

multimédia

**Ambroisie, Lorcom Production,
Harmonia Mundi, Jeriko
Pierre et le Loup**

Cette adaptation du célèbre conte de Prokofiev ne fera pas oublier les belles versions disponibles sur disque qui ont bercé notre enfance (Jacques Brel, Gérard Philipe...), mais elle peut prétendre rivaliser avec elles. La qualité sonore est impeccable, le titre étant conçu pour un usage PC comme en Home Cine Video, avec lecteur de DVD de salon. Sont associés l'œuvre musicale, la narration par Jean Rochefort, chaleureuse et bien jouée, un dessin animé et des activités multimédias : un produit hybride qui participe du CD-ROM, du DVD et du CD, et qui préfigure peut-être une tendance future des programmes multimédias pour la jeunesse. Plusieurs parcours sont possibles et l'enfant maîtrise le déroulement, pouvant basculer en permanence d'un mode à l'autre. L'ergonomie est simple, et le graphisme plutôt séduisant. Une grande réussite ! Ce titre a obtenu le Prix Coup de Cœur des professionnels Adélouzes 2003. (O.P.)

1 DVD ou 1 CD PC + 1 CD audio couplés

30 € 

À partir de 7 ans

Cliosoft
**La Guerre de 1914-1918 : De la Belle
Époque à la fin des Empires
Les Années 1920-1930**

Saluons ces deux titres d'une jeune société, qui renouent avec le documentaire historique. L'éditeur avait déjà travaillé pour Génération 5 sur « Aux sources du Nil » notamment. Ces deux DVD (lecteur obligatoire) proposent une approche documentaire qui semble enfin trouver son format et son rythme sur ce nouveau support, plus puissant : les traditionnels

menus de navigation, assez simplistes mais bien conçus, vous dirigent sur des encyclopédies, bases de données, textes et récits à parcourir, avec un journal interactif sur le modèle du « Temps », des cartes très bien faites et de très nombreuses séquences d'archives. Des reconstitutions 3D de lieux ou faits symboliques ajoutent une petite touche à ces bases documentaires solides et facilement utilisables au collège. Le second titre porte sur l'entre-deux-guerres, les crises économiques et la montée des fascismes. On sera souvent frappé par l'ouverture européenne du point de vue, et la largeur de la documentation. (O.P.)

PC W95, P 450 MHz, 128 Mo, lecteur DVD

49 € chaque 

À partir de 12 ans

**Coktel, Transposia, Vivendi Universal
Games**
Olo la tomate géante

Voilà un titre qui change des reprises de personnages récurrents (Disney, jouets, BD, best-sellers enfants...), avec pour héroïnes Olo et Rose, deux petits animaux en pâte à modeler. Objectif : faire pousser une tomate de concours ! Le gag, c'est que la tomate devient gigantesque au point de tout casser, et les enfants doivent réparer. L'esthétique très réussie et originale est le point fort du titre, qui séduit immédiatement les petits et leurs parents.

Techniquement, l'écran est très riche car on peut cliquer presque partout en ayant des réponses, les jeux sont très nombreux et assez bien tournés (toujours les mêmes problématiques de reconnaissance des lettres, formes, couleurs, chiffres...). C'est la même équipe qui avait réalisé « Marine Malice », et on retrouve le même équilibre et la même habileté pour construire un parcours adapté aux jeunes enfants. (O.P.)

PC W95 à XP, P 233 MHz, 32 Mo, CD x 4 ; Mac OS X, G3, 64 Mo, CD x 8

30 € 

À partir de 4 ans



hourra !



bravo !



chouette !



pourquoi pas ?



hélas !



problème...



Domicile d'Ange Heureux,
ill. F. Bertrand, Dada Media

multimédia

nouveautés

Dada Media

Murielle Lefèvre, Frédérique Bertrand, Frédéric Rey, Bénédicte Métral, Jean-Jacques Birgé...

