

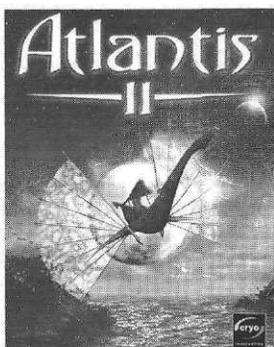
CD-ROM

■ Une place spéciale pour une initiative associative, **Au pays de mon papa**, n°1, qui veut emmener les enfants à la découverte de leurs origines respectives, pour développer la tolérance : Maghreb, Indochine, Afrique, Portugal, Turquie, mais aussi plusieurs régions françaises sont présentés, avec la participation musicale de Graeme Allwright.

(PC, 250 F + 27 F de port, 6 ans et plus). À commander à L'Association « Au pays de mon papa », 43 rue Camille-Desmoulin - 94230 Cachan.

■ Chez *Cryo interactive*, **Atlantis II** est la suite d'un grand succès. Avec de vieux motifs (Créon, Seth, Atlantide, ...) les auteurs ont créé un univers original et surtout très cohérent. Basé sur l'équilibre et l'opposition de deux forces (« Clair » et « Obscur ») représentant deux peuples issus d'une culture extraterrestre, cet univers ne se réduit pas à la problématique du jeu, il existe et a son intérêt en lui-même. Les graphismes sont du très haut de gamme, le travail sur les personnages est remarquable, on se rapproche de l'animation pure. Évidemment, cela nécessite un ordinateur très performant (et vivement la version DVD, parce que manipuler 4 CD...). Dire que l'aventure nous mène à travers cinq contrées ne reflète pas la richesse de cet univers. Comme un livre-culte se relit, ce cédérom se rejoue... mais prend beaucoup de temps ! (4 CD PC, 359 F, 10 ans et plus).

Aztec, en coproduction avec *France Telecom Multimédia*, par Éric Tal-



Atlantis II, Cryo Interactive

ladoire et Leonardo Lopez Juan, est le quatrième opus ludo-historique de *Cryo*. Contrairement aux civilisations précédentes bien ou très bien connues, on est là dans un monde essentiellement disparu et qui a laissé peu de textes, ayant été brutalement conquis par Cortés. La reconstitution historique, forcément un peu hypothétique, est fascinante, la qualité graphique très bonne, la 3D 360° est le bon moyen pour se promener dans une reconstitution, cependant, la formule du scénario rappelle largement les titres précédents. (PC, 369 F, 10 ans et plus).

■ Chez *Disney Interactive*, la gamme « Classiques » propose la réédition à petits prix de cinq très bons titres (Mac et PC, 179 F chaque) : **Livre animé interactif les 101 dalmatiens** (4 ans et plus) ; **Fais ton histoire ! La petite sirène** (6 ans et plus) ; **L'Atelier de jeu Toy Story**, (5 ans et plus) ; **Dessinez c'est Disney** (4 ans et plus) ; **En quête de maths avec Aladdin**. (6 ans et plus).

Tarzan, l'atelier de jeux, bénéficie des très bons graphismes du dernier film des studios. Le jeu de mémoire

de création, le jeu musical et la possibilité de créer un journal d'exploration sont les formules les plus intéressantes. On distingue cependant une tendance à développer dans cette série (concept inauguré avec *Toy Story*, cf. supra) le jeu d'action, qui serait réductrice si elle se poursuivait. (PC, 299 F, 5 ans)

Le Retour des méchants est un titre original et roboratif : le studio réputé pour son côté « convenu » détourne quatre de ses histoires et y fait triompher les mauvais : la sorcière de Blanche-neige, le capitaine Crochet, la reine d'Alice, Monsieur Déloyal. Le cédérom propose de rétablir les fins heureuses (on est chez Disney, quand même...), dans une ambiance qui vire au fantastique, à travers une série d'épreuves bien conçues. Les jeux successifs sont très variés, créent plusieurs niveaux, le graphisme, la fluidité et la réalisation surtout sont marquantes. Beaucoup d'extraits des films, ce qui est appréciable. Une très grande réussite et un des meilleurs titres pour enfants sortis à l'automne 99. (2 CD PC et Mac, 249 F, 6 ans et plus).

■ Chez *Emme interactive*, en coédition avec *Tivola*, troisième enquête des **TKKG, Le secret des mayas** présente avec un graphisme simple et mou, aux couleurs pastel, une enquête solide basée sur un vol dans un musée, prétexte à une approche de cette civilisation disparue. La formule ludique (4 personnages différents à jouer), bien rodée et qui rencontre un grand succès, devrait encore séduire les enfants. Le bilinguisme franco-anglais séduira les parents. Conventionnel, mais distrayant, et idéal pour débiter dans le cédérom d'énigmes. (PC et Mac, 199 F, 8-10 ans).

