

ANNAPURNA INTERACTIVE /
FUNOMENA
À PARTIR DE 6 ANS

Keita Takahashi

Wattam (a)

Après nous avoir offert le drôle et surprenant univers des *Katamary Damacy*, Keita Takahashi nous invite à nouveau à découvrir un univers original, gai et coloré à l'humour omniprésent. Alors que le monde dans lequel il vivait a disparu, ainsi que ses souvenirs, un petit bonhomme carré, le Maire, part en quête d'autres habitants afin de redonner vie à cet espace bien triste. Surgissent alors tour à tour de nombreux personnages, les saisons font leur apparition, et à travers une multitude de petites actions / énigmes à effectuer la vie va reprendre au gré de diverses plateformes-planètes qu'il faudra repeupler.

On rencontre et collectionne ainsi des arbres, fleurs, objets et autres artefacts improbables, qu'il s'agisse d'une bouche, d'un sushi ou encore de toilettes, tous prénommés, renforçant l'attachement à ces petits personnages. C'est drôle, ludique, dans des environnements sonores et graphiques particulièrement riches et de qualité, avec cet humour qui ravira les plus jeunes (l'apparition des petites crottes est hilarante). Une aventure à partager entre adultes et enfants pour un beau moment de poésie et de réflexion sur le monde qui nous entoure. **C.B.**

PC / PS4 [TEST PS4]

À PARTIR DE 20 €

[EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



BANDAI NAMCO / OUTRIGHT GAMES
À PARTIR DE 7 ANS

L'Âge de Glace : La Folle aventure de Scrat

Comme à son habitude, Scrat a égaré son gland. Pour le retrouver, il n'a d'autres choix que de partir à la recherche des glands de cristal disséminés à travers le monde. Nous voilà donc aux commandes de l'écureuil malchanceux dans ce jeu de plateforme reprenant l'univers des films des studios Blue Sky. Reposant sur un gameplay basique pour joueurs grands débutants, le jeu souffre malheureusement de quelques défauts techniques. Entre une caméra virevoltante, un gameplay pas toujours réactif et des affrontements robustes, il paraît peu évident de voir les plus jeunes s'emparer du titre. On en vient même à s'agacer des mimiques de Scrat à chaque cristal récupéré (et ils sont nombreux!) ce qui est bien dommage. **N.P.**

PC / PS4 / ONE / SWITCH [TEST PS4]

À PARTIR DE 30 €



APPLIS
& JEUX VIDÉO

a.





b.

BIG BEN INTERACTIVE / VARSAV GAME STUDIOS

À PARTIR DE 6 ANS

Bee simulator

Dans *Bee simulator*, vous incarnez une abeille ! Après un tutoriel bien amené et explicatif pour les enfants, la petite abeille débute son métier d'abeille à miel. Au travers de l'histoire et des missions, l'organisation de la ruche, la communication entre abeilles par la danse, l'orientation, les types de pollens, etc. sont abordés et un glossaire s'enrichit des plantes, insectes et animaux rencontrés. En remportant des minijeux, on peut débloquer chapeaux et effets de vols pour personnaliser son abeille. Malgré un gameplay pas toujours bien calibré, ce sympathique jeu didactique initiera les plus jeunes à la vie des abeilles et les sensibilisera au respect des écosystèmes et de la nature. **C.M.**

PC / PS4 / ONE / SWITCH
[TEST PS4]

À PARTIR DE 31,99 €



BNF ÉDITIONS MULTIMÉDIAS

À PARTIR DE 10 ANS

Florent Maurin, Anato Finnstark, Andrea Perugini, Pauline Osmont, Gotoandbuzz

Le Royaume d'Istiyald (b)

