

Une salle de gym pour le cerveau

L'actu de la semaine

Des séances d'entraînement personnalisées et conçues pour stimuler les neurones

BRUXELLES ▼ Autant le précéder d'emblée : nous n'abordons pas, avec ce produit, un banal jeu pour ordinateur, mais un logiciel qui a des bases scientifiques et dont l'objectif n'est pas d'amuser, mais de stimuler la mémoire, mieux, de l'entraîner. Certes, à ce propos, de véritables jeux sont déjà sortis et ont connu un certain succès ces dernières années. *HappyNeuron* a édité deux cédéroms chez Emme, la société Mindscape a sorti un *Entraîneur cérébral* et, l'année dernière, le programme du docteur *Kawashima* a aussi envahi les consoles. Ici, nous sommes dans un tout autre registre. Il n'est plus question de jeu, mais, quasiment, de thérapie. *Mindfit*, comme le dit joliment le slogan, est une vraie salle de gym pour le cerveau ! De quoi s'agit-il en réalité et, surtout, en quoi ce produit diffère-t-il des jeux précités ?

Fonctions cognitives

L'oubli, la perte de mémoire, la distraction sont

autant de petites, puis de sérieuses alertes. Les maladies neurodégénératives comme celle d'Alzheimer sont des suites graves. Ce logiciel n'a pas la prétention de les combattre et encore moins de les guérir. Il peut cependant aider à reculer leurs effets, voire même à les éviter. Les fonctions cognitives (relatives à la connaissance) du cerveau déclinent avec l'âge et, jusqu'ici, on estime que c'est normal. La concentration, la perception et la mémoire diminuent, sans que cela ne nous inquiète réellement, même si, souvent, cela nous gêne. On se répète, on oublie, on se rend dans une pièce avec un objectif défini que l'on n'a plus à l'esprit une

fois arrivé, des mots, des visages, des noms et des prénoms nous échappent. C'est l'âge, dit-on alors.

Mindfit a pour but de postposer à défaut d'éliminer tous ces effets négatifs en proposant d'entraîner, régulièrement, notre cerveau. Un entraînement personnalisé – et c'est ce qui prouve qu'il ne s'agit pas d'un simple jeu ! – fait travailler plusieurs capacités cognitives. Celles-ci se présentent sous la forme d'une pyramide avec, à la base, l'attention, puis la perception, la mémoire, l'apprentissage et, au sommet, la prise de décision et la résolution. Le tout est parfaitement expliqué dans le petit module d'introduction qu'il est utile de lire jusqu'au bout.

prendre ensuite. Tout ceci doit permettre au cerveau de reprendre une certaine vigueur, à la mémoire d'être à nouveau plus vive. Les exercices sont variés et basés sur divers éléments, observation, mémorisation, son, vision, réflexe, etc.. Ce programme, a été conçu par le profes-

seur Breznitz, psychologue, et une équipe de chercheurs. Il est distribué en Belgique par Seniors Invest Consult, société située à Walcourt.

Joël Godaert

Mindfit – pour PC – Prix : 120 € – www.mindfit.be – Seniors Invest Consult SPRL; tél. : 071/71.31.13.33



Évaluation et séances

Une fois installé, le logiciel propose une évaluation en trois phases qui lui permet, ensuite, de proposer des séances d'entraînement adaptées au niveau de l'utilisateur. C'est dire qu'à chaque utilisateur, *Mindfit* offre des exercices spécifiques. Ensuite, 24 séances sont à suivre, de l'ordre de deux à trois fois par semaine, une séance ayant une durée de 20 minutes environ. Après ces séances, il est conseillé d'observer une pause de deux mois et de re-

