



a.

**BROKEN RULES**

À PARTIR DE 8 ANS

**Old Man's Journey**

Broken Rules, studio indépendant autrichien, nous entraîne dans un univers poétique avec ce jeu au graphisme et à la bande-son très agréables. Nous suivons un vieil homme parti sur les traces de son passé : chaque tableau qu'il traverse nous permet de reconstituer son histoire à travers un souvenir. Pour aider le personnage dans sa progression, on devra bouger les différents plans et éléments du décor ; très simples au début, les énigmes se complexifient au fur et à mesure que l'on avance. Un effet répétitif peut se produire, mais la beauté des graphismes et la finesse du scénario rendent ce jeu calme et « contemplatif » très prenant. **R.D.**

PC / IOS / ANDROID [TEST IOS]

**À PARTIR DE 5,49 €****CARL BURTON**

À PARTIR DE 9 ANS

**Islands: non-places (a)**

Il ne s'agit pas là d'un jeu classique, mais plutôt de l'invitation de l'artiste numérique new-yorkais Carl Burton à partager son univers envoûtant à travers une expérience inédite. Dans des lieux a priori banals (arrêt de bus, salle de réunion, île, etc.), vides de présence humaine, des séquences se déroulent en tableaux successifs, baignant dans une pénombre monochrome, animées de mystérieuses pulsations visuelles et sonores, au gré de jeux d'ombre et de lumière. Dans la continuité de ce mouvement hypnotique il se passe d'étranges choses : des œufs descendent d'un autocar, des palmiers s'émancipent, un salon se noie, mais les interactions tactiles semblent y avoir eu peu de part. Donc, hyperactifs s'abstenir, mais amateurs de *Twin Peaks*, foncez ! **C.H.**

MAC / PC / IOS [TEST IOS]

**À PARTIR DE 3,49 €****KONAMI**

À PARTIR DE 7 ANS

**Super Bomberman R**

*Super Bomberman R* propose des affrontements explosifs dans des arènes labyrinthiques à travers lesquels creuser son chemin tout en évitant les déflagrations provoquées par les explosions des autres joueurs. Saga culte du jeu vidéo, *Bomberman* fonctionne avant tout sur les matches à plusieurs et que l'on retrouve ici en mode multi en ligne et local jusqu'à 8 joueurs, ce qui est assez rare pour être souligné. Si le jeu ne renouvelle pas le genre et manque d'une certaine dynamique il trouvera incontestablement preneur chez les plus jeunes. À noter également un mode histoire, relégué au second plan, proposant un scénario maigrelet mais qui peut permettre aux novices de se faire la main. **N.P.**

SWITCH

**À PARTIR DE 50 €****NINTENDO / INTELLIGENT SYSTEMS**

À PARTIR DE 12 ANS

**Fire emblem : shadows of Valentia**

Alm et Calica, amis d'enfance, se retrouvent des années plus tard et font face à leur destin pour le salut du royaume de Zulfia en choisissant deux voies distinctes dans leur lutte contre le royaume de Rigel que le joueur mènera parallèlement. Il s'agit du remake du deuxième volet de la série de RPG tactique *Fire Emblem*, sorti en 1992 uniquement au Japon. S'il peut dérouter par son gameplay à l'ancienne, cet opus se démarque par les phases d'exploration de donjons et de villes et la possibilité de revenir plusieurs tours en arrière grâce à l'horloge de Mila. Les graphismes sont datés mais les cinématiques et les doublages sont très réussis. Une belle façon de découvrir cet épisode atypique. **C.M.**

3DS

**À PARTIR DE 34 €**

NINTENDO / LEVEL 5

À PARTIR DE 6 ANS

**Yo-kai Watch 2 : Fantômes bouffis et Esprits farceurs**

Un an après la sortie du premier opus, *Yo-kai Watch* revient pour une deuxième aventure. Le héros (ou l'héroïne), frappé(e) d'amnésie, revit exactement la même situation que dans le premier volet, rencontre à nouveau Whisper qui lui remet la montre magique, la Yo-kai Watch. Hormis quelques nouveautés comme la possibilité de scanner les faiblesses culinaires des Yo-kai et le combat en ligne, ce volet est identique au premier. Mais grâce à une histoire sympathique, des décors variés et les nouveaux Yo-kai, il est très plaisant d'y jouer passé la redite de l'introduction et nul doute qu'il séduira les plus jeunes. Le jeu est sorti sous deux éditions, chacune permettant de rencontrer des Yo-kai différents. **C.M.**

3DS [TEST YO-KAI WATCH ESPRITS FARCEURS]

**30 €**

REDBEET INTERACTIVE

À PARTIR DE 12 ANS

**Raft**

Vous êtes seul au milieu de l'océan avec quatre palettes en guise de radeau et un grappin comme seul outil. Autour de vous rôde un requin affamé tandis que vous récupérez tous les débris flottants qui passent à votre portée pour améliorer votre équipement. La beauté de *Raft* est aussi sa difficulté : il ne vous laisse pas une minute de répit pendant la première demi-heure. Aucun tuto ni mode de difficulté ne viendront vous faciliter la tâche. Aussi, seules la connaissance de votre équipement et la gestion de vos ressources pourront vous aider à progresser après de nombreuses défaites quasi obligatoires mais surtout nécessaires. Une chose est sûre, ce titre apprendra la persévérance ! **N.P.**

