



Scribblenauts,
5th Cell / Warner Interactive

multimedia

nouveautés

5Th Cell / Warner Interactive Scribblenauts

Dans ce jeu de réflexion, on guide Maxwell, petit héros, au gré de multiples niveaux. Dans chacun l'objectif est simple : accéder à la starite, petite étoile dorée, difficile à atteindre. Logique et imagination sont alors nécessaires, puisqu'il faut écrire le mot correspondant à l'objet que l'on souhaite voir apparaître, pour ainsi atteindre la starite. Tapis volant, avion, bouteille d'eau, échelle... tout prend vie pour peu qu'on le formule ! Une idée merveilleusement originale, nécessitant beaucoup de vivacité d'esprit et de vocabulaire. Il n'est pas toujours simple d'accéder au bon objet, du fait de quelques problèmes de traduction, mais le concept innovant l'emporte ! Un très bon titre, malgré quelques imperfections, un casse-tête de qualité, dans un environnement graphique agréable de simples dessins animés. Dictionnaire en main, à vos stylets ! (C.B.)

DS

40 € 

À partir de 10 ans


Artematica / Black Bean Diabolik : The Original Sin

Diabolik, ennemi masqué, bandit implacable flanqué d'une partenaire aux charmes dangereux, est un héros de BD italienne créé en 1962, qui connut les honneurs du cinéma de Mario Bava, du dessin animé, et parut en France de 1966 à 1980 en petits formats. Mélange de Fantômas, de Lupin et quelques autres, ce criminel assumé est très populaire en Italie. C'est donc naturellement qu'un studio transalpin a créé l'année dernière ce titre, localisé par Micro Application. Manifestement dotée d'un petit budget, cette aventure est un « point and click » classique dont le point fort est l'ambiance, et la fidélité à la série dans son esprit troublant. Par une narration découpée en chapitres, on suit les derniers jours du criminel, en l'incarnant, tout de cuir noir vêtu, dans une série de cambriolages, infiltrations, poursuites, etc. La navigation est facile, les énigmes logiques et progressives : il faut un peu d'effort pour trouver les objets nécessaires aux avancées, mais

aucun bug ne vient bloquer le parcours. Le mode « action » proposé en plus n'apporte pas grand-chose. Les graphismes sont corrects pour du PC, sans plus, mais les cinématiques sont brillantes : des cases de BD noir et blanc dramatiquement animées. Pour un joueur patient, ordonné et aimant ces ambiances sinistres, ce titre moyen vaut le détour par son très solide scénario et son univers de trouble fiumetti. (O.P.)

[test PC] PC : W XP/Vista, processeur 1,2 GHz, 256 Mo de RAM, 2,5 Go espace disque

PS2/ Wii / DS/PSP

À partir de 30 € 

À partir de 12 ans

City Adventure / Micro Application Chronicles of Mystery : Le Rituel du scorpion

Dans ce « point and click », nous suivons Sylvie Leroux, jeune archéologue. Arrivée chez son oncle à Malte, elle découvre que ce dernier a disparu, après avoir été sollicité pour son expertise sur de mystérieuses pierres sacrées, liées aux Chevaliers Hospitaliers. Une aventure au scénario bien construit, dans un environnement graphique de bonne facture. On découvre des objets que l'on combine pour débloquer des situations, interroger différents protagonistes et progresser, avec la possibilité d'afficher les zones d'actions potentielles à l'écran. Certes l'aventure offre une faible durée de jeu, mais le scénario autour de l'Ordre de Malte passionnera les plus curieux, offrant de nombreuses pistes d'activités complémentaires, et ne manquera pas de tenir en haleine jusqu'à l'épilogue, faisant oublier les quelques lenteurs des déplacements. (C.B.)

PC : W XP/Vista, processeur 1,5 GHz, 512 Mo de RAM, 1 Go espace disque

30 € 

À partir de 14 ans

Micro Application Énigmes & Objets Cachés : Le Tour du monde en 80 jours

Dans cette collection très inégale, cet opus sort véritablement du lot. Le joueur doit rejoindre Phileas Fogg à Londres pour débiter son célèbre tour du monde. Pour



hourra !



bravo !



intéressant



pourquoi pas ?



hélas !



problème...

The Legend of Zelda :
Spirit Tracks, Nintendo



mériter sa place, il devra faire preuve d'observation et de logique pour trouver des objets et résoudre des casse-tête, en parfaite cohérence avec le scénario. Cette fois l'équilibre entre énigmes et objets cachés est bien établi, cassant ainsi le caractère souvent répétitif du genre et l'envie frénétique de cliquer partout pour passer au tableau suivant. D'ailleurs ce comportement est pénalisé par des pertes de secondes car chaque épreuve est chronométrée : démarche pertinente dans une histoire où le temps est compté. L'aventure se poursuit de Londres à New York en passant par Hong Kong, servie par un design photoréaliste qui convient bien au genre. Seul bémol : la courte durée de vie, mais on se laisse prendre au jeu du chronomètre et ce classique revisité donnera sûrement l'envie à certains de se plonger dans l'original. (A.D.)

