



Ghost pirates of Vooju Island,
Autumn Moon Entertainment /
DTP Entertainment / Micro Application

multimédia

nouveautés

Autumn Moon Entertainment / DTP Entertainment / Micro Application Ghost pirates of Vooju Island

L'aventure démarre sur la conversation d'un prêtre vaudou, d'un cuisinier replet et d'une jolie pirate, qui découvrent qu'ils sont devenus des fantômes. Papa doc, Blue Belly et Jane vont devoir unir leurs efforts pour retrouver leurs corps et surtout empêcher la Reine Zimbi à l'origine de cette malédiction. Nous voici plongés dans un univers de vaudou et de pirates, avec des décors à l'esprit cartoon le tout teinté d'un humour omniprésent, caractéristique de ces jeux d'aventure qui ne se prennent pas au sérieux. Pour réussir, les protagonistes que l'on incarnera tour à tour devront chacun remplir des missions distinctes. À tout moment, on pourra demander l'aide de ses amis d'infortune pour obtenir des informations sur les objets ou manipulations à effectuer en fonction des connaissances de chacun : un atout majeur de ce titre. Une aventure vraiment plaisante, exploitant les meilleurs ressorts des point & click de cette nouvelle veine humoristique. (C.B.)

PC : XP/Vista, processeur 2 GHz, 1 Go de RAM, 4 Go espace disque

40 € 

À partir de 12 ans

Colyby Amertis

Découvrir qu'en 2010, à l'ère des grosses productions aux budgets colossaux, une poignée d'amateurs passionnés peut encore créer et diffuser un jeu vidéo, cela fait du bien. Mais si, en prime, le jeu est une réussite créative et humoristique, on ne peut que dire Bravo ! Le titre du jeu, croisant deux références du jeu d'aventure point & click que sont l'*Amerzone* et *Atlantis*, est un hommage autant qu'un pied de nez. Le ton est donné : les créateurs s'amuse et vont revisiter le genre ! Dans un univers kitch mixant photographie et environnement 3D, le joueur incarne Rodrigue Grandcœur, un notaire chargé d'estimer une maison appartenant à Pétronille, une amie d'enfance qui l'a héritée de son oncle. Pendant que Rodrigue visite la maison,

Pétronille disparaît dans un cri alors qu'elle rangeait de vieux souvenirs au grenier. D'indice en énigme, Rodrigue va basculer dans des mondes décalés et oniriques pour retrouver son amie. Si l'univers est fantaisiste, le titre n'a rien à envier aux meilleurs du genre : le scénario est bien ficelé et la qualité des énigmes est remarquable. Une bonne surprise à télécharger gratuitement sur Internet : pourquoi s'en priver ? (A.D.)

PC

Gratuit à télécharger sur www.amertis.org



À partir de 14 ans

Exozet Games / Mindscape Real Stories : Mon hôtel de rêve

Dans cette collection dédiée aux jeunes filles, ce titre propose de « créer l'hôtel le plus glamour de la planète ». À cet effet, en tant que nouvelle responsable d'un hôtel, vous avez en charge le bon fonctionnement de l'établissement. Il faudra pour cela gérer l'ameublement des chambres, veiller à l'entretien du mobilier, à la satisfaction des clients comme de l'équipe que vous encadrez, tout en organisant des défilés de mode, concerts et autres manifestations qui feront de l'hôtel un lieu incontournable. Sous cet aspect quelque peu superficiel se trouve un bon titre de gestion : on devra apprendre à gérer son budget et à répartir ses dépenses intelligemment pour progresser. Bien sûr, il faut aussi soigner son apparence, mais dans un souci professionnel, surtout en prévision de rendez-vous avec d'importants clients. On regrettera les quatre mini-jeux vite répétitifs mais qui ponctuent tout de même l'aspect purement logistique du titre. (C.B.)

DS

30 € 

À partir de 9 ans

FarSight Studios / Warner Interactive Game party 3

Sans enrobage ou autre faux prétexte, voici un titre regroupant près d'une vingtaine d'activités que l'on pourra découvrir seul ou à plusieurs – tir au panier, fléchette, pétanque, etc. – en passant par un jeu de



coup de cœur



bravo !



intéressant



pourquoi pas ?



problème...



hélas !

