

The Good Bundle

→ ["Buy up to 173 items for 20\\$"](#)
and be in wonder.

[a good gardener](#) (2\$)

j'aime bien la douceur de l'ennui,
l'élan à faire sans savoir le pourquoi,
les messieurs tristes qui parlent à l'inconnu,
j'aime bien la pluie contre la tôle en acier,
j'aime bien les graines,
même picorées par les oiseaux,
et les herbes sauvages.
j'aime bien le silence des plantes,
j'ai peur de mon arrosoir vide.
/fini



[a nice break](#)

fond d'écran simulator 2017



Aftertile

un fantôme mignon doit éviter des piques mais c'est difficile et je ne sais pas trop s'il y a une sortie ou si c'est un labyrinthe infini.

.

Alcarys Complex (10\$)

rpg avec des ours-garous ?

l'univers semble intéressant, travaillé

le système de nods, skills à apprendre, de même

mais c'est un rpg. avec des combats nuuuuuls (ou alors j'ai rien compris)

bifoubof.



Are you with us ?

Intrigant, l'effet vieille vhs plutôt réussi

point & click mystérieux

un peu trop ?

(j'ai regardé un let's play pour voir)

.

☺ *pause réflexive :*

les petits jeux sont ainsi caractérisés par leurs formats : ils n'ont pas de format uni. il est donc à la fois difficile d'aborder un jeu sans rien en savoir (mais qu'attend le développeur de ma part ? est-ce un bug ou une feature ?) et à la fois merveilleux d'aborder un jeu sans rien en savoir : tout y est possible.

arms of telos (5\$)

je n'ai pas encore commencé à jouer

c'est un fps en ligne, il faut se créer un compte et activer une clé pour pouvoir se connecter ; sauf que les clés n'ont pas été transmises avec le bundle, oops.

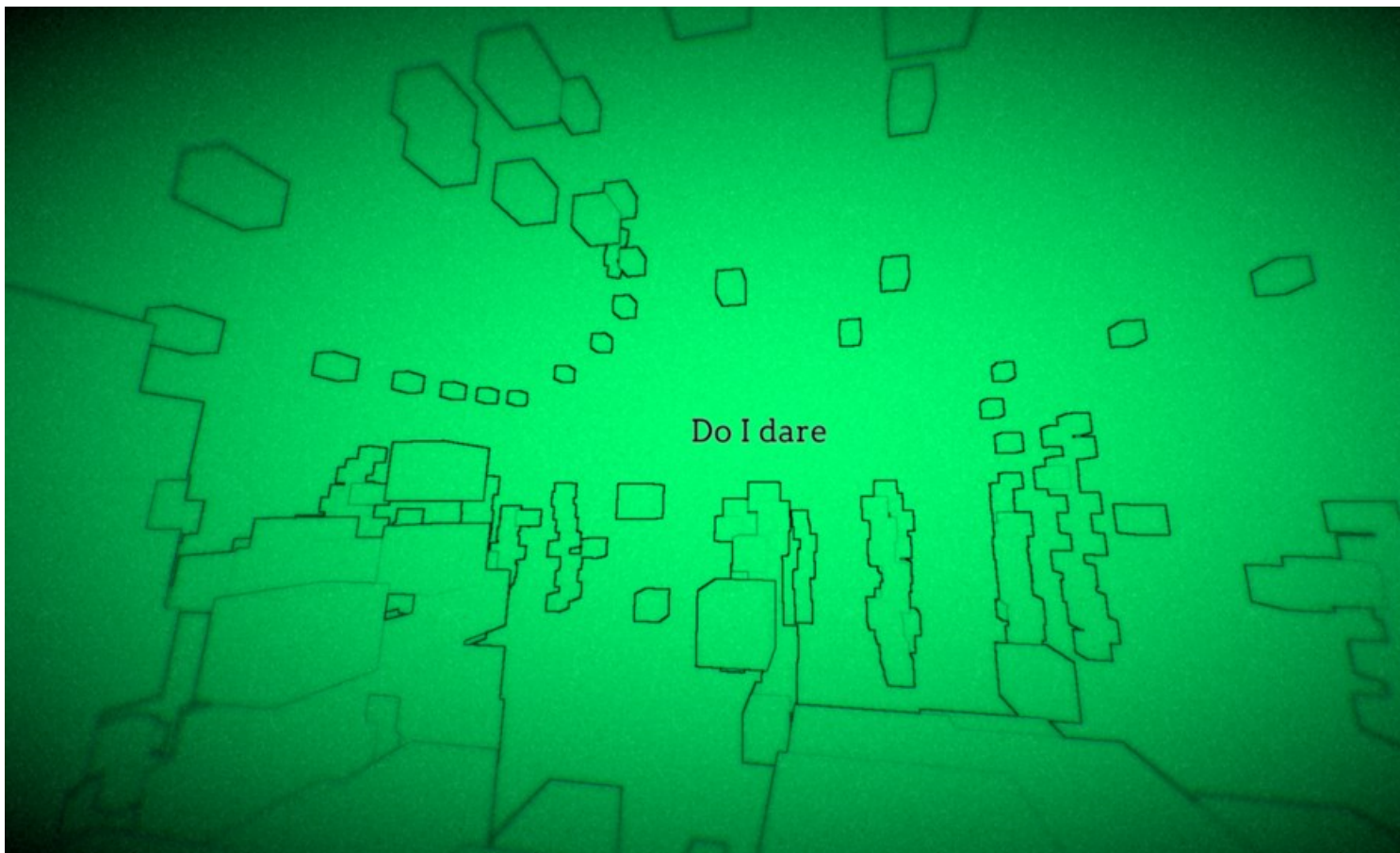
donc je suis sur le serveur discord du jeu, et je trouve ça chouette. je viens d'envoyer un screenshot proof of purchase à un des devs, et j'attends ma clé.

j'ai vu des screens du jeu ça a l'air chouette (peut-être ça me donnera envie de jouer à battlefield 1 aha!)

-

soon after : not motion sickness friendly, oooh.

(c'est dommage parce que ça a l'air chouette, un fps un peu lent sur des maps à la gravité variable (parfois 0) et des couleurs flashy)



Astaeria

lady lazarus 🐱 Astaeria (10\$)

très calme

au début je me mouvais dans le décor, puis je me suis arrêtée

j'observais.

en écoutant le jazz et regardant de temps à autre le décor, mon chaton est venu me faire des câlins.