Domicile d'Ange Heureux. La vie pour de vrai

Cet éditeur et ces auteurs sont synonymes de qualité et de recherche multimédia depuis leurs premières œuvres. Les adaptations de Pacovska, Duquennoy notamment montraient leur maîtrise du graphisme et de la fusion son/image, même si l'usage intensif de l'intuitivité laissaient dubitatif sur la facilité de prise en main. Cette nouvelle production bénéficie d'un merveilleux graphisme tout en douceur, tons pastel et technique « crayonnée », qui séduira petits, parents et enseignants sans réserve. Le thème est l'apprentissage des dangers domestiques (le jeu de mots du titre), à travers le libre parcours du petit Ange dans sa maison. Celle-ci fonctionne comme un puzzle à neuf pièces tournantes, donnant lieu à des saynètes de vie entre Ange et ses parents, drôles et poétiques, et des parcours/activités que l'on ne réussit que si l'on a compris les dangers du foyer. On peut juste regretter que les dessins rendent aussi beaux, donc attractifs, les objets dangereux que ceux inoffensifs, mais cela fait partie de la pédagogie ! Les animations sont fluides et la musique soutient bien la progression. Une grande liberté est laissée à l'enfant pour revenir sur ses pas ou explorer à son rythme, selon la philosophie Dada : les enfants sont responsables... et poètes. Ce titre a reçu le Prix Children's E-book de la Foire de Bologne 2003. (O.P.)

PC W95 à XP, P 266 MHz, 64 Mo, CD x 8, Mac OS 8. 1, G3, 64 Mo, CD x 8 ; imprimante



À partir de 5 ans

Disney interactive, Lexis Numérique

Accompagnement scolaire

Le Livre de la Jungle CP

Ce titre est représentatif d'une nouvelle politique de Disney, puisqu'il s'agit d'une commande passée à un studio français, Lexis, créateur de *l'Oncle Ernest*. Cette « sous-traitance » vise à enrichir l'univers balisé et fédérateur de l'Oncle Walt des talents de créateurs indépendants. Par ailleurs, alors que Disney propose généralement du jeu à prétention éducative, ce titre est plutôt un cédérom éducatif organisé comme un jeu. Le graphisme est très soigné mais assez inégal : grande richesse des couleurs et textures, mais parti pris de séparer l'animation des personnages et de certains décors, ce qui crée un effet « de théâtre » avec plusieurs plans identifiables et visuellement différents. Cela ne manque pas d'une certaine poésie, mais pourra déconcerter le public. L'accompagnement musical est efficace, avec de bonnes séquences animées, et la trame narrative (explorer la jungle pour trouver l'objet qui éliminera Shere Khan) est assez solide pour accrocher les enfants. La variété des activités, somme toute classiques, évite la monotonie. Le niveau est assez exigeant, et parfois trop intuitif. Notons que l'histoire peut déconcerter les enfants qui n'auraient vu que le deuxième film. (O.P.)

PC W95 à XP, P 266 MHz, 64 Mo, CD x 8, Carte vidéo 8 Mo

30 €

À partir de 6 ans

Disney interactive

Simulation

Roller Coaster Simulator

Voici un titre efficace en diable pour les petits, un vrai jeu amusant, mais un peu court. Sur le principe des multiples simulations qui ont été déclinées depuis les ancêtres « Civilization » et « Sim City » sur tous les thèmes possibles et imaginables, l'enfant doit ici créer la grande attraction d'un parc de loisir (Disney évidemment : très belle reconstitution 3D des parcs maison), le Grand 8 ! Et la tester. Deux temps d'activité donc : imaginer et élaborer, comme dans un jeu de construction, puis

s'amuser en testant. Si la technique est remarquable, les graphismes très beaux, et l'environnement très identifiable par les enfants, l'ensemble sera vite parcouru, malgré les 15 missions proposées, et risque de paraître répétitif (pour les parents en tout cas). (O.P.)

