

ATLUS / OMEGA FORCE, P STUDIO
À PARTIR DE 14 ANS

Persona 5 Strikers

Les voleurs fantômes sont de retour ! C'est l'été et la bande d'ados redresseurs de torts psychiques pense couler des vacances paisibles, lorsqu'une série d'événements rappelant les méta-noïas intervient. Accusés à tort, les jeunes vont enquêter à travers le Japon, épaulés par un inspecteur de police. Si le scénario est la suite directe de *Persona 5*, le système de jeu, lui, se rapproche d'un action-RPG dont le gameplay nerveux est bien calibré, sans atteindre la profondeur d'un *Persona* classique. Sous une apparente légèreté, les thèmes du libre arbitre et de la dépendance aux TIC, via l'IA Emma, sont développés et donnent à réfléchir. Un road trip en camping-car effréné dont les joueurs de *Persona 5* goûteront les retrouvailles ! **C.M.**

PC / PS4 / SWITCH
À PARTIR DE 34,99 €



BANDAI NAMCO GAMES
À PARTIR DE 6 ANS

Pac-Man 99

Le concept du jeu à 99 est ici adapté à Pac-Man qui doit manger les Pac-Gommes du labyrinthe sans se faire attraper par les fantômes mais aussi être le dernier à rester en vie, Battle Royale oblige. Pour cela, une nouvelle mécanique vient pimenter le jeu : quand on avale un fantôme, cela envoie un Pac-Man blanc chez les adversaires pour les pénaliser, effet garanti si l'on absorbe un fantôme endormi, créant une ribambelle que l'on peut manger ! Facile à prendre en main pour des parties de détente, le jeu s'avère exigeant car il faut faire preuve de réflexes et de stratégie. Courtes et rythmées, les parties s'enchaînent avec plaisir. Pac-Man a 40 ans et il n'a pas pris une ride ! **C.M.**

SWITCH
GRATUIT AVEC L'ABONNEMENT
NINTENDO SWITCH ONLINE
[ABONNEMENT NINTENDO SWITCH
ONLINE - 3.99 €/ MOIS OU 19,99
€/AN] [TÉLÉCHARGEMENT
UNIQUEMENT]



ELECTRONIC ARTS / HAZELIGHT
STUDIOS
À PARTIR DE 10 ANS



It takes two

Sur le point de divorcer, Cody et May sont transformés en petites poupées, suite à un sort déclenché par les larmes de leur fille et le souhait de leur réconciliation qu'elle formule auprès du vieux livre du Docteur Hakim. Il leur faudra alors coopérer pour retrouver leur fille et leur forme originelle. Le jeu se joue exclusivement à deux, localement ou en ligne. Joseph Fares, concepteur du jeu, n'en est pas à son coup d'essai en matière de coopération puisqu'il a également conçu le très beau *Brothers: A tale of two sons*. Le couple est confronté à toute une série d'épreuves rocambolesques dans la maison devenue géante et doit communiquer pour avancer, sous le regard sarcastique du livresque Dr. Hakim. Au début d'une énigme, chaque personnage dispose d'une action ou d'un objet complémentaire à l'autre. Il faut alors se coordonner et se parler pour pouvoir progresser de concert. La diversité des situations souvent très drôles et le gameplay sans cesse renouvelé par des mécaniques ingénieuses font que le

APPLIS ET JEUX VIDÉO



jeu ne souffre d'aucune redondance et l'on s'amuse tout au long de l'aventure, même si l'histoire est un peu en retrait. Un jeu de coopération rafraîchissant dans un univers coloré et sympathique à déguster à deux! **C.M.**

PC / PS4 / PS5 / XBOX ONE-S-X
À PARTIR DE 39,99 €

ELECTRONIC ARTS / MOTIVE STUDIOS
 À PARTIR DE 12 ANS

Star Wars : Squadrons

Qui n'a jamais rêvé de piloter l'un des nombreux vaisseaux de la saga *Star Wars*? Du X-Wing des rebelles au Tie Fighter de l'Empire, vous voilà propulsé à la première personne aux commandes des plus célèbres vaisseaux dans des batailles spatiales à couper le souffle. Au-delà des modes multijoueurs où vous devrez choisir votre camp, vous pouvez aussi profiter d'un mode solo, histoire de vous faire la main sur les commandes en toute tranquillité. Loin d'être un jeu de simulation, *Star Wars Squadrons* s'apprécie pour son côté arcade et sa relative facilité de prise en main. Toutefois, si les sensations sont là dès les premières minutes, on en demande rapidement plus sans parvenir à être rassasié. **N.P.**

