



b.

ANNAPURNA INTERACTIVE /
DANIEL BENMERGUI
À PARTIR DE 10 ANS

Storyteller (b)

Il n'est pas dans les habitudes de cette rubrique de traiter de productions en accès anticipé, mais le propos et l'intérêt de *Storyteller* justifient cette exception. Le jeu vous met dans la peau d'un conteur et vous invite à développer des histoires sous forme de strips sans paroles.

Pour cela, une poignée de lieux et de personnages sont mis à votre disposition, vous n'avez alors plus qu'à les glisser-déposer dans les cases vides pour les voir s'animer en fonction de la narration que vous avez à construire. À chaque chapitre, l'objectif est de raconter une même histoire sous une forme narrative différente : romance, tragédie, crime simple ou sophistiqué, etc., chaque modification apportant un nouvel effet. Facile à prendre en main, le jeu se base sur des contes et légendes populaires bien connus qu'il invite à recomposer, c'est idéal pour appréhender les bases de la construction d'un récit. Agréable en solo, il sera certainement parfait à exploiter lors de parties collectives en heure du conte numérique. À tester dès maintenant, et à guetter lors de sa sortie officielle (prévue aussi sur Switch). *N.P.*

PC
DÉMO TÉLÉCHARGEABLE
GRATUITEMENT



ANNAPURNA INTERACTIVE /
VARIABLE STATE
À PARTIR DE 14 ANS

Last Stop

Ce sont trois personnages que ce jeu invite à suivre au cours de six chapitres. Une adolescente insouciante, une agent gouvernementale privilégiant sa carrière à sa famille et un père de famille qui ne se retrouve plus dans sa vie. Le surnaturel va chambouler ce semblant de routine qui pèse sur chacun, révélant qui ils sont

réellement. Amateur d'action ? Passez votre chemin, ici le gameplay n'est qu'anecdotique : quelques touches par-ci par-là pour courir, en plus de déplacements basiques. Les choix offerts au joueur dans diverses situations ne sont pas manichéens, et ne semblent pas vraiment affecter les événements. C'est du côté de la série que pioche cette fiction interactive, entamant chaque chapitre par un « previously on... » récapitulant l'épisode précédent. C'est la force de ce récit de science-fiction mettant en scène des personnages ordinaires, détestables, touchants, attachants, que de captiver le joueur dans cette brève aventure qu'il serait dommage de ne pas découvrir, sans nécessairement y apposer une étiquette de « jeu ». *C.B.*

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

À PARTIR DE 20,99 €
TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT



ARTE / IKOPROD ET THE PIXEL HUNT
À PARTIR DE 12 ANS

Inua – A Story in Ice and Time

Un voyage dans le Grand Nord, sur les traces de l'expédition Franklin de 1845 et de ses navires perdus, l'*Erebus* et le *Terror* : voilà ce qui attend la journaliste Taïna Hippolyte. En manque de reconnaissance, elle espère trouver un beau scoop lors de ce reportage. Bientôt, un artifice narratif projette le récit dans le passé pour nous faire découvrir d'autres protagonistes : d'abord un mutin du *Terror*, puis un jeune caméraman des

années 1950. Les trois récits se font écho. L'écho, c'est justement le cœur d'Inua, autant que son principal problème. Comme dans beaucoup de jeux d'aventure, on fouille le décor (ici une série de vignettes) pour y trouver des choses à utiliser pour progresser. Ici, il s'agit d'idées, de concepts, et on va ensuite les confier à tous les personnages (principaux et secondaires) chacun à leur tour, pour découvrir leur réaction. C'est ainsi que l'histoire avance : on trouve une idée, puis on l'applique à chacun, et ainsi de suite. Si le procédé est intéressant et permet de découvrir de multiples façons d'interpréter un même concept, de confronter différents points de vue, sa répétition durant les trois heures de jeu peut aussi lasser, d'autant que peu de personnages sont véritablement sympathiques. Reste alors une histoire originale, à la découverte du cercle polaire et du peuple Inuit, dans laquelle s'immerger, et surtout la magnifique direction artistique d'Inua, qui est déjà un voyage en soi. [S.D.](#)

PC / MAC / SWITCH / IOS / ANDROID

À PARTIR DE 4,99€
[TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]

