Maman Panda, ill. Han Geng, L'École des loisirs-Archimède

Francis : **Camouflages** (69 F). Dans le monde animal, prédateurs et proies ont une faculté commune : le mimétisme. Se confondant avec le milieu dans lequel ils évoluent, ils s'en servent pour se cacher, pour attaquer ou se défendre. Ainsi la sauterelle-feuille qui vit en Équateur, le lièvre arctique et le renard polaire dont le pelage en hiver devient aussi blanc que la neige ou encore la plie des océans qui se confond avec les fonds sableux et bien sûr les fameux caméléons, lézards des zones chaudes qui transportent dans leur corps des petits sacs de pigments leur permettant de changer leur couleur d'origine selon le terrain où ils évoluent. Sur le même thème rappelons le *Cache-cache* du National Geographic ou le plus récent *La Vie cachée de la nature*, chez Ravensburger, avec les illustrations pleine page d'Irmgard Lucht adapté aux plus petits. Autre titre des mêmes auteurs : **Prédateurs.**

■ À *L'École des loisirs-Archimède*, texte de Han Geng et Pierre Bertrand. Illustration de Han Geng (son nom de peintre est Hushan) : **Maman Panda** (78 F). Animal à la fois « familier » et pourtant encore mal connu, le panda étonne et intéresse toujours enfants et adultes, grand public et savants. Accompagnant les peintures, le texte décrit la vie d'une jeune femelle. Heureusement qu'il y a l'amour et des bébés qui en naissent sinon la vie des pandas serait bien monotone entre sommeil et repas continuel ! Un dossier en fin de livre précise les caractéristiques connues des pandas que les scientifiques ne classent pas tous dans la même famille : ursidés (ours) ou procyonidés (raton laveur). Le texte précise aussi qu'il serait temps de protéger cette espèce qui manque de plus en plus d'espace vital avec les coupes de bambous effectuées en Chine, si on ne veut pas le voir survivre uniquement à l'état de peluche.

■ Aux *PEMF*, en BT2, conçu par Benoît Mély : **Giordano Bruno, un visionnaire du XVI^e siècle** (45 F). En pleine Renaissance, un savant est brûlé vif. Il s'agit du penseur critique Giordano Bruno qui a introduit une rupture dans la conception des rapports de l'homme et de l'univers. Il mène un combat d'idées permanent et pour convaincre, il voyage de Naples à Rome, Genève puis Toulouse, Paris, Londres, Francfort, Venise, Prague, Wittenberg. Instruit des connaissances d'Aristote, Ptolémée, Copernic (qui sont exposées au cours du document), faisant fi de trois excommunications (catholique, calviniste, luthérienne), il avance ses propres convictions : l'univers est infini. Ce document est publié pour célébrer le 400^e anniversaire de sa mort, le 17 février 1600.

E.L.

CD-ROM

■ *Cryo Interactive* a repris la collaboration avec la *RMN*, pour un nouveau titre ludo-historique : **Pompéi, la colère du volcan** (299 F), s'appuyant sur les travaux de spécialistes comme Robert Etienne et sur la Superintendance archéologique de Pompéi, l'équipe nous livre une encyclopédie très complète, solide et accessible, et une reconstitution 3D particulièrement impressionnante, que l'on a plaisir à arpenter. Une intrigue compliquée, dans laquelle on incarne un archéologue actuel projeté dans le passé par une malédiction d'Ishtar, quatre jours avant la fatale érup-

tion, sert de trame au jeu. C'est en fait une course contre la montre, puisqu'il faut fuir avant l'explosion : principe déjà vu sur *Versailles*, où il fallait empêcher la destruction du palais. Une histoire correcte à défaut de révolutionner le genre, pour aller à la découverte d'un mythe archéologique.
Site web associé : www.pompeigame.com (2 CD ; PC Pentium 200, 32 Mo, CD 24x ; Mac Power 200, 32 Mo, CD 8x, Système 7.). À partir de 11 ans.

