

VIDEO
GAMER

SEKIRO
ON Y A JOUÉ : PREMIER AVIS

FINAL FANTASY XV
UN DERNIER DLC POUR LA ROUTE !

A PLAGUE TALE : INNOCENCE
UNE AVENTURE SIMPLE ET TOUCHANTE

VIDEO

#75
Avr. 2019

NINTENDO
LES ANNONCES CHOC !

- ✓ UN NOUVEAU ZELDA EN 2019
- ✓ LE PARTENARIAT AVEC MICROSOFT
- ✓ LA RÉALITÉ VIRTUELLE SUR SWITCH

DAYS GONE

ON A TESTÉ L'EXCLU
PS4 TANT ATTENDUE !

TESTS

DIRT RALLY 2.0
ANTHEM
TRIALS RISING,
JUMP FORCE
LEFT ALIVE
DOA 6...

FOLIE
LA

APEX LEGENDS, FORTNITE ET LES AUTRES...

BATTLE ROYALE

EXCLUSIF : INCONTOURNABLES, ÉTONNANTS...
21 JEUX PASSÉS AU CRIBLE !

LA SAGA
DEVIL MAY CRY

AVRIL 2019 NUMERO 75

L 19509 - 75 - F: 5,00 € - RD



BEL/LUX 6,00 € - CH 8,20 FS - PORT CONT 6,00 € - CAN 9,99 \$CA

LA FOLIE BATTLE ROYALE

VIDEOGAMER #75

QUI MONTE SON PC PREND SON PIED

FAITES-VOUS PLAISIR AVEC **LE CONFIGURATEUR**



DÉCOUVREZ-LE SUR

LDLC.com
HIGH-TECH EXPERIENCE

Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles.
Les photos, graphismes, textes et prix de cette publicité, donnés à titre indicatif ainsi que les
éventuelles erreurs d'impression n'engagent nullement LDLC.com.
*Étude Inference Operations - Viséo Conseil - Mai à juillet 2018 - Plus d'info sur www.esdda.fr





48

La folie Battle Royale !

40
Days Gone

12

Les annonces chocs de Nintendo



36

A Plague Tale : Innocence



88

Matos

Édito-agenda P04

Toutes les sorties du mois... Et de l'année !

Gamers Republic P08

Mails, Twitter, Facebook : cette rubrique est la vôtre

Actus P18

Assassin's Creed 3 : Le remaster

Final Fantasy XV : Le dernier DLC

Le TOP 10 des jeux WTF P24

Ces titres improbables qui existent quand même !

La folie Battle Royale P48

Notre sélection de 21 titres compétitifs.

Tests P62

Dirt Rally 2.0, Anthem, Jump Force, Devil May Cry 5, Left Alive ...

Saga : Devil May Cry P82

Matos P88

Best-of matos et jeux 2019 P90

Le meilleur du jeu et du matos

Gamer Style P96

Quiz P98

TOUS LES JEUX TESTÉS DANS CE NUMÉRO

Dirt Rally 2.0 62
Anthem 66
Trials Rising 70
Jump Force 71
Devil May Cry 5 72
Ape Out 74
Dead Or Alive 6 75
Left Alive 76
Final Fantasy IX 78
Degrees of Separation 79
Skylanders Ring of Heroes 80

Linn Path of Orchards 80
Beat Cop 81
I am Reed 81
Stay : Are you there ? 81
Thumper 81



Rejoignez la communauté
ABONNEZ-VOUS !

abo.nickelmedia.fr

TOUS LES JEUX
DE CE NUMÉRO

Age of Wonders 33
A Plague Tale : Innocence 36
Anthem 66
Ape Out 74
Apex Legends 18 50
Assassin's Creed 3 Remastered 18
Astral Chain 13
Battlefield V 20
Battlefield V : Firestorm 59
Battlerite royale 58
Beat Cop 81
Bum Simulator 24
Call of Duty : Black Ops 4 Blackout 54
Counter Strike Danger Zone 56
Darksiders III : The Crucible 29
Darwin Project 58
Days Gone 40
Dead or Alive 6 29 75
Degrees of Separation 79
Devil May Cry 5 72
Dirt Rally 2.0 62
Dragon Ball Legends 22
Dungeon III : An Unexpected DLC 28
Dying Light 2 47
Dying Light Bad Blood 58
Far Cry : New Dawn 46
Fear The Wolves 59
Final Fantasy IX 78
Final Fantasy XV 20
Fire Emblem : Three Houses 13
Fortnite 22 52 55
Fractured Lands 59
Free Fire 55
Genital jousting 25
Getting over it 25
Goat Simulator 24
GRIS 18
H1Z1 58
Hearts of Iron IV : Man the guns 29
I am Reed 81
Islands Of Nyne 58
Jump Force 71
Kingdom Come : Deliverance 18
Kingdom Come : Deliverance
Band of Bastards 28
Lapis X Labyrinth 27
Last Tide 59
Left Alive 76
Les Sims 4 : StrangerVille 29
Life is Pointless 25
Linn Path of Orchards 80
Metro Exodus 47
Muscle March 24
Ni no kuni 2 : La légende de l'Almanach du
Magicien 29
Octodad : Dadliest Catch 24
Overwatch 18
Pagan Online 30
Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) 57
Pokémon Épée et Bouclier 13
Postal 2 24
Princess Guide 27
PUBG Mobile 55
RAGE 2 47
Realm Royale 56
Resident Evil 2 : The Ghost Survivors 28
Ring of Elysium 55
Sekiro : Shadows Die Twice 34
Shadow of the Tomb Raider : Le prix de la
survie 28
Skylanders Ring of Heroes 80
Spellforce 3 : Soul Harvest 29
StarCraft II 23
Stay : Are you there ? 81
Sudden Strike 4 : Pacific War 28
Super Mario Maker 2 12
Tennis World Tour 23
Tetris 99 58
The Caligula Effect Overdose 26
The Culling 59
The Division 2 18
The Elder Scroll Online : Elsweyr 29
The Legend of Zelda : Link's Awakening 14
The Walking Dead : The Final Season Take us
back 29
Thumper 81
Trials Rising 70
We.The Revolution 32
Weedcraft Inc 25
World War Z 47
Yandere Simulator 25