Premier jeu édité par et pour la BnF, *Le Royaume d'Istiyald* a été conçu entre autres par l'un des créateurs d'*Enterre-moi, mon amour*. On se retrouve donc propulsé dans un univers textuel où le dialogue est roi. Imaginé pour accompagner la saison de la BnF consacrée à la fantasy et notamment le site pédagogique mis en place pour l'occasion, le jeu se veut une introduction rapide au genre littéraire. On passe en revue en une grosse demi-heure la plupart des clichés du genre : protagoniste impersonnel mais destiné à sauver le monde, elfes hautains, dragon avide, nains grognons, méchant seigneur des ténèbres, humains égoïstes et aveuglés, objets magiques... Le parti pris assumé, dans l'écriture comme dans les (belles) illustrations, donne une aventure agréable même pour les connaisseurs. Et il y a quelque chose de plaisant dans cette quête qui prône la sauvegarde du savoir et l'amour entre les peuples. **S.D.**

WEB

[[HTTPS://FANTASY.BNF.FR/JOUER/](https://fantasy.bnf.fr/jouer/)]

GRATUIT



DONTNOD

À PARTIR DE 15 ANS



Raoul Barbet, Michel Koch

Life is strange 2

Plus d'un an après la sortie du premier épisode, l'aventure de *Life is strange 2* est enfin complétée. Elle ne prend pas à proprement parler la suite de sa prédécesseure, même si on retrouve la même direction artistique, que ce soit dans ses graphiques propices à la contemplation (bien que franchement datés d'un point de vue technique), ou de la bande-son indé. Cette fois-ci, on suit le road-trip forcé à travers l'Ouest américain de deux frères, Sean (16 ans) et Daniel (9 ans), suite à un accident ayant causé simultanément la mort de leur père et d'un policier. Si Daniel possède des pouvoirs de télékinésie, c'est Sean que l'on contrôle, et la majeure partie de l'action servira à étoffer les relations que l'on nouera avec son jeune frère, et les valeurs qu'on lui transmettra. Mis à part quelques énigmes et autres actions contextuelles, le gameplay est donc simplifié à l'essentiel. Dès lors, pourquoi un coup de cœur ? Parce qu'en termes d'écriture, cet opus atteint des sommets rarement atteints de subtilité et d'émotion. Cette relation fraternelle, bâtie à travers les méandres des rencontres plus ou moins heureuses et des événements dramatiques, nous touche et nous imprègne au fur et à mesure des épisodes. Parce qu'une fois n'est pas coutume dans le genre du jeu d'aventure narratif, nos choix ont une réelle incidence sur l'intrigue – et le devenir des personnages. Enfin parce qu'à travers les références à l'actualité récente des États-Unis, ce jeu nous montre que le média vidéoludique peut porter un discours politique de manière intelligente. À la fin du jeu, les développeurs nous remercient d'avoir voyagé avec Sean et Daniel. Nous pouvons leur retourner ces remerciements. **J.P.**

PC / PS4 / ONE [TEST PS4]

39,99 € SAISON COMPLÈTE /

7,99 € PAR ÉPISODE (5 ÉPISODES)

ELECTRONIC ARTS / RESPAWN

ENTERTAINMENT

À PARTIR DE 14 ANS

Star Wars Jedi: Fallen Order

Deux ans après un épisode *Battlefront II* qui aura suscité moult controverses, EA édite un nouveau jeu *Star Wars*, placé sous le signe du jeu d'action/aventure solo « à l'ancienne » (qui évoquera intelligemment *Tomb Raider* et *Uncharted*). On y incarne un ancien padawan forcé de fuir les troupes impériales, alors que l'ordre jedi a été décimé cinq ans plus tôt. Exploration sur diverses planètes, énigmes et bien sûr (superbes) combats au sabre laser seront de la partie, très bien mis en valeur par un level design et un gameplay riches et intelligents. Si le scénario est quelque peu attendu, et que les personnages principaux manquent de charisme, c'est toujours un grand plaisir que d'explorer l'univers *Star Wars* et de se battre contre les légions impériales en utilisant la Force. Sans révolutionner le genre, *Fallen Order* constitue une aventure immersive et extrêmement agréable. **J.P.**

