

## A STRANGER GRAVITY

À PARTIR DE 6 ANS

## Gathering sky

Dans *Gathering sky*, le joueur doit guider un groupe d'oiseaux migrants. Un seul oiseau est disponible au départ, le joueur doit ensuite trouver les oiseaux perdus pour constituer un groupe et les aider à éviter les obstacles tels que les nuages. Le jeu a un rythme posé et contemplatif. Le joueur peut d'un mouvement mener les oiseaux où il le souhaite et les admirer. Plus la nuée est nombreuse, plus il devient difficile de maintenir les oiseaux assemblés et il faudra alors faire preuve de dextérité. Les paysages traversés et les musiques sont très réussis, ajoutant une touche de poésie à l'ensemble. Une belle expérience qui pourra faire découvrir la migration des oiseaux. **C.M.**

PC / IOS / ANDROID

[TEST ANDROID]

À PARTIR DE 2,99 €

[ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]



## BULKYPIX / FOUR QUARTERS

À PARTIR DE 12 ANS

## Please, Don't touch anything

Ce n'était pourtant pas compliqué : votre collègue vous a demandé de le remplacer avec cette consigne : surtout ne touchez à rien. Et vous voici devant cet écran où vous distinguez une ville et en dessous un gros bouton rouge. Au début vous n'osez pas trop, mais après tout si on n'appuie pas dessus comment savoir à quoi il sert ? Il y a bien quelques instructions à gauche de l'écran avec des séries de chiffres. On appuie, il y a un autre bouton qui apparaît, puis d'autres et là un compte à rebours... Je n'aurais peut-être pas dû... À vous de trouver les différentes combinaisons pour arriver à l'une des 25 fins possibles. Un jeu parfait pour vous triturer les méninges seul ou à plusieurs derrière votre écran. Rappelez-vous, personne ne vous oblige à appuyer sur le bouton ! **J.D.**

PC / MAC / IOS / ANDROID

[TESTÉ SUR MAC]

À PARTIR DE 4,99 €

[ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]



## DAEDALIC ENTERTAINMENT /

KRAMS DESIGN

À PARTIR DE 8 ANS



## Anna's quest (a)

Dans un univers graphique au style enfantin, le joueur est invité à guider Anna, petite fille vivant dans une modeste chaumière au milieu des bois avec son grand-père. Alors que ce dernier tombe malade, elle brave l'interdiction de l'aïeul et se risque dans les bois pour lui trouver un remède. Enlevée par une mystérieuse sorcière, qui lui révèle son don latent de télékinésie, elle plonge dans une quête mêlant magiciens, malédictions, héros de contes, animaux doués de paroles... autant de références aux œuvres des Grimm. C'est d'ailleurs la principale qualité du titre que de suivre le parcours de cette petite fille dans ce monde merveilleux semé d'embûches, d'énigmes parfois complexes mais jamais insolubles si l'on prend le temps d'observer, collecter et combiner divers objets, ou de dialoguer avec chaque personnage rencontré. Cette remarquable aventure s'inscrit dans la lignée des « poin't and clic » de qualité des Allemands de Daedalic, référence en la matière. Seul ou à plusieurs, éventuellement dans une heure de conte numérique, c'est une merveilleuse façon de faire (re)découvrir les contes des Grimm ! **C.B.**

PC

À PARTIR DE 19,99 €

[ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]



a.

