

## CONCRETE GAMES

À PARTIR DE 6 ANS

**Grotoro**

Des taureaux multicolores globuleux déchargeant leur flatulence dans l'espace pour se propulser les uns sur les autres, cela paraît douteux et pourtant, derrière cette description se cache un jeu assurément fun, le bien nommé Grotoro! Conçu pour être avant tout multijoueur, le titre propose à 4 joueurs en local de s'affronter dans une arène avec pour objectif d'exploser ses adversaires à grands coups de cornes. Rapide et intense, on finit par ne plus rien contrôler et charger dans le tas tout en esquivant les autres à grands renforts d'évitements. Si le titre a tout d'un ovni vidéoludique, il fonctionnera sans aucun doute en animation auprès des publics! **N.P.**

PC

**GRATUIT**

b.

## ELECTRONIC ARTS / COLDWOOD INTERACTIVE

À PARTIR DE 8 ANS

**Unravel Two (b)**

Suite spirituelle du précédent opus sorti en 2016, *Unravel 2* nous permet de retrouver Yarni, la mini-pelote de laine évoluant dans des décors au rendu graphique toujours aussi splendide, mais cette fois-ci accompagnée d'un alter ego de couleur bleue. C'est sur cette rencontre et la coopération s'opérant entre les deux personnages que repose l'évolution du gameplay: idée simple mais efficace. Chaque personnage pourra – comme auparavant – utiliser ses fils comme corde, lasso, trampoline, afin de s'aider mutuellement ; le level design et le gameplay ont été pleinement pensés pour des parties à deux. Mais le joueur solo n'est pas abandonné puisqu'il est possible de fusionner les deux pelotes au besoin. L'histoire, au message simple, a le bon goût de moins tirer sur la corde de l'émotion forcée que son prédécesseur. À défaut d'être original (on pensera inévitablement à *LittleBigPlanet*), ce jeu constitue une très bonne initiation au co-op local pour de jeunes joueurs. **J.P.**

PC / PS4 / ONE [TESTÉ SUR PS4]

**20 €**

## MIXTVISION / OKOMOTIVE

À PARTIR DE 8 ANS

**Far: LoneSails**

Dans *Far: LoneSails*, vous contrôlez une machine par le biais de son jeune mécanicien orphelin qui a repris le véhicule de son père pour s'aventurer à travers un monde postapocalyptique. De mer asséchée en zone industrielle désertique, vos tâches consistent essentiellement à assurer le bon fonctionnement de cette mécanique pour laquelle on se prend d'empathie et qu'on ne cesse de soigner et de faire évoluer. Le chemin, parsemé d'obstacles et d'énigmes simples à résoudre, permet de savourer pleinement l'ambiance onirique et l'atmosphère rappelant *Journey*, *Syberia* ou *Inside*. Une pure merveille servie par des graphismes de toute beauté et une musique des plus apaisantes. **N.P.**

PC / PS4 / XBOX ONE [TESTÉ PC]

**À PARTIR DE 15 €**

NINTENDO  
À PARTIR DE 8 ANS



### Nintendo Labo – Toy-con 01 – multi kit (a)

#### Nintendo Labo – Toy-con 02 – kit robot

Toujours surprenant dans la création d'objets connectés à ses consoles, Nintendo nous invite à une brillante initiation à fabriquer, à programmer, ou tout simplement à jouer ! Dans le multi kit, des plaques de cartons prédécoupées permettent de construire une voiture télécommandée, un guidon de moto, une canne à pêche, une maison, un piano. Tout le sel de l'affaire réside dans la fabrication. Les indications sont particulièrement bien faites, et le temps de montage indiqué permet d'envisager de quelle façon impliquer les enfants selon leur âge. La voiture dès 6 ans, le piano plutôt vers 10-12 ans. Pour cela il suffit de suivre les instructions sur l'écran de la console, et une fois les objets montés on y glisse les éléments de la console. On accède ainsi à des jeux – activités qui se révèlent plutôt simples, mais efficaces. La voiture se déplace par les vibrations des manettes, pilotée par l'écran, ce dernier devient aquarium pour la partie de pêche ou partition du piano. Fascinant et si simple ! Il faut une dizaine d'heures pour monter le robot, mais une fois équipé du carton sur le dos, ficelles reliées aux pieds, et casque sur la tête, c'est véritablement réjouissant ! La partie programmation par blocs, à l'interface un peu austère, s'adresse à des plus grands et nécessite l'accompagnement d'un adulte. C'est un véritable premier pas vers la fabrication numérique tout en étant vraiment ludique. En tout cas un concept qui favorise les échanges adultes / enfants, en famille ou dans des animations. Tout l'art de Nintendo : jouer ensemble. C.B.

