions, comme dans les précédentes aventures des deux personnages. Logique mémoire, chiffres, lettres : de multiples activités d'éveil, toujours dans cette ambiance délicieusement anglaise, dans laquelle on peut d'ailleurs s'immerger à tout moment par la possibilité de changer de langue en un clic. Toujours aussi simple, efficace et ludique ! (C.B.)

PC : W 98 / 2000 / ME / XP, Pentium III 350 MHz, 64 Mo de Ram

30 €

À partir de 3 ans

#### RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE :

Claire Bongrand

#### RÉDACTEURS :

Claire Bongrand, Olivier Piffault