

RÉÉDITION

MEMO

À PARTIR DE 6 ANS



Nathalie Parain

Faites votre marché (a)

On ne peut que se réjouir de la réédition de cet album datant de 1935 : la modernité du graphisme, la pertinence des couleurs adaptées aux différents commerces et la qualité des jeux et lotos, créent des ambiances spécifiques qui suscitent des sensations liées à la vie quotidienne. Même si les petites boutiques sont moins nombreuses aujourd'hui, les jeunes lecteurs seront touchés par cette offre réaliste pour « jouer à la marchande ». C.T.

ISBN 978-235289-166-6

30 €

RESPONSABLES ET RÉDACTRICES DE LA RUBRIQUE

Nadia Boucheta et Catherine Thouvenin



a.

DEEP SILVER / ANIMATION ARTS

À PARTIR DE 12 ANS

Secret Files 3

Trois ans après le précédent opus, les deux héros de la série reviennent dans une nouvelle aventure. Nina est à la recherche de son fiancé Max, qui s'est fait enlever par une mystérieuse organisation alors qu'il effectuait des fouilles sur le site d'une civilisation disparue, anéantie par une énergie radioactive. Pour cela, elle devra parcourir le monde, tout en découvrant le mystère qui entoure cette étrange énergie. Les rouages du *point and clic* sont toujours présents : recherche d'objets à combiner, puzzles et autres énigmes jalonnent l'aventure, avec la possibilité de faire apparaître à l'écran des indices, précieuse fonction pour les débutants. D'une qualité égale aux précédents opus, on regrette cependant l'absence de traduction et le manque de nouveauté. Cela reste tout de même une agréable aventure. C.B.

PC

À PARTIR DE 20 €



DISNEY INTERACTIVE / HIGH IMPACT GAMES

À PARTIR DE 7 ANS

Disney Princesses : Mon royaume enchanté

Disney propose aux jeunes joueuses de se mettre dans la peau d'une princesse. De jeunes fées ont malencontreusement été transformées en lutins facétieux, et ont envahi plusieurs royaumes. Pour les retrouver, une fois « sa » princesse créée et personnalisée, il faut parcourir les univers de Cendrillon, la Petite Sirène, la Belle et la Bête et Raiponce, afin de ramener les fées à leur état originel. En plus de l'aventure, et des différents mini jeux, on peut à tout moment s'occuper de son héroïne, de sa chambre ou encore du jardin potager. Une belle et féérique aventure qui ravira les jeunes princesses en herbe. C.B.

PC / MAC / WII / 3DS

À PARTIR DE 30 €



FOCUS HOME INTERACTIVE / GIANTS SOFTWARE

À PARTIR DE 12 ANS

Farming Simulator 2013

Ce jeu de gestion-simulation propose de s'intéresser au monde agricole. Il faut s'occuper des cultures, de l'élevage, de la vente des récoltes, comme de l'entretien des véhicules et autres tâches indispensables à l'entretien de son exploitation. Cette très large palette d'actions à effectuer a pour objectif de produire une expérience, particulièrement riche en termes de variété et de durée de jeu. Certes l'environnement graphique et l'ergonomie sont loin d'être remarquables, mais ce qui en fait la force c'est l'expérience de jeu qui propose une simulation assez réaliste. Et c'est bien ce qui a conquis un certain public qui n'a pas la (trop?) grande exigence des gamers invétérés. C.B.

PC

À PARTIR DE 30 €



MULTIMÉDIA

MICROSOFT / POLYTRON CORPORATION
À PARTIR DE 10 ANS

FEZ

Les jeux de plateforme au graphismes rétro ont le vent en poupe. Ce titre, s'inscrivant dans cette tendance, met en scène Gomez, un petit personnage composé de gros pixels, qui part à la recherche de pièces éparpillées composant un cube doré. N'ayant jusqu'alors aucune conscience d'une troisième dimension, Gomez se voit capable de passer de la 2D à la 3D grâce à un couvre-chef magique, un fez. La subtilité du passage de la 2D à la 3D, exploitée comme dans un *Paper Mario*, permet de s'affranchir de certains obstacles, d'en révéler de nouveaux, le tout dans un univers simpliste mais somptueusement réalisé. Accessible à un large public, cette aventure est particulièrement plaisante à découvrir. **C.B.**

PC / XBOX 360

À PARTIR DE 10 € [ACHAT EN LIGNE]