Titanic Mystery,
Joindots / Purple Hills / Micro Application



questions réponses. Rien de révolutionnaire, mais la manipulation de la wimote se fait agréablement, les actions à effectuer sont simples et intuitives. On se plaira à découvrir les différents jeux et à tenter de battre des records, ainsi que ses adversaires, réels ou pas. Les activités sont pensées pour des publics divers, de tout âge, en adéquation avec la variété des possesseurs de la console. Certes, les graphismes n'ont rien d'exceptionnel, mais les activités proposées sont suffisamment bien faites pour que cela ne soit pas rédhitoire. À bas prix, le titre remplit son contrat. (C.B.)

Wii

20 €

À partir de 7 ans

Future Games / Micro Application

Tale of a hero

Cette aventure met en scène Olaf, jeune pêcheur fils d'un célèbre héros disparu. Le calme de sa vie auprès de sa fiancée est rompu par l'arrivée de la sorcière Pripogala. Celle-ci vient demander l'aide du jeune homme pour sauver la fille du roi, enlevée par le démon des glaces Krugell, dont le frère a été jadis tué par le père d'Olaf. On va alors guider le jeune homme qui n'a de cesse de faire honneur à la mémoire de son père, en multipliant les conversations, découvertes et combinaisons d'objets pour résoudre les nombreuses énigmes qui jalonnent l'aventure. Des décors un peu vieillots, peu aboutis, et une progression assez simpliste, qui n'empêchent pas de trouver l'histoire bien construite, humoristique, plaisante à découvrir. La difficulté peu élevée permettra de proposer ce titre à un plus large public. (C.B.)

Anglais sous titré

PC : XP/Vista, processeur 2 GHz, 512 Mo de RAM, 2,5 Go espace disque

30 €

À partir de 12 ans

Joindots / Purple Hills / Micro Application

Titanic Mystery

Vous êtes invités à bord du « Titanic », reconstruit à l'identique cent ans après son naufrage. Or ce qui devait être une croisière détendue se voit perturbée par une personne menaçant de faire exploser une bombe, à moins que vous n'arriviez à la démasquer et à désamorcer la bombe... Pour cela, vous devrez fouiller les nombreux lieux du paquebot, par des jeux d'observation et d'identification d'objets cachés, ponctués d'énigmes et de casse-tête. Les titres de ce genre se développent, celui-ci est plutôt bien fait : l'intrigue est bien construite et motive suffisamment le joueur pour que la recherche des objets reste amusante. La possibilité de récolter des bouées de sauvetage permettant de donner des indices est appréciable, seuls les casse-tête peuvent poser problème aux néophytes. Un agréable moment. (C.B.)

DS

30 €

À partir de 10 ans

Mindscape

U-sing

Dans la valse des jeux musicaux, les karaokés sont légion, mais pas sur la Wii. Voici donc un titre attendu. Imaginez-vous dans le rôle d'une nouvelle star en interprétant l'un des trente titres proposés. C'est d'ailleurs la force de ce jeu que d'offrir une gamme aussi variée que les Jackson Five, The Cure, Brassens, Lady Gaga ou Johnny Hallyday. Pour révéler son talent, il faudra tout de même une certaine justesse au départ, le jeu ne laissant que peu de marge, ce qui peut être problématique pour les débutants. Pour les moins timides, plusieurs modes de jeu sont proposés : en duo, en duel, pour réaliser la meilleure performance, ou en mode *battle* – tout en tenant les bonnes notes on envoie des coupures de sons, de paroles à l'adversaire. Certes, cela ne se compare pas aux *Lips* et *Singstars* concurrents, mais cela reste un titre intéressant, malgré une certaine difficulté pour ceux qui n'ont pas l'oreille musicale ! (C.B.)