(c'est mon premier animal, c'est très émouvant un petit être vivant)

puis j'ai mis un autre poème, et je restais distraite mais je remarquais la disparition des cubes

puis j'ai mis un autre poème, et je suis restée immobile, regardant le décor s'envoler au fil des vers
et maintenant j'ai une page wikipédia ouverte sur sylvia plath
(et dans un des dossiers du jeu se trouvent les .text des poèmes)

[beads of orange glass](#) (5\$)

mh. is it broken or.. ?

[blitz breaker](#) (3\$)

petit plateformer avec un dash, des pièces et des piques
rien d'extraordinaire.



[bloom cave](#)

un bonhomme en pixel jaune se déplace de carré de jardin en carré de jardin.
il peut déplacer des runes (?)
voilà.

.

[blue](#)

un grand jardin et une touche pour faire apparaître des coeurs
des panneaux avec des messages ouin-ouin
c'est tout.

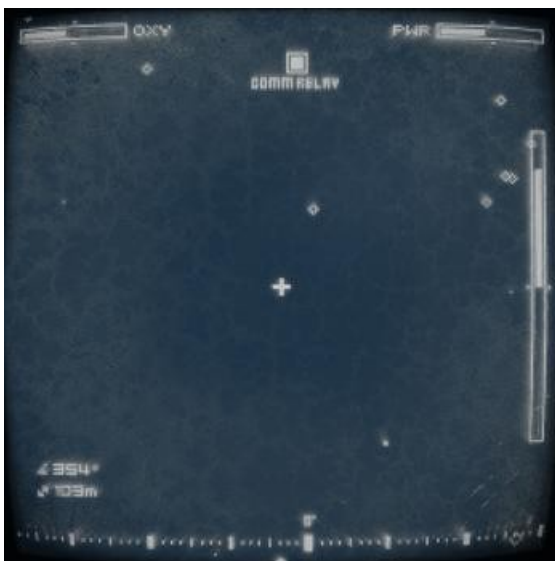
[borb the birb](#) (10\$)

QUESTION AUTHORITY



[buy2billionfollowe](#)

enfermé dans une pièce avec une fenêtre, quatre tableau et un écran
je peux écrire des choses sur l'écran
dans un coin en bas est indiqué 0/4
je ne sais pas ce que je dois faire.
je n'ai pas la patience de deviner.



Capsule

ambiance coolios
un poil répétitif
dommage pour la typo, je n'ai lu aucun message reçu
pioupiou l'espace

.

Catacomb kids (16\$)

rogue-like sympathique
très dur
un peu à la spelunky sans que ça glisse
possibilité de co-op

catlateral damage (10\$)

miaou, non merci
(vue fps de chat qui doit faire tomber des machins dans une pièce)



colored candles

psychédéekitch point & click
OK.
OK.
no problem.
j'ai réussi à avoir quatre ou cinq bougies avant de mourir.

.

In the court of the yellow king

j'ai eu les cinq artefacts mais je suis morte sur le chemin du retour.
la typo ombrée rend la lecture impossible
j'aime bien le sprite du bonhomme qui saute avec sa canne-sabre
c'est tout.

Crystal control II (3\$)

mini multi local,

sorte de pong-schmups avec des machins qui bougent au milieu qu'il faut "conquérir" avec son pistolet à couleur et ça lance des bullets sur l'adversaire en face en plus des bullets de base intérressant mais un peu mou.

Curtain (5\$)

c'est ma limite graphique : [gif](#)

c'est dommage, ça a l'air plutôt bien

desert dreamer

on est samedi, voilà deux jours que j'ouvre des jeux par ordre alphabétique dans mon dossier THE GOOD BUNDLE ; il y a un soir où j'ai invité deux amis pour qu'on en essaie ensemble, je n'ai pris aucune note, je suis en train de me rattraper en rejouant à tous ceux de cette soirée.

j'ai pris congé de ma psychanalyse ce matin, et je viens de perdre un match à rocket league au bout de trois minutes de prolongation.



j'ouvre desert dreamer en hésitant avant à aller faire une petite sieste et puis je me promène sur une planète où les plantes font de la musique, je peux m'asseoir à côté d'elles et dodeliner mon corps, les étoiles dans le ciel bleu nuit s'éveillent d'une sonorité à l'autre je me demande quel endroit je préfère sur cette planète, je me promène et je danse et je souris.

Dfragmented

petit plateformer avec un robot
au départ très vide

mais en lui laissant sa chance, c'est plutôt chouette.

(le robot a une tête d'ordinateur avec un smiley dessus mais quand il n'avance plus pendant quelques secondes, il joue à pong)

/fini



DRM, death ray manta (2\$)

oh, voilà longtemps que j'avais envie de jouer à un geometrywar-like. cool !

les couleurs fluardes pètent de partout

piou piou

le menu clignote de milles feus, je n'y lis rien

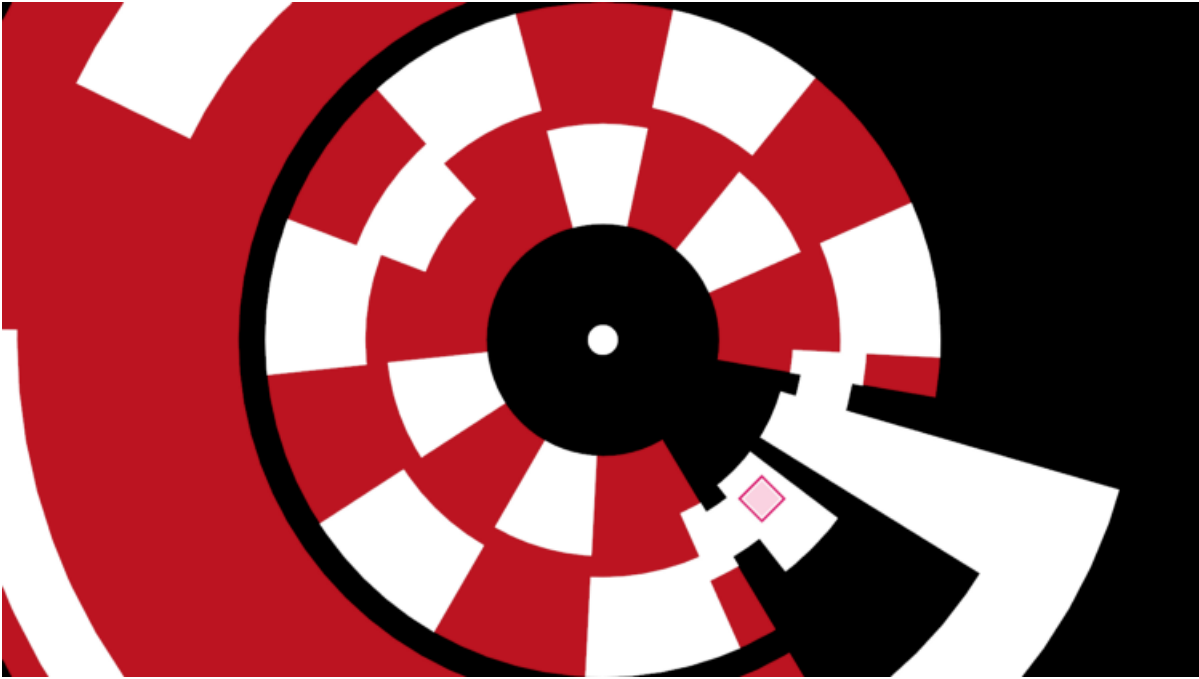
et la musique disco !

