

505 GAMES / OVOSONICO

À PARTIR DE 12 ANS

Last day of June

La vie ne tient qu'à un fil. C'est ainsi que l'on pourrait résumer ce jeu d'aventure stratégique qui aborde le deuil et l'absence d'un être cher. De son fauteuil roulant, Carl n'accepte pas la mort de June, sa fiancée. À partir de ses tableaux, il va revivre les derniers instants de chaque protagoniste qui l'entoure et tenter de changer le passé. Mais chaque tentative pour empêcher la catastrophe ne fait que la reproduire de manière différente. Jouant sur un esthétisme chaleureux avec ses couleurs chaudes et son style aquarelle, le jeu se déroule sans aucun texte, simplement des échanges d'onomatopées compréhensibles qui lui confèrent de véritables qualités émotionnelles et universelles. **N.P.**

PC / PS4 [TESTÉ SUR PC]

À PARTIR DE 20 €

b.

ANNAPURNA INTERACTIVE / BURIED

SIGNAL

À PARTIR DE 10 ANS

**Gorogoa (b)**

Gorogoa est un puzzle-game à la fois énigmatique, étonnant et fort intéressant. Tout débute par un carré sur une page blanche, où l'on aperçoit un dragon avançant derrière des bâtiments. On appuie alors sur un symbole et un dézoom caméra nous fait découvrir la fenêtre d'une maison, à travers laquelle un jeune garçon observe la scène. Celui-ci va dès lors se mettre en quête de 5 artefacts en guise d'offrande. Et c'est ainsi que l'on va de découverte en découverte, en zoomant, dézoomant, en déplaçant ou superposant des cases et en

optant pour d'autres combinaisons et manipulations. *Gorogoa* nous tient en haleine et nous pousse à résoudre des énigmes de plus en plus ardues, pour terminer une quête riche en mises en abyme, que l'on comprendra au fur et à mesure. Un bijou de réalisation alliant un graphisme dessiné à la main et un gameplay ingénieux. N'attendez pas, testez-le! **E.L.**

IOS (9,3.5) / PC / SWITCH

À PARTIR DE 5,49 €

AURÉLIEN REGARD
À PARTIR DE 10 ANS



The next Penelope : Race to Odysseus

Nous sommes au xxxi^e siècle : lasse d'attendre le retour d'Ulysse à Ithaque, la reine Pénélope décide de partir à sa recherche à bord de son vaisseau spatial. Elle s'engage alors dans un périple qui la mènera de planète en planète, à la rencontre de dieux et monstres mythologiques. Le joueur a alors le choix de diriger le vaisseau de Pénélope vers n'importe quelle planète, chacune ayant un niveau de difficulté et des pouvoirs qui lui sont propres. Ainsi de course en course, le vaisseau gagne des améliorations qui permettront de vaincre plus aisément les boss de chaque planète. Le jeu propose des courses en vue de dessus, dans des univers détaillés et colorés, à la maniabilité fluide, le tout dans une ambiance électro survoltée, à l'appui d'un véritable scénario, chose rare dans ce genre. Il est par ailleurs possible de jouer jusqu'à quatre. Si la référence à la série animée *Ulysse 31* est évidente, *The next Penelope* est également un brillant hommage et successeur aux jeux de course futuristes des années 1990 comme *F-Zero*. La sortie sur Switch de ce titre initialement paru sur PC est l'occasion de redécouvrir une pépite du jeu de course indépendant, issu d'une *gamejam* et œuvre d'un seul développeur. **C.M.**

PC / SWITCH [TEST SWITCH]
À PARTIR DE 12,99€
(EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT)

DAEDALIC ENTERTAINMENT
À PARTIR DE 8 ANS

Denis Galanin

The Franz Kafka Videogame

Un médecin de campagne, des séances d'hypnose, un départ en Amérique, un détective métamorphosé et une fiancée disparue, bienvenue dans l'étrange récit de ce jeu sur l'univers de Franz Kafka. Derrière son histoire absurde se cache tout un univers teinté de surréalisme, empruntant aux œuvres de l'auteur mais également de ses artistes contemporains. Composé de nombreuses énigmes, ce jeu d'aventure, du créateur d'*Hamlet*, donne du fil à retordre, nécessitant trop souvent de faire appel aux indices proposés. Si le jeu permet d'entrer dans l'univers de Kafka, il reste court, bien trop court, mais saura sans doute trouver sa place dans une heure du conte numérique.

