

ANNAPURNA INTERACTIVE / DREAMFEEL
À PARTIR DE 14 ANS

If found... (a)

De retour dans son village irlandais, Kasio retrouve sa famille... et tous les problèmes qui l'ont poussée à fuir à Dublin. Grâce à son journal intime, effacé au fil de la lecture, la personnalité de Kasio se précise, en même temps que ses interrogations sur son identité et son avenir. Traité en illustrations animées, avec une bande son qui épouse l'humeur du personnage, *If found...* est moins un jeu qu'un récit intimiste qui évoque les thèmes de la différence, l'amitié ou la famille. Si le gameplay, à base d'effacement, peut paraître parfois répétitif, il prend tout son sens à la fin de ce récit de reconstruction mené avec délicatesse. Une vraie œuvre d'auteur. **N.R.**

PC / IOS [TEST IOS]

À PARTIR DE 5,49 €



CAPTAIN GAMES / JUSTIN SMITH
À PARTIR DE 6 ANS

Golf on Mars

En 2014, *Desert Golfing* proposait une approche à la fois ascétique et abondante du jeu de golf, en limitant les possibilités du joueur (une vue de côté, un trou, paf on passe au suivant) tout en lui offrant une quasi-infinité de trous. En résultait une expérience fascinante, presque zen, devant le plus laid des jeux de golf. *Golf on Mars* ne renie rien (il contient même 25 milliards de trous, impossible à terminer en une vie) mais modifie tout de même légèrement sa formule : une gravité martienne et non plus terrestre, quelques subtilités ajoutées au toucher de balle... Et on se prend de nouveau à enchaîner les trous presque sans y penser, avec concentration et application, et à pester à chaque frappe ratée. **S.D.**

PC / MAC / IOS / ANDROID
[TEST IOS]

À PARTIR DE 2,99€ [EN
TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



CENTRE POMPIDOU / BRIGHT / GAME IN SOCIETY

À PARTIR DE 12 ANS

Prisme 7

Premier jeu vidéo du Centre Pompidou, *Prisme 7* a pour objectif de sensibiliser les publics jeunes et adolescents à l'art contemporain. Il propose ainsi 7 univers mettant chacun en exergue une fonction ou une propriété de la couleur ou de la lumière, avec laquelle il sera possible de jouer. L'avatar du joueur, un organisme lui-même coloré, parcourt les travées d'un musée virtuel, déambulant à travers 40 œuvres d'art. En collectant des orbes, il surmonte des obstacles et continue son périple artistique, jusqu'à se constituer une collection personnelle. Malgré un gameplay inégal et une navigation pas toujours ergonomique, l'expérience de jeu est porteuse de sens, permettant d'appréhender l'art par le biais de l'expérience personnelle, sensorielle et ludique. Ce pari-là est réussi, d'autant que la direction artistique est à la hauteur des ambitions : originale et constituant une œuvre d'art virtuelle à part entière. L'univers ainsi proposé pourra cependant sembler à certains froid et impersonnel ; il ne laissera en tout cas pas indifférent.

Par ailleurs, on reste dubitatif sur le dispositif d'exploration des œuvres (les notices explicatives, fort courtes, sont d'un intérêt limité). Certes, des contenus additionnels disponibles sur le site « éduthèque » en étoffent le contenu informatif et proposent des ateliers pédagogiques – mais ils sont accessibles aux seuls enseignants ! Les autres publics se rabattront donc sur le seul parcours ludique. Sera-ce suffisant pour faire découvrir l'art contemporain à des publics n'ayant jamais franchi les portes d'un musée ? Le voyage, gratuit, est en tout cas à tenter. **J.P.**

PC / MAC / IOS / ANDROID
[TEST IOS]

GRATUIT



APPLIS ET JEUX VIDÉO

a.





b.

CHIBIG

À PARTIR DE 7 ANS

Summer in Mara (b)

Aventure, exploration, gestion, craft (fabrication), quêtes... ce titre est un peu tout cela à la fois ! La jeune Koa vit dans la douceur de sa petite île avec sa grand-mère, veillant à la culture des légumes pour se nourrir, à l'entretien et au bien-être de l'île. Voulant aider un drôle de personnage atterri sur son île, Koa va élargir son horizon pour explorer d'autres îles, rencontrer divers personnages, remplir un (trop ?) grand nombre de missions à leur demande, en apprenant plus sur l'histoire de cet univers de Mara. Le tout en revenant régulièrement prendre soin de son île natale. C'est une belle aventure, écologique, estivale, qui installe un rythme dans la durée, imposant patience et ténacité. Un beau voyage, dans des environnements graphiques rappelant les plus belles œuvres animées japonaises, qui saura ravir un large public. **C.B.**