Earthtongue (5\$)

un laboratoire ouvert de terraformation et de biodiversité en "temps réel"

...

ici encore, problème typographie quasi illisible, mes pauvres yeux.



expand (6\$)

plateformer original, qui renouvelle bien ses idées au cours du jeu
comme Dfragmented, le début est un peu vide “mais en lui laissant sa chance, c’est plutôt chouette”.

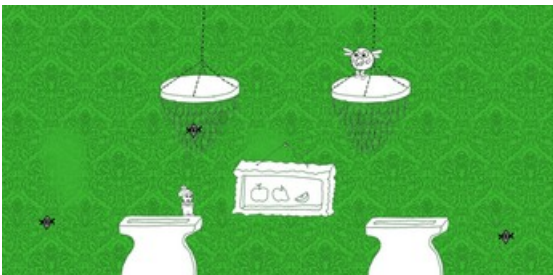
.
le piano triste et la direction artistique (les couleurs choisis surtout) sont les gros points faibles de expand ; le fait que ce soit un peu mou permet d’apprendre la patience (mes morts les plus fréquentes sont des erreurs de précipitation), c’est une difficulté comme une autre dirons-nous.
donc assez surprise par la qualité du game design / game level, mais non transcendant.
/fini

Farbenspiel (2,5\$)

multi local bagarre avec des flèches
donnera envie de jouer à towerfall et c’est tout.

find me a good one

jolis dessins, univers surréaliste mignon
plateformer étrange.
ok.



find me a good one

four side fantasy (10\$)

plateformer avec une seule idée de mécanique, à la base intéressante mais pas très bien utilisée je trouve.

65% du temps passé en jeu = avancer en ligne droite pour aller à la prochaine énigme sinon, c'est joli-mignon

je me suis arrêtée aux énigmes où le pouvoir est cassé, j'ai pas trop compris et je commençais à me lasser déjà depuis un moment.

-

je m'arrête là pour ce samedi après-midi, un mal de crâne pernicieux s'engouffre en moi depuis quelques jours, pfiou.

//dimanche, encore à la place d'une sieste (j'ai refait l'acte I de [Kentucky Route Zero](#) cette nuit) :

Fragile soft machines (3\$)

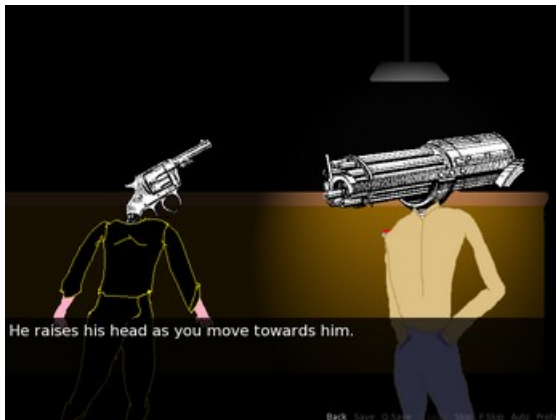
papillon cassé,
ok.

francis

glitch-art,
ok.

Gat life boyfriend bar

dating sim avec des flingues,
ok.



Gat Life Boyfriend Bar

go long

préparation mentale before course à pied,
ok.

Grampy katz

préparation domestique before rendez-vous amoureux,
ok
(très jolie DA)



après ce fabuleux weekend d'essai, mon compagnon est rentré et je lui ai fait découvrir certains des jeux, on en a essayé des nouveaux (sur lesquels j'ai oublié d'écrire, oops) puis nous avons continué notre aventure sur the witcher 3

mais me revoilà, où en étais-je

Gurgamoth (5\$)

jeu multi, jusqu'à 4 joueurs, avec un dash qui envoie valser l'adversaire, une action pour éviter le dash de l'adversaire et un autre pour s'entourer d'une barrière électrique qui stun l'adversaire ; chaque action consomme de la stamina, représenté par les petites boules au dessus du personnage.

la da est sympathique pas follement originale.

à lancer en soirée avec des copains qui en ont marre de perdre à towerfall.

Heartread (3\$)

pas encore eu la patience de tester mais j'y viendrai sûrement un jour car il m'intrigue : jeu à écran noir, indications seulement par l'audio.