PC / PS4 / ONE [TEST SUR PS4]

À PARTIR DE 60 €

FRANCE TÉLÉVISIONS

À PARTIR DE 14 ANS

Simon Bouisson, Olivier Demangel
République, le film interactif (a)

Un soir d'été à la station de métro République à Paris, on suit trois groupes de personnes filmés en live vidéo, quand soudain des rafales d'armes automatiques nous plongent dans l'horreur d'un attentat terroriste. *République* est une fiction interactive qui place le spectateur dans la position du « follower » et l'invite à zapper (ou non) d'une histoire à l'autre. Les flux vidéo se croisent et chaque parcours est unique, mais les scènes non visionnées peuvent être découvertes à la fin.

Ce récit immersif, à réserver aux adolescents même si aucune scène violente n'est montrée, les amènera sans doute à s'interroger sur des événements tragiques récents, mais aussi sur la tentation de vivre en



a.

permanence sous le regard des réseaux sociaux. Saisissant. **N.R.** (Voir aussi la rencontre avec Julien Dufetelle sur « Les écritures nouvelles pour les bibliothèques », p.177).

IOS (12.2 ET +) / ANDROÏD (7.0 ET +)
[TEST IOS]**GRATUIT**

JUST FOR GAMES / AESIR INTERACTIVE

À PARTIR DE 7 ANS

Whisper: Ari, la cavalière intrépide

On incarne Ari, une jeune adolescente orpheline qui est envoyé au ranch Kaltenbach. À peine arrivée, elle décide de prendre la fuite avec l'étalon Whisper afin de le protéger des pratiques d'un entraîneur sans scrupules. Inspiré de la saga éponyme déjà adaptée au cinéma, le

jeu se présente comme un mix entre le genre *visual novel* (roman vidéoludique) et un jeu d'aventure d'assez bonne facture. Après une longue phase d'introduction, le joueur peut enfin évoluer dans un monde ouvert, clairsemé de missions à accomplir tout en s'occupant de sa monture et en gagnant la confiance des uns et des autres. Un petit jeu sans prétention mais sans grande surprise non plus et qui pourra certainement plaire aux débutants du genre. **N.P.**

PC / PS4 / ONE / SWITCH
[TEST PS4]**À PARTIR DE 30 €**

LEGO / LIGHT BRICK

À PARTIR DE 5 ANS

Lego Builder's Journey (b)

Loin des autres jeux Lego remplis de bruit, de fureur et d'humour douteux, *Lego Builder's Journey* est une courte et sereine aventure (comptez une heure et demie) où un parent et son enfant utilisent des briques pour se déplacer et se rapprocher. La balade est toute douce et rappelle un peu les *Monument Valley*, mais la vraie trouvaille de *Builder's Journey* c'est sa façon de manipuler les briques. Il faut placer chaque pièce une à une, la tourner puis laisser le doigt appuyé pour qu'elle s'imbrique. Et là, miracle : grâce à des animations soignées qui imitent la résistance des vrais Lego, *Builder's Journey* donne vraiment l'impression de clipser des briques. C'est tout à fait satisfaisant. **S.D.**

APPLE ARCADE (IOS, IPADOS, MACOS)

ABONNEMENT APPLE ARCADE [EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]

LL PROJECT / AMATA K.K.