PC : W XP / Vista, processeur 1 Ghz, 512 Mo de RAM, 600 Mo espace disque

20 € en CD // 14,95 € en téléchargement sur :

www.un-jeu-par-jour.com 

À partir de 10 ans

Mr Manolo Clikou

Ce nouveau mensuel multimédia pour les 4-7 ans est édité par une jeune société toulousaine regroupant informaticiens, enseignants, auteurs et artistes. Accessible sur cédérom ou en téléchargement sur le site clikou.fr, cette revue interactive se veut tant ludique que culturelle. Chaque mois, un thème est développé en différentes rubriques : reportage, histoire de l'art, conte, atelier créatif, jeux et questions réponses, chacune étant animée par un personnage. Ce magazine surprend par sa richesse, sa dimension clairement culturelle, son vocabulaire pointu mais adapté à son public et sa durée de vie. Les graphismes et l'animation sont de qualité et les personnages sont charismatiques. Le prix élevé est le frein principal de ce titre, dommage car *Clikou* est une belle surprise qui a toute sa place en médiathèque ! (A.D.)

PC : Pentium 4, 250 Mo de RAM // Mac : G4 - OS X

9 € le numéro en téléchargement, tarif dégressif sur abonnement.

Format CD disponible uniquement sur abonnement (5 numéros minimum) 

À partir de 4 ans

Nintendo

The Legend of Zelda : Spirit Tracks

Voici une nouvelle épopée de Link, ce jeune garçon du royaume d'Hyrule qui s'attache à protéger la princesse Zelda. Dans cette deuxième aventure exclusive à la DS, le jeune garçon, tout juste diplômé conducteur de train, vient au secours de la princesse dont le corps a été dérobé par le vil Kimado pour ressusciter le roi démon. Cette expédition conduit Link et Zelda à parcourir Hyrule pour restaurer les voies sacrées et les sceaux emprisonnant le roi démon. On incarnera les deux héros tour à tour – une agréable nouveauté – à toute vapeur sur une locomotive, en explorant les donjons dans lesquels on aura recours au boomerang de l'opus précédent, mais aussi au fouet, à l'hélice, ou encore la flûte dont on apprendra les chants protecteurs ou révélateurs d'objets cachés. Merveilleusement poétique, musicalement ravissante, graphiquement superbe : tout est fait pour offrir au joueur une aventure passionnante, moins difficile que dans le précédent titre, ouverte ainsi à tout profil de joueur. Une fois que vous y aurez goûté, vous (re)découvrirez avec beaucoup de plaisir cette fabuleuse légende. (C.B.)

DS

40 € 

À partir de 8 ans

Pastagames / Neko Entertainment

Maestro ! Jump in music !

Milthon de la Meilleure Bande Son au Festival du Jeu Vidéo 2009.

Dans ce jeu de plateforme on guide un petit oiseau, Presto, qui se déplace sur des fils suspendus, surtout en rythme. Tout en écoutant la musique, il faut tapoter divers éléments au bon moment pour avancer, récolter des bonus et ne pas se faire croquer par les croches



Lego® Rockband, Traveller's Tales / Warner Interactive

multimedia

nouveautés

rouges peu avenantes. Avec la déferlante des jeux musicaux, on appréciera l'originalité d'un concept réellement novateur et efficace. Le choix des musiques propose une réelle variété, surprenante puisque s'y côtoient Grieg, Vivaldi, Les Jackson Five, Ennio Morricone, Éric Satie ou encore Screamin' Jay Hawkins. Un titre coloré, gai, à la jouabilité innovante beaucoup moins facile qu'il n'y paraît une fois les premiers niveaux achevés. Il faudra faire preuve d'un bon sens du rythme, de synchronisation, d'anticipation, de réflexes... tout en développant son écoute. Un titre qu'il serait dommage de ne pas découvrir ! (C.B.)

