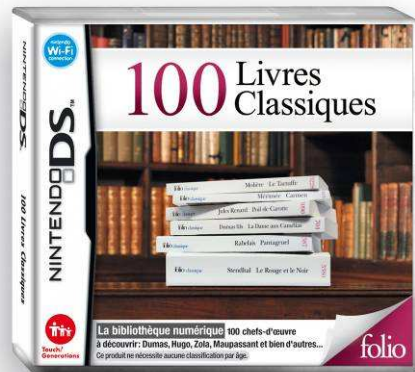




NINTENDO DS™

## AVEC « 100 LIVRES CLASSIQUES » METTEZ VOUS A LA LECTURE SUR NINTENDO DS



**Dumas, Hugo, Zola, Maupassant, Baudelaire, Leroux... c'est 100 grands classiques qui tiennent dans une petite cartouche Nintendo DS dès le 5 mars 2010.**

Les éditions Gallimard ont sélectionné dans leur collection Folio 100 chefs d'oeuvres de la littérature classique pour tous les goûts : romans d'aventures comme "Les Trois Mousquetaires", enquêtes policières comme "le Mystère de la chambre jaune", pièces de théâtre comme "L'Avare", poésie comme "Les Fleurs du Mal" ou encore classiques de la littérature jeunesse comme "Poil de Carotte"... En tout ce sont 12 genres différents pour que chacun puisse trouver le livre qui lui plaît.

Pour lire, il suffit de s'installer confortablement et de tenir sa Nintendo DS à la verticale. On lance le logiciel et on clique sur « *Bibliothèque* ». On se retrouve alors devant un rayonnage virtuel de 100 livres. On peut en choisir un en parcourant la bibliothèque au stylet ou demander un classement par auteur, par titre de livre ou par genre.

Une fois le livre choisi, il suffit de cliquer sur sa tranche avec le stylet. Et si on souhaite en savoir plus sur le livre ou sur l'auteur, les éditions Folio ont rédigé un appareil critique spécifique pour le logiciel. Ainsi en cliquant sur « *A propos du livre* » : on apprend par exemple que l'histoire du « Diable au corps » est directement inspirée de la passion entre Alice et Raymond Radiguet. Et en cliquant sur « *A propos de l'auteur* », on découvre qu'Alexandre Dumas n'a pas pu entrer à l'Académie Française suite à la parution d'une photo le montrant avec sa maîtresse sur ses genoux.

Enfin, en cliquant sur « *Lire* » on peut entamer la lecture du livre et progresser en tournant les pages au stylet. A tout moment, le lecteur peut interrompre sa lecture et déposer un marque-page virtuel. Une fois sa lecture achevée, il peut attribuer une note au livre et laisser ses impressions : drôle, émouvant, inquiétant, captivant, triste, enrichissant, profond, impressionnant, romantique ou étrange.



NINTENDO DS™

Pour trouver un livre qui lui ressemble le lecteur peut utiliser le questionnaire de personnalité du « *Guide de lecture* ». Lorsque l'utilisateur répond à quelques questions sur ses goûts, le logiciel lui propose trois livres. Il découvrira ainsi que, s'il aime le chocolat noir, les nouveautés, ne supporte pas le retard de ses amis ; boit du thé le matin et aime les surprises, il appréciera sans doute « *Cyrano de Bergerac* », « *Horace* » ou « *Salammbô* ».

Le lecteur qui a connecté sa *Nintendo DS*, sa *Nintendo DSi* ou sa *Nintendo DSi XL* à internet pourra même télécharger 10 livres supplémentaires avec la *Connexion Wi-Fi Nintendo* et découvrir le classement des livres préférés fait par tous les possesseurs de « **100 Livres Classiques** ».

En réseau local sans fil, l'utilisateur peut envoyer une version d'essai à un ami qui ne possède pas le logiciel ou échanger les livres téléchargés avec ceux qui possèdent une version du logiciel mais n'ont pas connecté leur console à internet.

Le titre « **100 livres classiques** » fait partie de la gamme **Touch! Generations** de Nintendo, un catalogue de logiciels offrant en exclusivité de nombreuses façons pour stimuler votre cerveau, jouer au Sudoku, améliorer vos aptitudes visuelles, composer de la musique, ou jouer avec des utilisateurs du monde entier.

Quel que soit votre âge, et quelle que soit votre expérience en matière de jeux vidéo, les titres **Touch! Generations** peuvent vous aider à réveiller certaines aptitudes et à développer de nouveaux talents.

