



cédéroms



hourra !



bravo !



chouette !



pourquoi pas ?



hélas !



problème...

Belle Productions, Mindscape, Montparnasse Multimédia **L'île diabolique (Affaires à suivre 1)**

Montparnasse Multimédia a fait faillite, mais son fonds et ses dernières productions existent encore chez Mindscape, qui les a rachetés. Ce titre, conçu comme le premier d'une série d'au moins trois aventures interactives de type policier / énigme (on songe à la série TKKG chez Emme / Tivola), se situe donc dans la tradition de création originale de l'éditeur disparu : ce n'est pas ici l'exploitation d'une licence. Le scénario met en scène une bande de quatre ados, journalistes en herbe, qui s'intéressent de trop près à un bateau de contrebandiers, sont pourchassés, isolés sur une île déserte avec un volcan en éruption. Tout ça ! On dirait du Greg (Bernard Prince) pour le principe, et l'influence BD est revendiquée, autant que flagrante dans le traitement graphique et la construction des écrans : école belge type Maltaite ou Taymans. Le rythme saccadé de la BD interactive donne un rendu étrange, et l'on est souvent assez passif, ce qui explique que le titre s'adresse à des grands enfants et non à des ados. Si l'on accroche, cela fonctionne, sinon l'ennui risque de submerger l'enfant : problème récurrent de cette écriture (cf. les cédéroms Index+ *Le Piège diabolique* et *Opération Teddy Bear*). Mais le scénario est intéressant et les personnages attachants.

PC PII, W95, 128 Mo, CD x16 ; Mac G3, OS 8.5, 128 Mo, CD x16
29,99 € (+) **9 ans**

comblé par la réussite de l'adaptation multimédia, véritable création remarquable d'équilibre et d'élégance par la musique, la fluidité des animations, la beauté des dessins. Le déroulement offre à l'enfant le choix entre passivité (le programme avance tout seul) ou interactivité (on peut en permanence basculer sur un autre chapitre, modifier le déroulement, voir un détail,...) le tout avec simplicité et naturel, et beaucoup d'intuitivité. Le discours scientifique est clair et à la portée des petits, puisque dit, écrit et démontré par l'animation. La musique douce et rythmée soutient la promenade, et la belle voix off donne envie d'apprendre. Une petite merveille plastique et d'intelligence interactive, parfaitement adaptée à sa cible.

PC PII 233, W95, 64 Mo, CD x8 ; Mac Power 233,

OS 7.6, 64 Mo, CD x8

20 € chaque (♥)

4-7 ans

Coktel

Adibou : Le Royaume Hocus Pocus ; Adibou : L'Orgue fantastique ; Adibou : L'île volante

La collection Adibou correspond au segment intermédiaire de la famille ludo-éducative de Coktel, c'est-à-dire qu'elle s'adresse aux enfants déjà initiés à l'ordinateur, fin maternelle début primaire. La gamme thématique « pédagogique » (science, musique,...) avait été enrichie de titres plus spécifiques (cuisine, magie) et d'une aventure (l'ombre verte), elle présente maintenant un profil médiant, chacun des trois titres présentant un domaine du savoir dans le cadre d'un univers particulier et d'une série d'aventures. En plus de l'univers graphique Coktel, de la construction et de la qualité interactive et pédagogique, on bénéficie ici d'un véritable scénario autonome. Cet approfondissement permet de mieux situer les activités et jeux ludo-éducatifs. La réalisation technique est

Carré Multimédia, Gallimard Jeunesse

Mes premières découvertes de la nature

La Coccinelle ; L'Arbre

La célèbre collection de documentaires pour les jeunes enfants, avec ses calques et effets visuels travaillés, sa mise en pages inventive, aborde ici le cédérom. Et l'on ne peut qu'être




Les Incollables, Cryo Kids

cédéroms

nouveautés

exemplaire, et l'univers fidèle à la charte graphique de la collection.

PC PII 266, W95, 64 Mo, CD x8 ; Mac Power 266, 64 Mo, OS 8, CD x8
39,50 € chaque  **4-7 ans**

Cryo Kids Les Incollables. 2 : le quizz de Mister Wizz

Cette nouvelle version du cédérom des incollables reprend le principe des jeux de société éducatifs du même nom, puisque c'est un gigantesque quizz. Le titre est très bien réalisé, tant techniquement que graphiquement : on reconnaît la patte de Cryo, avec de très belles séquences animées, une grande élégance graphique et des enchaînements très travaillés, alors qu'il faut bien le dire, la structure du titre est totalement répétitive : poser / répondre à des questions. Le paramétrage du niveau est bien fait, des options permettent de chronométrer, jouer à plusieurs, choisir des thèmes... Une grande réussite dans son genre, et une alternative réelle à la version papier.

30,34 € 

À partir de 6 ans

Disney Interactive, Pixar, International Paper

Monsters, Inc. : Rey Play & Print

Ce cédérom sans grande originalité ni nouveauté permet de dessiner, jouer avec formes et personnages, imprimer, etc. : un atelier du type « Print Artist » basé sur l'univers du dernier succès Disney / Pixar. C'est bien évidemment l'univers sympathique et la bibliothèque de modèles qui sont la grande force et attractivité du titre, et sa limite. Le marché comprend déjà *Print Artist junior*, autrement puissant, ou *Dessinez c'est Disney* et ses versions successives. Mais ce titre est un bon début, si on ne les a pas et qu'on aime le film.

