



a.

DIGIXART ENTERTAINMENT
À PARTIR DE 10 ANS



Lost in harmony (a)

Lost in harmony est un jeu mêlant course d'obstacles et jeu de rythme, nécessitant beaucoup de dextérité. Il propose des remix très réussis de grands classiques comme *Dies irae* ou *Toréador*. Au-delà de ce gameplay original, le jeu propose une histoire forte d'amitié entre deux adolescents dont l'une est gravement malade. Ainsi, les phases de jeux sont une métaphore de l'entraide : Kaito portant Aya sur ses épaules pour l'aider à franchir les obstacles de sa maladie, ce qu'il peut difficilement faire dans la vraie vie autrement que par son soutien via les conversations qu'ils entretiennent sur Smartphone. On ressent alors la douleur d'Aya et le désarroi de Kaito au fil des mois qui passent. Les graphismes mangas sont variés et réussis. L'histoire est assez courte, mais le jeu a la bonne idée de proposer un générateur de niveau très intéressant où il faut remixer sa propre piste sonore à partir de sa bibliothèque et construire un niveau synchronisé. Il est possible de partager avec la communauté sa création, mais aussi de jouer à celles des autres joueurs. *Lost in harmony* est une expérience qui ne laissera aucun joueur indifférent. **C.M.**

IOS / ANDROID [TEST ANDROID]
À PARTIR DE 3,99 €
[ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]

ELECTRONIC ARTS / COLDWOOD
INTERACTIVE
À PARTIR DE 7 ANS

Unravel

Démêler le fil d'une vie, voilà l'étonnant programme d'*Unravel* (« démêler » en anglais), élaboré par un studio suédois. On y incarne un petit personnage évoluant dans les souvenirs d'une femme âgée. L'originalité de ce jeu de plateforme réside dans l'utilisation des fils de laine dont est composé le protagoniste pour contourner des

obstacles, manipuler des objets ou grimper à un arbre, tout en prenant garde à ne pas aller au bout de la pelote ! Servi par une animation éblouissante, de superbes graphismes et une belle musique d'inspirations nordiques, ce jeu semble très simple en apparence : pas de méchant ni de dialogues, une histoire minimaliste. En réalité, les phases de réflexion donneront suffisamment de fil à retordre (!) pour qu'on s'y intéresse ; et le fait d'évoluer au gré des souvenirs d'une vie suscitera inévitablement l'émotion. Voilà un des plus beaux titres de ce début d'année 2016, qui plus est disponible à un prix très abordable ! **J.P.**

PC / PS4 / XBOX ONE
[TEST XBOX ONE]
À PARTIR DE 19,99 €



DOMINIQUE GRIESHOFER
À PARTIR DE 12 ANS

Refunct

Vous devez sauter d'une tour à une autre pour activer des boutons et faire émerger d'autres tours. Pas d'ennemis, pas de temps limite, la musique et les graphismes forment un ensemble calme et reposant. Aucune explication sur ce que vous devez faire, ni comment, mais à aucun moment vous n'êtes perdus. Pour son premier jeu, Dominique Grieshofer a réussi à mettre en place un level design parfaitement maîtrisé, permettant au jeu de faire comprendre au joueur ce qu'il doit faire sans avoir à le dire explicitement. **J.D.**

PC
À PARTIR DE 2,99 €
[ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]



IFUN4ALL LTD.

À PARTIR DE 8 ANS

Red Game Without a Great Name

Derrière ce drôle de nom se cache un titre bien plus riche qu'on ne pourrait le soupçonner. Dans un univers sombre à dominante de rouge, on fait progresser un oiseau (silhouette noire) afin de franchir chaque niveau. Pour cela, on exploite la capacité du volatile à se téléporter pour contourner les obstacles, en créant une projection dont on devra intelligemment choisir l'emplacement et la distance. Ce principe simple se révèle plus complexe au fur et à mesure des niveaux, et l'on devra s'y essayer à maintes reprises avant de réussir, sans compter les bonus à récolter, rendant le challenge encore plus retors. Un titre exigeant mais qui suscite l'envie de se dépasser dans un univers graphique vraiment réussi.