Les Nouvelles aventures de la Machine à explorer le Temps (299 F) par Bruno Martin et Frank Signes, ne cachent pas leur dette envers H.G. Wells, puisqu'elles *mettent en scène l'auteur lui-même*, perdu dans le futur après avoir utilisé sa machine. C'est le premier titre d'une collection qui va adapter des œuvres littéraires ou mythologiques, procédé déjà abordé chez Cryo avec *Faust* et *Ring*. L'originalité de ce qui aurait pu n'être qu'une suite ou un décalque du film tient à la richesse du monde de l'an 800 000, et à l'introduction de la chronomancie : la magie du temps, et les vagues temporelles qui périodiquement rajeunissent, vieillissent les personnages ou effacent les mémoires. Sur un principe de parcours, d'énigmes ou d'épreuves à résoudre, le voyageur Wells découvre une création étonnante par ses décors, à l'ambiance très soignée. Le Sable (du sablier) est le symbole bien trouvé de cette civilisation du temps. Un bel hommage à une des œuvres fondatrices de la science-fiction, qui n'a rien perdu de son pouvoir de fascination. Site web associé (2 CD ; PC Pentium 300, W95, 32 Mo, CD 24x, 3D recommandée). À partir de 12 ans.

Bugs Bunny héros du Far West, TLC Edusoft

Venise. Fortune et gloire dans la Cité des Doges (299 F) est un titre d'un nouveau genre, développé avec France Télécom Multimédia. Ce cédérom permet certes de parcourir la Cité des Doges en 1499 (aujourd'hui 1514), mais c'est d'abord un univers virtuel permanent, installé par Cryo sur son site. Le cédérom sert de point d'accès, on prend un pseudonyme, on définit son personnage, et le labyrinthe des ruelles et des canaux s'ouvre : une très belle reconstitution 3D, qui fonctionne même avec une connexion à 28 K, avec ambiance sonore soignée. La fluidité des mouvements basés sur la souris, non sur le clavier, est efficace, on bénéficie d'un plan de la ville pour se situer, d'une messagerie et de moyens d'interagir sur les autres « vénitiens ». Le personnage demeure entre les connexions, mais la Cité évolue (2 jours réels toutes les heures). Au choix, on préférera la promenade historique ou la simulation politique, économique ou historique. Les structures des Conseils, les enjeux marchands, le rôle du Doge sont rendus de manière intéressante. Site web associé : www.venise.net (1 CD ; PC Pentium 133, W95, 32 Mo). À partir de 12 ans.

Saga, rage of the Vikings (99 F) est un titre déjà ancien qui vient de bénéficier d'une reprise économique. Aventures, stratégie et réflexion au cœur du monde nordique, dans un univers graphique un peu

daté. Distrayant plus que véritablement culturel, mais basé sur une histoire solide. (PC Pentium 200, 32 Mo, CD 8x). À partir de 12 ans.

■ Chez *Hachette Multimédia*, on continue à mettre à jour annuellement l'**Encyclopédie** (690 F ou 290 F si mise à jour). Elle est désormais solidement soutenue par un site en ligne, qui permet de faire les mises à jour, de compléter les recherches, et surtout qui prolonge les résultats sur l'ensemble de la Toile. L'ergonomie est sommaire parce que simple, avec une barre de commandes efficace, et une recherche à 2 niveaux : mot seul ou croisée. Comme Havas avec Kléio, on vise ici autant les adultes que les étudiants et les adolescents, notamment à travers les CDI. C'est un produit transgénérationnel, qui ne règle pas la question d'une encyclopédie spécifiquement conçue pour les jeunes, ou plutôt qui l'évacue. De plus, si le contenu est très largement supérieur aux éditions papier, la rapidité d'accès montre crûment les incohérences ou les inégalités rédactionnelles (déjà observé chez Kléio) : les sujets retravaillés bénéficient de nombreux documents, les simples reprises du papier, de quelques lignes seulement. Une réussite solide malgré tout, pour un usage scolaire. Mais qui s'amuse avec une encyclopédie ? (3 CD ou 1 DVD ; PC ou Mac). À partir de 12 ans.