PC P II 300, W95, 64 Mo, CD x8

30,34 € 

5 ans

Gallimard Jeunesse, Scholastic, Blackhammer Production, Gyoza Media J'ai trouvé ! La chasse au trésor

Le sixième titre de la série (en comptant les deux versions du premier) vise un public un peu plus âgé, et aborde le thème des pirates : dans la continuité du « Manoir hanté », donc. Le but est de trouver les trésors cachés autrefois par les pirates. Une vingtaine d'écrans à explorer, trois cartes à reconstituer, de l'attention, de l'adresse et de la réflexion, voilà le menu de ce titre joliment réalisé, avec de beaux graphismes. On ne pourra cependant s'empêcher de le trouver un peu passif, manquant d'action, surtout comparé au récent « Artus et le vaisseau fantôme », destiné il est vrai à des enfants un peu plus âgés. L'univers abordé est donc un peu sous-utilisé, mais cela reste un titre amusant à 6 ans. Après, les enfants sont habitués à plus dynamique.

PC P 133, W95, 32 Mo, CD x8 ; Mac Power 120, OS 7.6.1, 32 Mo, CD x8

30 € 

À partir de 6 ans

Hachette Multimedia, Hyptique

Atout P'tit Clic

Salto et Zelia chez les Hippos (maternelle petite section) ; Salto et Zelia chez les Futots (maternelle moyenne section) ; Salto et Zelia chez les Robots (maternelle grande section)

Hachette Multimedia avait annoncé son intention de ne plus produire, mais seulement diffuser des titres, à l'exception de son best-seller Atout-Clic. Cette nouvelle série vient en fait se positionner avant ces logiciels éducatifs, pour initier les enfants de maternelle, comme l'indique le nom de la collection, Atout P'tit Clic. Chaque coffret touche un âge et non un thème, et permet une progression globale. Les deux personnages titres sont les compagnons de l'enfant, et sont bien caractérisés. Un décor d'accueil statique donne accès à 5 scènes, donc 10 activités et 10 séquences de détente, avec plusieurs niveaux de difficultés. Si l'interface et le livret pour les parents apportent un suivi



cédéroms

intéressant et clair de ce que l'enfant fait ou a fait, on reste déçu par le graphisme (Philippe Jalbert) et ses aplats de couleurs vives, comme par l'interactivité hachée et peu évidente. L'enchaînement des activités est mal contrôlé et expliqué, et leur contenu, forcément basique puisque pour les petits, déçoit vraiment. Le générique de Henri Dès fera peut être danser les petits ? On attendait mieux, alors qu'Atout-Clic a eu un lifting réussi.

P II 233, W95, 64 Mo ; Mac Power 604, OS 8, 64 Mo

31 € chaque

3-5 ans

Idol, Mindscape

Gast, le plus grand des petits fantômes

Cette aventure, sortie au moment d'Halloween, nous vient d'un studio scandinave, et met en scène un petit personnage bien croqué, Gast, petit fantôme nettement moins guimauve que Casper, gardien d'une maison hantée. Dans un principe similaire, pour la structure, à la série des Artus, par exemple, l'enfant doit aider Gast à sauver son univers d'un démon (ici un odieux clown qui a chassé la joie du parc d'attraction pour en faire un parc d'horreur). Une série d'énigmes, de jeux permettent de traverser les différents environnements et de ramener le bonheur dans cet univers fantastique haut en couleur. Les enfants trop jeunes seraient effrayés par les monstres et leurs apparitions spectaculaires, mais les grands s'amuseront à chercher les objets et errer dans ce dédale fantastique. Original et réussi.

PC PII, W98, 64 Mo, CD x16

29,99 €

8 ans

Knowledge adventure

Frankie. Maternelle moyenne section 3-5 ans ; Maternelle grande section 5-6 ans ; CP 6-7 ans ; CE1 7-8 ans

Knowledge, l'autre société ludo-éducative de Vivendi Universal, développait jusqu'ici la gamme Coup de Pouce, avec de nombreux titres spécifiques à toutes ces premières années de l'enfance. C'était un univers simple et chaleureux, basé sur des enchaînements et

des activités bien huilées, aussi entraînantes et efficaces pour les enfants que monotones pour les parents. On retrouve ici les animaux « totems » qui accompagnent l'enfant dans ses activités, à la différence que le totem correspond à une personnalisation de l'enfant (un quizz permet de l'attribuer) et non à un titre précis. On retrouve les habituelles activités d'initiation et de découvertes (nombres, habileté, reconnaissance, ...) sanctionnées par des séquences loisirs (les chansons sont bien travaillées). Incontestablement efficace et rajeunie, et soignée dans ses enchaînements, cette nouvelle collection remplit sa mission mais sans originalité. Il est vrai que les succès des enfants (*Lapin Malin*, *Adiboud'chou*) sont dans la même vision.

PC P II 233, W98, 64 Mo, CD x12 ; Mac G3, Os 8.6, 64 Mo, CD x16

30,34 € chaque

3 à 8 ans selon le titre

Frankie. Drôles d'animaux 5-8 ans ; Globe-trotters 5-8 ans ; Les Aventuriers du temps 5-8 ans

C'est dans ces titres que l'on voit les nouveaux aspects de la gamme, puisque ce sont des aventures éducatives, prétextes à découvrir thèmes et univers : les animaux, l'histoire, le monde « actuel ». Plusieurs niveaux de difficulté permettent des approches personnalisées, des personnages accompagnent l'enfant dans le jeu. Activités, jeu, base documentaire : l'ensemble est bien équilibré mais peu original, plus généraliste que les « Carmen Sandiego » par exemple (pour des plus grands, certes), moins scénarisé que les « Club des Trouvetout » (Mindscape).

PC P II 233, W98, 64 Mo, CD x12 ; Mac G3, Os 8.6, 64 Mo, CD x16

30,34 € chaque

5-8 ans

RESPONSABLE ET RÉDACTEUR DE LA RUBRIQUE :
Olivier Piffault