ON SE FAIT UNE BATTLE ?

Pour ce numéro de printemps, c'est le Battle Royale (BR) que nous avons décidé de mettre en couv. La raison est simple : tout le monde y joue, ou presque. Comme à une époque, pas très lointaine, où tous les joueurs de la planète se mettaient sur la tronche via la folie des

FPS multi. En même temps, c'est un peu la même chose : je te cherche, je te trouve, je te bute, seul ou à plusieurs ! Même *Tetris* a son Battle Royale, c'est dire. Bref, nous vous laissons découvrir quels sont les jeux du genre susceptibles de vous séduire à travers notre sélection de 21 titres.

Nous avons également pu mettre la main sur *Sekiro : Shadows Die Twice* (là on est clairement dans un autre registre) mais aussi sur *Days Gone*, vous savez, l'exclu PS4 avec des zombies. Si vous voulez faire une pause de *Fortnite*, c'est l'occasion de changer d'air. En revanche, ne vous

arrêtez pas sur *Anthem* (sauf bien sûr si vous êtes fan d'Iron-Man). À ce propos, on se demandait comment EA avait pu lancer *Apex Legends* alors qu'*Anthem* était dans les tuyaux... Maintenant on a la réponse ! Vous trouverez aussi les tests de *Dirt Rally 2.0* et de *DMC 5* ce mois-ci (pour les anti BR). Bref, il y en a pour tous les goûts dans ce VIDEOGAMER 75 ! Bonne lecture.

La Rédaction

“Je te cherche, je te trouve, je te bute, seul ou à plusieurs !”



Hung Nguyen
Faut que ça saute !
Sport, bizarreries et plate-forme : le sauveur de princesses, c'est lui !



Camille Suard
Faut que ça clique !
Point'n click, plate-forme et RPG : l'acharnée de la souris, c'est elle !



Laurent Deheppe
Faut que ça roule !
Courses, rallyes, simulations : le pilote, c'est lui !



Christophe Collet
Faut que ça bouge !
Grandes épopées, virtuelles ou pas : le globe-trotter, c'est lui !



Christophe Öttl
Faut que ça cogite ! Jeux de stratégie, tactiques, MOBA... : le grand stratège, c'est lui !



Thomas Huguet
Faut que ce soit physique ! Foot, basket, baston, course auto : le sportif, c'est lui !

VIDEOGAMER

SERVICE ABONNEMENTS
56 rue du Rocher 75008 Paris
Email : abo@nickelmedia.fr
Téléphone : 01 44 70 72 32
Web : abo.nickelmedia.fr
Tarif France pour 1 an : 60 €
Prix au numéro : 5 €

RÉDACTION

171 bis, avenue Charles de Gaulle
92000 Neuilly-sur-Seine
Email : redaction@videogamer.fr
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe
Création graphique : Éric Sallé
Secrétariat de rédaction : Amélie Boulard
Ont collaboré à ce numéro :
Denis Brusseau, Christophe Collet,
Thomas Huguet, Guillaume Tutundjian,
Pierre Maugein, Hung Nguyen,
Christophe Öttl, Camille Suard.

DIRECTION D'ÉDITION

Sloop Consulting - info@sloopbiz.com

PUBLICITÉ

171 bis, avenue Charles de Gaulle -
92200 Neuilly-sur-Seine
Email : pub@nickelmedia.fr

GESTION VENTES AU NUMÉRO (REASSORT)

(réservé aux dépositaires et diffuseurs)
A Juste Titres
Tél. : 04 88 15 12 40
Magazine disponible sur www.direct-editeurs.fr
Diffusion : MLP
Impression : BLG Toul
ZI Croix de Metz - 54200 Toul-France

Dépôt légal : à parution

Commission paritaire : 0118 K 91647
ISSN : 2264-3451

VIDEOGAMER est édité par Nickel Media
SASU au capital de 40 000 €
Président : Sloop Consulting FZ-LLC
Associé unique : Didier Macia
Directeur de la publication : Didier Macia
RCS de Nanterre : 789 870 433
Siège social : 171 bis, avenue Charles de Gaulle - 92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. : 01 40 88 11 00 - Fax : 01 40 88 11 99
Tous droits de reproduction réservés
VIDEOGAMER est une marque déposée

L'agenda d'avril TOUJOURS DES ZOMBIES !

