

Portfolio de Critiques de Jeux Vidéo

Cyril Thévenoz – Rédacteur passionné

Pony Island

Un jeu qui mérite votre amour, mais pas mon spoil.

Un faux jeu de poney, Pony Island est une œuvre méta, étrange et brillamment conçue par Daniel Mullins. Ce point-and-click déguisé en borne d'arcade corrompue vous fait littéralement pirater votre propre partie pour échapper à une entité malveillante.

Pourquoi c'est une pépite ?

- Une narration unique et imprévisible.
 - Un gameplay qui évolue sans cesse.
 - Une tension constante malgré une jouabilité simple.
 - Une claque psychologique en 3 à 5h.
-

Hotline Miami

Le roi du die & retry énervé.

Sorti en 2012, ce shooter vu du dessus vous plonge dans des massacres ultra-nerveux, à la limite du psychotique. Chaque niveau est une chorégraphie sanglante où l'on meurt (souvent) et on recommence (immédiatement).

Pourquoi c'est une pépite ?

- Un gameplay ultra-nerveux, one-hit-one-kill.
 - Un scoring poussé au max, façon arcade.
 - Une bande-son légendaire.
 - Un mystère malsain qui vous hante même après la fin.
-

The Last Spell

Un XCOM sous acide dans un monde apocalyptique.

Tactical roguelite développé par Ishtar Games, The Last Spell mélange tower defense, RPG, et gestion avec une intensité folle. Chaque nuit est une épreuve. Chaque héros, une machine de guerre personnalisable.

Pourquoi c'est une pépite ?

- Un gameplay hybride ultra-efficace.
- Des héros aléatoires mais badass.

- Une courbe de difficulté haletante.
 - Une vraie progression roguelite malgré des runs de 3 à 10h.
-

Celeste

La montagne comme métaphore de soi.

Chef-d'œuvre du platforming, Celeste vous fait gravir une montagne... littéralement et symboliquement. Le gameplay est précis, les mécaniques changent à chaque chapitre, et l'OST vous prend aux tripes.

Pourquoi c'est une pépite ?

- Des contrôles d'une précision chirurgicale.
 - Des secrets à foison (fraises, faces B/C).
 - Une accessibilité parfaite grâce aux options d'aide.
 - Une OST culte et une communauté modding très active.
-

Hades

Le roguelite ultime ?

Incarnant Zagreus, fils d'Hadès, vous tentez de fuir les Enfers encore et encore... et encore. Chaque mort est une progression. Chaque run, un build explosif. Chaque dieu de l'Olympe, une nouvelle dynamique.

Pourquoi c'est une pépite ?

- Une narration fluide intégrée au roguelite.
 - Un gameplay nerveux et fluide.
 - Une rejouabilité monstrueuse avec armes, builds, et défis.
 - Des persos attachants et doublés à la perfection.
-

Vampire Survivors

Le bullet hell chill et addictif.

Vous ne contrôlez que vos déplacements. Vos attaques sont automatiques. Et pourtant, chaque run devient un feu d'artifice de gemmes, loots et ennemis à l'écran.

Pourquoi c'est une pépite ?

- Un gameplay simplissime, mais ultra-addictif.
 - Des builds variés et évolutifs.
 - Un prix dérisoire pour une durée de vie colossale.
 - Un mode coop récent qui cartonne.
-

À propos de moi :

Je m'appelle **Cyril Thévenoz**, 35 ans, passionné de jeux vidéo depuis mes 5 ans. Ex-dév Tester QA pour *The Crew 2* et *Motorfest*, je suis désormais testeur, critique amateur... et bientôt rédacteur, je l'espère !

J'écris avec le cœur, sans langue de bois, toujours à la recherche de **pépites** qui ont une âme, souvent loin des blockbusters lisses.