World of Warcraft, un phénomène de masse

Depuis deux ans, WoW s'impose parmi les jeux massivement multijoueurs

BRUXELLES ▼ *World of Warcraft*, numéro un des jeux en ligne massivement multijoueurs (jeux appelés MMORPG) est devenu un véritable phénomène de masse. Il existe même en version jeu de cartes à jouer. Couramment surnommé *WoW*, le participant incarne un personnage qui interagit dans le cadre d'un monde médiéval fantastique baptisé Azeroth. Le personnage doit accomplir des quêtes lui permettant de grandir en notoriété et en puissance. *WoW* est tiré d'une suite de jeux dont le premier, *Warcraft* est sorti en 1995, développé par la société Blizzard Entertainment. Il résu-

rait à lui seul l'univers de *Warcraft* : la guerre entre les *Orcs* et les *Humains*. Devenu un jeu *online*, il propose des graphismes poussés et rassemble désormais plus de huit millions de joueurs de part le monde et son succès a également fait monter de plus de 15 % le chiffre d'affaires de la branche des jeux vidéos.

Constamment mis à jour, le jeu bénéficie d'une première extension, *Burning Crusade*. Le programme de cet *add-on* ne manquera pas d'attirer les adeptes du genre, puisqu'il permet de franchir la limite du niveau 60 et de découvrir un nouveau continent : l'*Outreterre*. Un tel jeu a évidemment un prix. Outre l'achat, il est obligatoire de s'abonner, ce qui ne semble pas gêner ses millions d'utilisateurs.

Menten Michael

World of Warcraft, Burning Crusade – PC – Édition : Vivendi Universal Game

Jeux et logiciels pour PC et consoles

Fuzion Frenzy 2



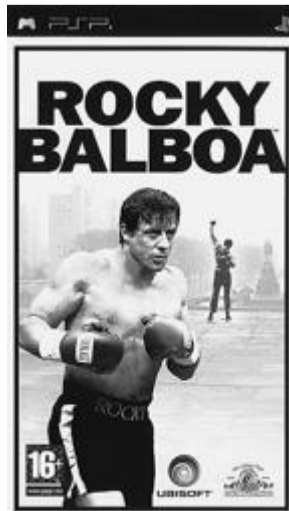
Sous prétexte de payer 30 € de moins qu'un titre normal (39,99 € au lieu de 69,99), doit-on sans sourciller, accepter un jeu bâclé ? Ce *Fuzion Frenzy* est une suite de mini-épreuves à débloquer en différents modes (tournoi ou défis à la pièce) qu'on a emballées dans le contexte de jeux télévisés se déroulant dans le futur et sur différents planètes. Courses, combats, tir (pas forcément au fusil), épreuves sur équilibre, c'est toujours à qui terminera le dernier. Les graphismes sont peu figés et ça patine dans les *lip-pings* (lors des séquences qui encadrent les jeux). Les textures sont nulles, les couleurs sont inutilement saturées (les passages avec de la lave) au point qu'on ne distingue plus qui est où. **E.M.**

Fuzion Frenzy 2 – Xbox 360 – Éditeur : Hudson Soft

Rocky Balboa

Les onze touches de la PSP sont mises à contribution, ce qui vous donne une idée du nombre de combinaisons/actions possibles. Cela reste pourtant accessible. Mason Dixon, l'adversaire majeur du film qui vient de sortir, mais aussi Clubber Lang, Apollo Creed, Ivan Drago, tous sont à un moment ou à un autre disponibles. Des séquences des six épisodes, un bel habillage, la musique de Bill Conti, de bonnes modélisations, une fluidité remarquable et des commandes qui ont du répondant font de ce titre un des meilleurs jeux de boxe toutes consoles confondues. **E.M.**