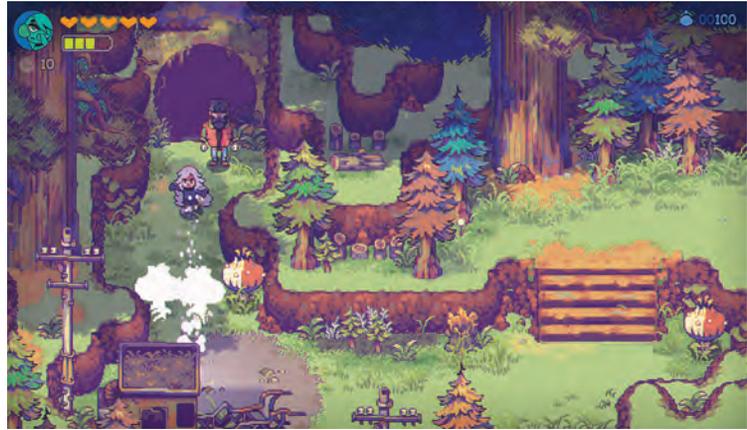


CHUCKLEFISH/ PIXPIL
À PARTIR DE 12 ANS



Eastward (a)

Dans la ville souterraine de l'île Cocotte, Sam, jeune fille aux cheveux blancs, coule des jours heureux auprès de John, le meilleur mineur de l'île qui l'a recueillie. À la suite de divers événements, le duo est chassé de la ville et part à la découverte de la surface toujours plus à l'est, découvrant un monde vaste, faisant des rencontres de ville en ville pour découvrir le mystère de la substance menaçant le monde ainsi que le passé et l'origine des étranges pouvoirs de Sam. Le monde n'est pas sans danger et c'est armé de sa poêle à frire que le muet John défendra sa protégée ! Grâce à un scénario et un gameplay



a.

bien ficelés, le jeu nous entraîne dans cette histoire à la fois drôle et émouvante, servie par de très belles cinématiques. La direction artistique 2D est très soignée et l'on prend plaisir à arpenter le monde et les donjons. Ces derniers sont bien conçus et il faudra jouer de la complémentarité de notre duo pour en arriver à bout. Les quêtes annexes sont variées et la recherche des recettes de cuisine captivante. Eastward propose même un jeu dans le jeu, *Earthborn* que Sam adore, hommage aux RPG textuels. *Eastward* est une pépite à découvrir de toute urgence ! [C.M.](#)

PC / SWITCH [TEST SWITCH]
À PARTIR DE 24,99 €

NAPS TEAMS
À PARTIR DE 9 ANS

Baldo : The guardian owls

Baldo et son amie Luna font la rencontre d'un mystérieux hibou qui leur révèle que dans le pays de Rodia, une prophétie raconte qu'à la naissance d'un enfant pur, une immonde créature sans cœur, scellée autrefois dans les profondeurs par les hiboux, se réveillera et que le monde sera alors en danger. Baldo est cet enfant et va devoir partir à l'aventure pour vaincre cet ennemi. *Baldo : the guardian owls* est de prime abord très

séduisant : les graphismes sont superbes, inspirés des studios Ghibli, et le monde enchanteur. Malheureusement, ces atouts ne suffisent pas à contrebalancer les nombreux défauts du jeu et en particulier son gameplay chaotique, au point de rendre le jeu artificiellement difficile, desservi par des menus peu ergonomiques, faisant de l'avancée dans les donjons, pourtant bien construits, un véritable supplice. Le scénario n'est, de plus, pas du tout abouti et les dialogues souvent inutilement bavards, tout comme les quêtes annexes dont on peine souvent à comprendre l'objectif. Ce jeu aurait pu être une excellente découverte des RPG pour les plus jeunes, néanmoins sa trop grande difficulté les en éloigne. Une véritable déception. [C.M.](#)

PC / PS4 / XBOX ONE / XBOX SERIES X-S / SWITCH / IOS
À PARTIR DE 24,99 €
[TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



NINTENDO
À PARTIR DE 6 ANS

Animal crossing : New horizons - Happy home paradise

Bienvenue à l'agence immobilière de Lou où vous avez pour mission de réaliser la maison de vacances de

leurs rêves de personnages se prélassant sur la plage. Après avoir choisi une île, il vous faut décorer les intérieurs et extérieurs aux goûts du client : sport, art, cuisine, détente, etc. sont autant d'ambiances à travailler. Au fil de l'aventure, on débloque des infrastructures pour l'île principale, école, boutique, café... la possibilité de créer des maisons à étages et de proposer des colocations. Bien plus qu'un simple DLC, *Happy home paradise* est un jeu dans le jeu, dont les séquences assez courtes sont idéales en animation et pour une création collective. Un concept plaisant et relaxant ! **C.M.**