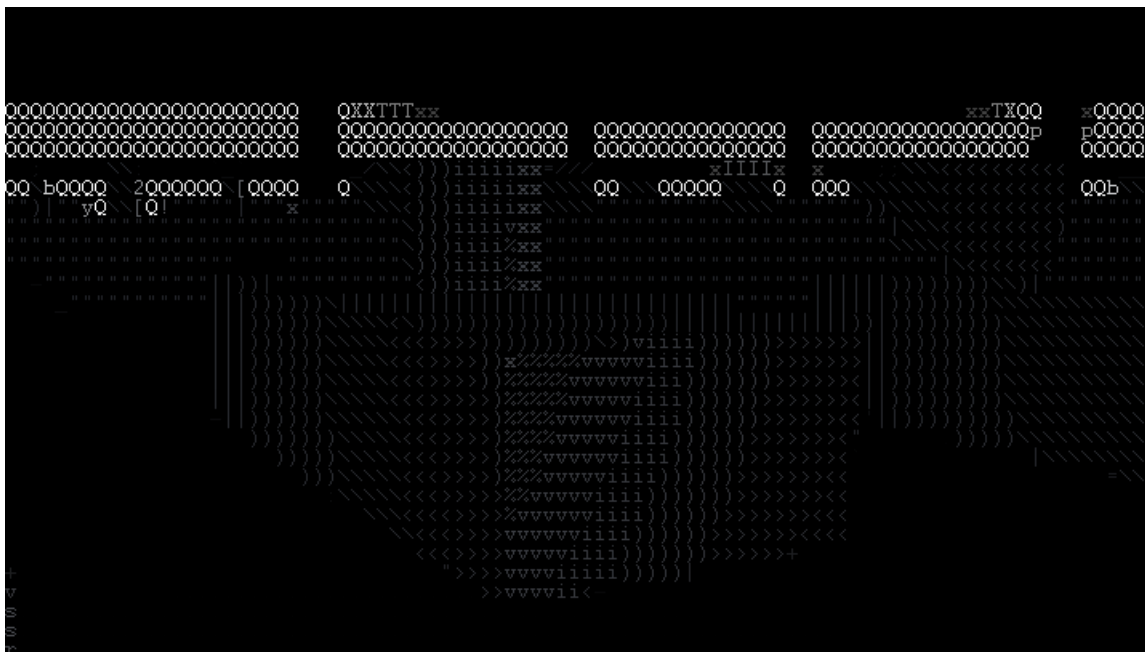
aucune idée du gameplay / de l'histoire.

à faire calmement, un casque sur les oreilles.

HHH Windows (4\$)

une anthologie de quatre "balades" en vue subjectives.

je m'en souviens, j'avais énormément apprécié mais je ne saurais trop expliquer pourquoi aujourd'hui—et je ne pense pas que les relancer pour tenter d'approcher mon expérience de la dernière fois soit très utile ; c'était trop précis, cela doit rester un souvenir (je crois).



-
par contre, ce que je peux ajouter, c'est que ce bundle m'apprend à apprécier prendre le temps de lire les README.txt ; dans chaque dossier de HHH Windows se trouve un petit journal de bord qui explique l'origine de la création du jeu

illustrious

intimate

judgment arena

krnch

ktals

mass warfare

→ non joué par soucis de PC que sais-je (ou par flemme du menu), à ré-examiner.

Lieve Oma (4\$)



j'attendais un peu celui-ci, Maria Kalash en avait parlé de son cabinet de curiosité il me semble + un des jeux "connus" de ce bundle.

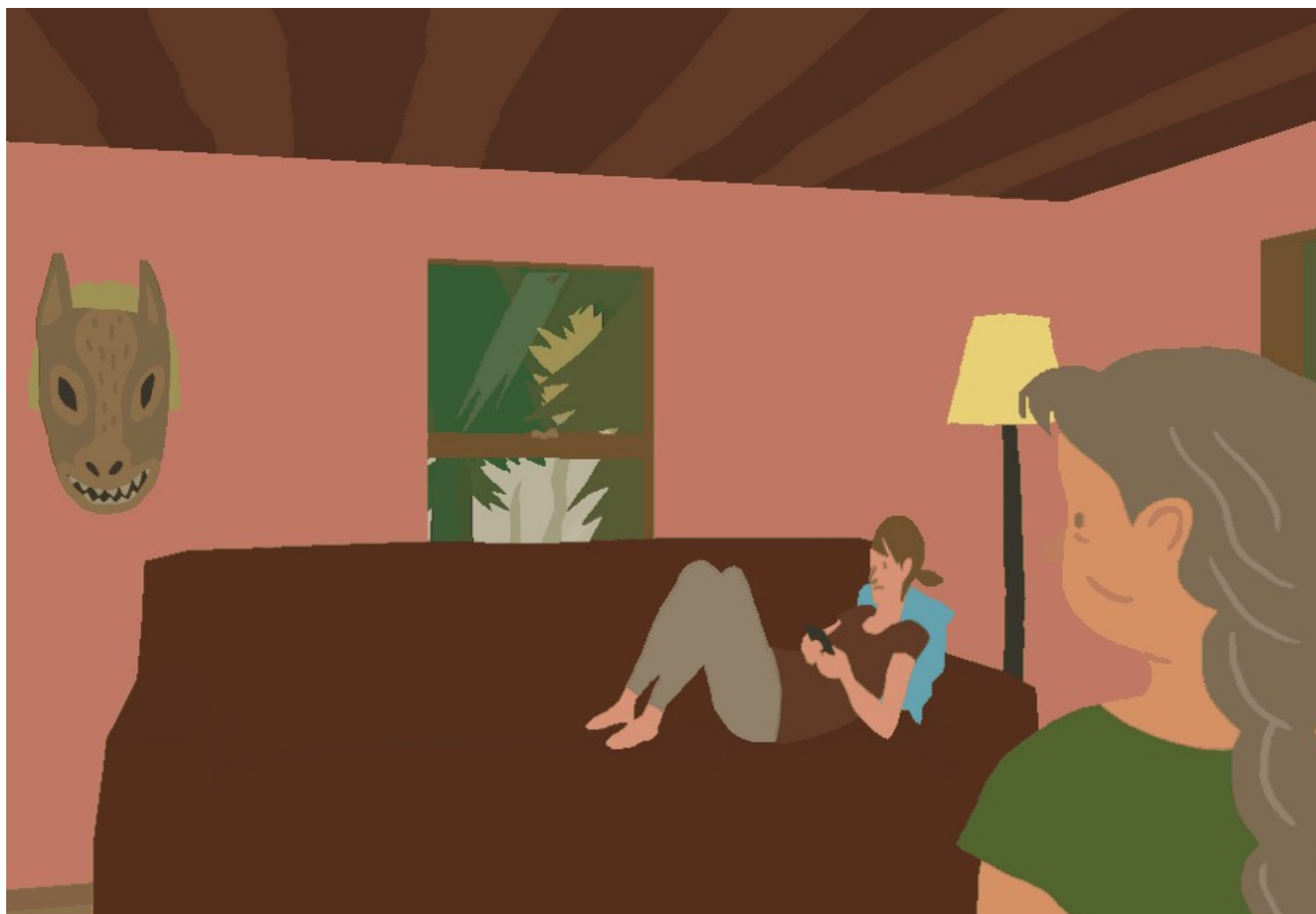
c'était mignon, mais un poil trop long pour la lenteur des déplacements.