## DINOSAUR POLO CLUB

À PARTIR DE 12 ANS



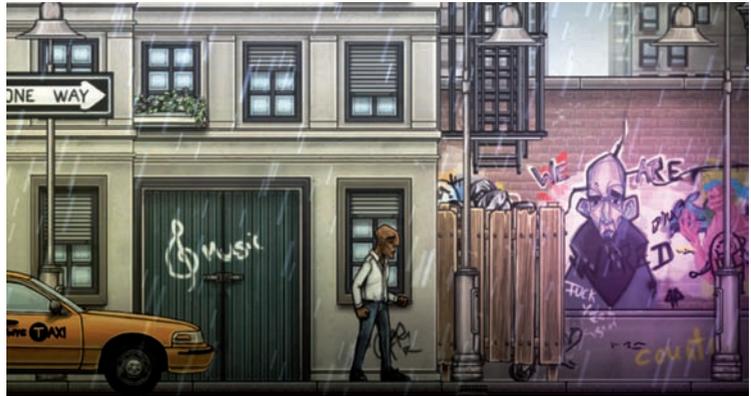
## Mini Metro

Un design minimaliste, une musique toute calme, presque zen. On lance une petite partie de *Mini Metro* avec un sourire apaisé. Le concept est simple : il s'agit de mettre en place des lignes de métro. On commence avec trois stations, chacune d'une forme différente, trois lignes disponibles, et il faut relier ces stations de façon à ce que les passagers (symbolisés par des formes plus petites) se rendent dans la direction de leur choix. Tout cela paraît donc très simple. Et puis les stations commencent à se multiplier, et avec elles, la population augmente. Nos pauvres petits wagons ne suffisent plus à trimballer les hordes de passagers en direction de cette fichue station carrée, elle-même totalement encombrée. Rapidement le beau et harmonieux plan de métro se transforme en un chaos indescriptible. 271 jours plus tard, la grogne des passagers aura raison de notre métro. Game over. C'était épuisant, frustrant, et super difficile mais on en redemande pour mieux réussir. Allez, une dernière partie pour la route. **T.M.**

PC

À PARTIR DE 9,99 €

[ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]



## GENTLY MAD / HEADUP GAMES

À PARTIR DE 12 ANS



## In between (b)

*In between* est un jeu mêlant plateforme, réflexion et modulation de la gravité. Le début du jeu met en scène un personnage dans un fauteuil roulant attendant la fin de sa vie car atteint d'un cancer. Durant ses derniers instants, le personnage se remémore son existence à travers les joies et les peines qu'il a ressenties et les êtres importants qu'il a rencontrés. Le jeu est composé de 60 niveaux divisés en 5 mondes dont chacun représente un état d'esprit du narrateur. Dans chaque niveau, il faut que le personnage atteigne une porte lumineuse. Pour cela, il faudra résoudre les énigmes intelligemment pensées du tableau et jouer avec la gravité pour permettre de passer les obstacles. La jouabilité évolue et s'adapte à l'ambiance psychologique du monde traversé. La difficulté est globalement bien dosée, mais peut être très exigeante dans certains niveaux. Les graphismes et l'ambiance sont particulièrement soignés et renforcent encore l'histoire poignante narrée. *In between* est un superbe jeu métaphorique évoquant avec pudeur l'existence vue par le prisme de sa finitude. Une expérience sombre, mais qui peut être un levier pour aider à profiter des instants de bonheur. **C.M.**

PC / IOS / ANDROID [TEST ANDROID]

À PARTIR DE 2,99 €

[ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]

## HEXAGE

À PARTIR DE 10 ANS

## Reaper: Tale of a pale swordsman

*Reaper* est un « action RPG » se déroulant dans un monde en conflit entre les impériaux, société basée sur la technologie, et les sauvages, société dont la force réside dans la maîtrise de la magie. Le personnage, un étrange épéiste, voyage à travers ce monde et aide les personnages qu'il rencontre en menant différentes quêtes. Les dialogues sont bien sentis et sous des aspects humoristiques dévoilent progressivement la complexité de la trame narrative. Les combats sont très accessibles et courts, adaptés à la jouabilité sur écran tactile. Un jeu de rôle traduit en français, facile à prendre en main, aux graphismes travaillés et proposant plusieurs modes de jeux comme les arènes. Une aventure à tenter ! **C.M.**

PC / MAC / IOS / ANDROID / [TEST ANDROID]

À PARTIR DE 2,99 € [ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]



b.