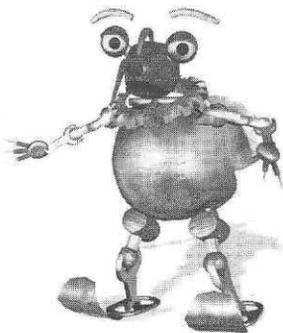
En coédition avec *Dorling Kindersley*, deux encyclopédies pour les enfants, avec à chaque fois un grand travail sur l'interactivité : chaque enfant doit s'inscrire et se composer un portrait pour jouer. Beaucoup de séances animées, une lecture systématique des textes, des jeux, activités et des quizz pour se tester.

Mon Encyclopédie d'histoire, 8 grandes périodes historiques à découvrir en s'amusant, surprendra les habitués des collections type « Yeux de la découverte ». Le parti pris est celui d'un dessin léger voire comique, et d'une navigation via une machine à remonter le temps. La découverte de l'histoire doit se faire par le jeu et par des incises documentaires fort légères. La grenouille qui guide l'enfant est un peu envahissante et ralentit le cheminement. On a plus l'impression de couper/coller des images que d'apprendre, mais c'est peut-être une interactivité trop développée, au détriment de la transmission d'un savoir, très parcellisé. D'indéniables qualités malgré tout. (Mac et PC, 249 F, 6-10 ans).

Mon Encyclopédie des sciences. Les réponses aux questions que tous les enfants se posent. Les enchaînements y sont plus aisés, la charte graphique assez inégale (les menus sont très pauvres), mais le contenu est beaucoup plus riche, avec plus de concepts, assez simplement expliqués, bien illustrés. Les expériences sont très bien venues, les activités intéressantes et faciles, les jeux bien faits. Une première approche tout à fait réussie de notions scientifiques très variées. (Mac et PC, 249 F, 7-12 ans).

En coproduction avec *Lexis Numérique*, après le très beau *Fabuleux voyage de l'Oncle Ernest* (Éric Viennot et Nicolas Delaye), deux nouveaux titres :

Arc-en-ciel, le plus beau poisson des océans, adaptation coproduite également avec *Tivola* de l'œuvre de Marcus Pfister. Les auteurs ont voulu « conserver l'esprit tendre et poétique » des albums. Très belle réussite technique, aux couleurs splendides, et bénéficiant d'une interface travaillée et réfléchie pour les enfants (pas d'icônes, de curseurs, ce sont des poissons ou des éléments du décor qui en tiennent lieu). Ce titre bénéficie d'une intrigue qui se joue autant qu'elle se parcourt. Deux niveaux de difficulté bien adaptés aux tout-petits et aux 6-7 ans enrichissent l'approche de ce cédérom. Plus qu'un produit dérivé de plus, c'est une recreation où la poésie a voulu remplacer la mièvrerie des albums. (Mac et PC, 249 F, 2-7 ans).



Itacante, la cité des robots,
Lexis numérique

Itacante, la cité des robots, de Minh Phan, est la création d'un univers de science-fiction onirique, basé sur la création de robots. Une

personnalisation via des numéros aléatoires distribués dans les boîtes et sur un site internet viennent enrichir la dimension interactive, en créant une sorte de mode multi-joueurs. L'univers est visuellement magnifique, les musiques très belles, mais les animations sont un peu longues, les enfants risquent de s'impatienter. Le principe d'exploration de lieux (des temples) et de résolution d'énigmes n'est pas neuf. L'intérêt est la nécessaire réflexion (souvent guidée) pour construire l'outil adapté, schéma déjà vu dans *Star Wars droïdes*. Les enfants risquent de rester un peu extérieur, c'est en s'accrochant qu'ils profiteront de la richesse de l'univers. (Mac et PC, 249 F, 9 ans et plus)

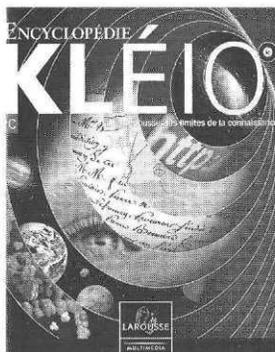
En coproduction avec *Marshall Cavendish* et *Mandarine interactive*, **Mon premier dictionnaire en 1000 mots**. Comprend en fait, un dictionnaire, un alphabet, un imagier et des jeux de reconnaissance de lettres ou d'images, avec un affichage aléatoire des images de la base. Un graphisme gentil de Philippe Prou, une animation fluide, un croco sympa comme tout pour guider l'enfant : un produit très facile à utiliser pour les plus jeunes, mais sans la poésie de *L'Imagier du Père Castor*. (Mac et PC, 149 F, 3-6 ans).