DS

40 €

À partir de 8 ans

Silver Style Entertainment / The Games Company

Simon the Sorcerer : Rencontre avec les Extraterrestres

Dans ce cinquième épisode, alors qu'il part à la recherche d'Alix, sa petite amie enlevée par des extraterrestres, Simon est enlevé par de mystérieux hommes-taupes. Il va devoir quitter la non moins mystérieuse île où il a été conduit par la récolte et la combinaison d'objets, avec divers personnages, Swampy le cuisinier extraterrestre, Boucles d'Or, voluptueuse voleuse aux longues boucles dorées, ou le Petit Chaperon Rouge féministe exacerbée. Un scénario, une ambiance et des dialogues qui entretiennent l'humour omniprésent, sans jamais tomber dans la lourdeur ni la vulgarité. Le jeu est en version anglaise sous-titrée, sans que cela soit problématique. On apprécie de pouvoir accélérer les déplacements – les longueurs souvent réhébilitaires du genre. Une histoire drôle, loufoque, dans un décor réussi. On se laisse vite entraîner dans ce monde farfelu et enchanté ! (C.B.)

PC : W XP/Vista, processeur 2,4 GHz, 1 Go de RAM, 2 Go espace disque, Carte Vidéo compatible DirectX avec Pixel Shader

30 €

À partir de 12 ans

Traveller's Tales / LucasArts

Lego Indiana Jones 2 : L'Aventure continue

Après le retour cinématographique d'*Indiana Jones*, voici la suite vidéo ludique de ses aventures plastiques. Sous l'angle de la parodie, on incarne Indy pour revivre le « Royaume du crâne de cristal », toujours en compagnie d'un autre personnage pouvant être incarné par un second joueur dans un mode de coopération intelligemment pensé. Il faut en effet élaborer des stratégies pour progresser, en exploitant les compétences uniques de chaque personnage. Un mode amélioré par le partage de l'écran quand les deux joueurs sont trop éloignés. Toujours beaucoup d'humour, des graphismes colorés et variés, sans compter les anciens opus revisités, les nouvelles actions, objets et véhicules à exploiter. La nécessité de retourner à une zone centrale entre chaque épisode rompt l'immersion, entachant quelque peu le plaisir de retrouver l'aventurier caché dans chacun. Retrouvez ce rythme endiablé : Ta tada ta ! Ta tada ! Ta tada ta ! Ta tada ta ta ! (à lire à haute voix). (C.B.)

[test PS3] PC : W XP/Vista, processeur 1,8 GHz, 256 de RAM

(512 pour Vista), 5 Go espace disque

PS3 / Xbox360 / Wii / DS/PSP

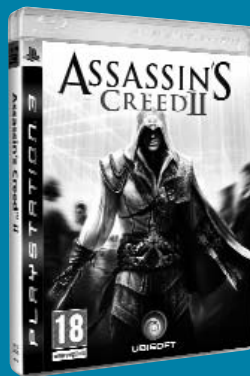
À partir de 40 €

À partir de 9 ans

Traveller's Tales / Warner Interactive

Lego® Rockband

Les jouets de plastique surfent sur la tendance des jeux musicaux. Un titre hybride, combinaison de deux concepts qui ont rencontré un énorme succès. C'est sous la forme d'un avatar de Lego que l'on tentera de devenir une Rock star. Pour réussir, on tâchera « d'interpréter » au mieux chaque chanson en appuyant en rythme sur les touches colorées des instruments, en parfaite synchronisation avec le déroulement à l'écran. Pas de révolution, qu'il s'agisse de la musique ou du Lego. Une sélection musicale limitée mais variée : David Bowie, Elton



John, Iggy Pop, The Police, Queen pour certains, Blink 182, Blur, Pink, Vampire Weekend ou Supergrass pour les autres... Plusieurs générations pourront se retrouver, à la manière d'un Band Hero, mais sans les multiples modes de jeu, offrant un usage légèrement plus court, mais qui s'adressera sans doute à un public plus jeune. (C.B)

[test PS3] PS3 / Xbox360 / Wii / DS

À partir de 40 € 

À partir de 10 ans

Ubisoft

Assassin's Creed II

Voici le deuxième volet de cette histoire complexe, qui met en scène la lutte éternelle (aujourd'hui, mais aussi dans le passé par la plongée dans les mémoires) entre Templiers et Assassins. Le joueur incarne Desmond, cobaye de la machine à Animus, qui est ici enlevé par les Assassins, et obligé par eux à visiter le passé pour y (re)devenir un Assassin mythique, en profitant de la mémoire de ses ancêtres. Quand le premier titre se passait en Palestine, celui-ci se déroule pour notre bonheur dans l'Italie des années 1470, en pleine Renaissance. La reconstitution de Florence, de ses chefs-d'œuvre architecturaux et de ses quartiers est vraiment bluffante. Regrettons le déblocage progressif des quartiers, incohérente limite d'action d'un personnage fils de banquier et vivant sur place... tout écart est puni d'une désynchronisation. C'est justement le point d'affaiblissement du titre : l'immersion dans le passé est tout le temps contrariée par le rappel de l'état d'Animus, de la quête d'ADN, de la synchronisation, etc. Se laisser emporter, considérer les PNJ comme de vrais humains devient difficile. La partie pédagogique et explicative introductive aurait