■ Chez *Havas Interactive*, la filiale Nathan Premiers Apprentissages, avec Dorling Kindersley Multimedia présente **Comment ça marche, vol. 2 : Tous les secrets des machines qui nous entourent** (199 F). David Macaulay raconte l'histoire des inventeurs et des inventions, soutenu par son dessin, très décalé dans l'univers multimédia, mais qui s'adapte bien, notamment par l'effet de « gravure animée ». Une approche chaleureuse de la science, sérieuse et accessible aussi. Cependant, si le niveau de compréhension est travaillé, ce qui rend le titre accessible aux plus jeunes, la navigation est peu intuitive, sans doute ce titre est-il d'une conception déjà un peu ancienne (c'est une importation). Les séquences Ciné-Mammouth sont un point fort, très drôles et utiles, et montrent que ce charmant animal peut parfaitement être le symbole d'un apprentissage réussi, même scientifique. Les génériques et les musiques sont agréables et inventifs, on peut imprimer, sauvegarder son parcours, visualiser le contenu du cédérom sur une « carte du pays du mammouth », bref c'est amusant autant qu'instructif et esthétiquement réussi : sans poudre aux yeux ni emphase technique, la preuve qu'un titre peut associer des compétences multimédia et l'univers traditionnel du livre pour enfant. Indispensable, donc, en bibliothèque comme à l'école ou à la maison.(PC P90, W95, 12 Mo, CD 2x ; Mac Système 7.0, 8 Mo, CD 2x). À partir de 8 ans.

■ Chez *Milan-Presse interactive*, les trois dernières livraisons de **Mobiclic** poursuivent cette formule de magazine multimédia pour les enfants, basé sur une technologie simple et de petites activités. Signalons dans le n°20 l'habituelle leçon d'anglais, consacrée ici à l'hôpital, le dossier Indiens d'Amérique et l'explication de l'appareil photo ; dans le n°21, cybercivisme avec une visite de l'Assemblée nationale, et activité consacrée à la réalisation d'un journal ; enfin, le n°22 porte sur les jeux de langues. À terme, on peut se demander si l'avenir de la formule n'est pas plutôt en ligne parce que c'est en tout cas le pari des autres éditeurs. À partir de 7 ans.

■ Chez *TLC-Edusoft*, Mattel interactive présente la collection « Crée et joue », avec **Bugs Bunny héros du Far West** et **Titi et Taz drôles de fermiers** (199 F chaque). Destiné aux plus jeunes, cet atelier d'impression offre la possibilité de créer des objets, des bâtiments, des décors, d'habiller des personnages, de faire bouger ses créations, d'enregistrer et d'imprimer. L'originalité, c'est que le but est de construire ses jouets à partir de ces impressions, pour quitter l'ordinateur et jouer réellement. On sent ici l'expérience de Mattel, fabricant de jouets. Une formule ici assez basique et économique, soutenue par des « personnages référents », issus des Looney Tunes. Pour débuter. (PC Pentium 233, W95, 32 Mo, CD 4x). À partir de 6 ans.

Comment ça marche, vol. 2, David Macaulay, Havas Interactive-Nathan

Les Bananes en pyjama – Viens jouer ! (199 F) est l'adaptation d'une série télévisée australienne mettant en scène deux bananes jumelles, B1 et B2, trois oursons et un souriceau, vivant avenue des Câlins. C'est dire que c'est un océan de tendresse et de bonne humeur (les allergiques diront mièvrerie, mais c'est pour les petits !), avec un parti pris intéressant d'ergonomie simple (les icônes sont cinq dessins clairs, un tournesol, un panier, etc.), avec un arrière-plan volontairement en 2D, des tons doux et un écran pas surchargé. Tout se guide à la souris (on regrette par contre d'avoir une « main » classique pas très claire), le rythme est lent, avec beaucoup de chansons, d'animations, des activités faciles d'associations de sons, formes, de logique, etc. Sympathique et rigolo. (PC P90, W95, 16 Mo, CD 4x ; Mac Power 100, 16 Mo, CD 4x, Système 7.5.1). À partir de 2 ans.