LilFlightSim

euuh, peut-on se déplacer ou bien s'agit-il juste de regarder par la fenêtre ?

Little Party

j'ai beaucoup aimé me promener dans cette maison qui est devenue la mienne, discuter avec les jeunes amis de ma fille, juste être là, à observer les choses qui se déroulent autour de moi
écouter ma fille jouer de la guitare près du lac, surtout



pas étonnant ensuite de découvrir qu'il s'agit des mêmes développeurs que A good gardener 🍷

loco motion

physics, bitch

(dessiner des roues sur un bâton et voir sa vie défiler en accéléré)

☆🌙🎵 Longest Night

ooouh, the night in the woods sort le mois prochain !

ici, quatre personnages animaliers discutent autour d'un feu et sous les étoiles, c'est très très joli et puis il faut raccorder les étoiles entre elles pour créer des patterns (on voit un peu les dessins à faire dans le ciel)—ça me rappelle le truc où il faut attacher les points de numéro en numéro jusqu'à faire une figure, quand on est petit, j'aimais bien ça.

ici, en plus, les étoiles sont des notes de musique et à chaque constellation dévoilée, on nous raconte une petite histoire poético-étrange.

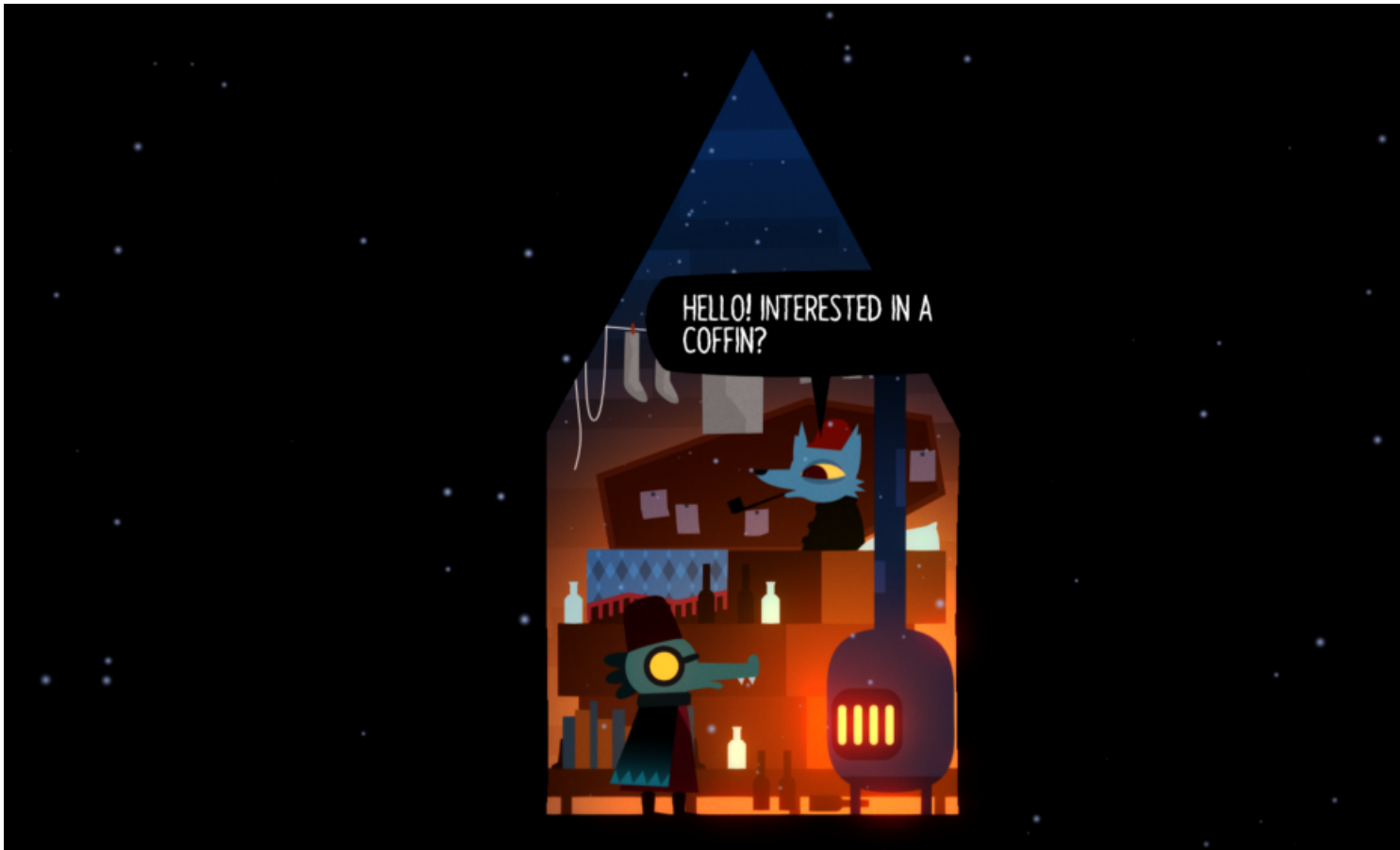
chouettos.



Lost Constellations

à propos des étoiles.

où il faut construire des bonhommes de neige pour discuter avec des fantômes dans un conte aux allures cosmogoniques, dans une poésie qui existe en moi et en l'univers, qui se dévoile d'elle-même parfois, ici en l'occurrence, et qui m'enveloppe dans une sérénité partagée, une plénitude de l'être. toujours touchant de découvrir des bouts de soi chez les autres.