PC / PS4 / XBOX ONE
À PARTIR DE 40€



THE GAME BAKERS
 À PARTIR DE 14 ANS

Haven

Haven nous invite à partager l'intimité d'un jeune couple, Yu et Kay. On ne connaît d'eux que leur amour et leur fuite vers la planète inconnue et sauvage sur laquelle on les découvre. Ce n'est qu'au fil de l'aventure que leur histoire se dévoile, tout en finesse et subtilité, au travers de leurs dialogues et de leur découverte d'un écosystème à la beauté envoûtante. Le joueur incarne l'une ou l'autre, dans leur vaisseau, le Nid, ou à l'extérieur, en se déplaçant par des mouvements de glisse aériens, avec beaucoup de grâce. Les actions

quelque peu répétitives ne sont pas follement passionnantes, la direction artistique est soignée mais c'est surtout l'histoire gravitant autour de ce couple qui est remarquable. C'est justement cette histoire qui fera tout pardonner (ou pas) pour terminer le jeu et connaître la finalité de cette aventure, la justesse des rapports amoureux, et de l'évolution de ce couple auquel on s'attache et dont on veut connaître la destinée. Sans doute à réserver à des amateurs de fictions interactives plus qu'à des inconditionnels de jeux d'action. **C.B.**

PC / PS4 / PS5 / XBOX ONE-S-X / SWITCH
À PARTIR DE 19,99 €



INNERSLOTH
 À PARTIR DE 10 ANS



Among Us

Au milieu d'un groupe de trois à dix joueurs, le sort vous désigne soit membre d'équipage, soit imposteur. En tant que membre, vous devrez résoudre un certain nombre de tâches sous forme de mini-jeux tandis que dans la peau d'un imposteur, votre objectif est d'éliminer tous les joueurs sans vous faire repérer. À tout moment, l'équipage peut se réunir pour analyser la situation et désigner ou non un coupable. C'est là tout le sel du jeu : chacun confronte son point de vue et le débat peut rapidement s'intensifier, proposant ainsi une expérience enrichissante d'échanges et d'argumentations. Facile à prendre en main, le jeu offre des possibilités d'évolution pour se jouer de bien des façons et a aussi été adapté en jeu de société pour des parties bien réelles. Un titre qui se prête parfaitement aux animations! **N.P.**

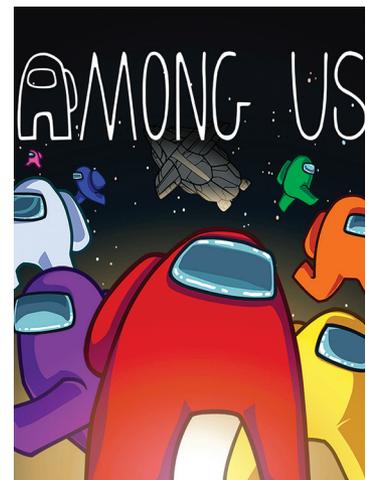
PC / XBOX ONE / SWITCH / IOS / ANDROID
À PARTIR DE 4 €

MODUS GAMES / SKETCHBOOKS GAMES, FOURTH STATE
 À PARTIR DE 10 ANS

Lost words : Beyond the page

Isabella rêve de devenir écrivain, soutenue par sa grand-mère dont elle est très proche. L'histoire se déploie au travers de son journal intime entre la vie réelle et le monde imaginaire d'Estoria, qu'elle a créé. Les phases de vie réelle se déroulent littéralement dans le journal d'Isabella : un petit personnage escalade et déplace les mots pour faire avancer l'histoire. Dans Estoria, une jeune fille, gardienne de son village, collecte des mots et les utilise pour agir. Si le journal propose des trouvailles ingénieuses, comme bouger le mot « souffler » sur les bougies pour les éteindre, Estoria est moins inventif et assez ennuyeux. De plus, le jeu est traduit en français, mais pas la voix de la narratrice, empêchant l'immersion des plus jeunes auxquels le jeu s'adresse. Un jeu narratif original porté par une histoire émouvante. **C.M.**

