

APPLE / KO_OP
À PARTIR DE 8 ANS

Winding Worlds

Gentille lapine humanoïde, Willow vit sur sa petite planète et aime bien aider les gens. Ça tombe fort bien car par un concours de circonstances, la voici plus ou moins contrainte et forcée d'aider toute une série de personnes et créatures qui ont besoin d'elle sur différentes planètes. Willow se lance dans l'aventure à corps perdu, et s'y perd peut-être justement un peu trop. Très simple (il faut compter une heure et demie pour parvenir au bout sans jamais se creuser la tête, mais ce n'est pas vraiment le but) mais joli, ce jeu d'aventure original par l'équipe de GNOG raconte le don de soi mais aussi la nécessité, pour garder la santé, de mettre des limites.

S.D.

MAC / IOS [TEST MAC]
[ABONNEMENT APPLE ARCADE
UNIQUEMENT - 4,99 €/ MOIS]



BLOWFISH STUDIOS / SHADOWPLAY
STUDIOS

À PARTIR DE 9 ANS

Michael Chu

Projection : First Light

Une petite fille, curieuse et intrépide, quitte sa famille pour suivre un papillon qui l'entraîne dans un voyage dans un monde mythologique, à la rencontre de héros légendaires issus de différentes cultures (Indonésie, Chine, Turquie, etc.). Se déployant dans un univers aux décors et personnages réalisés en papiers découpés rétroéclairés, ce jeu de plateformes à puzzles est avant tout une superbe ode au théâtre d'ombres et à son histoire. Pour faire avancer l'héroïne, le joueur manipule également une source de lumière, projetant des ombres qui se combinent en plateformes sur lesquelles elle se déplace pour franchir les obstacles. Plus que par le jeu lui-même, on est séduit par la poésie du scénario sans paroles, par l'ambiance portée par l'univers graphique aux tonalités en noir et sépia, les décors mouvants en aplats, les jeux d'ombres et de lumière, la bande sonore particulièrement soignée et les nombreux clins d'œil humoristiques.

V.S.

MAC / IOS
[ABONNEMENT APPLE ARCADE
UNIQUEMENT - 4,99 €/ MOIS]



DI GUTE FABRIK / AKUPARA GAMES
À PARTIR DE 13 ANS



Mutazione (a)

Les créateurs de *Sportsfriends* et son incroyable jeu musical *Johann Sebastian Joust* reviennent avec un jeu d'aventure narratif point and click. Vous incarnez Kai, une lycéenne qui décide de rendre visite à son grand-père sur l'île de Mutazione après avoir reçu une lettre dans laquelle elle apprend qu'il est gravement malade. Ce dernier, jardinier et shaman de l'île, souhaite lui transmettre son savoir afin qu'elle sauve la flore de l'île qui se meurt. Le grand-père évitant les questions de sa petite-fille, ce sera à elle de découvrir pourquoi ce rôle lui revient. Tout au long du jeu vous devrez prendre soin des différents jardins de l'île, sélectionner les graines, aménager les jardins, en prendre soin. Chaque jardin représentant un sentiment, ils aideront les habitants à faire face à leurs problèmes et se retrouver. Décrit comme un « soap opéra où les potins du quartier rencontrent le surnaturel », *Mutazione* nous propose une aventure touchante, qui nous rappelle l'importance de prendre soin des autres comme de nous-même.

J.D.

PC / MAC / LINUX / IOS / PS4 [TEST IOS]

[ABONNEMENT APPLE ARCADE
UNIQUEMENT - 4,99 €/ MOIS]
MAC / IOS À PARTIR DE 17,99 €

APPLIS & JEUX VIDÉO



a.



b.

DOTEMU / LIZARDCUBE

À PARTIR DE 12 ANS

Street of Rage 4

Alors qu'une nouvelle organisation criminelle vient troubler la vie paisible de Wood Oak City, une bande de justiciers décide de s'y opposer à coup de poings, de pieds et d'objets contondants. Vingt-six ans après son précédent opus, la saga *Street of Rage* revient en force. On retrouve notamment quelques-uns de ses personnages cultes accompagnés de nouveaux, un style graphique complètement revu façon jeu vidéo japonais et un gameplay toujours aussi nerveux et plus technique qu'il n'y paraît. Si le mode solo est plaisant, il est tout aussi agréable à jouer jusqu'à quatre en local, ce qui promet certainement de bonnes animations avec un public ado. **N.P.**

PC / PS4 / SWITCH [TEST PC]