N.P.

PC / IOS [TESTÉ SUR PC]
À PARTIR DE 3€



DOUBLE FINE PRESENTS / KO-OP
À PARTIR DE 9 ANS

GNOG

GNOG est un jeu de boîtes à ouvrir. De la radio au vaisseau spatial en passant par l'esprit de la forêt, chaque boîte devra être scrutée sous toutes les coutures, chaque bouton devra être testé. Puis une fois la boîte ouverte, c'est un petit univers et une histoire qui se livrent à vous : un DJ qui manque de motivation, un savant fou à aider dans ses expériences, une chorale d'oiseaux à nourrir... Drôle, malin, plein de couleurs vives et de musiques joyeuses, *GNOG* est une réussite. **J.D.**

PS4 / PC / MAC / IOS
[TESTÉ SUR PC]
À PARTIR DE 5€



MATT MAKES GAMES
À PARTIR DE 12 ANS

Celeste

Madeline se lance le défi d'atteindre le sommet de la montagne Celeste. Derrière ce scénario simpliste, se cache un jeu exigeant et profond. Il faudra recommencer de nombreuses fois une action ou un saut rapide ou dash pour avancer, mais sans que cela soit réhibitoire car la difficulté est progressive, les nouveaux mouvements arrivant au fil de niveaux variés, on revient à la vie quelques secondes avant l'échec et il est possible de régler la vitesse. Un très beau jeu de plateforme aux graphismes rétro soignés, et proposant une belle métaphore de la vie, du parcours initiatique de chacun et de l'importance de se confronter à soi-même pour mieux se retrouver et donner un sens à l'existence. **C.M.**

SWITCH, PLAYSTATION 4, XBOX ONE,
PC [TESTÉ SUR SWITCH]

À PARTIR DE 19,99€
(EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT)



MEGA CRIT GAMES
À PARTIR DE 13 ANS

Slay the Spire

Slay the Spire est un titre en cours de développement en accès anticipé, mais qui possède déjà une mécanique de jeu réglée au millimètre. C'est un mélange entre le jeu de cartes à collectionner et le *rogue-like*, un genre où le parcours du joueur est généré aléatoirement à chaque nouvelle partie. Vous démarrez avec un jeu de cartes basique qu'il vous faudra faire évoluer au fur et à mesure des combats. À chaque victoire vous devrez choisir une carte parmi trois, reliques et potions pour faire face à toutes les situations. Chaque défaite est synonyme de retour à la case départ. On pourra regretter la direction artistique, mais les choix, les paris effectués pour construire son jeu de cartes, font de chaque partie une nouvelle aventure. **J.D.**

PC / MAC [TESTÉ SUR PC]

À PARTIR DE 16€
(EN TÉLÉCHARGEMENT UNIQUEMENT)



THE QUANTUM ASTROPHYSICISTS GUILD

À PARTIR DE 8 ANS

Ty Taylor, Mario Castañeda

The Bridge

The Bridge se présente comme la rencontre entre Isaac Newton et Morits C. Escher. On dirige un mathématicien bloqué dans des parcours labyrinthiques en 2D qu'il faut faire pivoter pour permettre à la gravité de jouer son rôle et ainsi récupérer les clés permettant de débloquer la sortie. En cas d'erreur, un système de rembobinage permet de revenir en arrière pour mieux recommencer. L'immersion tient beaucoup du style esthétique du jeu avec ses jeux de ligne et ses graphismes crayonnés qui rendent hommage aux œuvres d'Escher. Sorti en 2013 sur PC et consoles, le jeu est désormais disponible sur Switch et devrait encore une fois trouver son public malgré son prix assez élevé pour sa durée. **N.P.**