En coproduction avec *Montparnasse Multimédia* et la RMN, **L'Histoire de France** se veut une extraction des articles de *L'Encyclopédie Universalis* sur ce thème. Évidemment d'une grande richesse documentaire, elle bénéficie d'une iconographie très complète, de nombreux documents multimédias bien choisis, d'une présentation des écrans assez claire,

même belle. Mais, la navigation rebute, on a du mal à maîtriser la recherche et à retrouver le fil, malgré les outils d'annotations et de compositions. Comme l'Encyclopédie complète, elle sollicite beaucoup l'ordinateur. Une richesse perceptible. (PC, 299 F, 13 ans et plus).

■ Retour de *Flammarion Multimédia*, avec *Clic-doc* : un livre + un CD-Rom : 6 titres dont *Les Égyptiens*, *Les Vikings*, *Le Système solaire*, *Électricité* et *magnétisme*. Un « nouveau » concept de documentaire pour la jeunesse ? Flammarion propose ici la traduction de plusieurs titres parus en Angleterre en 1997. L'objectif est de jouer la complémentarité entre les deux supports en incitant l'enfant, à partir d'une double page thématique du livre, à consulter le CD-Rom pour faire un jeu ou dérouler une animation sur ce même sujet. Pourquoi pas ? Mais le résultat est bien décevant : le lien entre les deux supports d'information reste artificiel, l'approche envisagée extrêmement classique et le recours à l'un ou l'autre des documents ne se justifie pas vraiment. Le produit CD-Rom est d'une esthétique générale médiocre et d'une navigation basique. Flammarion nous avait habitués à mieux ; pourtant, au vu des ventes annoncées, le parti pris et le look semblent séduire. On est pourtant loin ici d'une écriture documentaire multimédia. (Mac et PC, 89 F, 8-13 ans) C.G., P.M.

■ Chez *Havas interactive*, la filiale *Coktel* a diversifié sa gamme *Adi* (soutien scolaire) avec des titres *Adibou* (éveil et accompagnement). « Le Pays du savoir » propose aux



Encyclopédie Kleio,
Larousse Multimédia

jeunes enfants un univers très riche en interactivité, avec de petits lutins qui guident dans des modules généralement réussis. *Adibou Musique*, tout un monde d'éveil et de composition, ne vole pas son titre. Livré avec un micro et un CD de chansons, c'est une initiation impressionnante à l'univers des sons, à travers les notions d'instruments, de gamme, de rythme, ... On compose, on joue, on décompose, on analyse, on mélange, le tout avec un gros effort d'ergonomie qui fait oublier l'ordinateur, le clavier ou la souris aux enfants. Une pédagogie fine, et beaucoup d'humour (2 CD, PC et Mac, 299 F, 4 à 7 ans).

Adibou anglais est de formule plus classique, mais tout aussi efficace. L'immersion sonore est réussie et le travail sur l'univers graphique, l'accompagnement de l'enfant apportent un vrai plus. 90 activités, 3 niveaux, des ateliers, 5 univers différents, et toujours la mascotte. Douceur, gaieté et rythme semblent les marques de cette ligne de CD-Roms. Sans doute le meilleur titre pour initier les enfants à l'anglais. (2 CD Mac et PC, 349 F, 4-7 ans).

En coproduction avec *Larousse Multimédia*, on a enfin engagé le combat pour l'encyclopédie numérique. Face à Microsoft qui surfe sur Windows et ses liens avec l'éducation nationale pour placer *Encarta* et son atlas et dominer le marché (petit prix, petite qualité), Havas Larousse, Hachette Grolier et l'Encyclopaedia Universalis / Britanica apportent des réponses différentes. La seule certitude, c'est que pour eux l'avenir est numérique, et que le papier dans leur domaine disparaîtra très vite. *Kléio* se veut donc l'héritière directe des grandes entreprises de Pierre Larousse et ses successeurs, un produit grand public mais exigeant, aux informations vérifiées, et au sérieux assuré. La richesse de la base semble considérable, sa validité bonne, et on sent que la rédaction est pensée pour plusieurs niveaux d'utilisateurs. C'est un vrai produit familial, accessible aux collégiens, et où on a gardé avec justesse la notion de hiérarchie : à chaque recherche, on situe le document dans une arborescence claire, qui permet d'affiner ou d'élargir très vite. Une chronologie et un atlas complètent, mieux, font partie de l'ensemble (c'est justement le potentiel du multimédia) par les nombreux liens. Les animations sont nombreuses, l'imagerie 3D correcte. Les liens internet sont évidemment nombreux. On regrette le graphisme et la présentation plutôt pauvres, on sent que le contenu est ici au centre. Pour les jeunes ou les étudiants, un module assistant exposé est censé faire réfléchir les utilisateurs, et leur faire construire de vraies présentations de synthèse, et ne pas simplement décharger comme ils photocopiaient avant. L'usage dira le

succès de cette démarche. Un produit qui mérite donc le succès, et qu'on attendait depuis longtemps. Seul problème, avec les 3 CD, on est quasiment obligé de préférer la formule DVD, sinon la manipulation devient fastidieuse. (3 CD ou 1 DVD, PC, 790 F, 12 ans et plus).