À PARTIR DE 40 € [EN**TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]**

MERGE GAMES / INFUSE STUDIOS

À PARTIR DE 8 ANS

Spirit of the north (b)

Sans texte, sans mot, cette aventure invite à parcourir les paysages de l'Islande en guidant un renard qui suit le chemin d'une longue traînée rouge dans le ciel. De nombreux décors seront traversés au fil de l'aventure : des montagnes rocailleuses à la forêt, en passant par des ruines, grottes ou plaines jalonnées de lacs ou geysers à l'image du folklore islandais. Et c'est toute la force du titre que cet environnement parcouru. Au fil de cette route semblable à une quête initiatique, le renard se métamorphose, à l'image de l'esprit renard qui le guide, gorgé de l'énergie et des capacités gagnées au cours des 8 chapitres. S'il est particulièrement plaisant de parcourir un univers avec cette impression de liberté dans un rythme calme, jamais entaché de mauvaise rencontre, la répétitivité des actions et le manque de renouvellement pourront lasser certains joueurs mais aussi en conquérir d'autres plus sensibles à l'aspect contemplatif et reposant de ce périple canidé. **C.B.**

PC/PS4/SWITCH [TEST SWITCH]

À PARTIR DE 20,99 €

NEXT STUDIOS

À PARTIR DE 8 ANS

Biped

Aku et Sila sont deux robots bipèdes envoyés sur Terre pour remettre en marche des balises d'énergie. Mais pour y parvenir, ils doivent se synchroniser pour progresser à travers différents niveaux. Si le jeu possède un mode solo agréable, son potentiel vient de son mode coopératif local ou en ligne. Dalles suspendues, plateformes en équilibre ou actions parallèles à mener nécessiteront une bonne coordination des 2 joueurs. Les niveaux sont courts et l'univers est coloré et enfantin. Toutefois le jeu mettra vos joysticks à rude épreuve tant les mouvements de marche, une jambe après l'autre, amène une difficulté qui ne sera sans doute pas toujours adéquate avec le public auquel il se destine. **N.P.**

PC / PS4 / SWITCH [TEST PC]

À PARTIR DE 15 € [EN**TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]**

NINTENDO
À PARTIR DE 7 ANS



Animal crossing : New Horizons (a)

Tom Nook est de retour pour vous faire travailler ! Votre personnage débarque sur une île déserte qu'il faudra aménager pour accueillir d'autres résidents. Pour cela, la collecte de ressources est indispensable : cueillir des fruits, capturer des insectes, pêcher, vendre des navets... permettent de gagner des clochettes pour acheter des décorations, payer son prêt de maison ou fabriquer des infrastructures, mais aussi d'enrichir la collection du musée. En accomplissant des objectifs, on gagne des Nook miles à échanger contre des objets, plans ou billets d'avion (et ainsi récolter des ressources sur des îles aléatoires). Au fil de l'évolution, on débloque boutiques et fonctionnalités et de nombreux personnages viennent nous rendre visite pour vendre des objets (plantes, œuvres d'art...) ou demander de l'aide. En plus de l'achat de vêtements, on peut personnaliser son personnage grâce à un éditeur de patrons et aux imports depuis l'application Switch Online. Certaines actions auraient gagné à être simplifiées, comme l'invitation d'amis ou le voyage, mais ces quelques défauts sont compensés par la richesse des possibilités. Un jeu apaisant dans lequel chacun progresse à son rythme, modèle son île au gré de ses envies et profite des concerts de Kéké Laglisse ! **C.M.**

SWITCH
À PARTIR DE 39,99 €

NINTENDO / JUPITER CORPORATION
À PARTIR DE 8 ANS

Picross S4

Comme tous les ans, Jupiter a sorti en avril une nouvelle édition de son jeu de Picross, jeu de logique à cheval entre le démineur, le sudoku et le pixel-art. Et comme tous les ans, on peut regretter que les nouveautés soient minimes (les casse-têtes sont inédits bien entendus). Mais là où les Picross de Jupiter se distinguent de leurs nombreux concurrents, c'est, et une fois encore ici, par le confort de leur interface. Le remplissage des cases y est presque reposant, et même les grilles les plus grandes, et donc les plus serrées, restent lisibles sur le petit écran du mode portable de la console. Parfait pour se reposer et réfléchir en même temps.

S.D.

SWITCH
9,99 € [ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]



NINTENDO / PALADIN STUDIOS
À PARTIR DE 10 ANS

Good job !