C.B.

PC / MAC / LINUX / PS4 / IOS
[TEST IOS]**À PARTIR DE 2,99 € [ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]**

NINTENDO

À PARTIR DE 7 ANS

The legend of Zelda triforce heroes

Le jeu se déroule dans le royaume d'Estoffe où l'apparence est prépondérante. La princesse Mousseline y est victime d'une malédiction qui l'oblige à porter une tenue peu esthétique, ce qui est une faute de goût terrible dans ce royaume. L'aventure s'apprécie à trois car il faut coopérer pour sortir des différents donjons, chacun des héros ayant une capacité particulière. Appliquée à l'aventure en solo, ce gameplay se révèle laborieux car il faut sans cesse jongler entre les trois personnages et les empiler dans le bon ordre. Au gré de l'aventure, diverses tenues conférant des compétences sont disponibles. Un jeu au message sur l'importance des apparences assez

négatif et dont l'unique intérêt réside dans sa partie multijoueur. C.M.

3DS

À PARTIR DE 34,99 €

PSYONIX

À PARTIR DE 8 ANS

Rocket League

Si je vous dis qu'un des meilleurs titres de l'année est très certainement un jeu de football avec des voitures téléguidées, vous pourriez croire que cette revue a perdu tout sens critique. Et pourtant. *Rocket League* se positionne sur un concept totalement stupide mais ultra efficace. Aux commandes d'un petit bolide, vous jouez une partie de football endiablée dans une équipe de 2 à 4 joueurs. Cinq minutes pour marquer un maximum de buts, la possibilité de sauter et de balancer la nitro, rien de plus. Le concept est simple, mais s'accompagne d'un gameplay tellement efficace qu'il en devient ravageur. Si les premières parties peuvent sembler brouillonnes, la courbe de progression est enthousiasmante et vous prendrez vite plaisir à piloter votre véhicule. Par son aspect compétitif et sa facilité de prise en main, il s'agit d'un titre qui s'impose de lui-même dans nos espaces numériques. T.M.

PC / PS4 / XB ONE

À PARTIR DE 19,99 € [ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]

SQUARE ENIX, SILICON STUDIO

À PARTIR DE 12 ANS

Bravely Second : End layer

Les joueurs ayant pratiqué *Bravely default*, dont voici la suite, seront en terrain connu, car celui-ci en reprend les mécaniques, notamment les jobs et le système de combat basé sur la tactique « brave » et « default ». Deux ans après les événements du premier volet, Agnès, devenue papesse, se fait enlever par Oblivion, opposé à la paix qu'elle souhaite instaurer. Le chevalier Yew, aidé de la sélénite Magniolia part la secourir. Il n'est pas obligatoire

d'avoir joué au premier opus pour apprécier celui-ci, même si l'on y retrouve personnages et références. Moins novateur que son aîné, *Bravely Second* n'en reste pas moins une aventure agréable dans un monde aux décors toujours aussi soignés. C.M.

3DS

À PARTIR DE 40 €

TOMORROW CORPORATION

À PARTIR DE 12 ANS

Human ressource machine

Vous êtes chargés de déplacer des caisses numérotées au sein de la Tomorrow Corporation, et pour optimiser votre temps de travail vous allez devoir apprendre à programmer vos déplacements comme on programme un ordinateur : « Prends la caisse, dépose-la, additionne o retire 5 et recommence ». Les commandes sont basiques et intuitives, rien à voir avec un véritable langage de programmation. Il s'agit plutôt d'initier le joueur à la logique qui sous-tend chaque programme. Avec le temps les tâches à réaliser deviennent de plus en plus absurdes et de plus en plus complexes... On retrouve ici l'ambiance graphique et dystopique de *Little inferno*, les pauses café sont l'occasion d'avoir un aperçu du monde extérieur à travers la chaîne d'info rapportant des pannes de courant ou la présence d'une armée de machines encerclant la ville. J.D.