PC / PS4 / SWITCH / ONE
[TEST SWITCH]**À PARTIR DE 21,99 €****EJT-LABO**

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

À PARTIR DE 3 ANS

Texte de Florence Jenner-Metz, illustrations de Marie Dorléans, création sonore de Andrea Heisen, concept, réalisation et production d'Étienne Jaxel-Truer

À l'heure du déjeuner. Un récit en bande animée

Sous son apparence très simple, un rien « vintage », cette adaptation du kamishibai paru chez Callicéphale en 2019 ne manque pas de charme. Dans ce conte de randonnée de facture classique, le crapaud dans sa mare aurait bien avalé le moustique qui tournicote, lequel lui conseille de plutôt manger les œufs de la caille, qui le renvoie vers... et cetera, on devine la suite. Sous les illustrations tracées à la plume en noir, où seuls les protagonistes sont colorés, court un texte au ton et aux dialogues assez savoureux. Un glissé du doigt fait avancer soit le texte, soit les planches d'illustrations, qui sont agrémentées de quelques animations, elles aussi souvent humoristiques. La bande sonore, qui mêle bruitages de la nature et musique jazzy, est également très réussie. **V.S.**

IOS / ANDROID [TEST IOS]

A PARTIR DE 3,49 €**HANDYGAMES / PAINTBUCKET GAMES**

À PARTIR DE 12 ANS

Through the Darkest of Times

Paintbucket Games nous immerge dans l'Allemagne de 1933, juste après la prise de pouvoir d'Hitler. Dans ce *serious game*, on y incarne un résistant berlinois doté d'une sensibilité politique, d'une profession et de caractéristiques renvoyant à des compétences spécifiques à choisir. À travers des missions hebdomadaires entrecoupées de narrations à tiroirs, on organise la lutte avec son groupe et programme des missions : recrutement, sabotage... Ce jeu offre un assez bon équilibre entre la gestion du temps, des ressources, le risque et retranscrit avec pertinence la difficulté de s'opposer à la montée du nazisme. Il offre une approche documentaire et historique bien fournie, avec de surcroît un angle de vue fort intéressant : celui des résistants allemands, sans que cela soit pour autant racoleur. Le ton est juste, le graphisme et la musique étudiés pour nous plonger dans l'ambiance du Berlin des années 1930. On regrette juste un gameplay un peu redondant et quelques incohérences narratives. À découvrir. **E.L.**

IOS / ANDROID [TEST SUR IOS]

À PARTIR DE 7,99 €

JUST FOR GAMES / XALOC STUDIOS
À PARTIR DE 7 ANS

Super Kickers League

Super Kickers League est un jeu de football fantasy plutôt orienté arcade que simulation. Les consignes sont claires : les fautes ne comptent pas et tous les moyens sont bons pour récupérer la balle ! Pour cela, nos joueurs espiègles peuvent tacler ou utiliser leur pouvoir spécial : lancer des éclairs, faire danser l'équipe adverse, ouvrir un trou noir aspirant ou encore assommer l'adversaire avec une vache tournoyante ! Une panoplie de mouvements assez réduite finalement mais entre son gameplay vif, ses gardiens pas si faciles à battre et l'esprit déjanté du titre, on se prend agréablement au jeu. Une bonne alternative aux tournois de Fifa répétitifs ! **N.P.**

PC / PS4 / SWITCH [TEST PS4]
À PARTIR DE 15 €



NINTENDO
À PARTIR DE 4 ANS

51 Worldwide Games

Successeur de 42 jeux indémodables qui avaient fait les beaux jours de la DS, *51 Worldwide Games* contient cinq dizaines de jeux de société, tous bien présentés et clairement expliqués, à jouer en solitaire ou à plusieurs. Bataille, air hockey, backgammon, Puissance 4, Uno, Yam's, petits carrés, Mastermind, dames, échecs, dominos, président, bowling, fléchettes et bien d'autres, il y a de quoi s'occuper.