Pour gravir les échelons de la société paternelle, le personnage, fils du PDG, doit littéralement grimper d'étage en étage le building de la compagnie pour découvrir l'ensemble des métiers et accomplir les tâches confiées pour un jour être digne de succéder à papa. Chaque tâche se présente sous forme d'un puzzle et peut se résoudre au moyen de la réflexion ou en cassant tout sur son passage ! Allier les deux méthodes permettra d'obtenir les meilleures notes. Le mode coopération est quant à lui moins réussi car tout devient très vite confus à l'écran. Malgré des puzzles inégaux, des graphismes minimalistes et des actions répétitives, le jeu est un bon défouloir teinté de subtilité. *Good job !* **C.M.**

SWITCH
À PARTIR DE 19,99 €



a.

PRIVATE DIVISION / PANACHE DIGITAL GAMES

À PARTIR DE 14 ANS

Ancestors : The Humankind Odyssey

Ancestors nous plonge dix millions d'années en arrière à la tête d'une colonie de grands singes devant survivre et évoluer dans une jungle hostile. Se nourrir, s'accoupler, manipuler des objets et découvrir l'environnement qui vous entoure grâce à vos sens et votre intelligence sont les gestes quotidiens qu'il faudra répéter pour éduquer la troupe et ainsi transmettre son savoir aux générations suivantes. Un concept accrocheur pour un jeu de survie poussé à son paroxysme car aucune explication ne vous est fournie sur l'utilisation et le développement de vos outils. Il faut donc aimer tâtonner et tester les moindres effets pour comprendre les subtilités de l'univers qui vous entoure. **N.P.**

PC / PS4 / ONE / SWITCH [TEST PC]

À PARTIR DE 40 €

RAC 7 GAMES

À PARTIR DE 7 ANS

Sneaquy Sasquatch

Vous êtes un bigfoot et vous avez faim. Il est temps d'aller faire un tour dans les glaciers des vacanciers installés dans le camping à proximité. Mais les gardes forestiers veillent : il vous faudra dérober les réserves de nourriture des vacanciers sans vous faire repérer, dévorer votre butin pour retourner vous coucher avant la nuit. Le jeu repose sur des mécanismes d'infiltration, mais n'est jamais punitif. Mais ce n'est pas tout, certains animaux vous demanderont de remplir des missions, et le raton-laveur est prêt à vous vendre des accessoires qui faciliteront vos larcins. Ces missions permettent au jeu de ne jamais être répétitif et vous donneront envie de pousser toujours un peu plus loin pour voir la prochaine « bêtise » (se déguiser en humain, faire une partie de mini-golf) que va commettre notre bigfoot.

Rigolo, cartoon, coloré, *Sneaquy Sasquatch* propose un agréable moment parfait pour les plus jeunes. **J.D.**

MAC / IOS

[ABONNEMENT APPLE ARCADE UNIQUEMENT - 4,99 €/ MOIS]

SEGA

À PARTIR DE 11 ANS

Hatsune Miku : Project DIVA Mega Mix (b)

Bienvenue dans l'univers d'*Hatsune Miku*, la plus célèbre des vocaloïds, idols japonaises virtuelles ! Dans cet opus, on retrouve le gameplay précis et calibré de la série qui, une fois maîtrisé, permet d'enchaîner les « Cool » et les « Good » au rythme endiablé des 100 pistes de j-pop acidulée de la playlist, chaque titre pouvant être joué sur 5 niveaux de difficulté. Le Mix Mode met à profit les joy-cons, ajoutant du challenge en coordonnant notes et mouvements. Au fil des chansons terminées, les VP gagnés permettent de débloquer des contenus pour personnaliser ses idols. Malgré quelques faiblesses techniques et un contenu moindre que ses prédécesseurs, on (re)découvre avec plaisir l'un des jeux de rythme les plus reconnus. **C.M.**