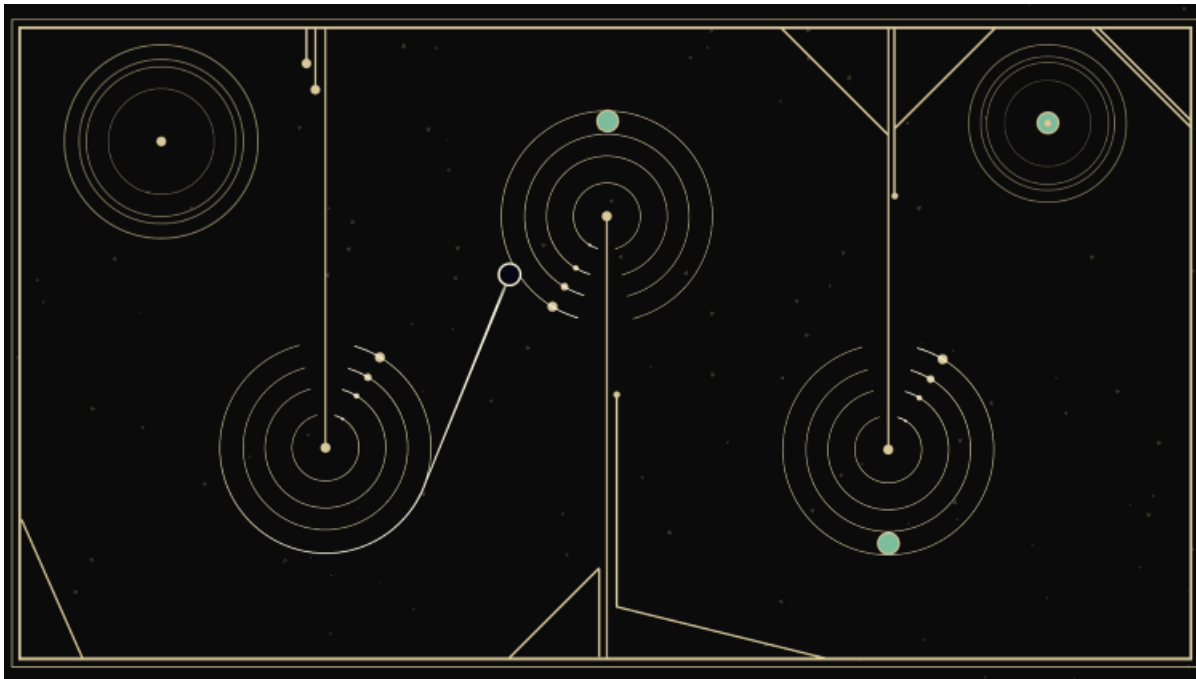


Mediterranean Voidland

promenade avec de la musique italienne (i guess) déclenchée en cliquant sur des mini-fontaines à eaux
un poil de motion sickness mais jolie petite ville avec graffitis téléporteurs

An evenin of modern dance

ragdoll dance simulator



Momentum

miam, du bon jeu d'arcade avec un mécanisme agréable en main et un level design qui évolue bien au fil des niveaux.

très bon feeling

Monkey Pop

mmmh, on dirait un jeu abandonné et non fini. avec des singes et des scies circulaires.

Ne 01 (2,5\$)

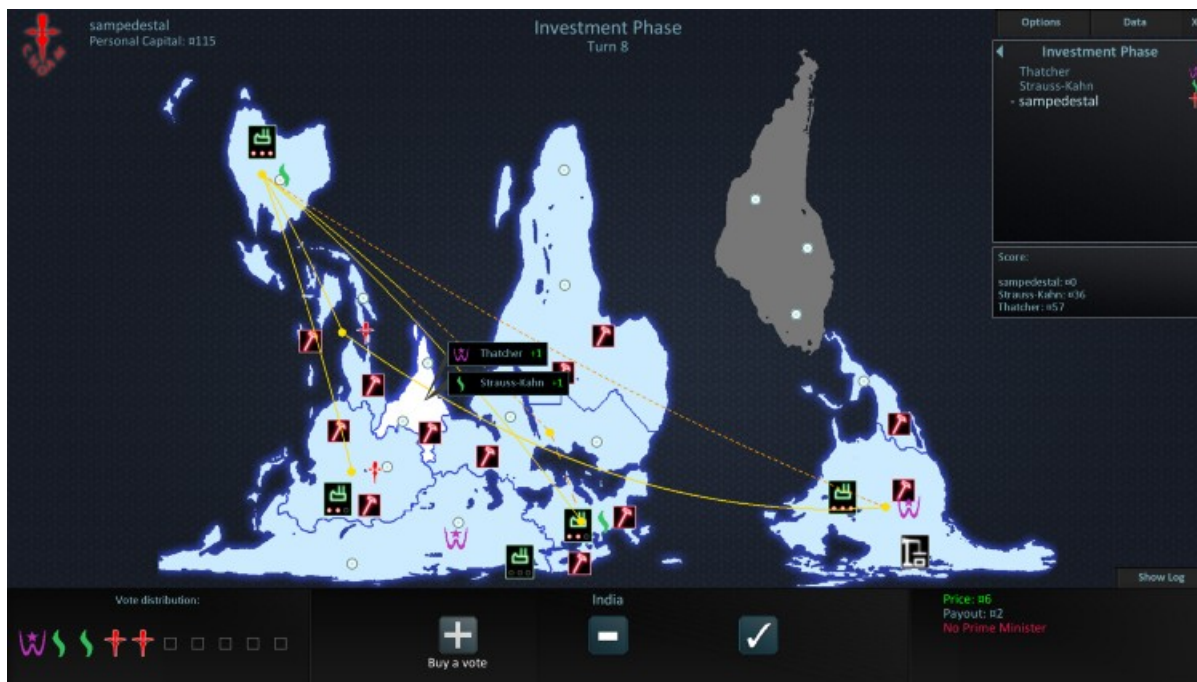
jeu d'exploration avec un robot triste

du déjà-vu ++

j'en ai marre de lire des journaux de bord dans les jeux vidéo

pas envie d'escalader les montagnes avec la physique bancaire

truc un peu cool : la rotation de la planète ou du soleil environnant hyper rapide, changement de couleurs toutes les dix secondes environ



Neocolonialism (4\$)

jeu de gestion politique qui a l'air assez touffu

j'ai commencé le tutoriel mais comme j'ai envie de découvrir d'autres jeux, je retournerai plus tard, peut-être, à celui-ci qui semble demander un investissement que je n'ai pas ce matin.