PC / PS4 / PS VITA / XB ONE / SWITCH [TESTÉ SUR PC]

À PARTIR DE 10 €



UNKNOWN WORLDS / GRIP GAMES

À PARTIR DE 13 ANS

Subnautica

Votre vaisseau spatial en cours de désintégration, vous rejoignez de justesse une capsule de sauvetage et vous voilà maintenant bien seul au milieu d'un océan qui recouvre la quasi-totalité de cette planète inconnue. Il vous faudra explorer les environs, pêcher, filtrer de l'eau, collecter des minerais. Puis, à l'aide d'une imprimante 3D de haute technologie, construire les outils nécessaires à votre survie. De la barrière de corail aux fonds abyssaux, *Subnautica* nous propose un excellent jeu de survie dans lequel on aime se perdre. Mais le jeu se rappelle rapidement en nous guidant petit à petit sur un scénario haletant pour nous faire prendre conscience que nous ne sommes pas seuls. **J.D.**

PC / MAC [TESTÉ SUR PC]

À PARTIR DE 20 €



RÉALITÉ VIRTUELLE ET JEU VIDÉO : OÙ EN EST-ON ?



a.

Les casques de réalité virtuelle, console et PC ont fait leur apparition auprès du grand public dans le courant de l'année 2016. Cette technologie était alors porteuse de belles promesses en matière d'offre vidéoludique. Où en est-on aujourd'hui ?

L'offre de matériel a peu évolué¹ : sur console, seule la Playstation dispose du PSVR, sur PC l'Oculus rift et le HTC Vive se partagent le marché. Même s'ils tendent à se démocratiser, les coûts d'investissement restent élevés : compter 400 € pour le seul PSVR, pour l'Oculus rift et le HTC Vive de 450 à 800 €. Les casques pour smartphones sont beaucoup plus abordables mais n'offrent pas tout à fait la même immersion.

Du côté des jeux, si l'offre était assez restreinte fin 2016, l'année 2017 l'a vue s'étoffer et se diversifier avec l'apparition de très bons titres.

Les jeux de tir restent majoritaires, mais la VR a permis l'émergence d'expériences s'éloignant des FPS² classiques : *Superhot VR*³ qui joue sur l'arrêt des mouvements ou le très rythmé *Rez infinite*. À leurs côtés, de plus en plus de genres sont représentés : l'action-aventure : l'excellent *Elite dangerous* (a), jeu d'exploration spatiale ou le portage *Batman Arkham VR* ; les simulations : *Eagle flight*⁴ ou *Job simulator* simulant le

quotidien d'un employé de bureau ; les puzzles : le casse-tête (*Tumble VR*) ; les jeux de course (l'incontournable et inclassable *Thumper*) ; la stratégie (*Tethered*⁵ ou *Cosmic Trip*), ou plus récemment les RPG (avec l'adaptation en VR de titres majeurs comme *Skyrim* ou *Fallout 4*).

Que l'on soit joueur sur PS4 ou sur PC, l'offre de jeux est désormais présente et de qualité, ce qui n'est pas encore le cas pour les applications pour smartphones.

En termes de perspectives, Microsoft et Nintendo n'ont pas encore fait d'annonce officielle de VR sur leurs consoles. Les casques à réalité mixte⁶ en sont encore aux balbutiements et pourraient contribuer à faire évoluer le paysage vidéoludique.

Céline Ménégghin

1. Cf. RLPE n° 293.
2. FPS : First person shooter : jeu de tir à la première personne, en vue subjective.
3. Cf. RLPE n° 299.
4. Cf. RLPE n° 293.
5. Cf. RLPE n° 294.
6. La réalité mixte mêle des éléments de réalité virtuelle et de réalité augmentée en intégrant des éléments virtuels (par exemple des hologrammes interactifs) dans des décors réels.

RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE

Claire Bongrand

RÉDACTEURS

Julien Devriendt, Élisabeth Lancou, Céline Ménégghin, Jonathan Paul et Nicolas Perisse