Le titre « **100 Livres Classiques** » est disponible le **5 mars 2010**, en même temps que la sortie de la **Nintendo DSi XL** et ses très grands écrans.

**Nintendo sera présent au Salon du Livre de Paris du 26 au 31 mars pour présenter son logiciel « 100 Livres Classiques »**

Pour de plus amples informations, connectez-vous sur [www.nintendo.fr](http://www.nintendo.fr)

**A propos de Nintendo :**

Pionnier mondial en matière de création de divertissements interactifs, Nintendo Co., Ltd., basé à Kyoto au Japon, produit et commercialise des accessoires et des logiciels pour ses consoles Wii™, Nintendo DS™ et Nintendo DSi™. Depuis 1983, année de lancement de sa console Nintendo Entertainment System™, Nintendo a vendu plus de 3,2 milliards de jeux vidéo et plus de 535 millions de consoles dans le monde. Parmi ces consoles figurent la toute récente Wii, la Nintendo DS et la Nintendo DSi, les consoles Game Boy™, Game Boy Advance, Super NINTENDO™, Nintendo 64™ et Nintendo GameCube™. La société a aussi créé de véritables icônes du jeu vidéo connues de tous, telles que Mario™, Donkey Kong™, Metroid™, Zelda™ et Pokémon™.



**Contact RP :**

8 rue de la Corderie - 75003 Paris  
Tél : 01 42 78 48 38 / Fax : 01 42 78 48 68  
[laboite@laboitecom.com](mailto:laboite@laboitecom.com) / [www.laboitecom.com](http://www.laboitecom.com)



NINTENDO DS™

**50 des 100 livres classiques disponibles dans le logiciel « 100 livres classiques » pour Nintendo DS et Nintendo DSi**

Sur fond jaune pale, les œuvres étrangères.

00.	Auteur	Titre
01.	Alain-Fournier	Le Grand Meaulnes
02.	Honoré de Balzac	Les Chouans
03.	Honoré de Balzac	La maison du chat qui pelote
04.	Charles Baudelaire	Les Fleurs du mal
05.	Beaumarchais	Le Mariage de Figaro
06.	François-René de Chateaubriand	Mémoires d'outre-tombe
07.	Pierre Corneille	Le Cid
08.	Georges Darien	Le Voleur
09.	Alphonse Daudet	Lettres de mon moulin
10.	Daniel Defoe	Moll Flanders
11.	Denis Diderot	Jacques le Fataliste et son maître
12.	Alexandre Dumas	Le Comte de Monte-Cristo
13.	Alexandre Dumas	Les Trois Mousquetaires
14.	Georges Feydeau	Le Dindon
15.	Gustave Flaubert	Madame Bovary
16.	Théophile Gautier	Le Capitaine Fracasse
17.	Nikolaï Vassillievitch Gogol	Tarrass Boulba
18.	Homère	Odyssée
19.	Victor Hugo	Le Dernier jour d'un condamné
20.	Victor Hugo	Hernani
21.	Victor Hugo	Les Misérables
22.	Choderlos de Laclos	Les Liaisons dangereuses
23.	Madame de Lafayette	La Princesse de Clèves
24.	Jean de La Fontaine	Fables
25.	Gaston Leroux	Le Mystère de la chambre jaune
26.	Eugène Leroy	Jacquou le croquant
27.	Guy de Maupassant	Bel-Ami
28.	Prosper Mérimée	Carmen
29.	Molière	L'Avare
30.	Michel de Montaigne	De la vanité
31.	Montesquieu	Lettres Persanes
32.	Alfred de Musset	On ne badine pas avec l'amour
33.	Charles Perrault	Contes
34.	Edgar Allan Poe	Histoires extraordinaires
35.	Marcel Proust	A l'ombre des jeunes filles en fleurs
36.	Jean Racine	Andromaque
37.	Raymond Radiguet	Le Diable au corps
38.	Jules Renard	Poil de Carotte
39.	Arthur Rimbaud	Une saison en enfer
40.	Edmond Rostand	Cyrano de Bergerac
41.	Jean-Jacques Rousseau	Les Confessions
42.	Walter Scott	Ivanhoé



NINTENDO DS™

43.	Stendhal	Le Rouge et le Noir
44.	Eugène Sue	Les Mystères de Paris
45.	Jules Vallès	L'Enfant
46.	Paul Verlaine	Fêtes galantes
47.	Jules Verne	Cinq semaines en ballon
48.	Voltaire	Traité sur la Tolérance
49.	Oscar Wilde	Le Crime de Lord Arthur Saville
50.	Émile Zola	Trois nouvelles