PC

30 € 

À partir de 7 ans

Lilo et Stitch : Ouragan sur Hawaï

Ce titre est l'adaptation réussie du récent film, mettant en scène un extra-terrestre et une petite fille hawaïenne qui le considère comme un chien de compagnie. On retrouvera plutôt ici l'ambiance survoltée que les moments de tendresse, mais la qualité technique et la qualité du gameplay rendent l'aventure très accrocheuse. La durée du jeu est très correcte (23 niveaux qui résistent suffisamment). (O.P.)

PC W95 à XP, PII 300 MHz, 64 Mo, CD x 8, carte vidéo 3D 8 Mo

20 € 

À partir de 7 ans

Lilo et Stitch : atelier de jeux

Ce titre présente une série d'activités autour et avec les personnages du film, comme c'était traditionnel chez Disney. Les jeux sont bien conçus, mais le graphisme est assez statique et l'ensemble est assez court. Vraiment pour les petits, débutants en multimédia. (O.P.)

PC W95 à XP, PII 200 MHz, 32 Mo, CD x 8, carte vidéo 3D 2 Mo

20 € 

À partir de 5 ans

La Planète au trésor. La Bataille de Procyon

Le dernier échec (relatif) de Disney au cinéma donne lieu aux adaptations habituelles. L'éditeur veut ici rivaliser avec les jeux de simulation pour adolescents. Une trame narrative simple reprise du film sert de prétexte à la gestion des flottes spatiales. Les très beaux graphismes, particulièrement inspirés, accompagnent un système de contrôle simplifié pour les plus jeunes : une bonne initiation, qui incitera vite les enfants à passer à des titres plus consistants.

L'utilisation de navires amène une pointe d'originalité intéressante. (O.P.)

PC W95 à XP, PII 450 MHz, 64 Mo, CD x 8, carte vidéo 3D 16 Mo ; réseau possible



À partir de 9 ans

Electronic Arts, Lego Creator Harry Potter

Le plus original sans doute des jeux inspirés par le petit sorcier, puisqu'il mêle l'univers et les techniques de Lego à celui de Poudlard. Rappelons que Lego a développé d'amples licences de jouets sur Harry Potter. Ici, plus que l'aventure qui se borne vite à l'exploration du château, ce qui est intéressant est la possibilité de faire varier l'univers, de le construire en modifiant pièces et bâtiment : une boîte de jouets virtuelle, en somme. Comme toujours chez Lego, le graphisme est plein de petits hommes jaunes et de carrés, mais réussi et techniquement solide. (O.P.)

PC W98, P II 500 MHz, 64 Mo, CD x 4, carte vidéo 16 Mo

43 € 

À partir de 8 ans

Drome Racers

La suite des très bons Lego Racers et Lego Racers 2, aujourd'hui disponible sur multisupports : pour s'amuser avec de drôles de machines que l'on paramètre soi-même, en se personnalisant conducteur et voiture en mode Lego. Beaucoup plus puissant et rapide que ses prédécesseurs, ce titre bénéficie de jolis décors et des circuits toujours aussi variés. (O.P.)

PC, PS2, Gamecube

35 € 

À partir de 8 ans

Football mania

Une bonne idée que de passer à la moulinette Lego le standard du jeu de sport qu'est le football. Sur une base simplifiée pour être accessible aux enfants, avec une belle technique et l'esthétique habituelle, les enfants doivent constituer leur équipe (le meilleur moment) puis la faire progresser tout au

long du parcours classique. Peut se pratiquer à plusieurs, sur console. (O.P.)

PC W95, P300 MHz, 64 Mo, CD x16, carte graphique 16 Mo ;

GBA, PS2

51 € (+)

À partir de 8 ans

Knowledge Adventure, Fisher-Price, Vivendi Universal Games

Little People

Allo la tour de contrôle

Les adaptations des univers Fisher-Price chez Mattel interactive étaient déjà de bons titres, celui-ci atteint un petit sommet dans son genre. Titre de première approche pour les tout-petits, il bénéficie d'un graphisme plébiscité par les enfants et très soigné, avec une ergonomie remarquable, pensée pour les post-bébés ! Le thème de l'aéroport est très original dans le multimédia enfant, il permet de renouveler les activités habituelles et de redonner de la fraîcheur à un concept partout décliné. Tour de contrôle, gestion des bagages, décollage, avion à assembler, tout est prétexte à un amusement réussi et parfaitement adapté au jeune public. Ce titre a obtenu le Prix Baby Adélouzes 2003. (O.P.)

