

E.T. l'extra-terrestre : l'aventure tirée du film. Ubisoft, Lexis Numérique, Newkidco



cédéroms



hourra !



bravo !



chouette !



pourquoi pas ?



hélas !



problème...

TF1 Multimédia, CTN

Histoires naturelles : Sa majesté le Cerf

Voilà un nouveau type de produit, qui devrait se développer rapidement : le mélange du DVD et du cédérom, ou plus exactement l'exploitation conjointe des fonctions multimédias informatiques et vidéo sur un même disque. C'est ce que vous faites en regardant les suppléments de vos films, et c'est ce qui avait commencé à l'âge d'or du cédérom, vite limité par le format. Ici, le titre nous offre un documentaire complet de 90 mn de la série « Histoires naturelles » (là, pas de surprises, c'est grand public, solide mais pas enthousiasmant) et des jeux, quiz, ateliers de coloriages, explications, base documentaire, etc... Rien que de très classique, mais depuis combien de temps n'avons-nous pas vu un documentaire, qui plus est sur la nature et les animaux ? (depuis *Mer et poissons* de Montparnasse Multimédia). Bref, utile et agréable, et une tendance à encourager. (O.P.)

DVD



À partir de 8 ans

Ubisoft, Lexis Numérique, Newkidco E.T. l'extra-terrestre : l'aventure tirée du film

Le studio à l'origine de *L'Oncle Ernest* a été choisi pour cette adaptation du film, déclinée en deux versions selon l'âge des enfants. C'est un principe plutôt original qui est ici mis en œuvre : un jeu de société (comme les bons vieux sur plateau) dans lequel on progresse en jetant les dés. Car on peut jouer à plusieurs, chacun progressant à son tour, à son rythme... Une coopération par un partage souris / clavier est même possible. L'idée est séduisante, mais nous n'avons pu tester avec des enfants. L'enfant incarne Elliott ou sa sœur Gertie, et doit rejouer l'histoire du film : rencontrer E.T.,

le cacher, l'aider à rentrer chez lui. Chaque étape correspond à un jeu, le tout permettant de construire l'émetteur pour « téléphoner maison ». L'ensemble demande intelligence et stratégie, car il faut « gérer » l'énergie d'E.T.. Beaucoup de poésie, un très beau rendu graphique, une réelle proximité par rapport au film. Une grande réussite ! (O.P.)

PC PII 350 MHz, 64 Mo, W95

37,99 €

À partir de 8 ans

Autre titre à signaler :

E.T. l'extra-terrestre : l'aventure pour les petits.

PC PII 350 MHz, 64 Mo, W95

30,49 €

À partir de 5 ans

Disney interactive

Winnie l'ourson c'est la récré ! Atelier de jeux.

Voilà un atelier de jeux dont l'interface nous change un peu. Trois niveaux sont à parcourir, sous forme d'une sorte de « jeu de l'oie », chaque case donnant bonus ou catastrophes. Le personnage, évidemment Winnie, doit dépenser des pots de miel pour avancer. Très amusant et motivant. On peut jouer en multi-joueurs jusqu'à quatre (non testé), mais cela semble un peu compliqué à organiser. Cinq mini-jeux classiques mais bien dessinés complètent le dispositif. Une initiation intéressante à la stratégie dans le jeu, au contrôle de ses actions. (O.P.)

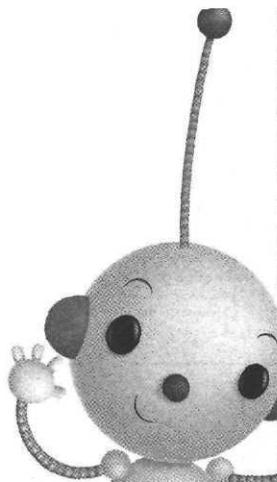
PC PII 250 Mhz, 64 Mo, W95

30,34 €

À partir de 5 ans

Disney interactive-Playhouse Rolie Polie Olie

La célèbre série d'animation en image de synthèse 3D qui enchante bien des petits débarque sur cédérom,



Rolie Polie Olie,
Disney Interactive Playhouse

cédéroms

nouveautés

dans un titre consacré aux premiers apprentissages, donc en adéquation logique avec le public préexistant et acquis. Les personnages tout en rondeurs mécaniques sont bien présents, Olie, Zoé et Spot le chien. Selon un schéma maintenant classique, il y a une maison de quatre pièces à explorer (déjà vu dans *Tibère*, entre autres). Le fil rouge est le rangement de ladite maison, ravagée par Spot, qu'il faut retrouver. Chaque pièce explorée déclenche un jeu-récompense. Coloriage, construction, musique... les éléments imposés sont parcourus sans problème (ni originalité). Techniquement impeccable, soutenue par un univers familier, voilà une alternative de plus sur un marché encombré. (O.P.)

PC PII 250 Mhz, 64 Mo, W95

22,7 €

À partir de 2 ans

beau travail, mais les enfants ne vont-ils pas se lasser vite et demander le niveau supérieur ? Ce sera le meilleur signe de la réussite de la démarche. (O.P.)

PC P 200 Mhz, 32 Mo, W95

30,34 €

À partir de 7 ans

Cryo interactive / Cryo Kids, RMN, Musée du Louvre

Égypte Kids : au temps des momies et des pyramides

Le pari de cette nouvelle collection ludo-historique est d'adapter aux enfants le modèle qui a fait ses preuves avec les adolescents et les adultes : les emmener à la rencontre du passé par le jeu et les activités ludiques, acquérir des connaissances documentaires, artistiques ou historiques sans s'en rendre compte. On retrouve donc le principe de l'aventure dans une civilisation reconstituée en 3D, mêlée d'épreuves. Des ateliers permettent d'approfondir ce que l'on aperçoit au détour de la souris, c'est-à-dire les grands classiques : pyramides, hiéroglyphes, religion... Des animaux magiques servent de compagnons à l'enfant. Pourquoi pas, mais que vient faire un dragon en Égypte ? L'hippopotame est lui plus logique. Un album documentaire complète ce dispositif, ainsi qu'une technologie de « prise de notes », un carnet virtuel. Héliopolis est un beau décor, déjà exploité dans le jeu du même nom, et permet d'être à proximité des pyramides. Un

RESPONSABLE ET RÉDACTEUR DE LA RUBRIQUE :
Olivier Piffault