

PS2. Singstar Pop Hits 2 reprend le micro



250.000 exemplaires, c'est le nombre de jeux vendus depuis la sortie du premier titre de la série SingStar, il y a trois ans. Sony décide donc de ne pas en rester là et de remettre le couvert, en cette fin d'année, en sortant un Singstar Pop Hits 2. Une sortie très proche du premier Singstar Pop Hits, paru en juin dernier et vendu à 60.000 exemplaires.

Comme dans les précédents titres, le jeu est un karaoké sur Playstation 2 avec les dernières nouveau-

tés. Des titres qui ne sont pas sélectionnés au hasard puisque, pour faire partie du choix final, il faut figurer en tête des hits en France et être issus du répertoire francophone.

D'où la présence dans ce nouveau jeu, du très délirant Fatal Bazooka de Michaël Youn, du roi du clubbing David Guetta ou encore du très bon chic bon genre Bénabar... Bref, on l'aura compris, ce jeu permet à toute la famille et à tous les styles de joueurs de participer.

Côté gameplay, rien de bien sorcier, il existe un mode solo et un mode duo, accompagnés de différentes options comme la possibilité de modifier sa voix, de s'enregistrer... Un jeu idéal donc en ces temps où les plus jeunes accros de la Star Ac' n'ont qu'une idée: devenir une star de la chanson...

Carole Crayou

Singstar Pop Hits 2. Pour les douze ans et plus. 29 € sans les micros, 49 € avec. Sortie le 12 décembre.

Super Mario Galaxy. La tête dans les étoiles!



C'est toujours un événement! La sortie d'un nouveau Mario est attendue par des millions de joueurs. Ils ne seront pas déçus par les dernières aventures du plombier moustachu sur Nintendo Wii. On oubliera rapidement le scénario. Comme d'habitude, la princesse Peach a été enlevée. Mario devra parcourir une multitude de galaxies pour la retrouver. C'est bien ce nouveau terrain de jeu qui fait de Super Mario Galaxy une bom-

be ludique. Mario va voler de planète en étoile avec une simplicité enfantine. On dirige Mario avec le stick directionnel du Nunchuk. Quand on agite la Wiimote, Mario se met à tourbillonner pour assommer un ennemi ou détruire un élément du décor. La gravité va également pimenter votre quête d'étoiles pour débloquent des nouveaux niveaux.

Dans la peau d'une abeille

En quittant le plancher des vaches, Mario atteint des sommets dans le jeu de plateformes. On retrouve les bases de la série. Mario possède toujours ses attaques classiques. Mais... Nintendo a prévu de nouveaux costumes avec des nouveaux pouvoirs pour surprendre le joueur. Mario dans la peau d'une abeille! C'est très surprenant. Avec des graphismes plutôt jolis, Super Mario Galaxy ne déçoit pas. Bien au contraire. À posséder absolument.

Éric Rannou

Super Mario Galaxy. Sur Nintendo Wii. Pour tout public. Prix: 50 €.

VU SUR LE WEB PAR JEAN GUILBAULT

DEEZER. LA MUSIQUE GRATUITE ET LÉGALE. Ecouter gratuitement de la musique sur internet, et en toute légalité, c'est désormais possible sur www.deezer.com. Créé en France en juin 2006 et traduit en seize langues, ce site propose, en effet, à l'écoute - en qualité mp3 - un catalogue de plusieurs centaines de milliers de titres enrichi quotidiennement. On ne télécharge rien et il suffit juste de cliquer sur la chanson souhaitée pour l'entendre. Tout ça est désormais légal puisque les créateurs ont non seulement signé un accord avec les sociétés de droits d'auteur mais également avec Sony BMG, deuxième major mondiale, qui met ainsi à disposition un catalogue de 165.000 titres.

GOOGLE EARTH. BALADE DANS L'ESPACE DEPUIS SON PC. Google Earth, tout le monde connaît. Mais depuis peu, ce logiciel gratuit qui permet de visualiser la Terre grâce à des photographies aériennes ou satellites propose d'explorer les étoiles avec sa fonction Mode ciel, accessible soit dans le menu affichage ou en cliquant sur l'icône la plus à droite dans la barre horizontale. Comme sur Terre, on se balade dans l'espace avec sa souris, en zoomant avec la molette. Attention à bien cocher les fonctions Base de données primaires - qui font apparaître les noms des constellations, planètes... - sinon on se perd vite ! À noter que des photos prises par le satellite Hubble et de nombreuses fiches explicatives - en anglais pour l'instant - sont disponibles. À télécharger sur earth.google.com.