À PARTIR DE 15 ANS

Last labyrinth

Incarnant un personnage en chaise roulante, le joueur guide une jeune fille à l'aide d'un pointeur, il lui montre les objets ou directions et hoche la tête pour lui indiquer si c'est bien l'action souhaitée. Le but ? Sortir d'une mystérieuse maison à l'ambiance oppressante. Pour cela, il faut résoudre des énigmes de plus en plus corsées qui en cas d'échec conduisent à diverses morts : saut dans le vide, guillotine, électrocution... jouant sur l'effet de surprise et non le gore. Malgré des imprécisions de gameplay pouvant être frustrantes, cette expérience d'*escape room* est intéressante, la VR renforçant la sensation d'être prisonnier de la pièce. Claustrophobes s'abstenir ! **C.M.**

PC + CASQUE VR / PS4 + PSVR [TEST PS4]

À PARTIR DE 44,99 €

MICROÏDS / OSOME STUDIOS

À PARTIR DE 8 ANS

Astérix & Obélix XXL 3 : Le Menhir de Cristal

C'est toujours avec beaucoup d'impatience que l'on découvre un titre mettant en scène nos deux Gaulois, ici dans une histoire originale qui ne reprend aucun livre ou film. La prêtresse Hella Finidir fait appel à son ami Panoramix pour l'aider à lutter contre l'invasion de son île par César. Dans cette perspective, Astérix et Obélix vont partir en quête des cristaux perdus du menhir d'Hella pour en réveiller les pouvoirs magiques. Exploration, combats de baffes avec les Romains, gags, énigmes, tout est réuni pour une belle aventure, mais les problèmes techniques de caméra ou d'approximation de gameplay rendent tout cela bien laborieux. Des erreurs que l'on pardonnait sur les précédentes versions mais qu'on regrette vraiment aujourd'hui. S'il ne s'agissait pas de ces héros on abandonnerait sans doute, mais la qualité de l'univers permettra de passer outre pour les fans de la bande dessinée. **C.B.**

PC / PS4/ONE / S WITCH [TEST SWITCH]

À PARTIR DE 29,99 €

b.

MICROÏDS / VS INTERACTIVE – PENDULO STUDIOS

À PARTIR DE 16 ANS

Blacksad: under the skin

Issu de la bande dessinée éponyme, *Blacksad: under the skin* amène le félin détective John Blacksad à enquêter dans le monde de la boxe, des matchs truqués et des morts suspectes. Le scénario est fidèle à l'esprit de la bande dessinée et retranscrit bien l'ambiance des polars et les réactions de Blacksad ont une incidence sur ses rapports avec les autres personnages. Malgré cela, ce jeu de *point'n'click* peine à être aussi passionnant qu'un tome de la bande dessinée. Malheureusement les mécaniques de jeu poussives, les graphismes rigides et le manque de rythme peinent à rendre hommage à l'œuvre d'origine. Un bon concept de départ qui n'est pas suffisamment abouti pour tenir le joueur en haleine. C.M.

PC / PS4 / SWITCH / XBOX ONE
[TEST SWITCH]

À PARTIR DE 34,99 €



NINTENDO

À PARTIR DE 8 ANS

Super Mario Maker 2

Le jeu de construction de niveaux à la sauce Mario est de retour. Si l'histoire est anecdotique, le chien de Peach détruit par mégarde son château qu'il faudra reconstruire étage après étage, ce mode est intelligemment conçu en ce que les missions confiées par les Toad et les instructions de Toadette permettent de découvrir toutes les subtilités du gameplay. Et le moins que l'on puisse dire est que le contenu et les possibles sont quasiment infinis! On prend autant plaisir à construire des niveaux diaboliques qu'à se frotter à ceux créés par les autres joueurs, ou à en élaborer en collaborant à plusieurs. Plus qu'un simple éditeur de niveaux, *Mario Maker 2* réveille la fibre créatrice des joueurs! C.M.

