

ACTIVISION / PLATINUM GAMES

À PARTIR DE 12 ANS

Transformers Devastation

Quoi qu'on pense de la saga *Transformers* et de ses derniers avatars, on doit reconnaître qu'elle a su traverser les âges et les supports avec un fort succès médiatique. La preuve avec ce nouveau jeu qui emprunte largement au style graphique de la série télévisée d'origine. Courses poursuivies, combats et bien sûr transformations (avec les bruitages!) seront au rendez-vous, dans une ambiance survoltée et dynamique. On utilisera avec bonheur les différents combos et chaque esquivée réussie engendrera un ralenti permettant de multiplier les contre-attaques. S'il n'impressionne pas par la richesse de son univers – et encore moins de son scénario – ce jeu permettra indéniablement de passer de très bons moments. J.P.

PC / PS4 / PS3 / ONE / 360

[TESTÉ SUR ONE]

À PARTIR DE 39,99€

ALIKE STUDIO, PATI

À PARTIR DE 8 ANS

Love you to bits

C'est une histoire d'amoureux, celle de Kosmo le petit humain et de Nora la petite robote. Suite à une explosion dans leur vaisseau, Nora a été touchée, et les pièces de son corps éparpillées dans l'espace. Le jeu invite à guider Kosmo pour qu'il retrouve tous les morceaux de sa bien-aimée pour la reconstruire, en parcourant plusieurs niveaux matérialisés par des planètes avec des personnages loufoques. Dans chacune il faudra résoudre un ou plusieurs casse-tête afin d'accéder à l'une des pièces de la robote. Au gré du cheminement on récolte nombre d'objets qui sont en réalité les souvenirs de Nora, de jolis souvenirs de moments avec son amoureux. On prendra plaisir à partager cette belle histoire dans un univers graphique très agréable à parcourir, accompagné de musiques douces et mélancoliques, sans jamais que la difficulté soit insurmontable. C'est la douceur qui caractérise le mieux cette aventure qu'il serait dommage de ne pas proposer à un jeune public qui ne pourra pas rester insensible.

C.B.

iOS

À PARTIR DE 3,99€**[ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]**

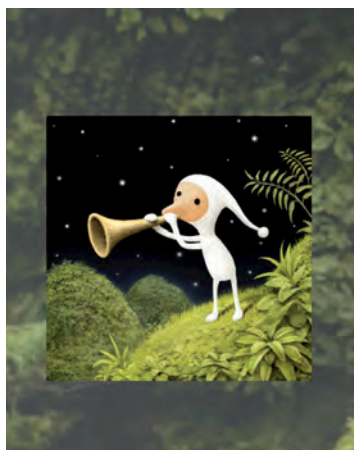
AMANITA DESIGN

À PARTIR DE 9 ANS

**Samorost 3 (b)**

Voici enfin un nouveau titre d'Amanita Design, troisième volet de *Samorost* qui a marqué la naissance de ce petit studio tchèque en 2003. On retrouve le lutin blanc héros des précédentes aventures, que l'on guide pour empêcher un vil calamar d'engloutir sa planète. Dans cette mission on explore plusieurs mondes aux écosystèmes variés, peuplés d'insectes et de personnages mystérieux, charmants ou inquiétants. On manipule, on touche tous les éléments, mais on écoute aussi leurs sons, parfois révélés ou décuplés grâce à un cornet acoustique essentiel à la progression du périple. Dans des décors aux graphismes et aux textures d'une finesse inouïe on est accompagné par la somptueuse bande sonore de Tomáš Dvůrák. Le tout compose une aventure onirique à couper le souffle. Les précédents titres *Machinarium* et *Botanicula* ont déjà inscrit Amanita Design comme une référence de la création indépendante du jeu vidéo. Ce titre confirme l'excellence d'artistes qui proposent de rêver, d'être émus et profondément touchés même par certaines situations. L'univers fantastique donne toute la latitude de se balader et d'en savourer l'exceptionnelle beauté. C'est ce genre d'expérience propre aux jeux vidéo qui en font une œuvre culturelle et artistique à part entière, si tant est qu'il faille encore le démontrer. C.B.

