

ALIKE STUDIOS / BANDAI NAMCO
ENTERTAINMENT
À PARTIR DE 10 ANS

Very Little Nightmares

Deux ans après la sortie de *Little Nightmares*, ce portage – préquel spécialement pensé pour terminaux mobiles – est plus orienté *escape game* – avec vue du dessus. Le gameplay est évidemment simplifié mais permet de diriger facilement notre héroïne à travers un décor et une atmosphère de manoir géant légèrement moins inquiétants mais guère plus sympathiques. N'espérez pas trop de réponses aux questions que le premier épisode aurait pu susciter, l'intérêt est ailleurs : dans la difficulté bien dosée ou l'alternance entre réflexion et agilité. À défaut de captiver et de fasciner autant que son prédécesseur, l'univers graphique et sonore de *Very Little Nightmares* garde une cohérence à saluer, accessible à un public un peu plus jeune. **J.P.**

iOS (9.0 ET +) / BIENTÔT SUR ANDROID



BANDAI NAMCO
À PARTIR DE 10 ANS

Jump Force

Jump Force célèbre les 50 ans du magazine japonais en mettant en scène les plus grandes sagas publiées dans ses pages : *Dragon Ball*, *One Piece*, *Naruto*, *Saint Seiya*, *City Hunter*, *My Hero Academia*, etc. Les méchants attaquent différents mondes dont celui du héros principal, un avatar est personnalisable, qui rejoint alors une équipe de la Jump force (celle de Son Goku, Naruto ou Luffy) pour recruter des héros et sauver les mondes. Malgré un jeu assez laid et des temps de chargement longs, les combats fluides, les effets visuels et saynètes des pouvoirs spéciaux, les différents modes de jeu et le plaisir d'incarner des héros emblématiques rendent le jeu sympathique, même si le shonen jump méritait un hommage plus abouti. **C.M.**

PS4 / ONE
À PARTIR DE 39,99 €



KONAMI
À PARTIR DE 9 ANS

Castlevania Anniversary Collection

Pour fêter ses 50 ans, Konami nous propose les classiques de son catalogue, l'occasion de replonger dans l'univers de *Castlevania*. Le pack regroupe 8 jeux rétros, du premier *Castlevania* à *The New Generation*, à travers lesquels on incarne Simon Belmont, ou ses descendants, chargés de mettre fin aux agissements du Comte Dracula. L'ambiance n'a rien perdu de sa superbe, entre bestiaire varié et décors grandioses, et son gameplay basique du genre action-plateforme nous confronte aux difficultés d'autrefois, où la réussite ne dépend souvent que d'un pixel. On regrette juste qu'il ne s'agisse que d'éditions en anglais, aussi bien pour les jeux que pour l'ebook exclusif qui accompagne le tout, riche d'anecdotes sur le développement de la saga. **N.P.**

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



NINTENDO / HAL LABORATORY
À PARTIR DE 8 ANS

BOXBOY! + BOXGIRL!

BOXBOY est de retour, accompagné cette fois-ci de son amoureuse BOXGIRL. Il s'agit toujours de résoudre des puzzles en mettant à profit les différentes capacités de dédoublement des Box pour déjouer des pièges de plus en plus tortueux et passer au niveau suivant. La difficulté progressive rend le jeu accessible, chaque monde apportant un nouveau type d'obstacle et sa solution. L'intérêt de cet opus réside dans le mode deux joueurs dans lequel il faudra coopérer et se creuser les méninges en duo pour avancer. Le nombre important de niveaux se déclinant dans des graphismes épurés aux couleurs pastel et le gameplay en duo ingénieux font de ce puzzle game une aventure des plus agréables. **C.M.**

SWITCH
À PARTIR DE 9,99 €
[EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



NINTENDO
À PARTIR DE 10 ANS

Nintendo Labo VR

Le dernier né des kits Labo propose de s'initier à la réalité virtuelle. Les Toy-Con accompagnant les lunettes (éléphant, canon, appareil photo...) sont plaisants à fabriquer et à personnaliser grâce aux tutoriels. L'expérience VR est quant à elle moins réussie. Le rendu graphique est pauvre, surtout sur *Zelda* ou *Mario*, et les jeux de base sont sympathiques mais anecdotiques. L'usage des lunettes dans lesquelles on glisse la Switch est très inconfortable en l'absence de sangle : le jeu exige de tenir un Joy-Con d'une main et les lunettes de l'autre, ou de tenir l'ensemble les bras en l'air ; dans tous les cas, les crampes arrivent rapidement ! Le seul intérêt de ce kit est de permettre de découvrir à coût abordable la VR. **C.M.**