SWITCH, NÉCESSITE LE JEU *ANIMAL CROSSING : NEW HORIZONS*

24,99 €

[TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



NINTENDO / THE POKÉMON COMPANY / GAME FREAK

À PARTIR DE 8 ANS

Légendes Pokémon : Arceus

À cause d'une faille temporelle, le personnage principal est propulsé dans le monde d'Hisui aux allures de Japon médiéval, recruté par les explorateurs du groupe Galaxie en quête de Pokémon, et cela tombe bien puisqu'il lui faudra, selon une mystérieuse voix, compléter le Pokédex pour retourner dans son monde. Le tout en sauvant les Pokémon rois rendus fous par la faille, collectant les tablettes pour en apprendre plus sur la légende et aidant les habitants dans leurs requêtes. Malgré une faiblesse graphique vite pardonnée, le jeu offre un sentiment de liberté dans l'exploration du monde et l'on prend un réel plaisir à chasser les Pokémon sauvages. Une nouvelle approche du monde des Pokémon bienvenue et captivante ! **C.M.**

SWITCH

49,99 €



PONCLE / LUCA GALANTE

À PARTIR DE 10 ANS

Vampire Survivors

La nuit est tombée d'un coup, et voilà qu'on se tient de nouveau là, un fouet à la main, entouré par des hordes de chauve-souris géantes, de squelettes armés, de goules agitées. Dans *Vampire Survivors*, il n'y a qu'une chose à faire : tenir jusqu'à l'aube (soit exactement 30 minutes de jeu), par tous les moyens. On échoue, bien sûr, les ennemis sont trop nombreux, des centaines d'abord, et bientôt des dizaines de milliers. Ce n'est pas grave : on profite de chaque mort pour améliorer ses capacités ou débloquer de nouveaux personnages, et on attaque une nouvelle nuit et son cortège de monstres. Vu de haut, pas bien joli façon bouillie de pixels, basique dans ses interactions (les armes attaquent automatiquement à intervalles réguliers), *Vampire Survivors* est pourtant fascinant. Il y a, une fois qu'on a débloqué assez d'armes, un vrai plaisir à écraser presque sans y penser des vagues de chauve-souris, alors que les armes zèbrent l'écran de rayures multicolores. Des parties courtes et accrocheuses, un jeu qui tourne sur n'importe quelle configuration, des mises à jour fréquentes qui ajoutent beaucoup de contenu : *Vampire Survivors* a bien mérité son succès. **S.D.**

PC / MAC

À PARTIR DE 2,39 €

[TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



Luca Galante, le développeur de *Vampire Survivors*, voulait juste créer un jeu pour s'amuser et attirer une petite communauté. Et c'est ce qui s'est passé en décembre 2021, quand le jeu est d'abord sorti sur Steam : il attirait une douzaine de joueurs de temps en temps, guère plus. Début janvier, un youtubeur a sorti une vidéo sur le jeu, et le succès a été immédiat. Deux mois plus tard, le jeu a plusieurs millions de joueurs.

XD NETWORK / OPTILLUSION

À PARTIR DE 11 ANS

Moncage

Les casse-têtes jouant sur la perspective et l'illusion d'optique (comme *Vignettes* ou *Shadowmatic*) commencent à devenir un sous-genre en soi. Voici un nouvel avatar, suffisamment original pour qu'on s'y arrête. Il se présente sous la forme d'un cube, dont chaque face présente une sorte de diorama. En faisant pivoter le cube, on fait interagir des éléments de deux faces différentes, ce qui enclenche un mécanisme permettant d'avancer. Là où les choses se corsent, c'est qu'il est nécessaire de bien explorer chaque face, voire de zoomer à plusieurs endroits pour épuiser toutes les combinaisons possibles. Si l'on ajoute qu'au fur et à mesure, les dioramas changent totalement – et à plusieurs reprises – leur décor interne, on comprend assez rapidement qu'on a affaire là à un puzzle complexe et touffu. Et pourtant, pour peu que l'on s'accroche, on est frappé par l'ingéniosité et l'originalité des énigmes proposées. À chaque reprise, trouver le mécanisme caché se révélera ardu, mais provoquera une réelle satisfaction. Si l'histoire se révélant en filigrane passe au second plan, le tout est servi par une direction artistique séduisante, à la fois vintage et mystérieuse. Voilà donc un casse-tête exigeant, nécessitant patience et persévérance, mais qui ravira les amateurs. **J.P.**

PC / IOS / ANDROID

À PARTIR DE 4,99 €

[TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



RESPONSABLES DE LA RUBRIQUE

Claire Bongrand et Jonathan Paul

RÉDACTEURS

Claire Bongrand, Sébastien Delahaye, Jonathan Paul, Céline Meneghin et Nicolas Perisse