En coproduction avec *La Réunion des Musées Nationaux* et *Le Louvre*, réédition de **L'Égypte au temps des pharaons** sur un marché saturé (Emme, Montparnasse, Syrinx, ...). De nombreux objets présentés, une histoire de l'Égypte, un voyage grâce aux cartes, un découpage clair : la fresque est intéressante, mais manque de magie. L'interactivité est plutôt limitée, la conception accuse son âge (déjà !), on est très passif. Et pourtant le contenu est irréprochable. Il y manque le souffle d'un conteur. Une conception utilitaire et donc un peu limitée, mais réussie de ce point de vue. (PC et Mac, 13 ans et plus).

■ Chez **Gallimard Multimédia**, J'ai trouvé ! 2 **Le manoir hanté** : on retrouve dans ce nouveau titre la qualité des graphismes et de l'interface de *J'ai trouvé* paru en 1998 chez le même éditeur. Le principe reste le même : identifier, associer, s'orienter dans l'espace, observer pour résoudre des énigmes. Ici, l'enfant évolue dans un manoir et va devoir effectuer une trentaine de jeux afin de gagner les pièces du puzzle qui, reconstitué, le libérera. Il est intéressant de voir que des modules complémentaires de jeux ont été ajoutés mais par contre dommage que les animations ne soient pas plus nombreuses. (PC et Mac, 200 F, 7 ans et plus).



Pharaon, Sierra

Machines à écrire, d'Antoine Denize, fascine par sa richesse et les possibilités créatives, dans une mise en scène de la littérature, inspirée par Queneau et Perec. Découvrir les systèmes de 40 auteurs, les possibilités de combinatoires, jouer avec les lettres, les mots, créer ses poèmes, tout cela est assez exaltant, et amusant. Mais on peut prévoir que c'est plutôt un public d'adolescents motivés par la littérature, ou de curieux, qui s'intéressera à ce titre. (Mac et PC, 299 F, 14 ans et plus)

Lumière ! Au cœur de la science n°1, est une initiation ludique et scientifique à la physique de la lumière, à travers une succession d'activités, de mises en scène, d'expériences surtout à faire soi-même. Une vulgarisation très accessible, dans la lignée du documentaire scientifique multimédia (cf. *La Matière molle*). (PC et Mac, 249 F, 10 ans et plus)

Webmaster, le maître d'internet, est un curieux jeu d'aventure dont

l'univers est le Web lui-même. Tout est transposé avec un certain brio, forums de discussions, recherches, news, virus (il faut bien des méchants), une initiation par la bande à l'univers informatique. Cela pourrait être artificiel, c'est peut-être pour initiés ou passionnés d'informatique, mais c'est techniquement très joli, et après tout, c'est un thème comme un autre. Risque malgré tout de vieillir très vite, avec l'évolution du langage du Web. Original. (PC et Mac, 299 F, 12 ans et plus).

■ **Sierra**, filiale jeux d'*Havas interactive*, présente deux titres témoins de l'évolution du marché du cédérom. **Pharaon**, après *Caesar III*, c'est l'envahissement du contenu, ici historico-culturel, dans le domaine du jeu. Là où Cryo avec *Versailles* créait le jeu de rôles culturel, Sierra crée le jeu de stratégie culturelle. Sur le modèle de *Sim City* ou *Civilization*, mais avec un vrai contenu, un cadre très intéressant. L'Égypte, et une vraie problématique : comment se développent une société, une ville, quelles sont les contraintes de la vallée du Nil, ses dangers, ... Là où *Caesar III*, sur Rome, privilégiait nettement la jouabilité, on a ici une réflexion en plus d'un vrai jeu. On y poursuit des objectifs, pas des records. La base documentaire est moins didactique que dans *Croisades*, par exemple, décrivant des mécanismes de la simulation, mais a une vraie valeur historique. Les crues du Nil sont bien rendues, les séquences animées sont d'une qualité époustouflante, c'est une très grande réussite. Loin du documentaire, une évolution intéressante. (PC, 349 F, 10 ans et plus).