SWITCH

À PARTIR DE 39,99 €

SONY INTERACTIVE / MEDIA MOLECULE

À PARTIR DE 12 ANS

Dreams

Media Molecule toujours fidèle à sa devise « jouer, créer, partager » nous propose une boîte à outils de création numérique comprenant modélisation 3D, animation, dessin, musique. En parcourant les créations partagées par les « joueurs » on se rend vite compte des possibilités infinies offertes par cet outil. La prise en main est longue mais les tutoriels sont nombreux. Et pour vous aider à passer cette étape, le jeu vous encourage à faire vos propres expérimentations et développer votre créativité. La grande force de *Dreams* réside dans sa communauté. Depuis plusieurs mois des joueurs ont eu la possibilité de tester la boîte à outils de Media Molecule. Chacun des éléments créés, en plus des modèles des développeurs, est accessible aux autres joueurs qui peuvent ensuite l'intégrer dans leur propre création. Vous ne partez pas de zéro et si vous ne savez pas ou n'avez pas envie de dessiner ou composer de la musique, *Dreams* ne vous y oblige pas. Les contrôles restent la partie la moins intuitive, la maîtrise des outils de création avec la manette et/ou le playstation move demandent du temps. Mais cette prise en main difficile reste relativement mince en regard du temps d'apprentissage de logiciels de création. L'exclusivité de *Dreams* sur Playstation est finalement son plus grand défaut. Une version PC en ferait pourtant l'outil idéal pour se lancer dans la création numérique. **J.D.**

PS4

À PARTIR DE 39,99 €

TEAM17 DIGITAL / SMG STUDIO
À PARTIR DE 8 ANS

Moving Out

Vous voilà déménageur dans une petite ville qui ne cesse de faire appel à vos services. À chaque nouvelle maison, vous aurez pour tâche d'emporter un certain nombre d'objets : lit, canapé, frigo, télévision et des cartons en tout genre. Vos clients ont souscrit une assurance casse et heureusement, car pourquoi passer par la porte quand le plus simple est de passer par la fenêtre ? Après *Overcooked*, Team17 nous propose un nouveau jeu de coopération réussi sans toutefois atteindre la qualité de son titre de cuisine. Si les niveaux deviennent rapidement répétitifs, l'esprit coopératif amènera à coup sûr de très bons moments entre les joueurs.

N.P.

PC / PS4 / ONE / SWITCH [TEST PC]
À PARTIR DE 20 €



WILDBOY STUDIOS
À PARTIR DE 12 ANS

ATONE: Heart of the Elder Tree

Estra est la dernière descendante du peuple élu par les dieux pour garder l'arbre sacré en attendant leur retour. Lorsque le joyau que son père lui légua avant d'être lui-même tué par de mystérieuses forces maléfiques se met à briller, elle se retrouve entraînée dans une quête éperdue et périlleuse. Inspiré de la mythologie nordique, ce jeu mêle habilement aventure, exploration et puzzle-game. Estra devra tisser des liens avec maints personnages, devra prendre des décisions cruciales, résoudre des énigmes et trouver des joyaux. Les combats reprennent astucieusement le principe des jeux de rythme musicaux : en martelant sur sa tablette en accord avec une bande-son épique, on réussira des attaques ou parera des coups. Par ailleurs, on ne peut qu'être séduit par la direction artistique originale, tout en angles et couleurs marquées. Le jeu est loin d'être simple, tant dans ses combats que ses puzzles, et le



a.

maîtriser demandera dextérité et patience. Mais voilà une ambition fort louable – et plus que réussie pour un produit d'abord disponible sur iPad. Une quête à entreprendre et à saluer, donc ! J.P.

iOS
[ABONNEMENT APPLE ARCADE
UNIQUEMENT - 4,99 € / MOIS]



WIRED PRODUCTIONS / KEOKEN
INTERACTIVE
À PARTIR DE 12 ANS



Deliver us the moon (a)

Cette aventure propose d'endosser la peau d'un astronaute qui porte sur ses épaules le poids de la survie de l'humanité. Alors que la Terre a épuisé ses ressources, la World Space Agency a découvert une nouvelle source d'énergie sur la Lune. Après plusieurs années d'exploitation, le flux transmis

s'interrompt brusquement et la base lunaire ne donne plus signe de vie. Immédiatement immergé dans une combinaison spatiale, le joueur doit faire décoller une fusée, explorer la station orbitale avant de poser un pied sur la lune pour relancer le flux d'énergie. Cette aventure interactive, dont les quelques énigmes et actions déroulent le fil du scénario, emprunte à *Interstellar* ou *First Man*, entre autres œuvres cinématographiques, cette ambiance qui happe par la force d'un univers fascinant. Aucune difficulté majeure ne rompt le rythme et l'immersion de l'exploration reconstruisant le fil des événements en explorant la richesse des détails. Si cela peut frustrer les plus aguerris, c'est surtout une ouverture à un large public en quête de rêve spatial. Une merveilleuse expérience à partager.

C.B.