La folie du début d'année est retombée, le calendrier des sorties est plus calme. Ce qui n'empêche pas de gros titres d'arriver avec, comme d'habitude, une bonne rasade de zombies.



Steel Division 2



Stratégie en temps réel. Seconde Guerre mondiale. Front Est. PC. Tout est dit !

World War Z



Le roman culte de Max Brooks arrive enfin.

Anno 1800



La gestion à travers les âges selon Ubisoft...

Mortal Kombat 11



Tout est dans le titre : un nouveau *Mortal Kombat* débarque, et ça va trancher !

Days Gone



Une exclusivité PS4 à laquelle nous avons joué : rendez-vous page 40 !

C'est prévu en
2019!

AVENTURE/ACTION/FPS

Notre attente

| | | |
|---|----------------|-------|
| Ancestors : The Humankind Odyssey PS4-ONE-PC | Courant 2019 | ★★★★★ |
| A Plague Tale : Innocence PS4-ONE-PC | 14 mai 2019 | ★★★★★ |
| Assassin's Creed 3 Remastered Switch | 21 mai 2019 | ★★★★★ |
| ASTRAL CHAIN Switch | 30 août 2019 | ★★★★★ |
| Biomutant PS4-ONE-PC | Été 2019 | ★★★★★ |
| Concrete Genie PS4 | Printemps 2019 | ★★★★★ |
| Control PS4-ONE-PC | Courant 2019 | ★★★★★ |
| Days Gone PS4 | 26 avril 2019 | ★★★★★ |
| Death Stranding PS4 | Courant 2019 | ★★★★★ |
| Doom Eternal PS4-ONE-PC | Courant 2019 | ★★★★★ |
| Dreams PS4 | Courant 2019 | ★★★★★ |
| Dying Light 2 PS4-ONE-PC | Printemps 2019 | ★★★★★ |
| Gears 5 ONE-PC | Fin 2019 | ★★★★★ |
| Ghost of Tsushima PS4 | Courant 2019 | ★★★★★ |
| GreedFall PS4-ONE-PC | Courant 2019 | ★★★★★ |
| Luigi's Mansion 3 Switch | Courant 2019 | ★★★★★ |
| Judgement PS4 | 25 juin 2019 | ★★★★★ |
| RAGE 2 PS4-ONE-PC | 14 mai 2019 | ★★★★★ |
| Sea of Solitude PS4-ONE-PC | Printemps 2019 | ★★★★★ |
| Shenmue III PS4-ONE | 27 août 2019 | ★★★★★ |
| Skull & Bones PS4-ONE-PC | Courant 2019 | ★★★★★ |
| Streets of Rage 4 PS4-ONE-PC-Switch | Courant 2019 | ★★★★★ |
| Super Mario Maker 2 Switch | Juin 2019 | ★★★★★ |
| The Last Campfire PC | Courant 2019 | ★★★★★ |
| The Legend of Zelda : Link's Awakening Switch | Courant 2019 | ★★★★★ |
| The Sinking City PS4-ONE-PC | 27 juin 2019 | ★★★★★ |
| World War Z PS4-ONE-PC | 16 avril 2019 | ★★★★★ |
| Yoshi's Crafted World Switch | 29 mars 2019 | ★★★★★ |

SPORT/COMBAT/COURSE

| | | |
|---|---------------|-------|
| Crash Team Racing Nitro-Fueled PS4-ONE-Switch | 21 juin 2019 | ★★★★★ |
| Mortal Kombat 11 PS4-ONE-PC | 23 avril 2019 | ★★★★★ |
| Team Sonic Racing PS4, ONE, Switch, PC | 21 mai 2019 | ★★★★★ |

RPG

| | | |
|------------------------------------|-----------------|-------|
| Bless Unleashed ONE | Courant 2019 | ★★★★★ |
| Dragon Ball RPG PS4-ONE-PC | Courant 2019 | ★★★★★ |
| Dragon Quest Builders 2 PS4-Switch | 12 juillet 2019 | ★★★★★ |
| Dragon Quest XI S Switch | Automne 2019 | ★★★★★ |
| Fire Emblem : Three Houses Switch | Printemps 2019 | ★★★★★ |
| Outward PS4-ONE-PC | 21 mai 2019 | ★★★★★ |
| Pokémon RPG Switch | Fin 2019 | ★★★★★ |
| The Outer Worlds PS4-ONE-PC | Courant 2019 | ★★★★★ |
| Wasteland 3 PS4-ONE-PC | Fin 2019 | ★★★★★ |

GESTION/STRATÉGIE

| | | |
|--------------------------------|---------------|-------|
| Age of Empires IV PC | Courant 2019 | ★★★★★ |
| Animal Crossing « New » Switch | Courant 2019 | ★★★★★ |
| Imperator : Rome PC | 25 avril 2019 | ★★★★★ |
| Tropico 6 PS4-ONE-PC | 29 mars 2019 | ★★★★★ |
| Warcraft III : Reforged PC | Courant 2019 | ★★★★★ |





Zoom sur...