NINTENDO

À PARTIR DE 6 ANS



Apprends avec Pokémon : À La Conquête du Clavier

Sortant des habituels jeux de gestion ou d'aventure, l'univers des Pokémon est ici utilisé dans un titre ludo-éducatif. Le jeu est vendu avec un clavier sans fil, reconnu par la console. Il est proposé à l'enfant de débiter en n'utilisant que quelques touches, les actionnant au moment indiqué pour éliminer les obstacles apparaissant à l'écran. Un grand nombre d'exercices permettent de maîtriser progressivement un plus grand nombre de touches et ainsi de pouvoir capturer les pokémons en tapant leur noms. Une très riche idée, judicieusement exploitée, qui initie intelligemment les enfants à la manipulation du clavier. **C.B.**

DS

À PARTIR DE 40 €

NINTENDO / HEADSTRONG GAMES
À PARTIR DE 8 ANS

New Art academy

Après un premier volet réussi, Nintendo enrichit sa méthode d'apprentissage de dessin en leçons et outils, en plus d'une nette amélioration visuelle. Débutant comme initié, chacun accède aux leçons permettant de comprendre et d'acquérir différentes techniques. On pourra créer des œuvres à partir des seules consignes données, utiliser divers modèles, dont ses propres photographies prises avec la console, ou encore exploiter le mode de création libre. Une fois de plus Nintendo propose une intelligente méthode d'apprentissage ludique, s'adressant toujours à un large public. **C.B.**

3DS / DS

À PARTIR DE 30 €

[ACHAT EN LIGNE POSSIBLE]



SONY

À PARTIR DE 7 ANS



Wonderbook : book of spells, le livre des sorts

Sony présente son nouvel accessoire de réalité augmentée, le *Wonderbook*. Il s'agit d'un livre d'une douzaine de pages, simplement illustré par d'étranges figures, qui revêt une allure et des interactions qui dépendent du jeu proposé, ici le *Book of Spells*, de J.K. Rowling. Jeune élève de Poudlard. Vous dénicher dans la bibliothèque *Le Livre des sorts*, le grimoire de Miranda Fauconette. Ce manuel vous propose d'apprendre de nombreux sortilèges. Chaque leçon vous invite à travailler votre prononciation, exécuter le geste adéquat pour lancer des sorts puis à mettre le tout en pratique dans divers jeux. Le grimoire prend vie face à la caméra, le joueur se visualisant au milieu de l'univers, dans une parfaite immersion. Techniquement, les quelques imprécisions de reconnaissance sont dérisoires au vu de la qualité de l'ensemble.

Voici une très intelligente exploitation de l'univers d'*Harry Potter*, une expérience qui, bien qu'un peu courte, ravira les plus jeunes et suscitera l'attente de nouveaux titres exploitant l'accessoire. **C.B.**

PS3 [WONDERBOK + PS MOVE REQUIS]

À PARTIR DE 40 €

[JEU + WONDERBOOK]

WARNER INTERACTIVE/ TELLTALE GAMES

À PARTIR DE 8 ANS



Lego® Le Seigneur des Anneaux

Ce nouveau titre de la licence arrive en même temps que la sortie en salle de *Bilbo le Hobbit*. Dans cette fidèle adaptation de la trilogie culte, agrémentée de l'humour parodique spécifique à la série, on va pouvoir incarner les différents héros de cette fabuleuse épopée. On jongle avec les différents personnages en fonction des situations et obstacles afin de terminer les nombreux niveaux. Le système de jeu des précédents titres est donc repris, avec, pour la seconde fois, de véritables dialogues tirés des films de Peter Jackson qui ont largement inspiré la réalisation. En plus de l'aventure guidée, il est à tout moment possible de parcourir la Comté, Fondcombe, Isengard, le Mordor, etc. dans la plus grande liberté, sans contrainte d'objectif. Les qualités graphiques et sonores sont particulièrement impressionnantes, il ne faut que de quelques minutes pour être plongé dans l'univers. la bataille du Gouffre de Helm est époustouflante. C'est sans aucun doute le titre le plus abouti de la licence, aussi bien par la construction du système de jeu que par sa réalisation. **C.B.**

PC / PS3 / WII / XBOX 360 / 3DS / DS / PSVITA

À PARTIR DE 30 €

RESPONSABLE ET RÉDACTRICE
DE LA RUBRIQUE

Claire Bongrand