Gabriel Knight III. Énigme en pays cathare, de Jane Jensen, propose le troisième volet d'un jeu d'énigmes / de rôles à succès, dont l'intérêt est de s'orienter de plus en plus vers la « fiction virtuelle ». Les héros, enquêteurs spécialisés dans l'étrange, recherchent des voleurs d'enfants et se retrouvent à Rennes-le-château, petit village au cœur du pays cathare, habité par des rumeurs de mystérieux trésors enfouis. On navigue en 3D panoramique dans de beaux décors (l'hôtel est cependant un peu saturé de chefs-d'œuvres impressionnistes), soutenu par une musique très adaptée. Si le dessin des personnages est trop « numérique », si l'aventure demande une vraie recherche et pas mal d'obstination, on doit insister sur une interactivité travaillée, avec une barre d'outils légère, un héros qui parle au joueur avec beaucoup d'humour, un découpage en séquences horaires qui apporte un plus. Et surtout une histoire vraiment solide, travaillée, beaucoup de personnages, un vrai roman, dont l'ordre des chapitres et la conclusion sont à écrire à chaque fois. Une vraie création. (PC, 349 F, 12 ans et plus).

■ Chez **Index+**, **Opéra fatal** de Frédéric Loeca et Pascal Loddio. Ce jeu culturel marche sur les traces du *Fantôme de l'Opéra*, de *Belphégor* et autres mystères hantant les grands édifices. Incarnant le chef d'orchestre, le joueur doit résoudre une série d'énigmes prétextes à naviguer dans un superbe décor (reproduction de la Fenice de Venise, cela seul vaut le détour). Le jeu, importé mais complètement adapté d'Allemagne, associe avec bonheur une base documentaire sur la

musique et des œuvres musicales. Devrait convaincre même les allergiques au solfège. (PC et Mac, 349 F, 11 ans et plus).

■ Chez **Milan-Press interactive**, l'aventure **Mobielic** se poursuit. Après la pause des grandes vacances, cinq « CD-magazine » sont parus, mensuellement, sur le même principe : deux puis trois thèmes traités par une animation simple, la rubrique **ClicEnglish**, un **cybercalendrier**, un **quiz**, et des utilitaires à charger (carnet d'adresses, images, etc...). Les graphismes sont simples et enfantins, la navigation très aisée grâce aux menus dans les angles. La leçon d'anglais est courte mais s'adresse plutôt à des collégiens débutants qu'à des non initiés. La réalisation des documentaires se rapproche beaucoup de l'esprit des magazines : courts, simples, peu de technique. Dans le n°15, les 9 mois de la grossesse, le n°16 les chiffres, le n°17 le théâtre, le n°18 le jeu de Noël, n°19 les dents, sont intéressants. Simple et efficace. (PC, 498 F / an. 7-12 ans)

■ Chez **Montparnasse Multimédia**, **L'épopée des Bleus'98 : champions du monde** avec la participation d'Aimé Jacquet. Pour revivre, avec Fabien Barthez, Marcel Desailly, Lilian Thuram, Zinédine Zidane et les autres, les instants inoubliables de la Coupe du Monde 98. L'intégrale de la finale France-Brésil (2 CD) y est commentée par Manuel Amoros et Bernard Genghini dans une vidéo interactive plein écran de qualité offrant biographies des champions, ralenti d'actions, visionnement sous des angles différents... L'autre CD joue davantage la carte de l'information : palmarès des footballeurs, tableau récapitu-

latif des résultats de tous les matches, analyse tactique des six plus beaux buts de l'équipe par Aimé Jacquet. Des possibilités bien utilisées qui enrichissent le sujet et permettent de toucher un public plus large que les seuls fans de ce sport. (3 CD PC, 199 F, 12 ans et plus). C.G., P.M.

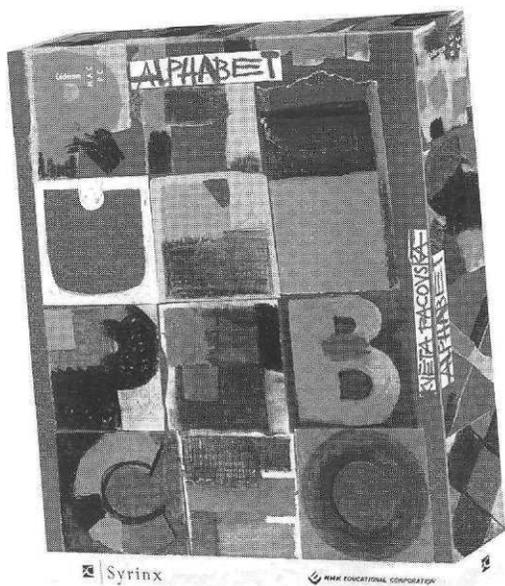
En coproduction avec **Mediatool** et la **Cité des Sciences et de l'Industrie**, **Visa pour l'Internet**, avec Joël de Rosnay. Le directeur de la stratégie de la Cité des Sciences et de l'Industrie, ouvre les portes de l'univers des réseaux. Dans un langage simple et avec l'aide de schémas animés, ce vulgarisateur bien connu explique le fonctionnement d'Internet, ses développements, les éléments indispensables à la connexion, l'utilisation du courrier électronique, des moteurs de recherche, des news ou encore des plug in. Joël de Rosnay livre également ses propres astuces et ses sites Internet préférés. Un premier contact réussi même si on peut regretter le manque d'originalité de l'esthétique de ce titre. (PC, Mac, 200 F, 12 ans et plus). C.G., P.M.

