



a.

ARMOR GAMES STUDIOS / GUMMY CAT
À PARTIR DE 10 ANS

Bear and Breakfast

Bear and Breakfast mêle aventure et gestion dans un univers ironique. Un jeune ours longtemps couvé par sa maman se trouve engagé dans la construction d'auberges dans une vallée forestière. Mais un mystère lié à un ancien incendie rôde également... Si l'on met du temps (environ 1 h-1 h 30) à arriver au mode « gestion », ce qui pourra questionner l'usage sur place en bibliothèque, les missions liées à l'histoire viennent rompre opportunément la monotonie. Il reste que ce jeu est plaisant, on attend les avis des hôtes de ses hébergements avec impatience, on prend plaisir à embellir ses auberges. Ces phases ont lieu dans une ambiance moqueuse vis-à-vis des humains urbains se mettant au vert, le mobilier provenant de poubelles et déchets abandonnés par ces mêmes hôtes! **R.G.**

PC / SWITCH
À PARTIR DE 19,65 €
[TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



ARTE FRANCE / FLORIAN VELTMAN
& BAPTISTE PORTEFAIX
À PARTIR DE 9 ANS

How to say goodbye (a)

Un puzzle-game où l'on guide des fantômes perdus dans un univers hostile, cherchant à délivrer un comparse retenu par un sorcier, le tout dans un décor directement inspiré de l'illustration jeunesse (T. Ungerer et T. Jansson sont invoqué-e-s): voilà ce que nous propose *How to say goodbye*. Le game design, plutôt original, invite à faire glisser le décor et les personnages afin de trouver des clés, ouvrir des chemins et des portes qui permettront au joueur de trouver son chemin. La maniabilité toute relative – au moins sur tablette – peut cependant gâcher l'expérience. La direction artistique est réussie et séduisante; on est plus dubitatif

concernant le discours sur la mort, le deuil et la bienveillance, assez décorrélé du gameplay, et qui passe du coup par une narration un peu trop bavarde et parfois absconse. Pas assez pour totalement remporter l'adhésion, malgré un soin et une ambition indéniables. **J.P.**

PC / SWITCH / IOS / ANDROID
À PARTIR DE 4,99 €
[TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



BORDERLEAP
À PARTIR DE 6 ANS

Illustrated

Voici un jeu de puzzle tout ce qu'il y a de plus classique: des pièces à assembler pour reconstituer une illustration dont on devine en filigrane l'esquisse en noir et blanc. On commence donc par les bords avant d'attaquer le centre... et, une fois le puzzle terminé, de passer à l'illustration suivante. Mais ce jeu se révèle bien plus intéressant que ça. D'abord, parce qu'il propose deux façons de reconstituer le puzzle: une illustration sur le recto et un texte au verso (poésie, maxime, etc.), avec la possibilité de passer de l'un à l'autre, et parce que les niveaux de difficulté sont très variés pour les enfants comme pour les adultes. Ensuite, parce que les très nombreuses illustrations et leurs textes d'accompagnement, signés par des artistes du monde entier, s'inscrivent dans des univers esthétiques variés et ajoutent donc au plaisir de jouer. **V.S.**

IOS (APPLE ARCADE)
[ABONNEMENT APPLE ARCADE
- 4.99 €/ MOIS]



DAEDALIC ENTERTAINMENT / ELF
GAMES, LUNA2 STUDIO
À PARTIR DE 12 ANS

Children of Silentown

Dans un petit village, les habitants se terrent dans leurs maisons une fois la nuit venue, du fait de la forêt, des

bruits des monstres qui la peuplent et rugissent une fois le soleil couché. En suivant les pas de la jeune Lucy, on explore et chemine dans cet univers à la fois beau et inquiétant duquel se dégage une ambiance pesante, à l'esthétique évoquant l'univers de Tim Burton. Une aventure sous la forme d'un classique point and clic, jalonné d'énigmes et puzzles jamais insurmontables, dans laquelle la fillette évolue afin de percer le mystère de la forêt et celui de la disparition de ceux qui s'y sont aventurés. Plusieurs fins sont possibles selon les choix effectués, avec des conclusions un peu en deçà d'une histoire bien construite. Au final le plus effrayant est-ce la forêt? Ses monstres? Ou le silence des adultes pensant ainsi préserver les enfants? Une belle proposition à faire découvrir à plusieurs pour en apprécier encore plus le propos. **C.Bon.**

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



HALF ASLEEP

À PARTIR DE 10 ANS

Melatonin

Dans des décors aux doux tons pastel, ce titre invite à plonger dans les songes d'un jeune adulte. Cinq nuits durant, au travers de 4 jeux pour chacune, les tourments du personnage seront prétextes à des

mini jeux. Échos de son quotidien, on traversera ainsi les thèmes du jeu vidéo, du travail, de la junk food, des jeux vidéo, du sport, des réseaux sociaux, dans des jeux de rythme mettant en lumière le flux incessant, excessif jusqu'à la frénésie de cette vie bien trop remplie. Pas toujours simple d'effectuer les actions sur les temps, ou contretemps, mais c'est ce qui compose la justesse du propos en phase avec le système de jeu. Une drôle de façon de prendre le temps de s'échapper de ce rythme trépidant! La possibilité d'afficher des guides visuels ou auditifs comme le métronome rendent l'expérience accessible à un large profil de joueurs, pour une aventure assez rapide, et dont le découpage offre la possibilité de courtes parties. **C.Bon.**

PC / SWITCH
À PARTIR DE 14,99 €



NACON / SPIDERS

À PARTIR DE 16 ANS

Steelrising (b)

Bienvenue dans une Révolution française fantastique : afin d'endiguer la révolte naissante, Louis XVI envoie une armée d'automates réprimer le peuple. Pour mettre fin à ce bain de sang, Marie-Antoinette envoie Aegis, son automate personnel, à la recherche de l'inventeur Eugène de Vaucanson. Aegis traverse alors

les lieux emblématiques de Paris et rencontre différents personnages historiques, tout en combattant à tour de bras de multiples automates et titans commandés par Cagliostro, éminence grise de Louis XVI. *Steelrising* reprend les codes des jeux de « From Software », nombreux combats et boss mémorables, tout en les rendant plus accessibles. Servi par de beaux décors et un scénario intrigant et bien construit, cet action-RPG d'un studio français est des plus agréables. **C.M.**

PC / PS5 / XBOX S-X
À PARTIR DE 49 €



NINTENDO / INTELLIGENT SYSTEMS

À PARTIR DE 12 ANS

Fire emblem Engage

Fire emblem est de retour pour un nouvel opus. Vous incarnez le dragon divin venant de se réveiller amnésique d'un long sommeil au moment où Sombron, son antagoniste se met à attaquer le royaume, un scénario qui ne brille certes pas par son originalité! L'intérêt du jeu réside dans son système de combat tactique en tour par tour. Reprenant les codes de la série, le gameplay est enrichi par la possibilité de fusionner avec les douze emblèmes, personnages des précédents épisodes, qui confèrent alors de nouveaux pouvoirs, tel le brise garde qui donne aux forces et faiblesses des armes un intérêt stratégique de premier plan. Un épisode en demi-teinte, décevant sur le plan scénaristique mais doté d'un excellent gameplay. **C.M.**

SWITCH
À PARTIR DE 44€



RESPONSABLES DE LA RUBRIQUE

Claire Bongrand et Jonathan Paul

RÉDACTRICES ET RÉDACTEURS

Claire Bongrand, Romain Gaillard, Céline Meneghin, Jonathan Paul et Véronique Soulé

b.