Noise snke

j'ai bu trop de vin rouge hier soir pour jouer à un snake bruyant.

oops



North

déjà, une belle intro, paysage rouge feu

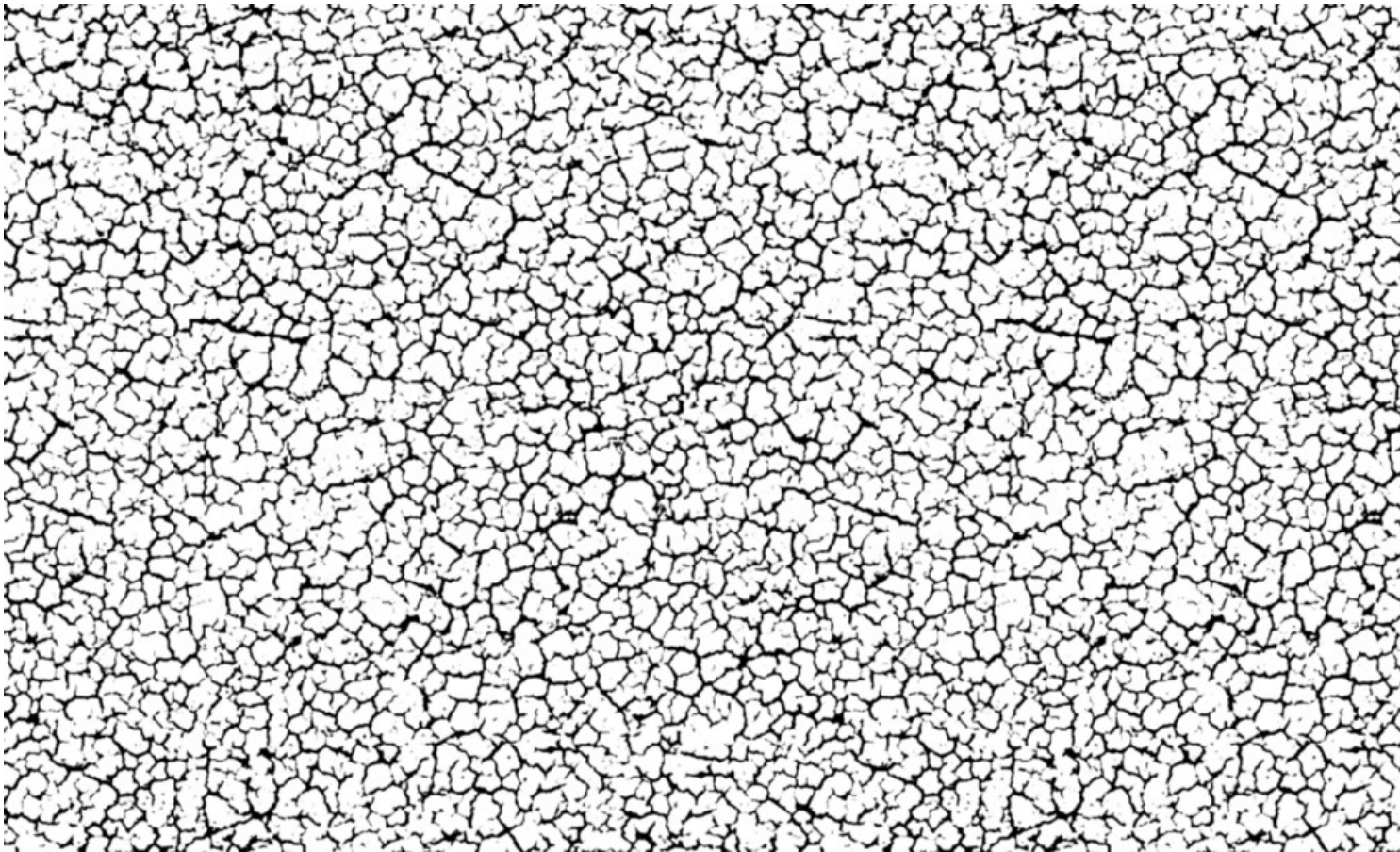
puis, une exploration dans une ville mystérieuse, sombre ; solitude de l'exilé

des images par terre, j'ai l'impression de traîner sur gallicabnf, mes mirettes applaudissent

j'entre dans une église et



je vais à la mine travailler, je nourris une bestiole de cailloux et puis maintenant ?
je regarde rapidement un let's play, je découvre un ascenseur et les boîtes aux lettres qui permettent
d'envoyer du courrier, on m'y donne des indices sur mes objectifs.
l'ambiance troublante se désépaisse au fur et à mesure : je suis dans un point and click en 3d.



tant pis.

néanmoins, l'originalité fantastique du lieu garde tout son charme

-

c'est vraiment chouette les possibilités de découverte de l'imaginaire d'autrui dans des mondes en trois dimensions ! 🐾

-

//Hello I'm back, it's morning and I'm drinking coffee.

No pineapple left behind (10\$)

clairement pas le bon jeu pour commencer, oops

mais c'est très intrigant, j'y reviendrai (espoir d'y penser)



Nuclear Reaction

un jeu multi, oops,
ça a l'air bien, je vais attendre que quentin se réveille

👁️ One show only (2\$)

lovely

une enquête policière dans un cirque où une trapéziste est décédée pendant son numéro : est-ce un accident ? un meurtre ?! qui est le coupable ? quel est le motif ?!

à découvrir en posant des questions en posant des cartes

wat ?

en 2d, on swipe pour rencontrer divers personnages du cirque. on a des cartes, équivalentes à des questions. le plateau est un 3x3. on pose la carte 1, pour poser la première des trois questions de cette carte, sur la ligne 1 (une par ligne, hé oui petit malin) et le but est d'emmener cette carte jusqu'à la ligne 3 pour débloquent de nouvelles cartes / poser les trois questions de la carte

celui qui est interrogé dispose lui aussi de cartes pour nous contrer ! attention, s'il pose une carte sur notre ligne 1, cela nous bloque jusqu'à la fin de la partie !

et le détail magique (et discret, j'ai mis du temps à m'en rendre compte), sur chaque carte est indiqué ses mouvements possibles et chacune est assez différente (fuck la numéro 6 qui ne peut partir que du milieu!). la carte trois, posée au milieu, peut monter / manger dans les trois directions mais posée à droite ou à gauche, elle ne peut qu'aller tout droit

les cartes adversaires sont elles aussi déterminées par des mouvements possibles



enfin voilà, un mini-jeu de carte / puzzle sympathique avec un fond narratif rigolo et une da mignonne,

c'est chouette.