■ Chez **Sira Média**, deux reconstitutions 3D réussies, **Reims une cathédrale royale**, et **Notre-Dame de Paris, visites d'un chef-d'œuvre de l'art gothique**, de Patrick Demouy, Maryse Lustig et Caroline Rose. Documentaires historiques impeccables. Leur principal intérêt est la visite virtuelle de ces bâtiments, y compris pour les parties inaccessibles au public. La 3D et la structure sont certes un peu raides mais l'ensemble reste intéressant, et original. (PC, 349 F, 10 ans et plus).

■ Chez *Syrinx*, **Glenn Gould, le nouvel auditeur**, de Steven Forth, Yoshie Hattori, Kevin Bazzana, n'est pas pour les jeunes enfants, ou alors très motivés par le piano. C'est cependant une passionnante construction multimédia autour de la personnalité, des interprétations et des expériences sonores de cet artiste hors norme. L'immersion se fait par le moyen d'ambiances naturelles (montagne, cottage, ...), les fiches sont très claires, et le travail sur le son remarquable : on peut soi-même faire des expériences sonores. (Mac et PC, 299 F, 13 ans et plus).

Châteaux-forts, de Nicolas Faucherre, Alain Guélis et Hubert Naudeix. Une base documentaire considérable, une reconstitution en 3D d'un « château-type » qui replace parfaitement cette architecture militaire dans son contexte urbain et paysager, une navigation très facile et intuitive grâce aux cartes et à la 3D panoramique. On regrette un peu l'aspect « diaporama » de la base, mais c'est la contrepartie du choix documentaire. Attention, ce titre est gourmand en mémoire et en puissance, et la fluidité est très importante pour le parcours 3D. (Mac et PC, 299 F, 8 ans et plus).

Égypte éternelle par Michel François et Christiane Desroches-Noblecourt avec **Toutankhamon** et **Ramsès II**, deux titres édités en 1997 et 1998, qui font ici l'objet d'une publication sous coffret. Ils offrent une bonne synthèse des travaux de Christiane Desroches-Noblecourt, directrice des deux réalisations. Diaporamas mêlant gravures, dessins, photographies, animations, récits et dialogues, tirés



Alphabet, ill. Kvetta Pacovska, Syrinx-NHK Educational Corporation

pour beaucoup des écrits de l'époque, évoquent la vie de ces deux pharaons, symboles de l'Égypte ancienne. Pour compléter cette découverte interactive, le carnet multimédia, outil de travail personnel, permet de retrouver l'ensemble des informations et de se constituer des dossiers personnalisés. (PC et Mac, 349 F, 13 ans et plus). C.G., P.M.

En coproduction avec *NHK Educational Corporation*, **Alphabet**, de Murielle Lefèvre, Frédéric Durieu, Jean-Jacques Birgé, deuxième adaptation d'un livre de Kvetta Pacovska par cette équipe (après le très beau *Théâtre de Minuit*). La réalisation graphique est très belle, les couleurs respectées, l'animation très souple, avec une musique qui fonctionne bien, qui apporte un

plus avec discrétion. L'interactivité, à la base des livres, est particulièrement travaillée. Une machine à rêves, pour enchanter ses enfants. Cet univers est complètement décalé des tendances graphiques du multimédia, c'est aussi ce qui fait sa réussite. Un rare exemple de passage au multimédia gardant la poésie originale. Merci à la NHK d'avoir l'audace de cette politique. (PC et Mac, 199 F, 2 ans et plus).

