

TEMPS APPRIVOISÉ

À PARTIR DE 6 ANS

Roshin Ono, Mari Ono,
trad. de l'anglais (Grande-Bretagne)
par Hélène Nicolas

Pliages d'avions pour pilotes en herbe

Consacré à l'origami mais plus précisément aux origamis qui peuvent voler, cet ouvrage se démarque dans la production éditoriale actuelle. Après une introduction sur les pliages et les techniques de vol, quatre chapitres sont consacrés aux avions, aux cerfs-volants, aux animaux et aux jouets volants. Le matériel utilisé est simple (une feuille au format A4 ou A5 ou carré), les explications sont claires et illustrées par des photographies détaillant chaque étape et le résultat final. Simples ou compliqués, les modèles sont accessibles pour certains dès six ans. Quelques feuilles d'origami sont également fournies en fin d'ouvrage. Des heures de plaisir et de pliage en perspective! **N.B.**

ISBN 978-2-299-00166-1

17€



b.

AMANITA DESIGN

À PARTIR DE 8 ANS



Botanicula (b)

Après avoir proposé plusieurs jeux, dont l'excellent *Machinarium*, chéris par une communauté de joueurs, le studio Amanita Design nous propose une nouvelle création qui se révèle une fois de plus être un joyau. Dans un décor aux tons doux et chatoyants, vous devez guider cinq petits êtres – mélange d'insectes et de végétaux – qui mettent tout en œuvre pour sauver l'arbre et la végétation dans lesquels ils évoluent. En effet, une sorte d'araignée noire aspire toute forme de vie, laissant un paysage désolé, sans couleur. En cliquant sur les différents éléments et autres créatures, la petite bande va cheminer jusqu'à trouver le moyen de lutter contre le vil prédateur, en résolvant des énigmes jamais insurmontables, ponctuées d'animations délicieusement drôles et tendres. Dans cette ambiance onirique, tant par l'environnement visuel somptueux qui invite à s'immerger dans ce petit monde que par la bande-son particulièrement soignée – primée à l'Independent Games Festival –, tout est réuni pour faire de *Botanicula* un nouveau trésor que l'on aura bien du mal à quitter une fois la quête accomplie. **C.B.**

PC/MAC/LINUX

À PARTIR DE 17€

EN LIGNE UNIQUEMENT

(<http://amanita-design.net/>)

RESPONSABLES ET RÉDACTRICES
DE LA RUBRIQUE
Nadia Boucheta
et Catherine Thouvenin

MULTIMÉDIA

FOCUS HOME INTERACTIVE**FROZENBYTE**

À PARTIR DE 10 ANS

Trine 2

Comme dans le premier opus, il s'agit d'un jeu de plateforme dans lequel vous devez guider trois héros dans cet univers de conte de fées véritablement somptueux, cette fois pour empêcher l'invasion de plantes géantes. On incarnera ainsi le chevalier Pontius, Amadeus le magicien ou Zoya la voleuse dans diverses situations, selon les compétences de chacun. Réflexion et action sont indispensables et étroitement liées pour mener à bien l'aventure, en exploitant les multiples solutions possibles pour franchir chaque niveau. Le mode de jeu en coopération prend évidemment tout son sens avec trois héros, donnant une véritable deuxième vie au jeu. Un incontournable! **C.B.**

PC/PC ONLINE/PSN/XBLA

[test PC]

À PARTIR DE 13 €**NINTENDO**

À PARTIR DE 7 ANS

**Mario Kart 7 (a)**

Dans ce volet dédié à la dernière console de Nintendo, en plus d'une sélection de précédents circuits on en découvre des originaux, aux décors gais et colorés, avec la nouveauté de passages de courses sous l'eau ou dans les airs. La partie maritime ne change que peu la manipulation des véhicules, en revanche en vol, avec un deltaplane personnalisé au gré d'éléments récoltés lors des victoires, il faut manipuler l'engin avec adresse et stratégie. Pas de grande difficulté pour remporter tous les trophées en jouant seul, mais c'est comme toujours en multi que le titre comble les joueurs, que ce soit en local ou en ligne. Mario Kart reste le maître incontesté dans son domaine, et toujours accessible à tout profil de joueurs. Un titre incontournable, comme l'ensemble de la série. **C.B.**