Wii

40 €

À partir de 9 ans



100 livres classiques, Nintendo

multimédia

Nintendo

100 livres classiques

En présentant ce produit, version française d'un concept déjà décliné en plusieurs modèles sur le marché à l'étranger, Nintendo enrichit la gamme des activités liées aux consoles dites de jeu, et brouille un peu plus les frontières entre genres, pratiques, contenus et supports. Cette carte-mémoire n'est pas un jeu, mais bien une bibliothèque numérique de quelques centimètres carrés, offrant cent titres de qualité littéraire incontestable par des auteurs canoniques. Le choix est français, fait sous label de Gallimard, mais tous les titres sont libres de droit et ne sont historiquement pas du tout liés à cet éditeur (Zola, Maupassant, Tolstoï, Flaubert, Dumas...). C'est une sorte de compilation des textes « classiques » à connaître au collège et au lycée, sans littérature contemporaine cependant. Quel public peut être intéressé ? Des jeunes, dans une approche numérique d'une culture que l'on dit ennuyeuse ? Des adultes cultivés, désireux de passer quelques heures en TGV sans s'encombrer de volumes papiers ? Des personnes de tout âge, désireux d'explorer une culture littéraire classique qu'ils n'auraient pas ? L'ergonomie paraît au premier abord pauvre (texte seul sans illustration sur fond blanc) et fatigante (3 lignes par écran, on tourne tout le temps des pages, et les phrases proustiennes coulent sur beaucoup d'écrans), mais en fait la DS présente un vrai avantage sur de nombreux « Reader », y compris l'IPAD : ça ressemble à un livre, avec une page gauche et droite, et une prise en main physique identique, et c'est plus léger qu'un poche de 500 pages. Tous les boutons et sens de lecture sont paramétrables, ce qui peut intéresser des gauchers... Un petit contenu documentaire sur les auteurs, optionnel, peut intéresser, de même on peut avoir une musique de fond, relaxante ou inutile (mais on peut couper le son...) selon les points de vue. Choisir un titre parmi les cent s'avère malaisé, faute d'index efficace (on doit faire défiler des dos de livres, et du coup on manque de vue d'ensemble), le système de signets est améliorable, et la possibilité d'ouvrir le livre au hasard et de sauter des pages (la liberté du lecteur !)

pas très bien présentée. Cependant, ce titre bat tous les records prix / quantité (la valeur en volumes papier doit avoisiner les 600 € !), et si la sélection ne reflète jamais les goûts personnels de chacun, sa variété permet de toujours trouver un livre (dans cette époque...). La DS, glissée dans une poche de blouson, se révèle une vraie alternative au livre numérique, et un exemple de plus de convergence. Pouvoir constituer sa propre sélection est l'étape suivante ! Pour une bibliothèque ou un CDI, ce titre présente un intérêt réel. Rappelons que la DS est la console la plus répandue au monde, y compris en France, bien plus qu'aucun modèle particulier de portable... En somme, un titre améliorable mais qui ouvre une vraie facette de la lecture numérique. (O.P.)

DS

30 €

À partir de 11 ans

Solibab / Mzone studio / Anuman Interactive

HDO Aventure Mystère & Objets cachés : A vampire romance Paris Stories

La jeune Leïla arrive à Paris, dans le quartier de Montmartre, pour étudier les beaux-arts à l'École du Louvre. Elle y rencontre Uriel dont elle tombe amoureuse mais ce dernier disparaît. Incarnant l'héroïne, vous devrez vous rendre dans plusieurs lieux de la capitale pour retrouver le jeune homme. Cette collection propose des aventures composées d'énigmes aux objets cachés ; ainsi vous devrez retrouver une multitude d'objets qui sont pour la plupart étroitement liés à l'intrigue. C'est tout l'intérêt de ce titre, parmi bien d'autres du même genre, que de proposer une véritable histoire en lien avec la recherche d'objets dans des tableaux composés d'une multitude de choses. Si les déplacements laborieux dans le métro parisien peuvent ennuyer les habitués, pour les autres c'est une très bonne façon d'être à l'aise avec ce réseau de transport, avec des décors réalistes soignés. En revanche il ne faudra que peu de temps pour arriver à l'issue de l'aventure, mais on passera outre au vu du petit prix. (C.B.)