Page réalisée en partenariat avec SVM

Numéro de novembre SVM N° 264 en kiosque, 4,25 €

Nao. Le premier robot français

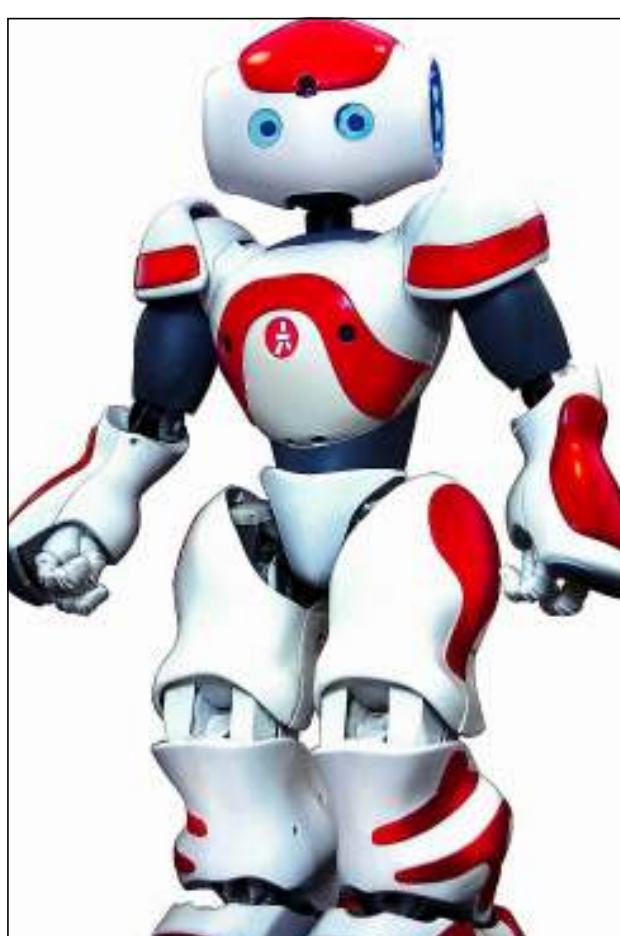
Il est le premier robot français, et même européen. SVM a rencontré ce petit humanoïde en gestation, conçu dans une start-up parisienne.

Nao a tout d'un beau bébé. Il pèse 4,5 kg et mesure 57 centimètres. Sa maman a deux ans et demi et presque toutes ses dents... elle attend encore le soutien de quelques fonds d'investissement pour atteindre sa taille adulte. Ce n'est qu'à ce moment-là que Nao pourra vraiment prendre son envol. Il aura enfin toute sa tête, ses vrais pieds, ses vraies mains; car pour l'instant, Nao est un prototype. Encore fragile.

La première fois que nous l'avons rencontré, il sortait d'une mauvaise chute et s'était tordu le cou. Un accident de danse... Bruno Maisonnier, le père de la société Aldebaran à l'origine de cette création, avait du coup interdit tous les mouvements d'équilibre à son Nao. Il en prend soin, forcément, c'est son unique prototype entier. Quand il sortira sur le marché, il parlera une dizaine de langues, dont plusieurs dédiées en particulier au public asiatique (mandarin, coréen, chinois...).

Un ordinateur dans la tête

Il aura un ordinateur dans la tête (pour l'instant il le porte sur son dos car il est encore trop gros), des piles dans le thorax et plus un seul fil ne dépassera (sécurité et esthétique obligent). Nao connaît déjà quelques tours que ses concepteurs lui ont appris. Il sait prendre des photos, se connecte à Internet en Wi-Fi, peut rapatrier de la musique de votre ordinateur et vous jouer un morceau, il sait se recharger seul en allant s'asseoir sur sa station (une petite chaise), ce qui veut dire qu'il



● *Nao n'est pas un être figé: son propriétaire peut l'améliorer à sa guise, avec un peu de savoir-faire, en accédant à ses circuits pour lui adjoindre de nouvelles fonctions et accessoires. (Photo DR)*

est capable de cartographier un appartement, par exemple, repérer dans quelle pièce il se trouve et par où passer pour retrouver le chemin de sa chambre. Ses géniteurs promettent même qu'il pourra taper le carton avec sa famille d'accueil, jouer une partie d'échecs et se relever seul en cas de chute même s'il se retrouvait les quatre fers en l'air...

« Nous avons dû accélérer la fabrication du prototype pour les besoins de la Robocup, explique Bruno Maisonnier. On lui a mis des mains figées notamment, ce qui n'était pas gênant pour jouer au football, et surtout c'était plus robuste ». Car Nao a été choisi cet été par le comité organisateur de la prestigieuse Robocup, un tournoi international de robotique

Au fait, c'est quoi un bon robot ?

Le robot majordome, l'humanoïde à tout faire, qui accueille les invités avec une serviette blanche posée sur le bras avant de retourner au service des petits-fours... ça, c'est du pur fantasme, selon Frédéric Kaplan, ingénieur et docteur en intelligence artificielle: « Cela n'a aucun sens du point de vue de l'ingénierie ! Une machine doit avoir la forme adaptée à sa fonction. Pour les tâches domestiques, la forme humanoïde est loin d'être la plus pratique. » C'est ainsi que le meilleur robot ménager pour la vaisselle est un lave-vaisselle. Qu'en est-il plus précisément des robots de compagnie, de loisirs, comme les appelle Frédéric Kaplan, qui leur a consacré un livre (<http://www.machines-apprivoisees.com/fr>) ? « Le secret, c'est sa présence, nous confie-t-il. L'homme doit sentir que le robot partage le même monde que lui. Typiquement, lorsqu'on lui montre un objet, il faut qu'il ait une réaction rapide et appropriée. » Notre robot, on a juste besoin qu'il fasse attention à nous...