Rocky Balboa – PSP – Éditeur : Ubisoft



Actionloop



Attention, jeu dangereux. Une fois qu'on s'y attelle, plus moyen de décrocher. Alors, décrochez le téléphone, mettez-vous hors ligne sur MSN, prévenez madame que vous mangerez froid. Dans la lignée de *Tetris*, de *Columns* et autres casse-tête qui nous poussent à vouloir nous dépasser en titillant l'orgueil, Nintendo a pondu un jeu hypercoloré qui commence simple et ou cela se complique à chaque fois. Irrésistible, on y lance – à coups de traits au stylet – des boules de couleurs pour faire disparaître à temps des chenilles d'autres boules qui dévalent en spirale des parcours qu'on pourrait assimiler à des montagnes russes. On est vite dépassé par les événements. Mais c'est plus fort que soi, on s'accroche. Signalons aussi que si on joue en Wi-Fi avec une seconde console, un seul jeu suffit. **E.M.**

Actionloop – DS – Éditeur : Nintendo

La petite sirène : l'aventure sous-marine d'Ariel

Le dessin animé a permis à Disney de renouer avec le succès, le film retrouvant la pêche et le charme de ceux d'antan. Pas grand-chose à dire sur cette version DS, les développeurs ayant paré au plus simple. On explore, on résout de petites énigmes, les décors sont variés et colorés. Par contre, Ariel est moins bien figée et fait parfois tâche eu égard au soin apporté aux environnements. L'histoire ? Ursula menace le royaume des mers, mais Ariel est là pour enquêter. On travaille à la croix directionnelle et en soufflant parfois dans le micro pour gonfler des bulles, par exemple. En collectant divers objets on permet à Polochon de faire des tours de magie ou de visionner un micro-extraits du film dans une boule de cristal. **E.M.**

La petite sirène : l'aventure sous-marine d'Ariel – DS – BVG



Madden NFL 2007



Le foot américain, ici, ça ne décolle pas. Ce titre aurait pu être un bon tremplin pour y parvenir. Seulement voilà, il est 100 % en anglais et ce qu'il y a dans le mode d'emploi (en français) ne suffit pas à en saisir les règles. Seuls les initiés auront le privilège de goûter les joies de ce sport, décuplées par l'usage de la *Wiimote* qu'on manipule à toutes les sauces. Avec, dans la main droite le *Nunchuck* pour déplacer les gars sur le terrain. Pour paraphraser le titre d'un LP bien connu d'Elvis : "8.000.000 de fans ne peuvent se tromper". C'est le nombre de gens qui ont acheté ce titre aux États-Unis. Soit deux millions de plus que *FIFA 07* dans le monde... **E.M.**

MADDEN NFL 2007 – Wii – Éditeur : EA

Enregistrer sous

En bref...

► Le site *YouTube* s'avère un étalage parfait pour les éditeurs de jeux vidéo. *THQ* y diffuse les séquences de leurs jeux à venir. Une manière d'obtenir une belle pub à l'œil. Sur <http://www.youtube.com/codiesgames>, vous pourrez voir des images de *Heatseeker*, un jeu de combat aérien commenté par un de ses développeurs. **E.M.**

► Microsoft prévoit de sortir une carte mémoire de 512 Mo pour sa Xbox 360. Prévue en mars aux États-Unis, on ignore encore si elle sortira simultanément en Europe. Bien qu'avec Internet, les achats en ligne dans des boutiques spécialisées seront directement possibles partout. **E.M.**

► On y faisait déjà allusion : contrairement aux PlayStation Store de Sony, le chargement en ligne des jeux Xbox (sur le site Xbox Live Arcade) ne peut dépasser 50 Mo. "Ne pouvait" plutôt, car Microsoft a décidé, à l'instar du géant nippon, d'augmenter cette capacité à 250 Mo, voire 450. **E.M.**

► Sony promet un million de PlayStation 3 disponibles le jour du lancement de la console, en Europe. Pour Sony, comme ce fut le cas pour Nintendo et la Wii, la formule est la même : "Ce sera le plus grand lancement que l'industrie n'ait jamais vu !". S'agissant de la Belgique, aucun chiffre, mais cette formule : "Sony va respecter les proportions des différents marchés en divisant les quantités de manière équitable". **E.M.**