PC / PS4 / XBOX ONE / SWITCH
À PARTIR DE 14,99 €
[TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



NERIAL / THE DAIRYMEN
À PARTIR DE 11 ANS

Orwell's Animal Farm

Adapté de la célèbre fable politique de G. Orwell, ce jeu permet de prendre en main la destinée de la ferme débarrassée du fermier exploitateur. Il vous appartiendra de dégager les priorités et d'assurer le bien-être de la communauté, entre réserves de nourriture, forces de défense et adhésion aux principes de l'animalisme. Mais que valent ces principes face aux luttes de pouvoir, à la propagande mensongère et aux velléités autoritaires? Singulière œuvre que ce jeu qui reprend les mécanismes du jeu narratif de management (on reconnaît la patte du studio responsable des *Reigns*), mais la subordonne au message politique. Si nos actions peuvent avoir des conséquences sur le destin de tel personnage et si plusieurs fins sont possibles, l'ensemble reste assez fidèle à la trame principale du livre et surtout à son esprit. Aucune fin n'est vraiment heureuse (la révolution finit toujours par être trahie et pervertie), et l'on se retrouve parfois avec des cas de conscience cruciaux – quand le succès de telle entreprise sert *in fine* les intérêts dictatoriaux des cochons. D'où une éventuelle frustration de certains joueurs, mais qui correspond à une volonté assumée de ne pas trahir le message du livre – ce qu'on ne peut que saluer. Si l'on peut également regretter quelques bugs dans l'enchaînement des séquences, on remarquera aussi la direction artistique, proche des livres illustrés, comme pour mieux souligner le caractère intemporel de la fable. Si les jeux vidéo politiques sont désormais légion, celui-ci pourrait bien constituer un jalon important. J.P.

PC / IOS (10.0 ET +) / ANDROID

À PARTIR DE 4,39 €



QUATRE QUESTIONS À IMRE JELE CO-CRÉATEUR DU JEU ORWELL'S ANIMAL FARM

«2021 année Orwell»... dans le jeu vidéo aussi. Cette adaptation bénéficie du soutien de la fondation Orwell, tout en étant un projet intime de son concepteur, Imre Jele. Celui-ci revient sur la genèse et l'ambition de ce jeu : parler du totalitarisme et de l'oppression politique par le biais du gameplay.

Pouvez-vous expliquer comment l'idée d'un jeu tiré du livre d'Orwell est née ?

J'ai grandi de l'autre côté du rideau de fer, en Hongrie, aux derniers moments de la guerre froide. Le sujet de l'oppression gouvernementale a toujours été important à mes yeux. Quand j'étais enfant, *La ferme des animaux* était un de mes livres de chevet ; je rêvais donc depuis des décennies de créer un jeu basé sur le classique d'Orwell. Puis, il y a quelques années, j'ai décidé de tenter ma chance et j'ai approché la fondation Orwell, qui a donné son accord.

Orwell's Animal Farm utilise de nombreux mécanismes de « jeu de gestion ». Pourquoi avoir choisi ce type de gameplay ?

L'oppression peut prendre de nombreuses formes. Mais l'oppression politique, elle, est de nature systémique. Nous avons donc pensé que ces systèmes d'oppression seraient mieux représentés par le biais de choix analogues à ceux rencontrés dans les jeux de gestion. De plus, la gestion d'une ferme est assez facile à traduire en mécanismes de jeu – que nous pouvons utiliser pour raconter nos histoires d'une manière plus subversive que la simple transposition du texte à l'écran aurait pu le faire seule.

Malgré ce choix, tant la mécanique que les fins possibles du jeu restent subordonnées au message et à l'esprit du livre.

Comment avez-vous géré l'équilibre entre ces deux enjeux ?

C'était très difficile. Nous avons envisagé d'ajouter des fins qui s'écartaient beaucoup plus du récit original. En fin de compte, nous avons estimé que l'histoire d'Orwell a résisté à l'épreuve du temps : elle n'a pas besoin d'être réinventée. Nous avons donc préféré être critiqués pour être restés trop proches de l'histoire originale plutôt que pour nous en être trop éloignés.

Beaucoup de jeunes n'ont peut-être pas lu Orwell, et n'ont entendu parler des régimes totalitaires que dans les livres d'Histoire.