■ Chez *TLC-Edusoft*, qui devient *Mattel interactive*, **Siècles d'Europe**. Comment l'Europe est devenue l'Europe. Des époques, des hommes, des événements, des dates, des cartes, de Pascal Bonafoux, historien de l'art déjà responsable de deux cédéroms chez Havas. Un projet pour le moins engagé,

proposant la « vision d'un auteur », une présentation historique centrée et ciblée sur son sujet, la construction irrésistible, inéluctable, « prédestinée » de l'Europe. Beaucoup d'iconographie, d'ailleurs intéressante, de bonnes animations, une navigation très souple, un index des personnages (1500 biographies), tout cela basé sur un découpage historique plutôt classique (Moyen Âge, Temps modernes, Contemporain 1790-1945, Contemporain récent). Cet ensemble, suite à son projet idéologique même, n'offre pas le sérieux et la rigueur qu'on doit attendre d'un documentaire historique. Il propose une vision unificatrice qui ne s'embarasse pas des subtilités locales ou de l'histoire des individus, construit une histoire commune largement fantasmée : c'est plutôt un manifeste politique. Par exemple, toutes les coupures retenues concernent l'Europe de l'Ouest, et non le monde slave, orthodoxe ou l'ex-bloc de l'Est. Qualifier la guerre froide de « temps de l'unité » n'est pas forcément faux, c'est au moins une vision parcellaire. Une base documentaire bien faite (mais qui contient quelques erreurs, notamment sur les cartes), mais un manuel politique plus qu'historique. (PC, 299 F, 10 ans et plus).

Lapin malin Éveil, le premier Cédérom des tout-petits pour partager de grands moments. TLC bat son record, avec ce titre destiné aux enfants de 1 an ! (le volume précédent démarrait à 18 mois). Ce phénomène d'offre pour les tout-petits est général chez les éditeurs, qui ont des approches techniques diverses. Le premier problème est la non-manipulation de l'ordinateur par l'enfant, ici résolu par : 1) une présence constante des parents,

donc une pratique collective, à rapprocher des lectures d'albums, 2) l'effacement de la souris, transformée en une étoile aux longues traînées lumineuses. C'est aussi le choix des *Teletubbies* (Hachette BBC), par exemple. Deuxième obstacle, le contenu : ici on a axé sur les chansons et les animations (un CD audio est offert avec), sur des couleurs pastel et une esthétique de dessin animé, très ronde. On voit surtout le personnage de Mimi la souris plus que Lapin Malin lui-même. Une bonne idée. Mimi est souvent représentée dans la situation physique de l'enfant : assise au milieu des jouets par exemple. Des activités basées sur l'approche de la couleur, des formes, de la préhension virtuelle et la logique permettent à la famille de s'amuser. Une chose est sûre, le cédérom pour tout-petits ne décharge pas les parents ! (PC et Mac, 199 F, 1 à 2 ans).



Il était une fois la vie,

Il était une fois la vie. Un voyage interactif à travers le corps humain. Le dessin animé d'Albert Barillé avait connu un grand succès (14 rediffusions), et était tout à fait sérieux scientifiquement. Le concept

de Procidis, le dessin animé éducatif mais structuré sur une histoire, est d'ailleurs assez proche de ce qu'est le cédérom ludo-éducatif ou culturel. Les enfants sont ici guidés par un Maestro 3D dans une encyclopédie, des jeux pertinents (reconstruisez le corps, évidemment), un atlas permettant l'exploration 3D du corps, et une heure de bons extraits du dessin animé. Les liens et passages entre ces modules sont naturels, les indications données à l'utilisateur compensent une ergonomie un peu abrupte. L'ambiance graphique n'est pas calquée sur la série, mais reste simple, colorée : on aurait préféré une meilleure réalisation. Cependant ce titre reste très intéressant et particulièrement accessible. Plus sans doute que l'excellent *Les Mystères du corps humain* (Hachette BBC), qui a fait, lui, le choix du réalisme photographique. Un des meilleurs titres sortis chez TLC. (Mac et PC, 299 F, 6 ans et plus).

■ **Chez Ubisoft, Star Wars Les Défis de Yoda : atelier d'activités** propose 6 familles d'activités inscrites dans l'univers du dernier film de G. Lucas. Surprise, le dessin est très enfantin, très rond, plein de douceur, et finalement assez loin du film. C'est cependant une série de personnages sympathiques qui guident l'enfant, lui font travailler le rythme, la musique, la logique, les formes. La navigation est très aisée, le graphisme soigné pour ne « pas faire ordinateur », les niveaux de difficulté permettent une progression facile. Un cédérom vraiment pensé pour les enfants, pour leur rendre l'ordinateur plus que familier, copain. Plaira cependant sûrement plus à 6 ans qu'à 9. (PC, 249 F, 6-9 ans).

Papyrus, la malédiction de Seth bénéficie malheureusement du graphisme tiré de l'animation et non de celui de la bande dessinée. Comme d'habitude, Papyrus doit sauver l'Égypte et ses dieux, et c'est l'enfant qui le guide dans cette aventure interactive, plutôt banale. L'intérêt est surtout l'apprentissage des outils multimédias. Les ateliers de création sont très simples, un peu courts même, excepté la possibilité de créer ses propres séquences animées, un bon point. Pour les fans du dessin animé. (PC, 199 F, 8-12 ans).

