

## 505 GAMES / KEEN GAMES

À PARTIR DE 7 ANS

**Portal Knights**

Tout commence après la Fracture, un cataclysme qui a divisé le monde en plusieurs îlots reliés par des portails. Après avoir construit son personnage, chevalier, archer, mage, homme ou femme, nous voilà plongé dans cet univers bac à sable totalement inspiré de *Minecraft*. On récupère les ressources de la nature pour créer de nouveaux objets, par plaisir ou nécessité, face aux nombreuses créatures qui peuplent les niveaux, et ainsi gagner en compétences. L'objectif : ouvrir les portails et vaincre les gardiens démoniaques pour que le monde soit de nouveau unifié. Un jeu d'aventure RPG initialement en ligne, qui saura aussi plaire par son mode histoire où deux joueurs peuvent coopérer en écran fractionné. **N.P.**

PC / SWITCH / PS4 / XB ONE  
[TESTÉ SUR XBOX ONE]

**À PARTIR DE 20 €**

## EDMUND MCMILLEN / TYLER GLAIEL

À PARTIR DE 12 ANS

**The End is Nigh**

Ash est le seul survivant dans un monde post apocalyptique et la seule chose à faire en attendant la fin est de jouer aux jeux vidéo. Mais sa console se casse et il décide finalement de se trouver un nouvel ami. Edmund McMillen propose un jeu de plateforme exigeant et difficile. Chaque tableau est soigneusement pensé et il vous faudra de nombreux essais pour en venir à bout (environ 3500 jusqu'ici). Mais c'est également un jeu d'exploration regorgeant de nombreux passages et niveaux secrets. À conseiller pour les amateurs du genre. Aux autres on conseillera la réédition sur Switch de l'excellent *Super Meat Boy* du même créateur, plus accessible et comprenant un nouveau mode multijoueur. **J.D.**

PC / MAC / SWITCH [TESTÉ SUR SWITCH]

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

## GIANT SPARROW /

SCE SANTA MONICA STUDIO

À PARTIR DE 15 ANS

**What remains of Edith Finch (a)**

Sept ans après votre départ vous regagnez la demeure familiale. Construite par votre arrière-grand-père Odin, la maison s'est agrandie au fur et à mesure des générations, chaque pièce renfermant sous formes de notes et journaux intimes l'histoire des différents membres d'une famille maudite. Par le soin et l'originalité apportés à l'écriture des différents personnages, le studio Giant Sparrow a réussi l'une des histoires les plus touchantes du jeu vidéo. **J.D.**

PC / PS4 / XBOXONE  
[TESTÉ SUR PC]

**À PARTIR DE 20 €****[EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]**

MERJ MEDIA

À PARTIR DE 8 ANS

**Floor Kids (b)**

*Floor Kids* est un jeu de breakdance créé par le studio Canadien MERJ. Tout en gardant le rythme vous devrez trouver les meilleurs enchaînements lors de sessions freestyle ou affronter d'autres joueurs lors de battle épiques. Le système de contrôle simple et la prise en main rapide en font un titre accessible à tous. Mais il faudra s'entraîner dur pour espérer devenir le meilleur danseur de la ville. Le graphisme crayonné de JonJon et la bande-son très réussie du DJ / producteur Kid Koala font de ce jeu l'un des titres les plus originaux de la Switch, et à coup sûr le succès de votre prochain tournoi de jeux vidéo. **J.D.**

SWITCH / IOS

**20 €**

MICROSOFT GAMES / PLAYFUL CORP.

À PARTIR DE 7 ANS

**Super Lucky's Tale**

Lucky, un jeune renard aventureux, est aspiré dans le Livre des Âges avec ses plus grands ennemis : les Mistigris. Pour sauver le monde, il doit parcourir les différents niveaux à la recherche de trèfles et vaincre les ennemis sur son passage. Issu du catalogue de l'Oculus Rift, ce jeu de plateforme accompagnant le lancement de la Xbox One X est une ode au genre, fortement empruntée de *Crash Bandicoot* ou *Super Mario World*. Malheureusement, si de prime abord il donne l'impression d'un jeu destiné aux plus jeunes avec son univers coloré et son gameplay basique, ces derniers auront du mal à l'apprécier, tant la maniabilité et la gestion des caméras se révèlent bien trop difficiles à appréhender. Dommage. **N.P.**

XB ONE

**30 €**

b.