PC W98 à XP, P 233 MHz, 64 Mo, CD x 16, Mac OS 8. 6, G3, 64 Mo, CD x 24

25 € (♥)

À partir de 2 ans

Knowledge adventure, Fisher-Price, Vivendi Universal Games

Rescue Heroes

SOS Tremblement de terre

Deuxième titre d'une gamme de jeux d'actions et d'aventures basée sur un univers de jouets, cette aventure met en scène force machines et véhicules,

au service d'une équipe de sauveteurs, le tout lors d'un séisme qui ravage un parc d'attractions. Un contexte très américain... Cependant, l'ensemble bénéficie d'une technique plus qu'honnête, avec une belle et fluide image. La fuite des animaux est assez spectaculaire, ainsi que les effets spéciaux de destruction. L'intérêt est justement pour l'enfant, à travers les activités/jeux qui l'encadrent, de réussir sa mission en réfléchissant et en découvrant les solutions cachées dans l'écran. On ne peut sauver les visiteurs qu'en procédant dans l'ordre et avec une certaine méthode. À découvrir, donc. (O.P.)

PC W95 à XP, P 233 MHz, 64 Mo, CD x 16 ; Mac OS 8. 6, G3, 64 Mo, CD x 24

30 € (+)

À partir de 5 ans

Knowledge adventure, Fisher-Price, Vivendi Universal Games

Rescue Heroes

Alerte volcanique !

Ce troisième titre de la gamme reprend les mêmes principes, au sujet d'une éruption. (O.P.)

PC W95 à XP, P 233 MHz, 64 Mo, CD x 16 ; Mac OS 8. 6, G3, 64 Mo, CD x 24

30 € (+)

À partir de 5 ans

Lasermedia, Daddy Oak

Forestia Revoltozoo

Forestia était un titre connu et très réussi, entraînant les enfants dans une découverte ludique du monde végétal. *Forestia Junior*, adaptation pour les plus jeunes, n'avait pas déparé. Ce troisième opus reprend l'univers, dans le cadre d'une intrigue policière : des animaux ont disparu, il faut les retrouver et les délivrer d'un cirque. Ce sera le prétexte à d'étranges activités, et à des découvertes de personnages très réussis. Les auteurs ont créé une ambiance très attachante, et un uni-

multimédia



vers graphique qui fonctionne. Les personnages en 3D sont réussis et adorables, et les jeux moins simples qu'il n'y paraît. Saluons ce titre d'un petit éditeur qui tranche sur le formatage commercial de la production courante, sans sacrifier la qualité technique. (O.P.)

PC W98 à XP, PII 350 MHz, 96 Mo ; Mac OS 8. 1, G3 ; CD x 12

38 € ♥

À partir de 10 ans

Maxis, Electronic Arts Sim City 4

Un des vétérans des programmes de simulation a connu cette nouvelle version en 2002, saluée par un accueil assez unanime. Ce jeu culte permet de créer, développer et surtout gérer une ville : l'adolescent joue le Maire, et gère en direct la ville et sa région. Constructions, services publics, impôts, opinion,... les paramètres à modifier sont nombreux et permettent une variété toujours renouvelée. Tout est personnalisable, et il est facile de se faire déborder par l'IA du jeu. Pour apprendre aux ados qu'il n'y a pas que de la violence dans le jeu vidéo, et qu'on peut réfléchir et apprendre en même temps... (O.P.)