SWITCH

À PARTIR DE 39,99 €



NINTENDO / ARIKA

À PARTIR DE 10 ANS

Tetris 99

Presque trente ans après sa sortie sur game boy, *Tetris* est de retour sur Switch dans une version compétitive à 99 joueurs, inspirée directement du mode *battle royale* de jeux comme *Fortnite*. Le principe reste inchangé: vous devez compléter les lignes avec les tetrominos qui apparaissent à l'écran et résister le plus longtemps possible pour espérer terminer premier. Mais chacun est libre d'attaquer l'un des 98 adversaires en envoyant des lignes supplémentaires chaque fois qu'une rangée est complétée. Vous pouvez choisir vos adversaires manuellement ou adopter l'une des stratégies prédéfinies: KO facile, risposte... Loin d'être accessoire, l'aspect stratégique s'avère essentiel si vous espérez terminer premier. Le mélange inattendu entre *Tetris* et un mode *battle royale* est une réussite. À noter: une mise à jour récente (payante) inclut un mode Bataille par équipe et un mode Arène locale permettant de s'affronter à 7 joueurs. J.D.

SWITCH [NÉCESSITE L'ABONNEMENT NINTENDO SWITCH ONLINE]

DLC BIG BLOCK 9,99 €



a.

NINTENDO / SEGA

À PARTIR DE 6 ANS

Mario & Sonic aux Jeux Olympiques de Tokyo 2020

Cette nouvelle mouture des aventures des deux mascottes aux couleurs de prochains JO n'apporte pas de réelle innovation en regard des précédents volets. Le mode histoire propose une aventure assez simpliste, mais qui tient la route, prétexte à la découverte de nombreuses épreuves sportives. C'est surtout en mode multijoueur, hors histoire que le titre est intéressant, puisqu'il permet à de jeunes joueurs, même novices, de s'affronter dans des épreuves ludiques, aux modalités de jeu faciles à appréhender, avec une prise en main rapide. Un titre qui se prête très bien à une utilisation sous forme de tournoi découverte du jeu vidéo. C.B.

SWITCH

À PARTIR DE 45 €



PHILIPP STOLLENMAYER

À PARTIR DE 13 ANS

Song of Bloom (a)

Nouvelle production de l'auteur de *See/saw* et de *Supertype*, voici l'OVNI du trimestre! Difficile à résumer, ce jeu propose plusieurs casse-têtes à résoudre afin de... reconstituer l'histoire?... disons de comprendre ce que l'auteur avait en tête. Impossible de détailler la variété des énigmes proposées, disons juste qu'elles nécessitent pas mal d'attention, un grand sens de la déduction et qu'elles sollicitent astucieusement plusieurs fonctionnalités de la tablette. Le caractère cryptique des indices et la quasi-absence d'instructions peut déconcerter. En revanche, impossible de ne pas remarquer la direction artistique éblouissante: variété des tableaux, références à Mondrian ou à l'aquarelle, structures géométriques ou dessin «à la main»: tout y passe, à notre plus grande joie. L'auteur s'est fait plaisir; ce plaisir peut se partager si on arrive à dépasser l'hermétisme du gameplay. J.P.

IOS (8.0 ET +)

2,29 €



SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT /
KOJIMA PRODUCTION
À PARTIR DE 16 ANS



Death stranding (b)

Dans un futur proche, la Terre est dévastée par des explosions et envahie de mystérieuses créatures. L'humanité est presque totalement exterminée et vit craintivement dans des abris. On incarne Sam Porter Bridges, un livreur qui traverse des terres vides et hostiles, chargé d'aider à la reconstruction des États-Unis en reliant les rares humains entre eux. Au fil du jeu, on ressent la solitude et la fatigue physique de Sam en proie à l'âpreté de son travail dans ces immensités désolées. Pourtant il avance envers et contre tout pour éviter une extinction de l'humanité. Le gameplay est d'une originalité foisonnante aux mécaniques riches évoluant au fil de l'aventure : le ressenti physique du poids des colis, la gestion de la survie, le lien entre joueurs et leurs constructions une fois la zone connectée, l'exploration du monde des morts, la relation de Sam avec un bébé et tellement d'autres choses ! La narration est maîtrisée, passionnante et servie par des personnages aux personnalités fortes (incarnés par des acteurs, Norman Reedus, Léa Seydoux ou Guillermo Del Toro pour ne citer qu'eux) et les environnements d'une beauté époustouflante. Un chef-d'œuvre d'Hideo Kojima qui fera date. **C.M.**