SWITCH  
À PARTIR DE 50 €

NINTENDO / THE POKÉMON COMPANY  
À PARTIR DE 6 ANS

### Pokémon Quest (b)

Ce nouveau free to play de la licence Pokémon reprend des mécaniques de RPG dans des environnements aux graphismes cubiques évoquant Minecraft. Un petit robot s'écrase sur l'île des trois dés, peuplée de Pokémon, et aidé de ceux-ci, va explorer cet environnement. L'exploration se fait par zones elles-mêmes divisées en quêtes. Les trois Pokémon de l'équipe se déplacent et combattent automatiquement, le joueur peut lancer des attaques spéciales. Les Pokémon ne sont pas capturés, mais attirés par les plats que l'on prépare avec les objets récoltés lors des quêtes. Ils peuvent ensuite être intégrés à l'équipe et renforcés par les gemmes collectées en combat. Un jeu sympathique, simple à prendre en main. C.M.

IOS / ANDROID / SWITCH [TESTÉ SWITCH]

GRATUIT [ACHATS INTÉGRÉS]



PLUG IN DIGITAL / HOLLOW TREE GAMES  
À PARTIR DE 8 ANS

### Shape of the World

Plus que d'un jeu, il s'agit ici d'une balade, d'un voyage dans un univers composé de végétaux et de quelques être vivants, vu à la première personne du joueur. Seules deux actions sont possibles : lancer des graines ou interagir, de façon à révéler des chemins et à faire apparaître des arches. En traversant ces dernières, on accède à un nouveau paysage. Chaque changement généré de manière procédurale modifie la palette des couleurs et la flore que l'on est invité à explorer. Une belle découverte, mais qui manque un peu de poésie. C.B.

PC / PS4 / XBOX ONE / SWITCH

À PARTIR DE 10,80 €



a.



b.

RAVENCOURT / FRIMA STUDIO / PVP  
À PARTIR DE 8 ANS

### Illusion: a tale of the mind

Cette création originale québécoise met en scène une jeune fille qui se réveille dans un lieu inconnu, aux allures fantasmagoriques. Accompagnée de sa peluche, un lapin blanc, elle va explorer ce monde comme une plongée dans les souvenirs d'un couple d'artistes d'un cirque dans les années 20, sous l'emprise d'un illusionniste. Les décors invitent à plonger dans cette rêverie, qu'on traverse en résolvant des puzzles et casse-tête, un peu répétitifs et avec un peu trop d'approximations techniques. Malgré quelques faiblesses et problèmes de rythmes dans le scénario, on prend plaisir à poursuivre cette aventure dont on excuse les imperfections. **C.B.**

PC / PS4 / XBOX ONE [TESTÉ PS4]  
À PARTIR DE 19,99 €



SEITHCG  
À PARTIR DE 7 ANS

### Ghost of a Tale

Vous incarnez le ménestrel Tilo, une petite souris prisonnière des rats. Réveillé dans sa cellule, Tilo n'a qu'un seul objectif: s'échapper et retrouver sa bien-aimée. Mais pour cela, il faut rester le plus discret possible! Ce jeu de rôle et d'infiltration vous conduit donc à mettre votre museau partout, surtout pour repérer les différentes cachettes qui vous serviront si un garde vous surprend. Toutefois, malgré la richesse visuelle du jeu, on finit par se lasser de l'errance forcée à cause du manque cruel d'indications et de portes verrouillées, laissant la désagréable impression de ne pas avoir progressé même au bout de quelques heures de jeu. C'est d'autant plus dommage que le charme opère. **N.P.**

PC / PS4 / XBOX ONE [TESTÉ PC]  
À PARTIR DE 23 €



SQUARE ENIX  
À PARTIR DE 12 ANS

### Lost Sphear Tokyo RPG factory

Le jeune Kanata se réveille après un songe étrange et découvre que sa ville natale a disparu, comme d'autres parties du monde. Il part alors en quête des souvenirs perdus pour les restaurer, aidé des compagnons qu'il rencontrera au long de son périple. Il lui faudra récupérer des mots, dans des livres ou au détour des conversations, qui grâce à son pouvoir feront revivre les lieux et personnes. Les graphismes sont agréables et les environnements diversifiés. Le système de combat au tour par tour est dynamisé par les Exomechs, puissants robots, et les attaques Momentum. Si le jeu n'est pas d'une grande originalité, il n'en demeure pas moins une belle aventure sur le thème de la mémoire collective. **C.M.**