PC / PS4 / ONE / SWITCH [TEST PS4]
À PARTIR DE 25 €

NOUVELLES ÉDITIONS

ADAM SPRAGG GAMES
À PARTIR DE 8 ANS

Hidden in plain sight

Il ne paye pas de mine, *Hidden in plain sight*, avec ses graphismes d'un autre siècle, son choix de couleurs tristounes et ses animations un peu rigides. Pourtant, comme son titre l'indique, c'est bien un joyau du jeu multijoueur local qui est caché là, à la vue de tous, depuis bientôt dix ans. Après des débuts sur Xbox 360 puis sur PC, il est désormais disponible sur Switch pour quatre joueurs. Chaque mode de jeu a ses propres spécificités mais le principe de chaque courte partie reste le même : dans une petite foule, chaque joueur doit débusquer les autres tout en faisant tout pour passer inaperçu. Sauf que tout le monde voit le même écran, et que le moindre faux pas peut être fatal... Délicieux. **S.D.**

PC / MAC / LINUX / XBOX 360 / SWITCH [TEST SWITCH ET PC]
À PARTIR DE 5,50 € [EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



b.

RUSTY LAKE
À PARTIR DE 16 ANS

Samsara Room

Connu pour sa série des *Cube Escape*, le petit studio hollandais Rusty Lake a fêté ses cinq ans au printemps en publiant une version retapée de son tout premier titre, *Samsara Room*. Le concept préfigurait déjà les *Cube Escape* : une pièce fermée, une pointe de malaise, un soupçon d'horreur (mais guère plus), quelques mots à peine et surtout des puzzles à n'en plus finir, parfois avec une logique difficilement compréhensible. Et c'est un plaisir de redécouvrir cette pièce étrange, où rien ne fait sens et où pourtant tout a une place et un but. De quoi s'occuper une bonne petite heure. **S.D.**

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

GRATUIT [EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



SEGA / ATLUS
À PARTIR DE 16 ANS



Persona 5 Royal (b)

Initialement paru en 2017, *Persona 5* revient dans une version enrichie et pour la première fois traduit en français. Victime d'une injustice, le héros est placé en probation à Tokyo et arrive dans un nouveau lycée. Après l'apparition d'une appli sur son portable, il est transporté dans le « palais » (la psyché) de son professeur d'EPS, homme narcissique dévoyé, où il découvre le pouvoir de sa Persona. À la tête d'une bande d'ados au sens aigu de la justice et du chat Morgana, il va découvrir qu'il peut changer la psychologie des personnes et les pousser à avouer leurs crimes. Le jeu se décline par journées durant lesquelles plusieurs choix s'offrent au joueur pour développer les compétences sociales, les liens avec les confidents ou s'entraîner dans les mémentos, en veillant à la maîtrise du temps car une limite est imposée pour terminer un palais. Le système de combat est d'une subtilité rare : il ne s'agit pas

seulement de vaincre les Personae, mais de provoquer un « Bracage » et de négocier avec elles pour qu'elles prêtent leur force ou les fusionner dans l'étrange Chambre de velours. Servi par des graphismes mangas à l'esthétique léchée, des musiques entraînantes et une histoire profonde menée à un rythme effréné, *Persona 5* est un must du J-RPG à la classe folle ! **C.M.**

PS4
À PARTIR DE 59,99 €

SPARPWEED
À PARTIR DE 4 ANS

Ibb & obb

Grand classique du jeu coopératif pour deux joueurs, *ibb & obb* vous fait jouer la balade de deux petits blobs dans un monde pastel doté d'une gravité particulière. Que comprendre par là ? Eh bien que selon que vous êtes en haut ou en bas de l'écran, la gravité y sera différente. Pour progresser dans *ibb & obb*, il faut apprécier autant la plateforme (jamais hardcore mais souvent inventive) que la réflexion, mais il faut surtout apprécier son ou sa camarade de jeu, car une excellente entente et synchronisation entre les deux joueurs est nécessaire pour passer la plupart des passages. Conséquence logique : chaque réussite est appréciée, chaque ratage est une bonne occasion de rire.

S.D.

PC / MAC / LINUX / PLAYSTATION 3 / SWITCH [TEST SWITCH]

À PARTIR DE 10 € [ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]



RESPONSABLES DE LA RUBRIQUE

Claire Bongrand et Jonathan Paul

RÉDACTEURS

Claire Bongrand, Sébastien Delahaye, Julien Devriendt, Céline Meneghin, Jonathan Paul, Nicolas Perisse, Véronique Soulé