PC / MAC / LINUX [TEST PC]

**GRATUIT – [HTTPS://RAFT.ITCH.IO/RAFT](https://raft.itch.io/raft)**

TEQUILA WORKS / GREY BOX GAMES /

SIX FOOT

À PARTIR DE 10 ANS

**RiME (b)**

Un jeune garçon fait naufrage, échoue sur une île, et le joueur est invité à guider ses pas dans un environnement plutôt joli et coloré, guidé par un renard rencontré après la résolution d'une première énigme. L'île se révèle, sa géographie comme son histoire, lorsqu'on explore ses recoins qui se dévoilent au gré de la réussite à diverses énigmes jouant avec ombre, lumière et autres éléments naturels. L'aventure est vraiment plaisante, la poésie de son scénario et de ses décors invite au voyage, et jamais la difficulté ne vient rompre le rythme. Mais si on peut apprécier les nombreuses références à des titres emblématiques comme *Journey*, *Ico* et autres œuvres majeures, l'hommage est parfois trop appuyé et on n'atteint pas la qualité des originaux. Cela n'empêche pas de découvrir avec plaisir cette aventure, l'occasion de (re)découvrir ses classiques. **C.B.**

PC / PS4 / XBONE [TEST PS4]

**À PARTIR DE 34,99 €**

## NOUVELLES ÉDITIONS / VERSIONS

FREE BIRD GAMES / X.D.NETWORK  
À PARTIR DE 14 ANS



### To the moon

Jeu narratif à l'aspect graphique rétro, *To the moon* conte une histoire de science-fiction a priori classique : un vieil homme au seuil de la mort n'a qu'un seul regret, n'être jamais allé sur la Lune. Il fait appel à la société Sigmund corp. qui propose de modifier les souvenirs de mourants pour leur faire croire qu'ils ont accompli leurs rêves. Le joueur suit donc le périple de deux scientifiques remontant toujours plus loin dans le subconscient de Johnny. Les phases de gameplay ne consistent qu'en quelques résolutions d'énigmes permettant d'avancer dans le scénario qui est la force de cette aventure extrêmement bien menée. Chaque retour dans le passé de Johnny nous fait découvrir une partie de sa personnalité, de son vécu, ses choix, ses regrets. Chaque détail a son importance, les dialogues sont magnifiques de justesse, tout en disposant d'une bonne dose d'humour et la musique superbe ne tombe jamais dans le larmoyant. Rares sont les jeux qui offrent une telle intensité émotionnelle. Laissez-vous emporter par cette histoire d'amour délicate et poétique, au-delà du handicap et de la différence, qui restera longtemps dans vos pensées. Initialement sorti en 2011, l'adaptation sur tablettes permet de (re)découvrir l'un des plus beaux jeux de ces dernières années.

C.M.

PC / IOS / ANDROID  
[TEST ANDROID]

À PARTIR DE 5,46 €



a.

MOULDY TOOF STUDIOS / TEAM 17  
À PARTIR DE 14 ANS

### The Escapists

Bienvenue dans cette simulation en 8 bits d'univers carcéral ! En effet, dans *The Escapists*, le joueur incarne un prisonnier qui cherche à s'évader. Et tous les moyens sont bons : accomplir des faveurs pas très morales pour ses codétenus comme passer à tabac des gardiens ou détrousser d'autres détenus, acheter et vendre sous le manteau des objets, en fabriquer, voler un uniforme, provoquer une émeute, etc., sans éveiller les soupçons et en gardant de bonnes relations sociales avec gardiens et détenus. Le sujet est traité avec humour sans rien perdre de sa gravité qui empire au fil des prisons, et fait de *The Escapists* un jeu à découvrir absolument. C.M.

IOS / ANDROID [TEST IOS]

À PARTIR DE 3,99 €



SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT  
EUROPE  
À PARTIR DE 8 ANS



### LocoRoco Remastered (a)

Initialement paru en 2007 (exclusivement sur PSP), le titre fait l'objet d'une adaptation sur PS4 dix ans plus tard. La paisible planète des locoRocos, petites boules joyeuses et très colorées, est envahie par les mojas, petites boules noires chevelues. Le joueur est invité à guider les locoRocos, pour les aider à quitter leur planète. Un jeu de plate-forme d'un très grande simplicité, puisque seuls deux boutons suffisent à incliner l'horizon et donc à faire se mouvoir les charmantes petites boules colorées, qui chantent à tue-tête des refrains entraînants. Conçu pour une console portable, le titre s'adapte parfaitement à la manette de la PS4, et c'est un immense plaisir que de retrouver la gaieté de cet univers, de ces petits héros diablement réjouissants. Déjà grand succès à sa sortie, cette nouvelle version enchantera à nouveau petits et grands. C.B.

PS4 [ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]  
14,99 €

RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE  
Claire Bongrand  
RÉDACTEURS

Claire Bongrand, Renaud Delemontez, Claudine Hervouët, Céline Meneghin et Nicolas Perisse