

# Trolls de Troy, une belge production

L'actu de la semaine

Le jeu issu de la célèbre BD a été développé par Belle Productions à Genval

**BRUXELLES** ▼ Sorti fin de l'année dernière, *Trolls de Troy*, jeu d'aventure directement inspiré par la BD du tandem Arleston-Mourier, aura-t-il une suite ? Ceux qui l'ont découvert et qui estiment, peut-être, qu'il est avalé un peu vite le souhaitent. "Ce n'est évidemment pas impossible, mais il est indispensable pour cela que le premier numéro soit une réussite", soulignent François Delpierre et Marc Meurisse, deux des principaux responsables du studio Belle Productions. Un studio belge, installé à Genval, qui produit depuis

quelques années maintenant des jeux vidéo: la série *Affaire à Suivre*, très BD également, puis *Tristan et les trois mousquetaires* et d'autres réalisations comme *Patrimonia*, jeu culturel téléchargeable gratuitement. Un autre concernant la ville et les handicapés est en cours.

Avec *Trolls de Troy*, le studio belge s'est cependant attaqué à un plus gros morceau. "Avec un plus gros budget ! La première bataille fut de convaincre les éditions Soleil de nous faire confiance. Les auteurs ont flashé sur la démo que nous avons produite. Ensuite, avec Mindscape comme partenaire pour l'édition du jeu, nous sommes passés à la phase de la réalisation. On s'est réellement glissé dans la peau des auteurs." Le jeu correspond assurément à l'esprit déjanté et bourré d'humour de la BD. Les décors semblent, eux aussi, sortis tout droit des livres. Et pour ceux qui ne connaissent pas ceux-ci, une BD numérique est incluse. Ainsi le studio

de Genval a-t-il connu quelques mois d'intenses effervescences. "En dehors des sept salariés, nous avons engagé une dizaine d'indépendants, dont plus de la moitié de fidèles avec lesquels nous avons déjà travaillé. Ce fut le rush jusqu'au bout, nous avons

même accusé un peu de retard."

Le jeu est sorti juste avant les fêtes, figurant parmi les (trop) nombreuses parutions à cette époque. "Nous ne pouvons pas encore être satisfaits au niveau de sa vente, admet encore Marc Meurisse, l'administra-

teur délégué. Nous avons sans doute aussi manqué de visibilité." Or, Belle Productions s'est directement engagée, puisque la société coproduit le jeu. Et bien entendu, comme il ne concerne que le marché francophone, pas question de songer à atteindre des chiffres vertigineux au niveau vente, comme les supers productions d'Ubisoft ou d'Electronic Arts, déclinés en de multiples versions et distribués quasiment partout dans le monde. En plus, jusqu'ici, il n'est question que d'un jeu PC.

"Un portage sur DS est en projet, précise François Delpierre. La DS connaît un joli boom actuellement, donc cela se justifie. Mais là encore tout dépend d'abord du succès de la version PC." Quand on voit le nombre de BD que compte déjà le titre, on imagine mal un seul numéro au niveau du jeu...

Joël Godaert

www.trollsdetroy-lejeu.com



Les personnages, les décors et, surtout, l'humour et l'ambiance de la BD sont parfaitement reproduits. (MINDSCAPE/BELLE PRODUCTIONS)

## Jeux et logiciels pour PC et consoles

### Buzz Junior Dino Den



Du fait que pas mal de propriétaires de PS2 possèdent déjà les buzzers, les titres qui en usent ont désormais toutes les chances de bien se vendre. Ce titre, tout en 3D très soignée, est pensé pour quatre buzzers et ne demande pas, comme c'est généralement le cas, d'être cultivé. Le buzzer y sert de commande seule, en pressant les touches ou en usant des deux ensemble. S'il fallait voir les choses sur un plan médical, on dirait qu'il développe les réflexes et la coordination des mouvements. L'univers est celui de dinosaures souriants qui sont engagés dans plus de trente mini-épreuves, courses, adresse, attention...

E.M.

Buzz Junior Dino Den - PS2 - Éditeur: Sony

### Totally Spies : Totally Party

Inspiré d'une série télévisée pour jeunes filles, on y gère trois lycéennes espionnes. Être agent secret n'exclut pas la féminité et ces demoiselles auront aussi à cœur de prendre soin de leurs tenues avec lesquelles elles pourront d'ailleurs défilier. Cela étant, l'essentiel du jeu réside en un jeu de plateau (avec des cases bonus qui fournissent des armes et gadgets) où la plupart des cases conduisent vers un mini-jeu qui, une fois débloqué, peut être rejoué à la carte. Le public visé trouvera vite ses marques, la facilité des épreuves proposées constituant même un argument. Et si, malgré tout ça coince un peu, et bien on appelle papa ou maman.