HALO INFINITE

Pour avoir de véritables nouvelles de *Halo Infinite*, il faudra sans doute attendre l'E3 en juin, où Microsoft a décidé de faire du bruit. Le titre n'est pas prévu pour cette année, il a malgré tout fait l'objet de deux annonces récentes... La première, c'est qu'il sortira bien sur Xbox One. C'est l'un des boss du studio 343 Industries qui le dit, même s'il ne dit pas que cette sortie sur One - ses possesseurs sont rassurés - sera sans doute accompagnée d'une

sortie sur la, ou plutôt les futures machines du groupe. Bref, *Halo Infinite* devrait être cross-gen. La seconde nouvelle, c'est qu'il y a fort à parier que sa composante multijoueur sera importante et conçue à la manière des «game as a service» qui ont le vent en poupe, afin de ne pas laisser de temps entre deux opus. *Halo Infinite* sera alimenté régulièrement en contenu. Autant dire que les équipes de 343 Industries ont du boulot !

C'EST UNE BONNE QUESTION !

(Merci de nous l'avoir posée)

“Salut VIDEOGAMER ! Vous avez sûrement entendu parler d'Apex Legends et j'aimerais savoir si, selon vous, il détrônera Fortnite et votre avis sur le jeu. Merci !”

Augustin

Salut Augustin ! Ahah tu tombes bien, car depuis ton courrier nous avons sorti VIDEOGAMER 74 qui, comme l'indique la couverture, contient un gros dossier sur Apex Legends. Et nous reparlons brièvement du jeu ce mois-ci dans notre dossier spécial Battle Royale. Pour répondre à tes questions : oui nous avons entendu parler d'Apex Legends^^, non il aura du mal à détrôner Fortnite qui est un phénomène de masse qui touche notamment le jeune public (ce qu'Apex aura du mal à faire) et oui nous avons aimé le jeu, qui présente d'indéniables qualités. Tu peux donc rester à l'affût, nous en reparlerons dans VIDEOGAMER !

“Salut VG ! J'ai acheté Anthem et je me marre vraiment bien. Je ne comprends pas les tests durs avec le jeu, qui est quand même super cool. Et puis ce n'est que le début, BioWare a le temps d'améliorer son titre non ? Je trouve qu'on est moins durs avec d'autres...”

Axel

Salut Axel ! Ah, pas sûr que tu sois d'accord avec notre critique, que tu peux lire page 66 de ce magazine... ;) En fait, il y a plusieurs choses : c'est vrai que



BioWare paie peut-être le décevant Mass Effect Andromeda. De la part d'un tel studio, on attend mieux. Ensuite, il faut quand même dire qu'Anthem souffre de sérieux problèmes de structure qui le rendent très, très frustrant à jouer. On peut y passer de bons moments, mais il sont rares et hachés ! Enfin, c'est vrai que BioWare peut et va sûrement améliorer son jeu. Mais avec des concurrents qui existent depuis 2014 (Destiny par exemple), il y avait quand même moyen d'éviter certaines erreurs qui, du coup, semblent impardonnables.

“Coucou l'équipe ! Est-ce que vous pensez que Death Stranding sortira cette année ? Je l'attends trop !! Merci !”

Steve

Salut Steve ! Franchement ? Non. Au départ, nous l'attendions pour 2020. Et puis Hideo Kojima et Sony ont eu l'air de dire que 2019 était jouable. Sauf que

récemment, des échos font état d'un peu de retard. Donc sauf bonne surprise, nous allons tabler à nouveau sur 2020.

“Hello la team VIDEOGAMER ! Ça fait longtemps que j'ai cette remarque dans la tête : je trouve que vous notez les jeux trop gentiment. Il n'y a jamais de mauvaises notes ! Tous les jeux qui sortent ne sont pas si bons pourtant. Désolé de vous dire ça, mais j'adore le mag quand même !”

Alice

Salut Alice ! Tiens, c'est marrant que tu nous dises ça ce moi-ci car avec Anthem qui n'est pas aussi bon que prévu, Trials Rising qui a quelques défauts inattendus, Left Alive et Jump Force qui sont deux énormes ratages, ça faisait longtemps que nous n'avions pas mis autant de notes moyennes, voire très mauvaises !

❶ Est-ce qu'on a entendu parler d'Apex Legends ? Oui, un peu !

❷ Il y a de fortes chances pour que Death Stranding n'arrive pas sur PS4 avant l'an prochain.



TWEETS

Les twittos ont la parole !

Hey, dites-moi que Metro Exodus est pas terrible ! J'ai des jeux à finir avant... de craquer et l'acheter

@cyrnad88

Désolé, il est vraiment bon. Allez hop !



Une date de sortie pour VIDEOGAMER Rétro 11 ?

@J_Poulalion

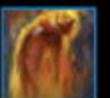
Tout à fait, ça sera le 19 avril !



Désolée je suis restée bloquée en 2018 avec Red Dead.

@acnmnlis

On comprend. On aimerait bien rester aussi, mais on a du boulot !



Je dois l'acheter [VIDEOGAMER 74, ndlr] mais sincèrement, c'est quoi ce bandeau jaune sur cette couv ?

@Jimeo_

Un bandeau jaune.



Du coup, y a vraiment un truc qui me gêne dans ce numéro c'est le dossier sur « les nouveautés du printemps ». J'espère que vous n'allez pas décliner sur toutes les saisons en plus « nouveautés de la rentrée », « les nouveautés de fin d'année/début d'année »...

@Jimeo_

Quand y a rien qui va...



Je ne l'ai toujours pas trouvé en kiosque...