Les 9 destins de Valdo emmènent les enfants dans une période plutôt délaissée en France, celle du XVI^e siècle et des explorations. Basé sur un voyage en galion vers le Japon, et la nécessité de reconstituer une carte perdue, le cédérom est l'occasion de faire découvrir continents, explorateurs et périls des découvertes, sur le mode du jeu. Si la structure et les actions à mener sont intéressantes, le graphisme déçoit, et le choix d'une narration très proche d'un dessin animé apparaît plus comme une contrainte pour l'enfant. Il a parfois tendance à être réduit à écouter : un parti qui tire donc ce jeu éducatif vers la fiction littéraire, une tentative intéressante. (PC, 199 F, 8 ans et plus).

En coproduction avec *Playmobil Interactive*, *Ubisoft* a développé trois titres très différents. Tous ces produits dérivés (phénomène général, il existe un titre Barbie, un Lego, ...) peuvent paraître et sont sûrement commerciaux (mais quel cédérom ne l'est pas ?), mais sont, dans ce cas précis, d'indubitables réussites, plus intéressantes qu'un jeu d'action basique mais sur console, par exemple. Plus généralement, il est

très intéressant de voir, après les éditeurs papier (Gallimard, Flammarion, Hatier, Magnard, Dorling Kindersley, ...) cherchant leur avenir, ou une place, dans l'interactivité, après les groupes de cinéma (Disney, Lucas,...), les fabricants de jouets s'investir dans une forme mixte, et venir fausser l'équation « jouets traditionnels contre jeux vidéos ». À ce titre, rappelons que *TLC-Edusoft* est une division de *Mattel*.

Laura et le secret du diamant est une véritable initiation à l'interactivité et à la résolution de problèmes pour les enfants, un jeu d'énigmes techniquement très au point. Les graphismes 3D sont d'ailleurs très gourmands (carte 3D obligatoire !), la fluidité et la jouabilité très bonnes. Pensé et fait pour les filles (la couverture porte « Playmobil Girls World »), ce titre rencontre un succès réel et surprenant chez les garçons. La richesse visuelle de l'univers transcende sans doute ces clivages dépassés ? (Mac et PC, 199 F, 6 ans et plus).

Alex à la ferme, pour les plus petits, ne bénéficie pas vraiment d'une histoire, c'est un univers contenant quantité d'objets, bâtiments, situations permettant à l'enfant d'expérimenter l'interactivité, de faire des associations, de se promener, d'appréhender l'univers de la campagne (du moins la vision Playmobil de cet univers, donc un stéréotype). Les jeux sont corrects, les niveaux de difficulté bien adaptés, et la technique très soignée. Un très bon point, l'effort d'ergonomie avec la possibilité de personnaliser le clavier avec des autocollants de couleur, on croit au gadget mais c'est très utile. (PC, 199 F, 4 ans et plus).

Hype the time quest, dernier paru, nécessite un matériel récent et correct pour soutenir la 3D. Très soigné, rythmé, avec des effets spéciaux qui séduiront les enfants. On peut cependant lui reprocher d'être presque réduit à un jeu de rôle. Une énigme-mission soutient l'aventure, il faut vraiment réfléchir, mais l'action a tendance à primer. L'univers médiéval-fantastique est par ailleurs très bien rendu. Un très bon jeu, plus pour la maison que pour une bibliothèque. (PC, 299 F, 6 ans et plus).

■ Chez *Vilo*, avec la *Réunion des musées nationaux*, et la *Cinquième*, la collection Fenêtre sur l'art compte plusieurs titres bien réalisés, tel *Claude Monet*, la *gare Saint-Lazare*. *Nymphéas* et autres *chefs-d'œuvres*. Beaucoup d'œuvres, des possibilités de zoom, des mises en relations et un fond musical d'époque très agréable, mais une conception plus proche du livre d'art que de l'initiation à la peinture. Des titres assez pédagogiques, mais qui risquent de rebuter les trop jeunes enfants. Un peu l'équivalent de « Palettes » en cédérom. (PC et Mac, 149 F, 12 ans et plus).

C.G., P.M., O.P.

Cette rubrique « Nouveautés » a été rédigée par Brigitte Andrieux, Françoise Ballanger, Evelyne Cévin, Nedjma Debah, Aline Eisenegger, Dominique Fourment, Claudie Guérin, Georgia Leguem, Élisabeth Lortic, Jean-Pierre Mercier, Éliane Meynial, Pili Muñoz, Olivier Piffault, Christine Rosenbaum, Joëlle Turin et Jacques Vidal-Naquet.