**MOPPIN, STROTCHY / KISSAKOLME**  
 À PARTIR DE 10 ANS

### Downwell

*Downwell*, c'est le jeu que l'on rêvait d'avoir enfant, à l'époque de la Gameboy. Vous incarnez un petit bonhomme pixelisé qui tombe dans un puits sans fond. Au court de votre chute, vous rencontrez un tas de bestioles qu'il faut joyeusement réduire en bouillie. Vous disposez pour cela de vos précieuses « gun boots », capables de tirer n'importe quel type de munition pour peu que vous trouviez les bonus adéquats. Avec une difficulté proche du sadisme et d'un dynamisme à même de renvoyer Sonic à la retraite, *Downwell* est ce jeu que vous lancez pour « une partie, une seule », et que vous aurez du mal à quitter. **T.M.**

PC / IOS

**À PARTIR DE 2,99 € [ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]**



**NINTENDO/ MONOLITH SOFTWARE**  
 À PARTIR DE 12 ANS



### Xenoblade chronicles X (a)

En l'an 2054, la Terre, prise entre les feux d'une lutte opposant deux civilisations extraterrestres, est détruite, laissant les survivants voguer à travers l'espace dans d'immenses arches spatiales. Deux ans plus tard, l'une de ces arches s'écrase sur la planète Mira. Le joueur incarne l'un de ces rescapés qui tentent de reconstruire l'humanité dans ce nouvel environnement. *Xenoblade* est proche des RPG occidentaux et des MMO : le personnage incarné est un individu « lambda », il intègre une nouvelle société qu'il contribue à faire évoluer, mais n'a pas un destin hors norme. De même, la liberté laissée au joueur est très grande : il peut accomplir toutes sortes de quêtes seul ou en escouade avec des joueurs en ligne, passer des heures à explorer Mira à pied ou à bord de son armure robotisée appelée skell et décider à quel moment il



a.

s'attellera à la trame principale. Le système de combats est exigeant, notamment contre les immenses espèces indigènes rappelant le message du jeu : les combats ne sont jamais gratuits, ils ne sont qu'une obligation pour la survie. Seul bémol, les musiques peuvent être très agaçantes. *Xenoblade* est une expérience d'exploration réussie à la fois pleine d'action et contemplative tant la beauté des décors est à couper le souffle. **C.M.**

WII U

**À PARTIR DE 60 €**

**RISING STAR GAMES / DELVE INTERACTIVE**

À PARTIR DE 8 ANS

### Poncho

De nombreuses productions exploitent la tendance graphique rétro mettant à l'honneur les univers faits de gros pixels. Dans cette mouvance, ce titre propose ce qui s'apparente à un classique jeu de plateforme 2D, en y ajoutant l'exploitation de différentes profondeurs de l'arrière-plan. Dans un monde de robots où les humains ont disparu, le joueur est invité à guider les pas de Poncho. La machine est à la recherche de son créateur pour tenter de faire revivre l'humanité. Le système de jeu, exploitant la profondeur de décors très agréables à parcourir, propose une aventure vraiment plaisante. Ce titre se

distingue des productions actuelles qui exploitent les classiques jeux de plateforme sans les renouveler. **C.B.**

PC / PS4 [TESTÉ SUR PS4]

**À PARTIR DE 14,99 € [ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]**



**SEGA / GAME FREAK**  
 À PARTIR DE 10 ANS

### Tembo, the Badass Elephant

Oubliez les armes de destruction massive, faites place à Tembo, l'éléphant guerrier ! À lui tout seul (enfin, avec votre aide), il devra sauver toute une ville de l'invasion d'une armée ennemie. Dans ce jeu au design coloré et agréable, vous pourrez foncer sur l'ennemi ou éteindre des incendies avec votre trompe. La dynamique rappelle celle des jeux de plateforme du type « Sonic », puisque la vitesse et les sauts de votre éléphant seront des éléments qu'il vous faudra maîtriser avec précision. Le jeu contient peu de niveaux, mais des scores minimaux seront à atteindre pour pouvoir progresser. Action et humour sont au rendez-vous de ce jeu peu original, mais fort agréable. **J.P.**