PC / MAC / LINUX / WII U
[TEST MAC]**À PARTIR DE 9,99 € [ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]**

WARNER INTERACTIVE / TRAVELLER'S TALES

À PARTIR DE 8 ANS

LEGO Marvel's Avengers

La force des jeux LEGO est d'adapter ses mécanismes de jeu à différents univers. Reprenant les scénarios des adaptations cinématographiques consacrées aux *Avengers*, le titre propose plusieurs histoires et niveaux dans lesquels on fait progresser les petites figurines de plastique seul ou dans un mode coopératif toujours aussi réjouissant. Mais ce qui l'est plus encore, c'est de pouvoir incarner Black Widow, Œil-de-faucon, Hulk, Iron-Man, Captain America, Thor et bien d'autres encore, puisque l'on compte plus de 170 personnages jouables ! Dans un univers dont la qualité n'est plus à démontrer, avec l'humour caractéristique de la série et les nombreux clins d'œil réservés aux fans, ce titre est particulièrement plaisant et le partage de ce plaisir en jouant à plusieurs est toujours aussi probant. **C.B.**

PC / PS4 / XBOX ONE / WII U / PS3 / XBOX 360 / PS VITA [TEST PS4]

À PARTIR DE 29,99 €



RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE

Claire Bongrand

RÉDACTEURS

Claire Bongrand, Julien Devriendt, Céline Meneghin, Tristan Morlaës et Jonathan Paul

QUAND MINECRAFT FAIT DES HISTOIRES

Quand le jeu de construction libre le plus célèbre du moment est revisité par Telltale, cela donne un cocktail étonnant, entre aventure graphique et feuilleton interactif.

Le studio californien Telltale s'est construit une forte renommée par ses jeux d'aventure narrative adaptés de comics (*The Walking Dead*, *The Wolf among us*), de séries télé (*Game of Thrones*) ou encore de... jeux vidéo (*Tales from the Borderlands*). Leurs productions ont popularisé le principe du jeu au format épisodique, utilisant les mécanismes du « pointer et cliquer », de l'action contextuelle et des dialogues entre personnages, le tout au service d'histoires fortes impliquant le joueur de manière totalement immersive. Le pari de s'attaquer à *Minecraft* – à l'univers très ouvert et originellement dépourvu d'intrigue ou de personnages – était d'autant plus ardu. Pari relevé : c'est ainsi que nous faisons connaissance de Jesse et de ses quatre amis, embarqués malgré eux dans une aventure ayant pour but de sauver le monde.

Outre les éléments de gameplay cités plus haut, ils seront amenés à construire des outils, voire des bâtiments entiers pour parvenir à leurs fins en reprenant les rouages de la construction qui sont l'essence même de *Minecraft*.

L'ambiance du jeu originel est assez bien respectée : on pourra ainsi arpenter le Tréfonds ou se défendre contre les Endermen.

Si l'intrigue en elle-même peine à décoller au départ, elle finit par convaincre suffisamment pour qu'on veuille découvrir les différents épisodes à la suite, à la manière d'une série télé. Sans atteindre les sommets d'écriture scénaristique des précédents titres, elle possède une identité véritablement attachante.

Depuis quelques années, les créations de Telltale ou encore des Français de Quantic Dream (*Heavy Rain*, *Beyond : Two Souls*) et Dontnod (auteur du récent et très remarqué *Life is strange*) ont permis de renouveler le genre du jeu vidéo d'aventure, par le biais de productions jusque-là plutôt destinées à un public adulte, se situant à la lisière du jeu et du film interactif. Ce dernier opus de l'éditeur américain permettra sans doute à de plus jeunes publics – qu'ils soient ou non familiers de l'univers de *Minecraft* – de s'initier à ce type d'aventures.

Jonathan Paul

TELLTALE GAMES

À PARTIR DE 8 ANS

Minecraft : Story Mode

PC / PS3 / PS4 / 360 / ONE / WII U / IOS / ANDROID [TESTÉ SUR ONE]

À PARTIR DE 4,99 € PAR ÉPISODE.

PASS DE 5 ÉPISODES DISPONIBLE À

PARTIR DE 19,99 €