■ Chez *Mindscape entertainment*, filiale grand public de TLC, **Créatures l'aventure** (249 F) est issu d'une gamme de jeux sur le thème de la vie artificielle. Les enfants doivent jouer avec des Norns, sortes de Gremlins verts, violets ou bleus, comme avec des poupées : habillage, dînette, promenade, vie familiale à créer, maladies à soigner, tout cela dans quinze espaces aux couleurs vives voire flashantes : nuages, forêt, maison, etc. Si l'écran est très réactif, chaque clic éveillant un objet, si l'ambiance musicale est travaillée, comme la qualité technique du graphisme, l'enfant risque de rester un peu perdu et passif devant cette créature un peu sauvage à contrôler et un certain manque de guides. Quant aux parents, il faudra qu'ils aiment le fluo, et les Norns. L'ordinateur est très sollicité. Site web associé : www.creatures adventures.com (PC Pentium166, 16 Mo). À partir de 5 ans.

■ Chez *Tout pour plaire Multimédia*, **Au cœur de Bahia** (285 F), de Lucia Guanaes, photographe, qui a reçu le Möbius Amérique latine, est consacré au centre historique de Salvador de Bahia, marqué par la culture afro-brésilienne issue de l'esclavage. Photos, vidéos, chansons, c'est une promenade séduisante à la rencontre des habitants, de la ville ou des thèmes, dans une grande liberté de navigation (pas de structure de navigation hiérarchique). Pas destiné spécifiquement aux enfants, mais se prête bien à une utilisation en appui d'un cours, pour découvrir une culture souvent réduite au football et à la samba. (PC Pentium 200, W95, 12 Mo, CD 8x ; Mac Power 166, 12 Mo, CD 8x, Système 7.5). À partir de 10 ans.

■ Chez *Ubisoft*, l'événement ce pourrait être la sortie de **Mia 2 : le mystère du chapeau perdu.** (249 F) Après la très bonne *Quête des pierralines*, on retrouve avec plaisir la souris aux grandes oreilles, son sac à dos et sa planche à roulettes (voilà une ergonomie qui n'est pas gratuite et qui aide les enfants !). La thématique est la découverte des sciences de la nature, depuis les plantes jusqu'à la physique générale. Une série d'activités, avec des niveaux réglables, teste les connaissances ou apprend aux enfants, sous forme ludique, à lire l'heure, le cycle de l'eau, la température, les forces, les changements de matières : le programme paraît fou, et pourtant, l'ergonomie est très travaillée et permet à chacun d'aborder les questions à son niveau. Une sensibilisation intelligente et très ambitieuse. Site web associé : www.kutoka.com (2 CD ; PC Pentium 166, W95, 64 Mo, CD 6x ; Mac Power 275, 64 Mo, CD 6x, Système 8.1). À partir de 5 ans.

Mais, pour les plus grands, l'événement c'est le lancement, avec Sony Online Entertainment et Verant Interactive, d'**Everquest, The ruins of Kunark** (299 F). Comme pour *Venise* de Cryo, c'est un univers permanent situé sur le web, le cédérom étant le point d'accès et le support logiciel. Ambiance médiévale-fantastique de rigueur, avec quatre continents, des dizaines d'environnements, de la 3D, des personnages variés, beaucoup, beaucoup de personnages non joueurs (qui peuplent le monde), et évidemment un jeu en réseau (200 000 abonnés sur les seuls États-Unis). Chacun définit son profil, l'intérêt venant des confrontations de style. C'est évidemment un univers assez balisé, issu de Tolkien et de Donjons & Dragons, mais qui déploie la richesse de son imaginaire par la pratique collective et l'interactivité des joueurs. C'est aussi, très clairement, l'avenir montant du multimédia ludique. Un reproche, lié au concept : il faut un ordinateur puissant. (PC Pentium 266, W95, 128 Mo, CD 16x, 3D, connexion Internet 56K). À partir de 13 ans.

O.P.

Cette rubrique « Nouveautés » a été rédigée par Brigitte Andrieux, Françoise Ballanger, Evelyne Cévin, Aline Eisenegger, Élisabeth Lortic, Stéphane Manfrédo, Jean-Pierre Mercier, Éliane Meynial, Olivier Piffault, Annie Pissard-Mirabel, Joëlle Turin et Jacques Vidal-Naquet.