gagné à être condensée, mais contient un vrai bijou : on apprend les touches de la manette en faisant bouger un bébé pour la première fois, juste après accouchement. Le concept semble aussi inédit que fort. Globalement, les personnages que l'on rencontre sont tous remarquablement caractérisés et très cohérents, et l'ensemble de l'univers fonctionne. Les villes et quartiers sont un plaisir à explorer, et la prise en main des actions du personnage est aussi rapide qu'intuitive. Le niveau de difficulté des missions est progressif et très pédagogique, et une fois passée la première heure, le plaisir de jeu est plus que réel. On peut même développer un mode de jeu « culturel », en utilisant les villes en GTA-like en immersion, et grâce à une base de renseignements qui tourne parfois à l'encyclopédie ou au guide touristique. Au final, la qualité graphique est supérieure au premier, et la plus grande richesse des décors le met en valeur ; le scénario est plus compréhensible, très intéressant mais laisse des occasions de s'échapper (attention aux ennemis !), l'environnement sonore est travaillé, et les PNJ très appréciables. C'est donc un titre qui devrait devenir addictif, bien qu'Ezio ne puisse rivaliser avec les personnages de Kojima dans MGS, les gangsters de GTA et autres membres du Panthéon des jeux d'aventures devenus des mythes. Aussi bon soit le gameplay, aussi vaste soit l'univers, ils n'offrent pas non plus l'intensité immersive et la force romanesque de ces univers. Un excellent jeu, mais pas encore une légende donc. (O.P.)

[test PS3]

PS3 / Xbox360 // Version différente sur DS/iphone

À partir de 40 € 

À partir de 13 ans



Ubisoft

James Cameron's Avatar : The Game

La dernière production Cameron, par son scénario d'action, de SF, son univers à explorer et son concept d'incarnation de corps différents, se prêtait idéalement à une adaptation en jeu : l'univers, l'histoire et plein d'accroches de gameplay sont déjà présentes. Le jeu propose une histoire similaire à celle du film : un soldat doit expérimenter un avatar Na'vis, puis participer à la guerre entre les envahisseurs humains et les défenseurs du monde de Pandora. Le joueur, après des séquences de présentation et de prise en main ternes et routinières, doit choisir son camp : défendre la nature, ou conquérir les richesses naturelles, à force de combats violents. Les deux parcours de « shoot'them all » sont possibles successivement, le parcours humain est plus dynamique grâce aux armes efficaces, le parcours Na'vis réclame plus de temps, de réflexion et de stratégie (peu d'armes à distance). Dans les deux cas, la narration est très linéaire, et les personnages incarnés ne laissent pas grande impression au joueur, alors que se déploie le décor luxueux de la planète. Quand on se rend compte qu'on peut partir en exploration, profiter de l'univers (animé et dangereux, attention au tourisme !), le titre acquiert une profondeur et une qualité peu visible au premier abord. Loin de la 3D du cinéma, la qualité du graphisme est alors perceptible même sur un écran non HD, et proprement bluffante en équipement HD. La beauté et la profondeur de cet univers peuvent alors transformer un titre d'action assez standard et pas très excitant en un support de balades et de parcours personnels accrocheurs, entre deux missions. (O.P.)

[test PS3] PC : W XP/Vista/7, Pentium IV 2 GHz, 1 Go de RAM, carte 3D 256 Mo compatible DirectX 10, 4 Go espace disque, carte son compatible DirectX 9

PS3 / Xbox360 / Wii / DS/PSP/Iphone

À partir de 30 €

À partir de 13 ans

Just Dance

La déferlante des jeux musicaux ne pouvait que donner une place à la danse. C'est ce que ce titre propose : manette de la wii en main, vous reproduisez les gestes de la silhouette qui se trémousse à l'écran. Vous pouvez vous déhancher jusqu'à quatre joueurs, sur les musiques entraînantes de Gorillaz, B 52's, Blondie, Katy Perry, les Beach Boys, Cindy Lauper ou Britney Spears. Certes, la simple reconnaissance de mouvement avec une télécommande ne peut entrer en compétition avec tous les jeux de danse exploitant des tapis interactifs. Mais l'approximation n'est pas un réel enjeu pour un titre qui a surtout une volonté conviviale, et qui poussera du coup des non-danseurs à s'amuser en toute simplicité. Toute sa force réside dans une playlist vraiment attractive avec des titres qui ne vous laisseront pas affalé dans un canapé et vous donneront envie de bouger. (C.B.)

Wii

40 €

Pour tous à partir de 5 ans

RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE :

Claire Bongrand

RÉDACTEURS :

Claire Bongrand, Axelle Desaint et Olivier Piffault