

DEVELOPLAY

A PARTIR DE 3 ANS

Nott won't sleep (b)

Cette jolie aventure nous invite à découvrir Nott, une petite fille qui ne veut pas dormir. Sans un mot, sans un texte, dans de doux paysages aux couleurs du crépuscule, on comprend rapidement qu'il manque à la petite fille son doudou, sa veilleuse et la présence de la lune pour regagner son lit. On va alors la guider pour récolter les lucioles qui vont éclairer la veilleuse, aller chercher le doudou égaré, puis faire briller la lune grâce à la lumière des étoiles. Une très courte aventure poétique autour du rituel du coucher, première découverte des mécanismes du jeu vidéo pour les plus petits : des objectifs sont posés, et pour les atteindre l'enfant devra effectuer des activités dont la réussite conditionne la progression de l'histoire. C.B.

IOS

2,69 €



KUNABI BROTHER

A PARTIR DE 7 ANS

Blek

L'originalité de ce titre réside dans un principe de jeu très simple, dans un graphisme épuré. Sur l'écran se côtoient des taches d'encre noires et colorées. L'action est simple : il faut dessiner un trait et lui impulser un mouvement qui sera répété en boucle, avec pour but de toucher les ronds de couleurs pour les faire disparaître, sans jamais entrer en contact avec les ronds noirs qui absorbent le trait. Une fois les règles assimilées et maîtrisées, les premiers niveaux seront rapidement franchis, cependant on se creuse rapidement les méninges avec la difficulté croissante. À la fois jeu graphique, jeu d'imagination et jeu de réflexion (calcul de la répétition du mouvement et de son déplacement), Blek pourra être proposé à un large public, les plus jeunes seront ravis d'être à plusieurs pour résoudre chacun des tableaux. C.B.

ANDROÏD / IOS

A PARTIR DE 0.89 €



SONY / SUMO DIGITAL

A PARTIR DE 8 ANS

LittleBigPlanet 3

C'est avec plaisir que nous retrouvons Sackboy, le petit héros poupée de chiffon, accompagné dans cet opus par des acolytes tout aussi attachants, qui vont l'aider à vaincre des esprits maléfiques. On incarne chacun tour à tour pour progresser dans l'aventure, dans des décors colorés, toujours composés d'une multitude d'objets, tissus et textures variés qui font l'originalité et l'attrait principal du titre. Les 16 niveaux de profondeur peuvent dérouter mais permettent une intéressante exploitation de ces décors. Plus que la richesse de son univers, la possibilité de créer des niveaux et de développer toute sa créativité font de ce jeu un incontournable, d'autant que les créations partagées par la communauté garantissent une incroyable durée de jeu. Certes moins abouti que le précédent dans le mode aventure, le jeu reste d'une grande qualité essentiellement grâce à son mode créatif. C.B.

PS3 / PS4 [TEST PS4]

À PARTIR DE 70 €



b.

WARNER BROS GAMES / TT GAMES
À PARTIR DE 8 ANS

LEGO® Batman 3 : Au-delà de Gotham

Cette nouvelle aventure de Batman sous les traits d'un jouet de plastique exploite les modalités de jeu caractéristiques de la franchise : un jeu de plateforme avec la possibilité d'incarner un grand nombre de personnages avec une prise en main aisée, particulièrement plaisante quand on joue à plusieurs. Le scénario est efficace et riche, les Super-Héros devant s'allier aux Super-Vilains pour combattre le vil Brainiac. Ce sont plus de 150 personnages qui pourront être incarnés, dans de nouveaux décors, selon un principe de jeu qui fonctionne depuis de nombreuses années. Tout en regrettant un manque d'innovation, on ne peut qu'apprécier le scénario, qui devrait satisfaire les amateurs de la série comme ceux qui la découvrent, avec l'humour parodique propre à la licence.C.B.

PC / PS3 / PS4 / PSVITA / XBOX360 /
XBOX ONE / WIIU / 3DS [TEST PS3]
À PARTIR DE 30 €



RESPONSABLE ET RÉDACTRICE
DE LA RUBRIQUE
Claire Bongrand

L'APPRIMERIE
À PARTIR DE 13 ANS

D'après Guy de Maupassant Le Horla

Deuxième titre de la collection « Nautilus » disponible dans l'Ibookstore. Cette version enrichie du classique de Maupassant souligne l'angoisse sous-jacente du récit par des jeux typographiques, des illustrations aux teintes sombres ou encore par un *sound design* inquiétant qui ponctue ici et là des animations interactives. On salue le sérieux du travail d'adaptation et de (re)lecture. Un appareil documentaire, en fin d'ouvrage, saura séduire les enseignants qui osent s'aventurer dans un travail associant littérature classique et médiation numérique. Par le soin accordé à la mise en scène du texte, à son illustration et à son habillage sonore, L'Apprimerie démontre à nouveau que les animations rendues possibles par le numérique se mettent au service de la lecture. A.C.

E-Book. IOS
6,99 €



FOX G SHEEP
À PARTIR DE 3 ANS

Chris Haughton Le Singe au chapeau (a)

Clin d'œil au fameux *Chat chapeauté* (*The Cat in the Hat*) du Dr Seuss, ce nouveau personnage de Chris Haughton porte, lui, plutôt un bonnet dans cette aventure ! Mais il est tellement expressif avec ses gros yeux et ses longs bras qu'il entraîne joyeusement avec lui les petits à travers neuf scènes, très simples mais d'un intérêt inégal. En cliquant sur une flèche, une page écrite (non lue, mais accessible en quatorze langues) s'ouvre sur une page animée où l'on retrouve le graphisme si dynamique de l'auteur dans un beau camaïeu de rouge. L'enfant aura besoin d'un adulte pour lui lire la phrase, mais ce sera lui qui aidera le Singe au chapeau à atteindre la poignée de la porte ou les bananes inaccessibles. Et si l'on est déçu par la page du saxo, mal exploitée musicalement – malgré la qualité générale de l'ambiance sonore –, on se console en voyant le Singe au chapeau s'endormir après la lecture de *Oh non Georges!* La boucle est bouclée ! B.A.

IOS
2,99 €



a.