La vraie réussite de *51 Worldwide Games* réside dans son mode multijoueur, en ligne mais aussi en local, où l'on peut soit se partager les manettes d'une seule console, soit, après avoir au préalable téléchargé la version démo du titre sur les autres consoles, jouer avec trois autres Switch. Malin et bien adapté aux jeux. **S.D.**

SWITCH
39,99€



NOVA-BOX
À PARTIR DE 15 ANS



Across the Grooves (a)

Contemplatif et immersif, ce roman graphique projette les lecteurs dans une aventure rétro entre réel et fantastique. La vie d'Alice est bouleversée lorsqu'elle reçoit un mystérieux vinyle : chaque écoute la transporte dans le passé, et ses actions modifient son présent. Commence alors un voyage sur les traces de son ex, où les choix du lecteur influencent la quête d'Alice à travers l'Europe. Récit, dialogues et paroles de chansons défilent à chaque clic sous de somptueuses aquarelles numériques. Ce *road trip* esthétique créé par un studio bordelais spécialisé dans les visual novels se distingue par sa bande-son originale et ses références aux années 1970

– explicitées dans un lexique dédié à la culture musicale. Le raffinement et la rejouabilité du scénario complètent le tableau pour composer près de deux heures d'histoire, sans compter les nombreux embranchements qui stimulent la curiosité du joueur. **C.D.**

PC / SWITCH [TEST PC]
À PARTIR DE 12,99 €

a.





b.

OUTRIGHT GAMES LTD. / WILDSHERE
À PARTIR DE 5 ANS

Gigantosaurus le jeu (b)

Les quatre héros, petits dinosaures de la série animée éponyme, Rocky, Tiny, Mazu et Bill doivent parcourir les différents paysages de leur monde pour replacer les œufs de dinosaures éparpillés suite à l'impact d'une météorite. Le joueur manipule l'un ou l'autre des protagonistes selon ses compétences, pour franchir les obstacles, plus ou moins guidé selon le niveau de difficulté choisi. La possibilité de jouer à plusieurs en mode coopératif se prête parfaitement à l'aventure. C'est un jeu de plateforme parfaitement adapté au jeune public, proposant aussi de récolter des objets ou des graines à planter comme bonus, ponctué de courses non sans rappeler *Mario Kart*. Simple, efficace, et rapidement pris en main. C.B.

PC / PS4 / SWITCH / ONE
[TEST SWITCH]

À PARTIR DE 39,99€



STUDIO GOYA / CRACKING THE CRYPTIC
À PARTIR DE 12 ANS

Sandwich Sudoku

Ennuyeux, le Sudoku ? Pas du tout ! Loin des applications qui proposent des casse-têtes générés aléatoirement, *Sandwich Sudoku* contient 85 puzzles conçus à la main, selon les règles du genre (le même chiffre ne peut apparaître qu'une fois par ligne, colonne et groupe de 3 cases de côté). La nouveauté, c'est la règle « sandwich » : la somme des chiffres entre le 1 et le 9 de chaque ligne ou colonne doit être égale à l'indice en marge de la ligne ou colonne correspondante. C'est peu, et pourtant ça change complètement la façon de raisonner pour résoudre chaque casse-tête. Un petit délice cérébral, qui peut sembler impossible au départ et qui tourne à la joie pure quand les déductions se débloquent. S.D.

PC / MAC / IOS / ANDROID
[TEST MAC]

À PARTIR DE 4,99€

[EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



THQ NORDIC / MIMIMI GAMES
À PARTIR DE 16 ANS

Desperados III

John Cooper et sa bande partent à la recherche d'un certain Frank à travers l'Ouest sauvage. Ce jeu d'infiltration tactique en temps réel vous propose d'incarner un chasseur de prime, un médecin aux méthodes expéditives, une spécialiste de la séduction, un trappeur expert en gros gibier et une prêtresse vaudoue, chacun ayant ses compétences propres. À travers les nombreux décors animés et vus de hauteur, vous devez placer vos personnages et programmer leurs actions afin de progresser le plus discrètement possible. Les missions sont variées et les moyens pour y arriver sont nombreux. 18 ans après le premier titre de la saga, ce troisième opus se pose en prologue des aventures précédentes, permettant ainsi de revenir aux sources du genre sans avoir à les parcourir pour profiter pleinement de l'histoire. N.P.

PC / PS4 / ONE
[TEST PC]

À PARTIR DE 50 €



RESPONSABLES DE LA RUBRIQUE

Claire Bongrand et Jonathan Paul

RÉDACTEURS

Claire Bongrand, Sébastien Delahaye, Colombine Depaire, Elisabeth Lancou, Jonathan Paul, Nicolas Perisse, Nathalie Ryser, Véronique Soulé