PC W98 à XP, P 500 MHz, 128 Mo, CD x 16, carte graphique 3D 16 Mo

56 € ♥

À partir de 12 ans

Mindscape, Serial Clicker Ploutounette et le Livre magique

Voilà un titre original dans son graphisme, et développé par des équipes françaises, ce qui devient rare ! L'univers des Ploutous est aussi rond que les personnages principaux, qui ne laissent pas indifférent et ont suscité des controverses esthétiques. Les Ploutous vivent dans une île paradisiaque, prétexte à de nombreuses séquences animées et des

chansons assez réussies. Mais il y a aussi une vraie histoire à suivre, sur une bonne idée : Ploutounette reçoit un livre d'initiation pour son anniversaire, elle doit le remplir (en fait l'enfant qui joue son rôle) : principe habile qui permet de bien placer les activités dans une pratique en abyme. Le travail sur l'ergonomie et celui sur la voix sont réels, qui rendent ce titre vraiment intéressant, si on supporte le dessin de Ploutounette (ça vient vite, rassurez-vous). (O.P.)

PC W95 à XP, PII 266 MHz, 32 Mo, CD x 8, carte vidéo 4 Mo ;

Mac OS 8.6, Power 200, 64 Mo, CD x 8

30 € ?

À partir de 4 ans

Rue des Écoles, Millimages, Link Entertainment Les Voyages de Balthazar

Balthazar est un petit tigre, héros d'un dessin animé diffusé sur la Cinquième, qui parcourt l'Inde avec Ganesh, un petit garçon. Ce titre présente l'originalité d'offrir 4 épisodes à regarder et des jeux, carnet de route, dictionnaire, ... à chaque fois pensés et adaptés par rapport au dessin animé : on navigue constamment de l'un à l'autre, on peut faire de l'arrêt sur image, avoir les explications écrites et sonores... L'ergonomie est très travaillée. Le principe général avait été abordé dans les DVD « Il était une fois... l'homme, la vie... » mais sans cette imbrication et cette réussite. L'enfant voit son rapport à la télé changer : il devient acteur de ce qu'il regarde, et dialogue avec le logiciel. Tout cela, évidemment mais c'est ce qui est à saluer, reste à niveau des jeunes enfants, grâce à l'ergonomie point trop complexe et bien conçue. Ce titre a obtenu le Prix Scolaire Adélouzes 2003. (O.P.)

PC W98 à XP, P 120 MHz, 32 Mo, CD x 8

30 € ♥

À partir de 4 ans



Papyrus : la vengeance d'Aker,
Ubisoft, Lexis Numérique, Dupuis

multimédia

nouveautés

Ubisoft, Lexis Numérique, Dupuis

Minh Phan

Papyrus : la vengeance d'Aker

Ubisoft avait déjà produit deux adaptations, *La Malédiction de Seth* et *Le Secret de la cité perdue*, de la célèbre bande dessinée. Ici, il a été fait appel à la créativité du studio Lexis, et notamment au créateur d'*Itacanthé*, un excellent titre, Minh Phan. C'est une véritable aventure interactive, presque un jeu de rôle, qui attend ici l'enfant. Papyrus doit déjouer le complot d'un prêtre diabolique, entré en possession d'une amulette puissante. Tous les dieux de l'Égypte sont ici convoqués pour le plaisir de l'aventure, et le mode de jeu offre une grande richesse : on alterne entre la princesse Théli et le jeune héros, la trame est aléatoire, permettant de renouveler les parties, on peut même jouer à deux. Côté culture, des fiches pédagogiques amènent des informations correctes, mais ce n'est pas le premier objectif. Le graphisme est soigné, la fluidité excellente, les animations très belles. La meilleure des trois adaptations, incontestablement. Ce titre a obtenu le Prix des Enfants Adélouzes 2003. (O.P.)

PC W95, P 166 MHz, 64 Mo, CD x 16 ; Mac OS 8.9, 64 Mo, CD x 16

37,99 € 

À partir de 8 ans

RESPONSABLE ET RÉDACTEUR DE LA RUBRIQUE :
Olivier Piffault