PC/ MAC

À PARTIR DE 20€**[ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]**

b.

DIMITRI LANDAIS
À PARTIR DE 12 ANS



A Normal Lost Phone (a)

«Vous venez de trouver un téléphone. Découvrez la vérité.» C'est ainsi que débute cette aventure aux allures d'enquête à travers l'interface minimaliste d'un Smartphone. À peine le jeu activé, les derniers sms reçus rendent compte de parents inquiets. Que vient-il d'arriver à Samuel pour que son portable ne soit plus avec lui? C'est là le mystère à résoudre! Dès lors, il faut se plonger dans l'intimité de ce jeune homme: éplucher ses sms, dénicher les indices qui permettront de débloquent ses applications, et ainsi combler les blancs de son histoire personnelle. Entre les non-dits et les révélations, ce jeu très court nous éclaire et nous questionne sur le mal-être d'un adolescent à la fois banal et hors norme, tout en nous procurant de véritables sensations. Le jeu a été réalisé lors de la Global Game Jam 2016. Il s'agit d'un événement annuel mondial où les développeurs amateurs, étudiants ou professionnels, se regroupent en équipe pour concevoir un jeu vidéo sur un thème donné le temps d'un week-end. **N.P.**

WEB [TESTÉ SUR PC]

GRATUIT

[HTTP://WWW.DIMITRI-LANDAIS.FR/TEMP/GG2016/#FR](http://www.dimitri-landais.fr/temp/gg2016/#fr)



a.

LEFT RIGHT
À PARTIR DE 7 ANS

Star Knight

Nous voilà dans la peau de Naro, un chevalier ayant pour mission d'éliminer les monstres de la planète Gaon et d'affronter le dragon Nidhogg afin de faire réapparaître le soleil. Pour cela, on parcourt des niveaux remplis de pièges et de monstres, tout en récupérant des pièces et des runes qui permettent de faire évoluer notre héros par de nouvelles armes et pouvoirs. Le style graphique se veut épuré, ce qui n'enlève rien à sa noirceur, laquelle est suffisamment contenue pour être accessible aux enfants. Un mode Arène permet également de confronter ses techniques en affrontant des hordes de monstres et autres joueurs, permettant d'accélérer la progression du personnage, une initiative plutôt bienvenue face aux achats in-app. **N.P.**

IOS / ANDROID
[TESTÉ SUR ANDROID]
0,92 € [ACHATS INTÉGRÉS]



NINTENDO
À PARTIR DE 8 ANS

Miimoto

Les Mii, avatars emblématiques de Nintendo, sont à l'honneur dans Miimoto. Il s'agit de leur donner vie en créant ou récupérant le(s) Mii de sa console: répondre à des questions, les habiller de tenues loufoques et interagir avec ses amis en réagissant à leurs réponses et en échangeant des photos de son Mii dans des postures variées et drôles grâce à la diversité des retouches proposées. Lier Miimoto à son compte My Nintendo permet de gagner des points échangeables contre des cadeaux. Il est aussi possible de lier Miimoto à Facebook et Twitter, mais sans que ce soit une obligation, les amis pouvant être ajoutés en mode «Face to face». Une application sociale sympathique pour petits et grands, qui marque l'entrée de Nintendo dans l'édition de jeux sur support mobiles. **C.M.**

IOS / ANDROID
[TESTÉ SUR ANDROID]
GRATUIT [ACHATS INTÉGRÉS]



