Console : Pack Ã□tudes SupÃ©rieures du Dr. Kawashima, sur Kinect
Console
PostÃ© par : ThomasG
PubliÃ©e le : 24/3/2011 10:30:00

NAMCO BANDAI Games Europe S.A.S. a annoncÃ© la sortie prochaine de deux packs complÃ©mentaires pour**l'EntraÃ®nement CÃ©rÃ©bral et Physique du Dr. Kawashima**, exclusivement sur Kinect, l'interface de jeu et de divertissement sans manette pour la console Xbox 360.

Les packs complÃ©mentaires appelÃ©s Â« **Etudes supÃ©rieures** Â» comprennent de nouveaux exercices passionnants et des modes de jeu inÃ©dits pour stimuler votre cerveau et votre corps. Au programme : maths, logique, rÃ©flexes, mÃ©moire et aptitude physique grÃ¢ce au **capteur Kinect pour Xbox 360**.

Â« **Etudes supÃ©rieures I** Â» sera disponible dÃ¨s le 23 mars et Â« Etudes supÃ©rieures II Â» fin avril. Dans l'EntraÃ®nement CÃ©rÃ©bral et Physique du Dr. Kawashima, les packs complÃ©mentaires appelÃ©s Â« Etudes supÃ©rieures Â» continueront Ã stimuler votre esprit. Au programme : 6 exercices dont 2 nouveaux par pack, ainsi que 2 modes de jeu Â« Survie Â» et Â« Duel Â» qui apporteront des niveaux de difficultÃ© inÃ©dits aux joueurs dÃ©jÃ entrainÃ©s. Le mode Survie vous met au dÃ©fi de vous exercer le plus longtemps possible jusqu'Ã commettre une erreur.

En mode Duel, deux joueurs se livrent un combat stratÃ©gique. Marquez plus de points que l'adversaire pour l'emporter ! DÃ©veloppÃ© sous la houlette du cÃ©lÃ¨bre neuroscientifique japonais Dr Ryuta Kawashima, l'EntraÃ®nement CÃ©rÃ©bral et Physique du Dr. Kawashima vous convie Ã exercer votre cerveau comme votre corps dans des mini-jeux ludiques et dynamiques. Radicalement novateur, le capteur Kinect pour Xbox 360 vous permet de faire fonctionner votre corps et votre esprit Ã l'unisson en effectuant une vÃ©ritable gymnastique cÃ©rÃ©brale et en accomplissant des gestes prÃ©cis pour fournir la bonne rÃ©ponse.



Etudes supÃ©rieures I â□□ Disponible dÃ¨s le 23 mars 2011 (400 Microsoft Points) 2 nouveaux exercices : ï□· Percussions : mÃ©morisez l'ordre des icÃ´nes de main et de pied qui apparaissent Ã l'Ã©cran. ï□· MosaÃ¯que : construisez un double de l'objet reprÃ©sentÃ© Ã partir des formes disponibles. Mode Survie : ï□· PrÃ©vention routiÃ¨re : faites des ponts avec vos bras pour acheminer les vÃ©hicules de l'autre cÃ´tÃ© de l'Ã©cran. ï□· Football : donnez le coup d'envoi avec la solution au problÃ¨me mathÃ©matique en haut de l'Ã©cran. Mode Duel : ï□· Vous avez lâ□□heure ? : orientez vos bras comme les aiguilles d'une montre pour reproduire l'heure indiquÃ©e. ï□· Touche/ Pas touche : servez-vous de vos mains pour protÃ©ger PAC-MAN et Pooka des fantÃ´mes

Etudes supÃ©rieures II â□□ Disponible fin avril (400 Microsoft Points) 2 nouveaux exercices :



ï· Jeux de mime : prenez la mÃªme pose que votre avatar Ã l'Ã©cran.

ï· Partage Ã©gal : partagez la grande roue en deux moitiÃ©s Ã©gales ! Mode Survie :

ï· Tape-souris : frappez les souris qui apparaissent Ã l'aide de vos mains et de vos pieds !

ï· Touche/ Pas touche : servez-vous de vos mains pour protÃ©ger PAC-MAN et Pooka des fantÃ´mes.

Mode Duel :

ï· Suivez la flÃ¨che : imitez avec vos bras les flÃ¨ches qui s'allument Ã l'Ã©cran.

ï· On prend la pause : imitez la pose de l'avatar manquant.

Pour plus d'informations sur EntraÃ®nement CÃ©rÃ©bral Et Physique du Dr. Kawashima.

Visionnez toutes les vidÃ©os de Namco Bandai Games Europe.