Pensez-vous que votre jeu pourrait aider à mieux comprendre le message d'Orwell ?

Nous aimerions croire que notre jeu fait un bon travail en vous plaçant au milieu du récit, où non seulement vos choix modifient le résultat, mais vous permettent également d'avoir une vue des événements au premier rang. Nous pensons que les jeux sont une forme d'art puissant car ils vous permettent de vous impliquer, de vous approprier le récit. Les bons jeux peuvent élever une histoire et sa réception par le public : de la compréhension objective à la compréhension émotionnelle, de la sympathie à l'empathie.

Propos recueillis par Jonathan Paul

Retrouvez l'intégralité de cet interview sur le site web du CNLJ
<https://c.bnf.fr/NHa>

SPRY FOX

À PARTIR DE 8 ANS

Cozy grove

Cette aventure propose de suivre les pas d'une jeune scoute-à-l'écoute qui débarque sur l'île hantée de Cozy grove. Elle y rencontre de sympathiques fantômes, qui vont lui demander de l'aide pour retrouver la paix. Pour cela il faudra explorer l'île, y retrouver nombre d'objets cachés, récolter des ressources et en fabriquer de nouvelles. Le système de jeu en temps réel propose un quota quotidien de missions et actions à effectuer, à l'issue desquelles on peut clore la partie pour la reprendre le lendemain avec de nouvelles quêtes. Une découpe pertinente pour de jeunes joueurs mais qui parfois laisse sur sa faim. Si l'on perçoit rapidement des similitudes avec *Animal Crossing*, la présence d'une finalité – la restauration de l'île – l'en distingue pour autant. L'univers graphique, dessiné à la main, est particulièrement plaisant, et contribue largement au plaisir de cette aventure. **C.B.**

PC / PS4 / XBOX ONE / SWITCH / APPLE ARCADE

À PARTIR DE 12,49 € [ABONNEMENT APPLE ARCADE – 4,99 €/ MOIS]

SQUARE ENIX / ARZEST

À PARTIR DE 8 ANS

Balan Wonderworld

Propulsé-e dans Wonderworld, Emma ou Léo découvre un monde de conte de fées dans lequel il faudra retrouver les statuette de Balan, l'étrange maître des lieux. Au fil des actes et des explorations, on découvre des costumes qui permettent d'acquérir de nouvelles actions ; cependant, alors qu'il est au cœur du gameplay, le changement de costume est ardu. Si le jeu ne présente pas de challenge réel dans la résolution des énigmes, on s'y perd souvent car aucune explication n'est donnée et les angles de caméra n'aident pas ! Dommage car de bonnes idées sont présentes : les mondes sont colorés et soignés, l'univers décalé est très bien réalisé.



Malheureusement, trop de maladresses font que la magie n'opère pas. **C.M.**

PC / PS4 / PS5 / XBOX ONE-S-X / XBOX SERIES X-S / SWITCH

À PARTIR DE 34,99 €

SQUARE ENIX / CLAYTECHWORKS

À PARTIR DE 12 ANS

Bravelly default 2

Nintendo Seth, un marin naufragé, est sauvé par Gloria, princesse d'un royaume déchu et Sloane son chevalier. Il fait vite la connaissance du mage Elvis et de la mercenaire Adèle. Tous les quatre partent à la recherche de cristaux et se découvrent être les héros de la lumière. D'un abord classique, le scénario n'aura de cesse de nous surprendre et développera une dimension politique passionnante. Le système de combat particulier à la série est intelligent et extrêmement tactique dans l'alternance des *Bravelly* et *Default*, enrichi encore par une foison de classes permettant de constituer une équipe diversifiée et complémentaire. Servi par des graphismes peints old-school et une richesse de contenus annexes, *Bravelly Default 2* est une pépite du J-RPG. **C.M.**

SWITCH

À PARTIR DE 44,99 €

TEAM 17 / STUDIO KOBA

À PARTIR DE 14 ANS

Narita Boy

Aspiré dans le jeu *Narita Boy*, notre héros doit désormais sauver le Royaume numérique d'un certain "IL" qui a mis à mal tout le système informatique. Épée en main, il doit affronter les créatures qui jalonnent les différents niveaux pour retrouver les mémoires du concepteur du jeu. Directement inspiré de *Tron*, le jeu nous plonge dans une ambiance très années 1980, à mi-chemin visuellement entre *Another World* et *Sword & Sorcery*. Le jeu peine parfois à nous maintenir en haleine, entre ses décors souvent similaires et son manque d'action. Mais on retient surtout ses dialogues ultra-redondants, chargés de termes incongrus et qui confèrent au titre une certaine poésie pas toujours facile à suivre. **N.P.**