3DS

À PARTIR DE 40 €**NINTENDO****AMBRELLA**

À PARTIR DE 7 ANS

Super Pokémon Rumble

Ce titre est un hors-série dans la multitude des opus consacrés aux Pokémon, puisqu'il ne s'agit plus d'un jeu de rôle, mais d'un jeu de combat, tout en conservant la gestion des plus de 600 Pokémon que l'on va croiser, combattre, apprivoiser et faire progresser. À chaque combat, on choisira le Pokémon le plus compétent en fonction de l'adversaire rencontré, selon le type de chacun : Eau, Feu, Air... Cet aspect est plus complexe et tactique qu'il n'y paraît, puisque le choix du combattant se fait parmi la troupe constituée d'un nombre limité d'individus, et donc le panel des compétences doit permettre de vaincre tout type d'adversaire. Un titre qui ravira les amateurs, tout en étant accessible pour une première découverte, dans un univers coloré et agréable. **C.B.**

3DS

À PARTIR DE 40 €

a.

SEGA

À PARTIR DE 10 ANS



Rhythm Thief & Les Mystères de Paris

Ce titre propose une aventure musicale dans un genre pour le moins original. Dans un Paris somptueusement modélisé, nous allons suivre les pas de Raphaël, jeune homme bien sous tous rapports le jour, devenant la nuit le célèbre voleur Fantôme R qui dérobe diverses œuvres d'art pour retrouver la trace de son père disparu. Pour cela l'aventure jongle entre énigmes et jeux de rythme, permettant de varier les plaisirs, avec plusieurs niveaux de difficulté. On ne peut s'empêcher de penser à l'univers du Professeur Layton, tant pour l'aspect graphique que pour le scénario et l'enquête, jalonnée de passages musicaux dynamiques et colorés, qui pourraient rappeler l'univers décalé du jeu de rythme *Elite Beat Agents*. Improbable mélange qui pourtant séduit très vite par la force d'un scénario convaincant et captivant, ainsi que la qualité des jeux de rythme comme des énigmes, le tout non dénué d'humour. Une très belle surprise à ne pas manquer. On attend une suite. C.B.

3DS

À PARTIR DE 40 €

SONY

INSOMNIAC GAME

À PARTIR DE 8 ANS

Ratchet & Clank : All 4 One

Ce nouvel opus d'un des jeux phares exclusifs de la Playstation propose une aventure mettant en scène Ratchet & Clank. Les deux amis doivent s'allier avec le Capitaine Qwark et leur ennemi juré le Docteur Nefarious pour affronter Z'Grute qui a décidé de les éliminer. La grande originalité du titre est le système de jeu à plusieurs, qui nécessite une véritable coopération plus qu'un mode multijoueur classique, le scénario impliquant de fait la présence des quatre personnages. Sur un écran commun les joueurs vont donc parcourir un univers futuriste, dans la lignée des précédents volets, toujours très riche, varié et empreint d'humour. C'est l'occasion de découvrir un jeu accessible et bien réalisé – sans être le meilleur de la série – et, pour d'autres, de retrouver ces héros pour s'amuser à plusieurs. C.B.

PS3

À PARTIR DE 40 €



SONY

PYRAMID

À PARTIR DE 8 ANS



Patapon 3 (b)

Nous retrouvons avec plaisir dans ce troisième volet ces petits personnages, des silhouettes noires qui semblent évoluer comme des ombres chinoises sur des fonds colorés particulièrement agréables. Vous incarnez le tout-puissant menant sa troupe pour combattre les forces maléfiques qui ont changé les Patapons en statues de pierre. Pour mener à bien cette mission, on utilise les quatre touches-tambours Pata-Pon-Chaka-Don, pour entonner les chants correspondant à chaque action, qu'il s'agisse d'avancer, d'attaquer ou de se défendre, mais surtout sans jamais perdre le rythme. Une gestion plus complexe des personnages pourra rebuter certains, mais cela reste un jeu original que l'on (re)découvre avec beaucoup de plaisir. En avant Pata-pata-pata-pon! C.B.

PSP

À PARTIR DE 15 €

RESPONSABLE ET RÉDACTRICE
DE LA RUBRIQUE
Claire Bongrand



b.