PC / PS4 / SWITCH [TESTÉ SWITCH]  
À PARTIR DE 34,99 €



STARBREEZE PUBLISHING / SOMNIUM  
GAMES  
À PARTIR DE 12 ANS

### Inked

Un samouraï sans nom, fait d'encre et de papier, se voit séparé de sa bien-aimée pour avoir refusé l'histoire à laquelle son dessinateur le destinait. On dirige ici le Ronin dans un puzzle game rempli d'énigmes basées sur la géométrie. À l'aide de cubes, de pyramides et de sphères, on enclenche des interrupteurs pour ouvrir des passages et ainsi progresser. Ce monde, dessiné à chaque pas, se voit régulièrement manipulé par son créateur qui n'hésite pas à intervenir pour manipuler l'image, offrant quelques phases d'arcade bienvenues dans un jeu qui manque par moments de rythme. Le titre est sublimé par son style visuel crayonné qui n'est pas sans rappeler l'application Bleu de Toi. **N.P.**

PC  
À PARTIR DE 17 €



TEAM CHERRY

À PARTIR DE 10 ANS



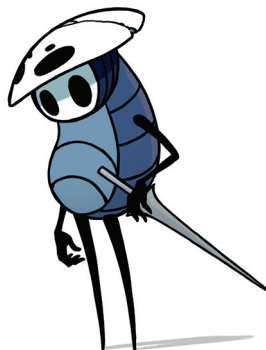
### Hollow Knight (a)

Un petit personnage, notre héros, plonge sous terre explorer les ruines d'Hallownest, ancienne cité dans laquelle les habitants de Dirtmouth ont disparu en quête de richesses perdues. Avec patience on découvre les tunnels obscurs, on sauve de petites chenilles, puis on trouve une carte et on commence seulement à envisager l'immensité de ce monde. Et ce qui ne semblait qu'un simple joli petit jeu prend de l'épaisseur. Nombreuses sont les questions que posent ces ténèbres jalonnées d'insectes et autres êtres hostiles. Pour les vaincre il faut les observer, adopter leur rythme et le combat devient presque une danse. En persévérant dans l'exploration on acquiert de nouvelles compétences, on découvre de nouveaux lieux, ajoutant quelques couleurs à la bichromie de départ. Ces richesses ne se révéleront qu'au compte-goutte, à des joueurs qui n'auront pas été gênés par l'absence de consignes, véritable liberté. Castlevania, Metroid, Ori and the blind forest....

Nombreuses sont les références ayant nourri les créateurs qui nous proposent au final un titre original, qui deviendra sans nul doute une référence à son tour! Un an après sa sortie sur PC, cette parution sur Switch permet de ne pas passer à côté d'une belle création. C.B.

PC / MAC / LINUX / SWITCH [TESTÉ SWITCH]

À PARTIR DE 14,99 €



WARNER BROS. GAMES / 5TH CELL

À PARTIR DE 9 ANS

### Scribblenauts Showdown

Dans Scribblenauts Showdown les joueurs s'affrontent au cours de minijeux dans trois modes différents. L'utilisation des mots fait l'originalité du titre : avant chaque minijeu, un thème et une première lettre sont indiqués, les joueurs doivent faire preuve d'imagination pour trouver le meilleur objet, ce qui malheureusement n'a aucune incidence si ce n'est de le faire apparaître à l'écran et de le rendre utilisable. Le nombre de minijeux est restreint et l'on en fait vite le tour. Le mode bac à sable, s'il encourage la créativité pour faire apparaître les objets les plus farfelus (même un bibliobus!) est très vite lassant. Un jeu qui manque singulièrement de fun pour un party game. C.M.

PS4 / XBOX ONE / SWITCH [TESTÉ SWITCH]

À PARTIR DE 17,99 €



## NOUVELLE VERSION

NINTENDO / RETRO STUDIOS

À PARTIR DE 6 ANS

### Donkey Kong country : tropical freeze

Nintendo poursuit le portage des meilleurs titres de la Wii U sur Switch avec Donkey Kong country : Tropical Freeze sorti initialement en 2014. Alors qu'il fête son anniversaire en famille, le célèbre singe est dérangé par une horde de pingouins venue glacer son île tropicale. Il part alors à leur poursuite, accompagné de Diddy et Dixie Kong. S'il apporte peu de nouveautés par rapport à l'édition précédente (mis à part un mode « Funky » plus simple et dans lequel on peut jouer le vendeur Funky Kong), le jeu est toujours aussi plaisant, porté par une jouabilité fine et des décors riches et colorés, recelant objets et lettres cachés et musiques entraînantes. Un très bon jeu à (re)découvrir. C.M.

SWITCH

À PARTIR DE 49,99 €



RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE

Claire Bongrand

RÉDACTEURS

Claire Bongrand, Céline Ménéglin, Jonathan Paul et Nicolas Perisse

a.