la balle, la valise et le renard du *Petit Prince* sur www.lepetitprince.com

multimédia

HDO Aventure Mystère & Objets cachés : Public ennemies Bonnie & Clyde

Cet autre titre de la collection est intéressant par le point de vue proposé. Dans la peau de Janette Jones Parker, écrivain, vous prenez une chambre dans un petit hôtel du Missouri afin de trouver le calme propice à l'inspiration. Or, en arrivant dans votre chambre, dans le désordre (les objets cachés) vous mettez la main sur le carnet de bord de Bonnie Parker. Dans ses carnets, Bonnie a transcrit tous les détails de ses pérégrinations en compagnie de Clyde Barrow. Vous allez ainsi suivre leur piste, en retrouvant les objets et carnets cachés dans les différents lieux qu'ils ont visités, à travers les États-Unis. Là encore, un scénario bien construit, une recherche d'objets et des énigmes en lien avec l'intrigue. Malgré la courte durée du jeu, on passera un bon moment dans les pas de ces illustres gangsters. (C.B.)

PC : XP/Vista/7, processeur 1GHz, 1 Go de RAM, 100 Mo espace disque, Carte vidéo Compatible DirectX 9 / Mac : OS X 10.4, processeur 1.8 GHz, 512 Mo de RAM, 100 Mo espace disque,

Accélération matérielle 3D OpenGL 1.2 au minimum

Version en téléchargement : PC uniquement

10 € chaque 

À partir de 10 ans

Sites Internet :

Le Petit Prince

www.lepetitprince.com

Avec une série télévisée animée qui se prépare pour la fin 2010 et un long métrage en 3D annoncé en 2013, le Petit Prince s'apprête à devenir une star de l'écran après avoir été un phénomène de l'édition. En témoigne ce site Web lancé en 2009, entièrement dédié à l'ouvrage, son héros, son auteur et tous ceux qui s'en inspirent (associations, collectionneurs...). En sautant de planète en planète, on peut suivre l'actualité du livre au fil des jours, tout savoir sur sa genèse, visiter une galerie de couvertures étranges classées par pays et même partager sa passion sur un forum.

Pratiques pour les enseignants, des fiches pédagogiques sont disponibles en pdf, classées par niveaux et compétences, de la maternelle au CM2. Pour les enfants, la planète Jeux est une belle réussite. En parcourant l'univers, des bulles s'activent pour révéler des activités aussi poétiques qu'esthétiques autour de l'univers de l'œuvre : allumer des réverbères, voyager avec le renard ou jouer à pousse-mouton. Un site d'une grande richesse, même si l'espace boutique n'est jamais bien loin ! (A.D.)



À partir de 7 ans

1 jour 1 actu

www.1jour1actu.com

Si vous regrettez la disparition des *Clés de l'actualité junior*, sachez que « 1 jour 1 actu » est la nouvelle version du quotidien en ligne édité par Milan presse. Si le nom et l'habillage changent, l'objectif reste le même : expliquer simplement l'actualité aux 7-13 ans. Le principe adopté est de choisir chaque jour un sujet d'actualité dans les thèmes « France », « Monde », « Culture » ou « Sports » et d'en extraire un mot-clé, le Mot du jour. Ce mot est d'abord défini de manière générale avant d'être expliqué dans un contexte particulier, celui de l'actualité. Chaque article s'achève par une interpellation du lecteur pour l'inviter à prendre position et par la question du jour pour tester sa compréhension du texte. Bien en phase avec les pratiques des jeunes, chaque texte peut être partagé sur son Facebook, Myspace ou Twitter. Les nostalgiques pourront aussi rechercher d'anciens articles parus depuis 1998 dans la rubrique Archives. Seul regret : le dossier de la semaine n'est plus mis à jour depuis 2008 ! (A.D.)



À partir de 7 ans

RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE :

Claire Bongrand

RÉDACTEURS :

Claire Bongrand, Axelle Desaint et Olivier Piffault