PC / MAC / PS4 / PS5 / XBOX ONE-S-X / SWITCH

À PARTIR DE 25 €

TIWI (MINIBOMBO)

À PARTIR DE 3 ANS

Tout le contraire

Huit animaux rigolos se transforment au gré des contrastes dans cette sixième application dessinée par Silvia Borando. À gauche, on rétrécit le crocodile, à droite, on l'agrandit, et c'est parti pour une animation chaloupée où des oiseaux font de la balançoire, où un lapin saute dans le cosmos! Ce geste simple permet aux tout-petits d'expérimenter deux apparences opposées, avant d'ajouter d'autres caractéristiques physiques aussi improbables que loufoques. Mouton touffu ou tondu, hippopotame ondulé ou gonflé, et mammoth court sur pattes à la trompe allongée sont autant de contrastes et de combinaisons farfelues à explorer. Le tout dans une application qui dure moins d'un quart d'heure, pour limiter le temps d'écran, c'est plié! **C.D.**

IOS / ANDROID

À PARTIR DE 2,29€

**NOUVELLES ÉDITIONS**

HUMBLE BUNDLE / ZA/UM

À PARTIR DE 15 ANS

**Disco Elysium : The final cut**

Totalement amnésique, le personnage se réveille avec la gueule de bois dans un hôtel miteux de la ville non moins miteuse de Revachol. Il apprend assez vite qu'il est inspecteur de police et doit enquêter sur un cadavre pendu dans la cour de l'hôtel. Dès lors l'aventure commence avec une liberté de mouvement totale dans l'ambiance poisseuse de la ville de Revachol, renforcée par les graphismes sépia. Au-delà de l'enquête elle-même, c'est tout le microcosme et le malaise social de la ville qui se dévoilent au gré des pérégrinations, apportant une densité au contexte. Le système de jeu se veut proche des jeux de rôle papier : nombreuses interactions avec les personnages, phases d'exploration de type point & click, jusqu'aux lancers de dés dans la résolution des conflits. De fait, les dialogues sont primordiaux, chaque choix a une incidence réelle sur le déroulement de l'histoire. Et c'est là que se situe tout le génie du jeu : rarement l'écriture d'un scénario a été si cohérente, une parole anodine pouvant entraîner des conséquences imprévisibles. De

même, la manière d'incarner le personnage, la tonalité de son psychisme, influent sur les interactions. Ainsi aucune partie ne se ressemble. *Disco Elysium* n'est rien moins qu'un chef-d'œuvre, enfin disponible en français, qui révolutionne les codes de la narration du RPG. **C.M.**

PC / PS4

À PARTIR DE 39,99 €

[TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]

SECOND MAZE STUDIO

À PARTIR DE 12 ANS

Mitoza

Gal Mamalya, le créateur de cette application, nous prévenait déjà au moment de sa première sortie sur navigateur il y a 10 ans : « Ce n'est pas un jeu. C'est un jouet ». Car dans *Mitoza*, il n'y a pas vraiment d'objectif à remplir : on applique un mélange d'actions survoltées à une petite graine innocente. Laquelle va tantôt se métamorphoser en plante carnivore dévorée par les insectes, tantôt nourrir un rouge-gorge qui pond un œuf démoniaque bientôt capturé par une horde d'aubergines menaçantes. Des associations truculentes que les amateurs de second degré pourront collecter dans une bibliothèque d'objets. Une application marginale dont la ressortie sur supports mobiles est bienvenue – malgré des graphismes datés et un contenu risquant parfois de heurter la sensibilité des plus jeunes. **C.D.**

PC / IOS / ANDROID

GRATUIT

**RESPONSABLES DE LA RUBRIQUE**

Claire Bongrand et Jonathan Paul

RÉDACTRICES ET RÉDACTEURS

Claire Bongrand, Colombine Depaire, Céline Meneghin, Jonathan Paul, Nicolas Perisse