NINTENDO

À PARTIR DE 10 ANS

Star fox Guard

Le but de *Star fox Guard* est de protéger la base de Grippy Toad, oncle du coéquipier de Fox, des attaques de robots lors de missions et missions spéciales plus difficiles. Le joueur gère douze caméras qu'il est possible de positionner au début de chaque mission afin d'avoir le meilleur angle de vue possible et permettant de surveiller l'arrivée des robots ennemis. Le joueur doit ensuite alterner les caméras depuis le gamepad pour pouvoir tirer sur les robots en approche, dont chacun dispose de caractéristiques propres. *Star fox guard* requiert rapidité et dextérité. Un mode en ligne pour affronter d'autres joueurs est proposé. Un bon « tower defense » dont l'originalité repose sur le gameplay. **C.M.**

Wii U

À PARTIR DE 15 €**[ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]**

NINTENDO

À PARTIR DE 10 ANS

Star fox Zero

L'escadron de Fox McCloud est de retour dans la série de jeu de tir spatial *Star fox*. Le joueur est aux commandes de vaisseaux spatiaux pour sauver le système Lylat. L'usage du gamepad est déroutant au début : il faut gérer à la fois le gyroscope pour les armes et les sticks pour déplacer le vaisseau, mais une fois maîtrisé ce gameplay met le joueur au cœur de l'action. Le jeu peut se terminer assez rapidement si l'on effectue les missions de manière linéaire, mais réussir les cartes à 100 % demandera de nombreuses heures. Les graphismes épurés ne sont certes pas les plus beaux de la Wii U mais permettent de rendre l'action lisible et claire. *Star fox Zero* est un bon jeu à la difficulté bien dosée. **C.M.**

Wii U

À PARTIR DE 39 €

NINTENDO / LEVEL 5

À PARTIR DE 6 ANS

**Yokai watch (b)**

Le personnage (garçon ou fille) lors d'une sortie en forêt trouve une capsule dans laquelle, tel un génie dans sa lampe, était enfermé Whisper, un sympathique yokai, monstre issu du folklore japonais. Whisper offre alors au joueur une mystérieuse montre qui permet de localiser les yokai qui s'avèrent être partout présents et très farceurs. S'enchaînent alors diverses missions dont le but est d'aider les personnes victimes des vilains tours des yokai. Au fil des affrontements, le joueur pourra amadouer et se lier d'amitié avec les yokai rencontrés qui intégreront alors son équipe. Le joueur est tantôt libre dans ses pérégrinations, résolvant ainsi quelques quêtes secondaires, tantôt guidé par le scénario, très bien construit en épisodes. Les combats, simples, se déroulent automatiquement, sauf pour l'attaque spéciale « Âmultime » que le joueur pourra choisir dans la roue et charger au moyen d'un mini-jeu. Les musiques sont entraînantes, les graphismes réussis et les yokai souvent très mignons, ayant tous un caractère bien trempé. Le message est positif, car le but n'est pas de collectionner les yokai, mais d'aider les gens au fil des quêtes. Les plus jeunes seront enchantés par ce jeu. **C.M.**

3DS

À PARTIR DE 30 €

b.

NINTENDO / NAMCO BANDAI

À PARTIR DE 7 ANS

Pokken tournament

Pokken tournament est un mélange improbable des séries *Pokemon* et *Tekken*. Dans des arènes variées, les Pokémon combattent en face-à-face en alternant des phases. Les combats se prennent facilement en main (les plus jeunes peuvent jouer sans problème), et sont passionnants surtout quand il s'agit d'utiliser les pouvoirs spéciaux des Pokémon. Le mode en ligne est bien géré. Les figurines amiibo permettent d'obtenir des bonus quotidiens et la carte Shadow Mew de débloquer le personnage. Mais seulement une quinzaine de Pokémon sont disponibles sur les centaines existant. Une vraie déception ! Si on ajoute à cela des modes peu nombreux, *Pokken tournament* malgré un système de jeu agréable, ne tient pas ses promesses. **C.M.**

Wii U

À PARTIR DE 69 €

RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE

Claire Bongrand

RÉDACTEURS

Claire Bongrand, Céline Meneghin, Jonathan Paul et Nicolas Périssé