Imprimante photo 10x15. À faire pâler un labo photo !

Superbe qualité d'image et vitesse d'impression record pour le nouveau fleuron des imprimantes photo d'Epson.

En 40 secondes, la PictureMate 290 produit une photo certes plus chère (0,29 €) mais aussi belle que celle tirée par un studio photo. Couleurs vives, brillant de surface bien régulier et trame invisible sans une bonne loupe sont au rendez-vous. C'est si joli que l'on regrette que la machine soit incapable, à la différence des modèles d'HP, d'imprimer en 13 x 18 ou en 10 x 30.

Ici, pas d'écran tactile géant, juste un «petit» LCD couleur de 9 cm de diagonale pour visualiser, retou-



● *Avec L'Epson PictureMate 290, (280 €), les impressions sont excellentes et prennent très peu de temps.*

cher et imprimer les images, avec ou sans pc.

Une utilisation simple et agréable

Malgré son look assez étrange, genre baril de lessive, l'Epson se révèle très simple et agréable à utiliser, tout en offrant de nombreuses options d'impression: mise en page, édition d'une planche index, modes sépia ou noir et blanc... La PictureMate 290 accepte bien entendu tous les formats de cartes mémoire courants, mais aussi les clés mémoire USB, les disques durs externes et les appareils photo équipés PictBridge, via une prise bêtement placée à l'arrière du boîtier.

La machine intègre aussi un récep-

teur Bluetooth pour éditer facilement les images d'un téléphone portable. Plus fort, elle peut sauvegarder directement, et sans PC, les images sur CD, grâce à un petit graveur 10X placé dans le bas du boîtier et qui lit aussi les DVD.

Patrick Bertholet

dont l'objectif est de créer une équipe de football composée des meilleurs robots. Parmi l'ensemble des consortiums qui ont présenté leur projet, c'est Nao qui a remporté la place d'honneur. Il s'est ainsi retrouvé propulsé successeur de l'Aibo, le célèbre chien robot de Sony dont la production a été interrompue en mars 2006. Une belle pub pour Nao ! Mais un contexte moins facile. « Nao est positionné comme le plus sophistiqué des robots - c'est un humanoïde interactif et programmable -, pourtant il ne peut pas se reposer sur le soutien d'un pôle robotique fort, qui n'existe pas en France », souligne avec insistance Bruno Maisonnier. Ce qu'il constate, c'est qu'en Corée, la situation est nettement plus favorable: là-bas, on s'est fixé l'objectif de 100% des foyers équipés d'un robot domestique dans vingt ans...

Record à battre !

Alors, Nao est-il handicapé par sa nationalité ? On le saura vite: si Nao se retrouve dans les rayons mi-2008, c'est gagné. Pour le premier round, en tous cas. Car se posera une autre question, tout aussi cruciale: le public l'adopte-t-il ? Aibo s'est vendu à 150.000 exemplaires, en sept ans. Il avait du chien, faut dire ! Un marché potentiel qu'aimerait bien récupérer Aldebaran...

Nao, lui, sera vendu dans les 3.000 €, soit un peu plus cher que l'Aibo. Mais ce que nous retiendrons surtout, quel que soit finalement l'avenir de Nao, c'est que fabriquer un humanoïde, et même l'un des plus perfectionnés du monde, dans un petit local, à Paris, c'est possible, désormais. Les composants existent, sont plus petits, moins chers, les techniques de prototypage sont de plus en plus rapides... Tout est là pour que s'ouvre enfin une ère propice au développement massif de la robotique. Les plus enthousiastes affirment même qu'il se passe la même chose, en ce moment, avec la robotique qu'avec l'informatique il y a trente ans. Amis robots, faites des petits, le XXI^e siècle vous tend les bras !

Delphine Sabattier

Nao: portrait robot Processeur Geode à 500 MHz. 21 degrés de liberté. Caméra VGA dans la tête, amovible. 4 micros, 2 haut-parleurs, 8 capteurs de pression, module sans-fil Wi-Fi 802.11g.

Caractéristiques Imprimante photo jet d'encre 10 x 15, 5 760 x 1 440 ppp Cartouche 1 bloc comprenant les 3 couleurs primaires et le noir Graveur CD-DVD intégré Connectique USB 2, PictBridge, lecteur de cartes CF, SD, MMC, MS, xD, Bluetooth Batterie rechargeable en option (69 €) Consom. pack encre + 150 feuilles 10 x 15 (43,50 €) Dim. 23 x 34 x 28,8 cm Poids 3 kg.