NINTENDO

À PARTIR DE 7 ANS

**Arms**

Sorti peu après le lancement de la Nintendo Switch, *Arms* est un jeu de boxe futuriste mêlant habilement *Punch Out!* à *Smash Bros*. Les personnages hauts en couleur sont munis de ressorts dirigeables en guise de bras et au bout desquels leurs poings sont remplacés par des armes dévastatrices. Jouable jusqu'à quatre en local, le jeu permet surtout à chaque joueur de participer selon son style jeu : en mode manette ou en mode mouvement, lequel rappelle les grandes heures de la Wii. Si le nombre de personnages évolue avec les mises à jour, on regrette toutefois l'impression d'avoir rapidement fait le tour des possibilités offertes. Néanmoins, pour des tournois de jeux endiablés, le titre est plus que prometteur. **N.P.**

SWITCH

**60 €**

NINTENDO

À PARTIR DE 7 ANS

**Miiptopia**

L'avatar du Mal a volé les visages des Mii pour les coller sur des monstres ! Il vous faudra les récupérer pour ramener la paix. *Miiptopia* reprend les codes du RPG pour mieux les détourner. Tous les personnages sont personnalisables : on peut importer ses Mii ou en créer, ce qui rend l'ensemble très sympathique. L'équipe marche, discute, donnant lieu à des saynètes loufoques, voire combat automatiquement. À la fin de chaque niveau, une auberge permet de développer les capacités et affinités des personnages, ce qui aura une incidence sur la coopération en combat. Les tenues, les armes et l'ambiance générale sont farfelues. Une bonne surprise que ce RPG sans prétention, drôle et inventif, qui rend le genre accessible aux plus jeunes. **C.M.**

3DS

**À PARTIR DE 35 €**

## NINTENDO

À PARTIR DE 12 ANS

## Monolith Software

## Xenoblade chronicles 2

*Xenoblade Chronicles 2* raconte la quête de Rex, jeune garçon idéaliste, et de sa lame légendaire – l'aegis Pyra – pour sauver leur monde mourant, tout en déjouant les plans de Torna, un groupe qui vise à exterminer l'humanité. Les mécaniques de jeu sont riches tant dans la gestion des lames, armes humanoïdes, que dans les missions, les combats et l'exploration. Néanmoins le jeu pêche par une esthétique manga trop « fan service »<sup>1</sup> et un scénario qui aurait gagné en profondeur en explorant plus en avant le message écologiste et humaniste qu'il porte autour de la guerre, de la surexploitation des ressources, des réfugiés et de leur accueil, traités ici avec trop de désinvolture. Un RPG plaisant mais non marquant. **C.M.**

SWITCH

À PARTIR DE 45 €



## ODDBUG

À PARTIR DE 12 ANS

## The lost bear

Lors d'une promenade, la jeune Walnut fait tomber son ours en peluche qu'une créature lui vole. Elle s'engage alors dans une contrée sombre, emplies de pièges et de monstres, à la recherche de son ourson. La VR est utilisée avec un point de vue intéressant : le joueur incarne un spectateur dans son fauteuil qui observe une scène de théâtre où se déroule une aventure en 2D. Malheureusement, la VR est davantage prétexte à de belles animations en 3D (insectes volants près du joueur notamment) qu'une réelle mise en abîme et les contrôles à la manette sont peu intuitifs. Une jolie histoire à découvrir tout de même pour ses très beaux décors peints à la main qui lui insufflent une poésie certaine. **C.M.**

PS4 + PSVR

À PARTIR DE 5 €

[EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



## PLUG IN DIGITAL

À PARTIR DE 6 ANS

## Neckbolt games

## Yono and the Celestial elephants

Tous les mille ans, une étoile s'écrase sur une planète et donne vie à un éléphant céleste. C'est ainsi qu'apparaît Yono, un éléphanteau tout mignon, considéré par les habitants comme une divinité. Celui-ci va parcourir ce monde pour les aider. Le jeu mêle action, aventure et résolution de puzzles à l'aide des capacités de la trompe de l'éléphant. Il propose des graphismes colorés et une bande-son enjouée. Cependant, la maniabilité fait parfois des siennes, il n'est pas rare de perdre un objet, et l'absence de menu de quête gêne le suivi de l'aventure. Le scénario assez profond aborde la liberté et l'harmonie. Yono ennuiera vite les plus grands par sa trop grande facilité, mais ravira les plus jeunes. **C.M.**

PC / SWITCH [TESTÉ SWITCH]

À PARTIR DE 15 €

[ACHAT EN LIGNE UNIQUEMENT]



## STUDIO MDHR

À PARTIR DE 13 ANS



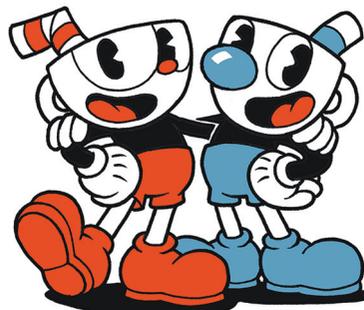
## Cuphead (a)