SWITCH
ENTRE 29 € (KIT DE BASE) ET 69 € (KIT COMPLET)



PLUG IN DIGITAL / ACCIDENTAL QUEENS
/ ARTE FRANCE

À PARTIR DE 12 ANS

Alt-frequencies (a)

Après *A normal lost phone* et *Another lost phone*, le jeune studio lillois Accidental Queens nous propose une nouvelle aventure narrative, délaissant l'interface du smartphone pour exploiter celui de la radio. Le récit démarre alors que la population s'apprête à voter pour s'exprimer sur la proposition de mise en place d'une boucle temporelle par les pouvoirs publics. Alors que des politiciens vantent sur les ondes les bénéfices de ce système qui permettrait à la nature de s'épanouir, se fait entendre la voix du mystérieux Winston vous invitant à enquêter de plus près. À vous d'écouter, d'enregistrer et de diffuser des extraits sonores sur des stations radio d'information, de divertissement ou d'un campus étudiant, pour avancer dans l'enquête. Certes la courte durée de l'aventure et un système de gameplay parfois un peu confus malgré sa simplicité peuvent décevoir, mais c'est une intelligente façon de sensibiliser à l'information et son traitement, à travers une création particulièrement soignée. Un titre qui mérite d'être accompagné pour en exploiter toute la richesse. **C.B.**

PC / MAC / IOS / ANDROID [TEST IOS]

À PARTIR DE 5,49 €

[EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



UBISOFT

À PARTIR DE 15 ANS

Assassin's Creed Odyssey

La saga *Assassin's Creed* n'en finit plus de nous dépayser et de nous faire vivre de grandes périodes historiques. À travers *Odyssey*, Ubisoft nous invite pour la première fois à choisir entre un homme ou une femme pour parcourir le jeu. C'est donc sous les traits d'Alexio ou de Kassandra, mercenaires originaires de Sparte, que nous pourrons fouler, avec ou sans aide, les sublimes terres de la Grèce Antique en pleine Guerre du



a.

Péloponnèse. À l'instar de son prédécesseur, le jeu s'oriente encore davantage vers le RPG en proposant un système de choix dans les dialogues qui pourront avoir des conséquences à long terme dans l'aventure. Un nouvel opus de la franchise qui nous régale encore une fois par la richesse de son contenu et sa durée de jeu. **N.P.**

PC / PS4 / ONE [TEST ONE]

À PARTIR DE 60 €



WILD RIVER GAMES / ZAXIS

À PARTIR DE 14 ANS

Fimbul

Fimbul nous plonge dans l'univers des mythologies nordiques. Le fimbulvetr, l'hiver précédent le Ragnarök, a commencé. Kvedulver, un viking ressuscité par les sorcières Nornes, est alors chargé de détruire les géants Jotun afin d'empêcher la fin du monde. Entre exploration et phases d'action face à d'innombrables soldats et autres trolls, le récit se construit sous forme de bandes dessinées durant lesquelles on sera parfois amené à choisir l'action à effectuer. Des choix sur lesquels on peut d'ailleurs revenir grâce à l'échelle chronologique et ainsi parcourir d'autres destinées. Un jeu dépayant mais qui aurait mérité une introduction plus développée sur la mythologie à laquelle il fait allusion. **N.P.**

PC / PS4 / ONE / SWITCH [TEST PC]

À PARTIR DE 20 €



NOUVELLE ÉDITION

SUPERGIANT GAMES

À PARTIR DE 13 ANS

Transistor

Red, chanteuse ayant perdu sa voix, trouve à son réveil *Transistor*, une épée animée d'une âme, et une ville totalement dépeuplée, en proie à des robots agressifs. Au fil de l'exploration de la ville et la lutte contre le Process, l'histoire sera dévoilée par *Transistor*. Malgré des combats plutôt intéressants grâce au mode Planification qui permet d'arrêter le temps pour choisir les actions, et aux combinaisons variées des capacités, le jeu est vite répétitif et linéaire. Cependant, la direction artistique à la fois colorée et épurée, donnant un aspect cyberpunk et électronique au jeu, et la bande-son trip-hop sont des réussites. Un action-RPG à découvrir pour son univers. **C.M.**

SWITCH

À PARTIR DE 16,79 €

[EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



RESPONSABLES DE LA RUBRIQUE
Claire Bongrand et Jonathan Paul
RÉDACTEURS

Claire Bongrand, Céline Meneghin,
Jonathan Paul et Nicolas Perisse