



# MULTIMEDIA



1. Les Furby reviennent, désormais associés à une application Android et/ou iOS. 2. Genibo, de Dasatech, est un chien électronique coréen. 3. Le Robo Fish de Splash Toys s'anime, une fois plongé dans l'eau.

## De drôles d'animaux sous le sapin

**Noël 2013 pourrait être un Noël électronique. Outre les tablettes promises à un franc succès, les animaux électroniques devraient aussi investir les foyers.**

Difficile de ne pas craquer. Vous saviez qu'il ne fallait pas passer dans ce rayon animalerie avec vos enfants. Chiots, chats et poissons rouges vous attendrissent alors qu'on vous assaille d'« allez papa/maman on le prend ». Céder, cela revient bien souvent à faire plaisir quinze jours à ses enfants pour ensuite, parfois des années durant, veiller au soin de l'animal ainsi adopté. Parce que les animaux ne sont pas des objets, il est parfois préférable d'acheter un robot qui, grâce aux incroyables progrès de la technologie, peut donner aux enfants l'illusion de posséder un petit animal.

**Petit poisson mais gros succès**  
Les avantages des animaux électroniques sont nombreux : ils ne meurent pas (il suffit généralement de changer les piles pour les ranimer), on ne les nourrit pas, on ne change pas forcément l'eau du bocal toutes les semaines, on ne les sort pas à 6 h du matin dans le froid, etc. Et on peut aussi, sans souci, continuer de partir en week-end ! Pas étonnant que certains d'entre eux connaissent un incroyable succès comme les Robo Fish de Splash Toys, petits poissons multicolores (à partir de 6 € le poisson). Lancé en mars, ce petit poisson « est très vite devenu la coqueluche des 5-8 ans », selon une étude menée par The NPD Group qui classait ce drôle d'animal deuxième meilleure vente des

jouets en France au mois de juin. Il faut dire que ces poissons rouges qui s'animent une fois plongés dans l'eau et qui fonctionnent sur pile sont à la fois réalistes et amusants (même si l'autonomie des piles s'avère en fine réduite). Des poissons qui font évidemment songer aux Zhu Zhu Pets, petits hamsters électroniques et mécaniques qui ont aussi connu un certain écho auprès des enfants (à partir de 20 €).

**Furby : le grand retour**  
D'autres animaux/jouets plus ou moins réalistes tentent évidemment d'investir le lucratif créneau de l'animal de compagnie virtuel. Les Furby font ainsi cette année leur grand retour (de 65 à 85 € environ selon les modèles). Initialement commercialisé à la fin des années 90, ils sont désormais associés à une application Android et/ou iOS grâce à laquelle il devient possible de nourrir, soigner ou laver virtuellement son petit animal. Un étrange animal qui offre une parfaite illusion d'interaction avec les enfants dès 6 ans et dont le prix reste abordable. Ceux qui recherchent plus de réalisme pourront toujours jeter un œil du côté des robots chiens imaginés par Sony (Aibo) ou Dasatech (Genibo). Des bijoux de technologie vendus la bagatelle de 2.000 €. Il paraît que quand on aime on ne compte pas...  
**JEAN-FRANÇOIS MORISSE**



**Tamagotchi**  
**Le retour**  
Les Tamagotchi, créateurs électroniques de poche de Bandai, seront de retour en janvier 2014. Vendus à plus de 40 millions d'exemplaires dans les années 90, ces petites créatures virtuelles tenteront de séduire à nouveau les 7-9 ans en proposant 24 races différentes. Une fois encore il faudra nourrir, soigner et dorloter ces « animaux » imaginaires et virtuels qui ont aussi l'immense mérite de tenir dans la poche. Les Tamagotchi Friends réitéreront-ils le succès de leurs prédécesseurs 17 ans après ?  
**J.-F. M.**



**GULLI**  
**Du petit au très petit écran**  
Il y a de quoi faire avec cette tablette Gulli, disponible en version 7" ou 10", avec ses quelque 50 applis de Cut the Rope à Fort Boyard, en passant par l'Histoire de France Junior, des cahiers de vacances et des applications pour apprendre à lire ou à compter. S'ajoutent à cela des BD interactives, des magazines numériques, des « book »... Une véritable mine d'activités bénéficiant d'un excellent contrôle parental. Des parents qui auront aussi accès à une zone Android standard pour profiter de l'appareil. Avec son disque dur 8 Go et son lecteur de carte SD (une carte 4 Go est même incluse), cette tablette risque bien de faire un carton sous les sapins.  
**J.-F. M.**  
199 € pour la version 7". 259 € pour la version 10".



**IPHONE**  
**Transformez-le en console de jeux !**  
Et si vous transformiez votre iPhone en une véritable console de jeux portable ? En « clipsant » son iPhone (modèles 5, 5s, 5c et iPod Touch 5e génération uniquement) sur cet étrange accessoire, on transforme le smartphone en une véritable console de jeux. Croix de direction à gauche, boutons de commande à droite, et au centre, le téléphone sur lequel on peut évidemment s'adonner au plaisir de centaines de jeux vidéo disponibles sur l'AppStore d'Apple. Évidemment, tous les jeux ne se prêtent pas à ce style de contrôle mais pour certains, action ou course, l'effet est immédiat et le plaisir aussi. Avec ce nouvel accessoire, Apple ira-t-il concurrencer les consoles portables de Sony ou Nintendo ? Une concurrence qui existe déjà de facto depuis 2007 et que des succès comme Angry Birds ou Candy Crush suffisent à illustrer. Peut-être, mais entre le prix des iPhone, souvent prohibitif, et celui de cette manette, il faudra être un joueur motivé pour transformer son téléphone en véritable console.  
**J.-F. M.**  
99 € environ.



**Nintendogs**  
**Toujours fidèle**  
C'est un jeu dont le succès ne se dément pas depuis des années ! Les animaux virtuels de Nintendogs et Cats pour console Nintendo 3DS proposent aussi aux joueurs de prendre soin de petits animaux virtuels. On peut jouer avec eux, les éduquer, les laver, les nourrir... Et les ranger dans son sac une fois qu'on souhaite passer à autre chose. Indémoudable et adorable.  
**J.-F. M.**  
40 € environ.



**En partenariat avec Jeux Vidéo Magazine**  
En kiosque ou sur internet : [www.jeuxvideomagazine.com](http://www.jeuxvideomagazine.com)