@ChrisGalak

Depuis le temps, on espère que c'est réglé !



Sekiiiiroooooo !!!

@Mrsaag72

Oui ? Tu le trouveras page 34, il t'attend ;)





« Halo Infinite sortira sur Xbox One et les PC équipés de la bonne configuration. » - @franklez



« Le fait est que nous hésitions entre trois titres : *God of War*, *Dark Odyssey* et *At the Hands of the Gods*. » - @davidscottjaffe

L'UN DES BOSS DU STUDIO 343 INDUSTRIES CONFIRME QUE LE PROCHAIN HALO, S'IL SORTIRA SANS DOUTE SUR NEXT-GEN, SERA DISPONIBLE SUR ONE QUOI QU'IL ARRIVE.

LE CRÉATEUR DE *GOD OF WAR* EXPLIQUE QU'À L'ORIGINE, LE TITRE AURAIT PU PORTER UN AUTRE NOM. ET LE HASARD A CHOISI !



LE POST-APO EST PARTOUT ! ET VOUS, ÇA VOUS BRANCHE ENCORE ?

63%

OUI, VIVE LA FIN DU MONDE

On ne va pas vous mentir : en lançant ce sondage, nous étions à peu près sûrs que les résultats seraient inversés, que la majorité dirait son ras-le-bol de voir toujours les mêmes mondes post-apocalyptiques. Grosse erreur d'appréciation : vous en voulez encore ! À condition bien sûr d'y mettre tout de même un peu d'originalité...



37%

NON, J'EN PEUX PLUS !

Un tiers seulement pour répondre que vraiment, le « post-apo » merci mais non merci. Il faut croire que le genre vous plait plus qu'on le pensait, et c'est très bien ainsi. Quant à ceux qui, comme certains à la rédac', en ont marre, prenez votre mal en patience : les éditeurs n'ont pas l'air de vouloir ralentir la cadence.

LE TEST LECTEUR

Vous avez testé un jeu ? Envoyez-nous votre avis et votre note à redaction@videogamer.fr ou sur Facebook

Lucky Luke

WESTERN RÉTRO

Ce jeu est une pépite graphique. Les décors et personnages sont en effets très colorés. Ensuite, les thèmes musicaux m'ont beaucoup marqué, car ils sont superbes (créés par Alberto José Gonzalez, de chez Bit Managers, qui a aussi composé pour pas mal de jeux Infogrames en 8-bits sur NES et Game Boy). L'univers de la BD est quant à lui bien respecté. On retrouve pas mal de lieux emblématiques (le canyon, la ferme des « Rivaux », la diligence, Painful Gulch... et le pénitencier) mais aussi les bandits à capturer (Billy the kid, les Dalton, Pat Poker...). Les phases de gameplay sont variées et très sympathiques,

notamment le niveau du train, qu'on longe à cheval tout en tirant sur les bandits (Ça rappelle un peu *Sunset Riders*), mais aussi la Tornado et la Diligence, niveaux bien pensés également. Le seul défaut serait la difficulté, qui pourrait parfois être assez rebutante pour les plus jeunes. La présence de « continues » et de checkpoint n'aurait pas été de trop (notamment pour le niveau final du pénitencier, assez long). Dans ce cas, je recommanderais plutôt la suite du jeu, *Lucky Luke : le train des desperados*, sur le même support,

et qui corrige ces mêmes défauts en étant toutefois assez court malgré l'originalité des niveaux. J'espère que ce jeu vous a plu, ou vous plaira, si vous ne l'avez pas encore essayé.

Mathis



Support : Game Boy
Genre : Aventure
Langue : Français
Développeur : Velez & Dubail

17

“Le seul défaut serait la difficulté, qui pourrait être assez rebutante pour les plus jeunes.”

ON N'EST PAS TOUS D'ACCORD ! LE LOOK DU PROCHAIN ZELDA SUR SWITCH, ON AIME ?



Christophe Öttl

Oui ! Je ne comprends même pas pourquoi ce nouveau look fait autant jaser. C'est peut-être parce que je fais partie de ces joueurs pour qui le gameplay peut masquer n'importe quelle imperfection graphique. J'ai souvenir que *The Wind Waker* avait été au cœur d'un scandale un peu similaire en 2002, avant qu'on lui pardonne absolument tout devant le génie de sa jouabilité. Dans un cas comme dans l'autre on ne peut même pas parler d'un défaut, alors raison de plus pour ne pas boudier ce parti-pris. J'irai même jusqu'à dire que cet aspect pâte-à-modeler reflète plutôt bien le côté enfantin de l'univers et des ennemis que l'on aperçoit dans la version de 1993. Si je devais choisir, il est vrai que j'opterais pour un Link héroïque et un monde fascinant à la façon d'un *Ocarina of Time*. Je valide toutefois la démarche de Nintendo qui a eu le courage de proposer un style graphique original et même plutôt agréable, osons le dire.