Orion Trail (10\$)

un mélange de FTL et The curious expedition : sauter de planète en planète (aléatoire I guess) où des événements se déclenchent avec un équipage où chaque personnage a des capacités plus ou moins élevées (diplomatie, bagarre, défense, stratégie) dans un vaisseau qui a besoin de ressources diverses.

Mh, autant jouer à FTL, où le gameplay remplace le texte pour la magie de la narration.

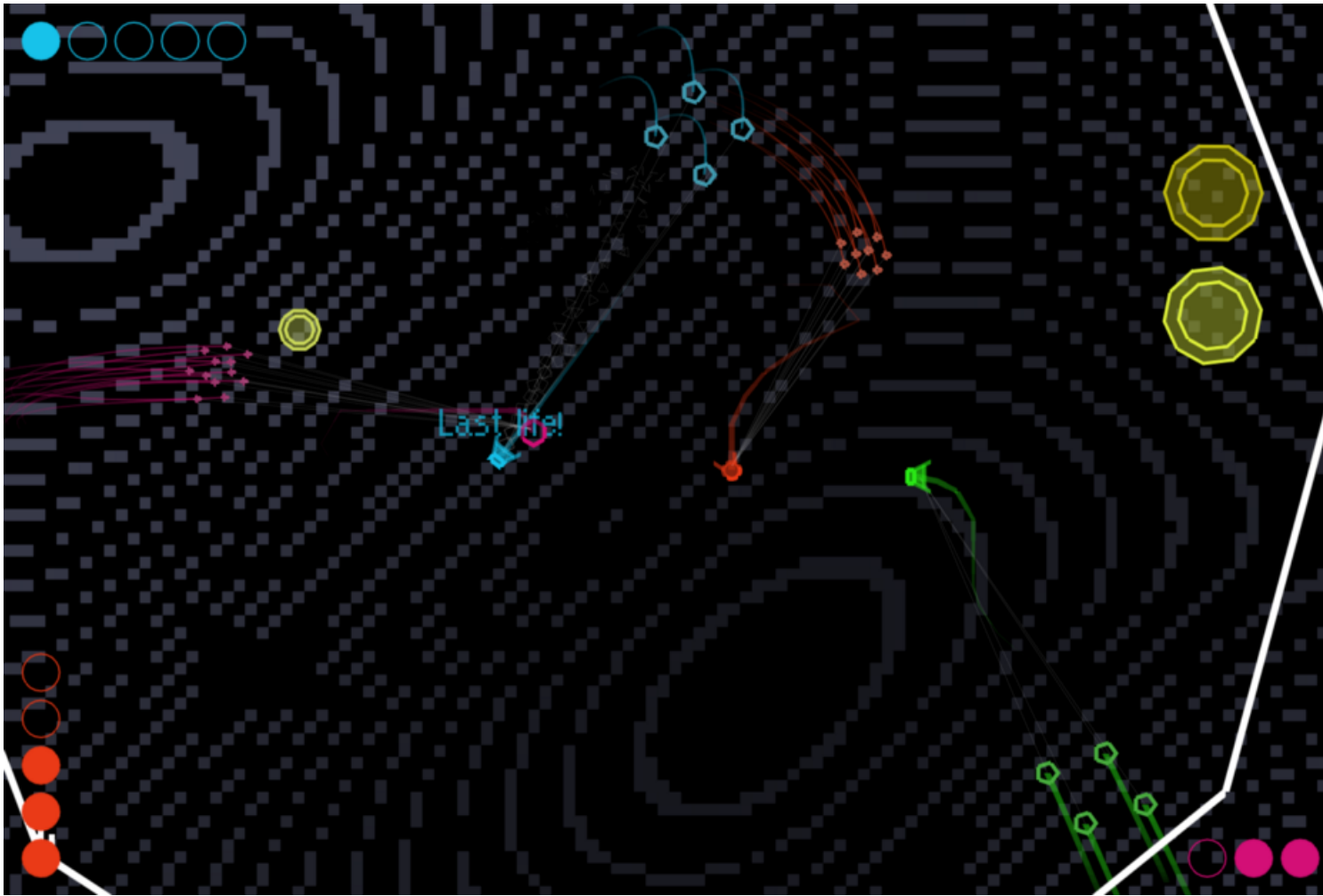
Particle Mace (8\$)

MIAM.

un jeu d'arcade où on dirige un petit vaisseau qui traîne des boulets ; les boulets font des dégâts sur des formes qui se mouvent dans l'espace

une cloison mouvante elle aussi sert de limite à nos déplacements

et surtout, il existe des tas de vaisseaux différents; avec des tas de physiques de boulets différentes, des tas vitesses différentes et on peut jouer en co-op et faire des combos de vaisseaux qui vont bien ensemble et essayer de tenir le plus longtemps possibles et il y a des formes rouges qui valent plus de points que les formes jaunes et plus on reste longtemps en vie plus c'est compliqué et le mouvement des formes se complexifie et la cloison accélère le chaos fantastique d'un jeu d'arcade aux petits oignons. le syndrome "allez, encore une dernière !".



[1234567890](#)

je tape sur des chiffres sur mon clavier et des chiffres apparaissent à l'écran avec une mélodie idk

[Pioneers](#)

ça titille mon désir quasi quotidien de relancer Sunless Sea
(un peu comme pour legend of grimrock 2, il y a des jeux auxquels j'ai joué longuement à une certaine période, des jeux fastidieux dans leur approche mais formidables mystérieusement ; mes souvenirs de ces jeux sont flous mais tendres mais effrayés : je me demande par quelle magie j'ai réussi à y jouer, ils sont si austères et grands, et si je pourrai un jour retourner dans leur univers qui me tente, qui interpelle ma curiosité mais où est ma patience ?)



ici, je suis mort très rapidement et quand j'ai voulu relancer une nouvelle partie, le jeu a planté.
les menus ne sont clairement pas invitants mais l'ambiance, la musique, les longs textes, la lenteur (il faut attendre une saison entière dans une taverne au début de l'histoire pour pouvoir partir à l'aventure car le capitaine du seul navire alentour n'est pas encore rentré !) me donne envie d'y retourner
j'ai envie de construire un beau campsite
de comprendre le poids de mon sac, les cargaisons dans mon navire
de savoir à quoi sert le level up
“welcome back pioneer”



et je trouve le jeu particulièrement beau