PS4

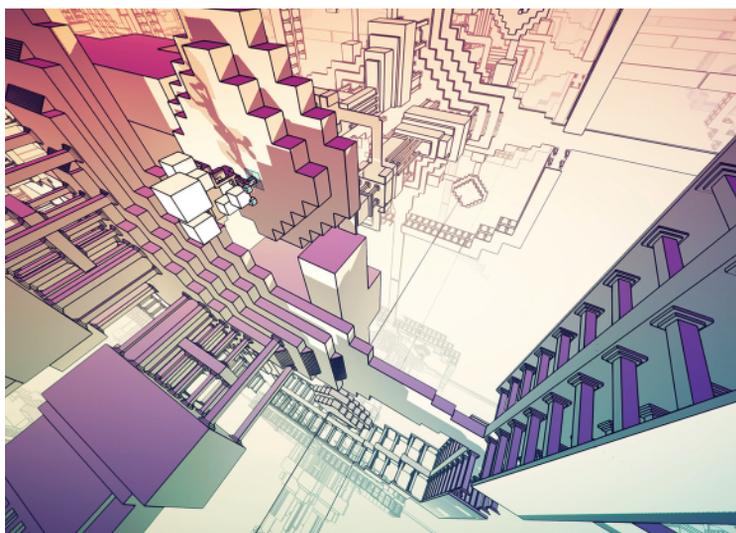
À PARTIR DE 54,99 €

SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT /
OTHER OCEAN INTERACTIVE
À PARTIR DE 9 ANS



MediEvil

Le maladroit chevalier, Sir Daniel Fortesque, revient d'entre les morts pour affronter le terrible sorcier Zarok qui compte bien prendre sa revanche sur le royaume de Gallowmere. Une aubaine pour notre héros qui espère ainsi acquérir ce statut malgré sa



b.

forme squelettique et sa démarche pataude. Initialement sorti en 1998, le jeu revient sous la forme d'un remake très propre et terriblement fidèle à son gameplay d'origine. Entre son scénario d'humour noir médiéval et sa facilité de prise en main, on se laisse surtout rapidement envoûter par toute l'ambiance horrifique, cartoonesque et colorée qui émane de ce titre, fortement inspiré de l'imaginaire de Tim Burton. **N.P.**

PS4 [TEST PS4]

À PARTIR DE 25 €

WILLIAM CHYR STUDIO

À PARTIR DE 15 ANS

Manifold Garden (b)

Inspiré par les tableaux d'Escher, William Chyr nous emmène dans un univers singulier aux perspectives impossibles où le joueur peut changer le sens de la gravité en s'approchant d'un mur. Les changements de perspectives permettent ainsi de modifier complètement l'apparence d'une salle et de transformer une fenêtre en porte. Mais ce qui fait la particularité de ce jeu est la répétition à l'infini des structures que vous explorez. Le plus souvent, pour atteindre une plateforme en hauteur, il faudra vous jeter dans le vide pour atterrir une dizaine

d'étages plus bas dans une copie exacte du niveau que vous venez de quitter. Et c'est dans l'exploration de cet univers en boucle infinie que *Manifold Garden* est le plus marquant, vous donnant à contempler des perspectives rarement vues dans un jeu vidéo. **J.D.**

PC / IOS [APPLE ARCADE
UNIQUEMENT] [TEST IOS]

15,99 € / COMPRIS DANS

L'ABONNEMENT APPLE ARCADE



RESPONSABLES DE LA RUBRIQUE

Claire Bongrand et Jonathan Paul

RÉDACTRICES ET RÉDACTEURS

Claire Bongrand, Sébastien Delahaye,

Julien Devriendt, Céline Meneghin,

Jonathan Paul, Nicolas Perisse et

Nathalie Ryser