Non ! Tout à fait emballé par la perspective de refaire *Link's Awakening* 25 ans après la première fois - encore désolé, Game Boy noire tant aimée que j'avais oubliée au soleil et qui ne s'en est jamais vraiment remise - je ne suis pourtant pas convaincu par la direction artistique de ce remake. Du moins, pas tout à fait. Si l'idée du flou donne un petit côté « diorama » au jeu, et si quelques éléments (papillons, petits animaux) habillent les scènes entrevues, je trouve que l'ensemble manque un peu de charme et de souplesse. Sans rien condamner car j'imagine bien l'écran de la Switch et la version finale réchauffer tout ça, ce qui nous a été montré fait un peu trop générique à mes yeux, comme si une équipe de techniciens s'était attachée à donner du volume au jeu, mais sans trop s'attarder sur sa direction artistique. Faire vibrer la fibre nostalgique est une (bonne) chose, mais on a vu des remasters et autres projets du genre plus inspirés.



Thomas Huguet



“Cet aspect pâte-à-modeler reflète bien le côté enfantin de l'univers.”

RÉAGISSEZ !
Donnez vous aussi
votre avis sur
@VideoGamerMag

LA VIDÉO DU MOIS

Dirt Rally 2.0

LANGUE DE BOIS, CONNAÎT PAS !

Ce mois-ci, nous vous proposons une vidéo de notre ami Franconen, spécialiste des jeux de course en tout genre... sauf des jeux d'arcade ! *Dirt Rally 2.0* vient de sortir et, naturellement, ce simracer a fait plusieurs vidéos que nous vous proposons de découvrir. Mais ce qui caractérise ce youtubeur - et surtout ce passionné -, c'est son discours sans langue de bois. En regardant ses vidéos, vous allez rapidement vous rendre compte que le bougre maîtrise totalement son sujet, propose des comparos, des setting et des astuces de jeu pour les amateurs de racing. Donc, si la lecture de *VIDEOGAMER* ne vous suffit pas (en même temps on n'a pas non plus 400 pages par mois !) et que vous voulez approfondir certains sujets, c'est par ici !
<https://youtu.be/OqAaX9W4tkI>



You Tube

LA QUESTION FACEBOOK

Le printemps arrive, quels sont vos jeux du moment ?



Maryline Domrane
Far Cry : New Dawn très bon jeu, on s'éclate vraiment dans cet univers.



Toto Misanthrope
Apex Legends : une bombe !



Audrey Lefebvre
Kingdom Hearts III, Metro Exodus, Far Cry : New Dawn et Anthem.



Sylvain Huor
Mario + The Lapins Crétins :

Kingdom Battle (oui, je ne suis pas très à jour) en attendant Sonic Team Racing.



Olivier Demasse
GT Sport et Wonder Boy : the Dragon's Trap sur la Master System



Alexandre Régat
Personnellement entre Crackdown 3 et Jump Force je m'éclate !



Link Le Gentil
Je m'éclate à Monster Boy sur la

Switch... Et je refais pour la 100e fois Ocarina of Time sur 3DS !



Joseph Fudali
Après les blockbusters 2018 de la PS4, je remets un peu de couleurs dans ma Switch avec... GRIS.



Jean-Philippe Blondel
FF IX sur Switch... Un classique !



Kévin Roger
Bulletstorm et Diablo III sur PS4.



C'EST UNE BONNE QUESTION !

(Merci de nous l'avoir posée)

Après, c'est ce que nous disons dans ces articles : il est devenu très rare qu'un gros titre soit catastrophique. La finition est souvent bonne. On peut ne pas accrocher, mais ça n'en fait pas un mauvais jeu. Exemple : le dernier Far Cry ne nous a pas beaucoup motivé, mais de là à lui mettre en dessous de la moyenne... Du coup c'est vrai, les sales notes sont rares. C'est plutôt une bonne nouvelle, non ?

"Salut tout le monde ! Vous pensez que l'E3 sera bien cette année ? Si Sony n'y est pas, Electronic Arts non plus, Nintendo on ne sait jamais ce qu'ils font... C'est bizarre non ? En tout cas c'est dommage, car j'adore ce

salon et les nouveaux jeux qu'on y voit. Ça m'ennuierait qu'il s'arrête."

Lou

Hello Lou ! C'est vrai que l'édition 2019 de l'E3 (le salon du jeu vidéo qui se tient à Los Angeles, pour ceux qui auraient un trou de mémoire) s'annonce curieuse. Electronic Arts ne fera pas de conférence et aura son propre événement, Sony a carrément lâché l'affaire... C'est une drôle de période qui s'annonce. Cela dit, Microsoft a promis de mettre le feu et a une grosse carte à jouer. Ubisoft a quelques belles annonces sous le coude, Bethesda nous donnera peut-être des nouvelles de Starfield et The Elder Scrolls VI... Bref, nous devrions tout de même y trouver notre bonheur !



metacritic

Les 20 meilleurs jeux vidéo actuels

Metacritic kézaco ? C'est un site qui regroupe l'ensemble des notes parues dans la presse internationale et fait une moyenne. Simple, non ?