E.M.

Totally Spies : Totally Party - PS2 - Éditeur: Ubisoft



### Ace Combat 6 : Fire of Liberation



Question graphique, rien à redire, les avions sont bien modélisés. Et question maniabilité, c'est du combat aérien. On accélère, vire, effectue des figures qu'une pression de bouton exécute à votre place. La réalisation soignée, les cinématiques, la fluidité et le répondeur des commandes favorisent une bonne immersion. Au gré des missions, on tient les manettes de zincs plus puissants, plus aptes à remplir des tâches peu variées pourtant et pour lesquelles on peut se faire aider en donnant des ordres. Parce qu'il est facile à maîtriser, le jeu pourrait attirer un large public mais au détriment de celui - plus exigeant - jusque-là fidèle à la série.

E.M.

Ace Combat 6 : Fire of Liberation - Xbox 360 - Éditeur: Namco Bandai

### Advance Wars : Dark Conflict

En adoptant une approche graphique attractive et des cadrages serrés, *Advance Wars* a rendu le *War Game* contemporain moins rétrograde à ceux que le genre, trop proche des jeux de plateaux (dont il conserve les spécificités du tour à tour et des déplacements sur carte), décourageait. Cet épisode (second sur DS), tient aussi par son ambiance qui entoure un scénario mature, sombre et profond : on ne fait pas que se battre, on explique pourquoi. Ce qui motive le joueur. L'histoire évoque un monde dévasté où il s'agit de protéger les survivants contre les pillards et ceux qui sont prêts à tout pour survivre tout en s'emparant de positions stratégiques. Les batailles répondent à des scénarios ce qui implique certaines contraintes, mais on peut créer une vingtaine de cartes.

Advance Wars : Dark Conflict - DS - Éditeur: Nintendo



### Naruto : Ninja Destiny



Avec son histoire narrée dans l'écran supérieur, la cartouche affiche des graphismes réussis (3D détournée) mais plutôt simplistes. Et le texte raconte brièvement l'histoire habituelle, celle de Naruto Uzumaki qui espère, par son courage et sa vaillance, gagner l'estime de gens de son village. La zone de combat se substitue alors à celle du scénario et dans l'écran inférieur apparaissent six symboles qu'on peut pointer au stylet, mais vous aurez vite fait d'utiliser le pouce. D'autant que les combats se font aux touches. Il y a deux modes : histoire qui débloque les personnages et combat. Plus un mode combat sans fil. Si les mouvements sont fluides, ils manquent cependant de vivacité. On passe donc sa vie à se téléporter pour éviter les coups et à taper. D'où une attitude assez presse-bouton.

E.M.

Naruto : Ninja Destiny - DS - Éditeur: Tomi

## Enregistrer sous

### En bref...

► Satoru Iwata, P.D.G. de Nintendo, a déclaré que dix millions de jeux avaient été vendus *online* via la Wii. Pour autant les jeux en boîtes ne sont pas encore menacés. Il leur prédit une durée de vie d'encre, au moins, trois ans. Cela impliquerait-il qu'à cette période une nouvelle console sortirait ?

E.M.

► Electronic Arts annonce la sortie d'un tout nouveau Tetris pour téléphone mobile. J.G. ► Il fallait s'y attendre : le fait que Microsoft ait sorti différents modèles de consoles, sanctionne les *petits*. Ceux qui disposent d'une configuration sans disque dur intégré (les modèles Core et Arcade) ne peuvent jouer *Burnout Paradise* en ligne. Or, cette option constitue un des atouts majeurs du titre.

E.M.

► 98 millions de *Sims*, tous titres et formats confondus, ont été vendus depuis 2002, année de la création de la série. Quand on pense qu'un jeu coûte en moyenne 4,5 euros, ça fait quelque chose comme 441.000.000 euros soit plus de 17 milliards de nos anciens francs belges.

E.M.

► Le mois d'avril sera chaud, et plus particulièrement la dernière semaine, quand Nintendo sortira sa planche à fitness (Wii Fit, 1.500.000 vendus au Japon), Sony son GPS (*Go ! Explore*, le 28 avril) et *Take Two Grand Theft Auto IV*, le lendemain, le 29.

E.M.

www.dh.be/jeuxvideo

**JOUEZ & GAGNEZ**

5x Final Fantasy I

5x Final Fantasy II

\* 1€ par sms env./reçu. Les gagnants seront avertis par courrier.

**CONCOURS EXCLUSIF DH**  
(lecteurs & abonnés)

Comment participer ?

**Envoyez FINAL par sms au 3054\***

et répondez à la question qui vous sera posée.

LA DERNIERE HEURE  
LES SPORTS