Malgré les avertissements de leur grand-père Elder Kettle, Cuphead et Mugman décident de jouer au casino et perdent la partie contre le Diable en personne. Pour ne pas perdre leur âme, ils signent un pacte avec lui et parcourent alors l'île d'Inkwell à la collecte des âmes de leurs principaux ennemis. *Cuphead* est un jeu mélangeant plate-forme et run'n'gun<sup>2</sup>. Comme tous les jeux de ce genre, il est exigeant dans sa jouabilité et il faudra recommencer les niveaux de nombreuses fois pour appréhender les actions et enfin parvenir à défaire les différents « boss » qui sont des plus coriaces. L'aventure peut se jouer à deux, ce qui en renforce l'intérêt et nécessite une bonne coopération. Mais le principal est l'ambiance absolument fabuleuse tant visuellement que musicalement. L'ensemble du jeu a été créé à la manière des cartoons des années 1930-40 dont il reprend l'esthétique graphique. Le souci du détail est tel que l'image donne l'impression du grain des pellicules en celluloid usées par le temps. La bande son jazzy est époustouflante et impulse un rythme endiablé aux niveaux. Rien que de se promener dans la carte est un vrai plaisir, tant elle est belle et regorge de secrets. Une merveille à découvrir de toute urgence pour qui n'est pas rebuté par le challenge. **C.M.**

PC / XBOX ONE [TESTÉ PC]

À PARTIR DE 19 €

[EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



a.



## TELLTALE

À PARTIR DE 13 ANS

**Guardians of the Galaxy: The Telltale Series**

*Telltale* poursuit ses adaptations de films / comics / séries à succès avec ce nouvel opus consacré aux Gardiens de la Galaxie. Dans cette aventure, il s'agit évidemment de sauver l'Univers d'une nouvelle menace, tout en essayant de maintenir l'unité des Gardiens, ce qui n'est jamais une mince affaire, eu égard aux (très) forts caractères de chacun d'entre eux. Ce jeu est un bon reflet des qualités et des limites des productions Telltale. D'un côté un scénario attachant, respectueux du matériau d'origine, alternant efficacement humour et émotion. De l'autre, une réalisation technique quelque peu dépassée, et surtout un gameplay n'ayant que peu évolué depuis les premiers succès du studio, entre dialogues, choix moraux, et quelques scènes d'action en QTE moyennement convaincantes. Mais pour les amateurs du genre (ou les fans des *Gardiens*), le talent d'écriture emporte l'adhésion, et on passe indéniablement un très bon moment. J.P.

PC / PS4 / ONE / iOS / ANDROID  
[TESTÉ SUR PS4]

À PARTIR DE 14 €



1. Ici, le fait d'ajouter des éléments et design sexy sans aucun intérêt pour la trame, si ce n'est de satisfaire les fantasmes de certains fans.

2. Type de jeu dont le principe est de courir tout en tirant des projectiles sur un grand nombre d'ennemis et en évitant les leurs.

## RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE

Jonathan Paul

## RÉDACTEURS

Julien Devriendt, Céline Meneghin, Jonathan Paul et Nicolas Périsset

## SUPERHOT TEAM

À PARTIR DE 15 ANS

**SuperHot VR**

*SuperHot VR* est un jeu de tir à la première personne (FPS) à l'esthétique épurée et originale. Trois couleurs dominent : le blanc des décors, le rouge des ennemis en polygones (à l'aspect non réaliste) et le noir des armes et du protagoniste. La mécanique de jeu est tout aussi originale : propulsé dans des niveaux grouillants d'ennemis armés jusqu'aux dents, il faudra cesser tout mouvement pour arrêter le temps et ainsi prendre les armes, éviter ou renvoyer les balles et éliminer ses ennemis. L'expérience est très physique avec la détection de mouvement, les réflexes sont mis à rude épreuve et la VR par son immersion ajoute une dose d'adrénaline supplémentaire ! Un très bon jeu qui renouvelle intelligemment le genre. C.M.

PS4 + PSVR / PC + CASQUE VR

À PARTIR DE 14 €

[EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT]



## TARSIER STUDIOS

À PARTIR DE 15 ANS

**Little Nightmares (b)**

Le jeu de plateforme « à ambiance inquiétante » est un genre qui a le vent en poupe, notamment du côté de la Scandinavie. Ce jeu développé par le studio suédois qui avait été à l'origine de *Little BigPlanet* en est un bon exemple. On incarne une petite fille qui cherche à s'évader d'un bateau lugubre et mystérieux – nimbé d'une ambiance qui pourra rappeler les films de Caro et Jeunet. Pour cela, elle devra trouver des passages secrets et échapper à des ennemis impitoyables, tout en essayant de gérer d'irrépressibles et mystérieuses crises de fringale. On pense inévitablement à *Inside* du studio Playdead : ce jeu joue également beaucoup sur l'absence d'explication, la bande-son minimaliste mais fort efficace, et une réalisation graphique tout aussi réussie. On peut cependant regretter une certaine difficulté dans la prise en main, en raison d'un level design parfois maladroit ou du comportement imprévisible de certains ennemis. Sans verser dans aucune surenchère gore, ce jeu est à réserver à un public averti en raison de son ambiance angoissante – et ô combien prenante ! J.P.

PC / PS4 / ONE [TESTÉ SUR PS4]

À PARTIR DE 20 €



b.