- 1 93 Resident Evil 2 - ONE
- 2 90 Resident Evil 2 - PS4
- 3 90 Devil May Cry 5 - PC
- 4 89 NieR: Automata - Game of the Year Edition - PS4
- 5 89 Apex Legends - PS4
- 6 89 Resident Evil 2 - PC
- 7 89 Slay The Spire - PC
- 8 88 Apex Legends - PC
- 9 88 Apex Legends - ONE
- 10 87 Downwell - Switch
- 11 87 Devil May Cry 5 - ONE
- 12 87 Devil May Cry 5 - PS4
- 13 87 Assault Android Cactus+ - Switch
- 14 86 Steins;Gate Elite - PS4
- 15 86 Sunless Skies - PC
- 16 86 DiRT Rally 2.0 - PC
- 17 85 Guacamelee! 2 - ONE
- 18 85 BlazBlue: Central Fiction - Special Edition - Switch
- 19 85 Steins;Gate Elite - Switch
- 20 85 Trials Rising - ONE

Rejoignez la communauté **GAMER**
ABONNEZ-VOUS !
abo.nickelmedia.fr

NINTENDO : LES ANNONCES CHOC !

En l'espace de quelques semaines, Nintendo a dissipé une partie de l'épais brouillard qui planait sur son année 2019. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que les différentes annonces effectuées sont à la fois prometteuses et pleines de surprises. Suivez le guide...



Que les possesseurs de Switch se rassurent, la déflagration nucléaire engendrée par la sortie de *Super Smash Bros. Ultimate* n'a pas laissé un trou béant dans l'agenda de Nintendo. Certes 2019 a débuté de manière inquiétante, lorsqu'on a appris que le développement de

“La Switch compte proposer du lourd en 2019 et qu'on se le dise, la petite console hybride en a encore sous le Joy-Con !”

Metroid Prime 4 avait finalement été confié à Retro Studios pour être repris de zéro. Mais depuis, la société s'est faite beaucoup plus rassurante en multipliant les annonces de poids, tandis qu'un improbable rapprochement avec Microsoft semble en passe de se concrétiser en vue de lui ouvrir les portes d'un catalogue que l'on pensait réservé à la Xbox One et au PC (voir encadré).

LE CALENDRIER SE REMPLIT

En marge de cette actualité brûlante qui mêle multimédia, exclusivités et

réalité virtuelle, et sur laquelle nous revenons en détails dans les pages qui suivent, Nintendo a profité de ces dernières semaines pour commencer à remplir le planning de sorties de la Switch. Après *Yoshi's Crafted World*, qui a malheureusement débarqué trop tard pour être testé dans le magazine que vous tenez entre les mains, la console accueillera en effet *BOXBOY! + BOXGIRL!*, la suite d'un excellent jeu de plateforme/ réflexion, *Marvel Ultimate Alliance 3*, le perturbé mais non moins magnifique *Hellblade* ou encore *Rune Factory 4* (qui sera suivi plus tard d'une suite inédite). On retiendra également le magnétisme que continue d'exercer la firme de Kyôto sur la scène indé

(*Deltarune* qui donne la priorité à la Switch plutôt qu'aux autres consoles), ainsi que la proximité affichée avec Square Enix. Entre l'annonce des dates de sorties des portages de *Final Fantasy IX* et *VII*, l'officialisation de l'arrivée de *Dragon Quest Builders 2* sous nos latitudes, et les présentations exclusives d'*Oninaki* (le nouveau jeu du studio Tokyo RPG Factory, réalisé par l'un des papas de *Chrono Trigger* et *Parasite Eve*) et *Dragon Quest XI S : Les Combattants de la Destinée – Edition Ultime*, les deux géants japonais semblent marcher main dans la main. Clairement, la Switch compte proposer du lourd en 2019. Ça a d'ailleurs déjà commencé de la plus belle des manières avec la sortie surprise du très addictif *Tetris 99*, une déclinaison Battle Royale du célèbre puzzle game qui a été offerte à tous les abonnés du Nintendo Switch Online. Qu'on se le dise, la petite console hybride en a encore sous le Joy-Con.

Preuve que les relations entre Square Enix et Nintendo sont bonnes, le spécialiste du RPG a attendu un Nintendo Direct pour dévoiler *Oninaki*.

Izneo

ÇA BULLE POUR LA SWITCH

Lentement mais sûrement, la Switch ajoute à son arc des cordes qui sortent du cadre strict du jeu vidéo.

Ainsi, après YouTube en fin d'année dernière, et en attendant l'arrivée probable et tant attendue de Netflix, c'est izneo qui a tout récemment eu droit de proposer une application gratuite à récupérer sur l'eShop. Pour ceux qui ne le sauraient pas, derrière ce nom mystérieux se cache rien de moins que la plus grande bibliothèque virtuelle exclusivement dédiée au 9e art. Bandes-dessinées, mangas, comics, webtoons, en tout, ce sont plus de 30 000 volumes qui

sont proposés à l'achat. Un abonnement, le pass izneo, permet quant à lui d'accéder librement à 3300 albums pour 9,99 € par mois. Avec des séries prestigieuses comme *Astérix*, *Spirou et Fantasio*, *Largo Winch*, *Dragon Ball*, *L'Attaque des Titans* ou encore *Walking Dead*, le service mérite carrément que l'on s'y intéresse, d'autant que des sorties viennent régulièrement l'alimenter. Petits reproches propres à cette version Switch de l'application : la non-reconnaissance du tactile et

l'impossibilité de bouquiner en étant hors-ligne, même lorsque l'album a été téléchargé sur la console. Espérons maintenant que

d'autres acteurs comme ADN, Crunchyroll et beIN Sports suivront le pas.



Kit VR Nintendo Labo

À L'ASSAUT DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE !

Nintendo ne fait rien comme les autres et il le prouve une nouvelle fois en investissant le marché de la réalité virtuelle de manière surprenante.