PS4 / XBOX ONE / PC [TESTÉ SUR XBOX ONE]

**À PARTIR DE 12,99 € [ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]**



## STEEL CRATE GAMES

À PARTIR DE 12 ANS

**Keep talking and nobody explodes**

Vous êtes seul face à une bombe. Celle-ci comprend plusieurs modules dont celui avec des fils. Vous êtes en communication avec des experts qui, en guise de formation, ont juste reçu un manuel qu'ils semblent découvrir. « C'est quelle page déjà? Combien de fils? Est-ce qu'il y a un fil jaune? Coupe le dernier fil – c'est bon, il y a un labyrinthe maintenant... ». Entre le jeu vidéo et le jeu de société, *Keep Talking* est un jeu coopératif. Au démineur de décrire au mieux ce qu'il a sous les yeux et aux experts de bien analyser les informations reçues. Une fois les différents modules maîtrisés, il est toujours possible d'augmenter la difficulté en ajoutant des modules et en réduisant le temps ou le nombre d'essais possibles. Accessible à tous bien que le jeu soit en anglais, le manuel a été entièrement traduit en Français. **J.D.**

PC/MAC [TESTÉ SUR MAC]

**À PARTIR DE 14,99 €****[ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]**

## SILENI STUDIOS

À PARTIR DE 8 ANS

**Mayan Death Robot (b)**

*Mayan Death Robot* est un jeu avec des Mayas, des robots, beaucoup d'explosions et donc, beaucoup d'humour. Il s'agit d'un « Worms-like » en 2D (affrontements à plusieurs dans des niveaux entièrement destructibles à l'aide d'armes plus ou moins ridicules) remixé façon pierre-feuille-ciseaux. Concrètement: votre objectif est de détruire non pas l'adversaire mais son « cœur », disposé aléatoirement de son côté du niveau. Plutôt que de jouer en tour par tour comme dans *Worms*, chaque joueur choisit simultanément une action, qui se réalisera au même moment. Pour pimenter l'affaire, votre robot sera aidé de ses adorateurs mayas, qui iront joyeusement démolir votre adversaire s'il s'approche trop, et des armes sont distribuées aléatoirement aux deux joueurs au bout de quelques tours. La prise en main est immédiate, ravager les décors est réjouissant, et les mécaniques originales: un « must have » dans les espaces numériques.

**T.M.**

PC

**À PARTIR DE 14,99 €**

## SLAK GAMES

À PARTIR DE 10 ANS

**Mechanic Escape**

Voilà un concept de jeu simple mais diablement efficace, désormais disponible sur tablettes (sortie PC en 2014). On guide Mech, téléviseur sur pattes à la recherche de ses amis disparus, dans un monde de chaos aux mains de machines. Pour cela, on doit lui faire franchir différents niveaux, qui sous une apparente facilité regorgent de pièges et d'ennemis qui impulsent un rythme effréné. Cette cavalcade infernale se révèle bien plus complexe qu'il y paraît, nécessitant une certaine dextérité. Un titre qui ravira les joueurs aguerris, mettant leur talent à l'épreuve, mais qui pourra rebuter des débutants. Le concept de « die & retry » permettant de recommencer indéfiniment un niveau tant qu'il ne sera pas franchi dans son intégralité est parfaitement exploité. L'adaptation sur tablette rend le challenge encore plus ambitieux. **C.B.**

PC / IOS / ANDROID

[TESTÉ SUR IOS]

**À PARTIR DE 1,99 €**

b.

**RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE**

Claire Bongrand

**RÉDACTEURS**

Claire Bongrand, Julien Devriendt, Céline Ménéghin, Tristan Morlaès et Jonathan Paul