Plutôt que de miser sur un casque onéreux, le constructeur japonais proposera en effet dès le 12 avril une solution qui n'est pas sans rappeler le Google Cardboard. L'idée, ici, est d'initier les enfants à cette technologie à travers le prochain kit Nintendo Labo, lequel comptera jusqu'à six Toy-Con différents pour proposer des expériences que l'on imagine courtes mais ludiques. Il sera ainsi question de repousser une invasion

extraterrestre avec le Canon Toy-Con ou encore de prendre des clichés sous-marins avec l'Appareil photo Toy-Con. À noter que différents packs seront proposés dans le commerce. Les plus fortunés pourront se tourner vers le kit VR, tout court, qui contient la paire de lunettes dans laquelle il faut glisser la Switch, ainsi que l'ensemble des mini-jeux imaginé par la firme. Les autres prendront la température avec le kit VR – Ensemble de base +

Canon, qu'ils pourront ensuite compléter en s'offrant deux Ensemble Additionnel contenant deux Toy-Con chacun. Nintendo précise enfin qu'il sera possible

de se passer des lunettes VR et de leur préférer un simple étui où placer la console afin de profiter des expériences en 2D.



“L'idée est d'initier les enfants à la VR à travers le prochain kit Nintendo Labo.”

Super Mario Maker 2

LE RETOUR DU MARIO 2D ULTIME

Après avoir connu le succès sur Wii U et 3DS, *Super Mario Maker* débarque sur Switch : bonne nouvelle !

Le concept de *Super Mario Maker*, qui est de se fabriquer ses propres niveaux de *Super Mario* en 2D puis de les partager avec le reste du monde, est beaucoup trop puissant pour rester cantonné à la Wii U et à la 3DS. C'est pourquoi Nintendo lui offrira une suite taillée pour la Switch au début de l'été. Très sobrement baptisé *Super Mario Maker 2*, ce nouvel opus promet d'intégrer de nombreux objets, outils et fonctionnalités inédits, parmi lesquels on

trouvera notamment des éléments empruntés à *Super Mario 3D World*. Outre la possibilité de parcourir les niveaux

dans le costume irrésistible de Mario Chat, on n'imagine que

l'interface sera aussi retravaillée pour palier à l'absence de stylet.



Fire Emblem : Three Houses

TROIS SALLES, TROIS AMBIANCES ?

Avec un peu de retard, *Fire Emblem : Three Houses* sera néanmoins l'une des sorties de Nintendo en 2019 sur Switch.

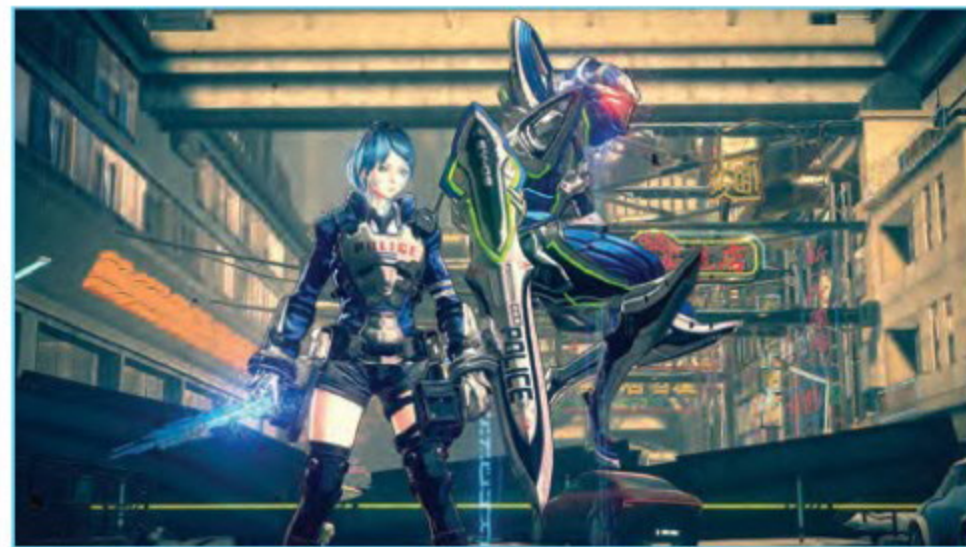
Retardé une première fois au printemps 2019, *Fire Emblem : Three Houses* connaît un second contretemps qui amène finalement sa sortie au 26 juillet. Un délai supplémentaire qui semble trouver son explication dans la taille de l'aventure, laquelle demandera au joueur d'embrasser le rôle d'un instructeur dans une académie militaire. En plus des traditionnelles batailles, qui verront ici l'introduction de troupes de

soutien pour épauler les différents

persos, il sera question d'entraînement mais aussi de tisser des liens d'amitié afin de pouvoir s'entraider plus facilement sur les champs de bataille. A priori, ce Tactical-RPG demandera également au joueur d'effectuer des choix, à commencer par celui de la maison parmi les trois proposées à laquelle il souhaite dispenser son savoir. Nous ne savons pas pour l'heure ce qu'implique cette décision, mais il y a de fortes chances pour que ce nouvel épisode propose de vivre un même conflit au travers de trois perspectives sensiblement différentes.



La Switch manque de RPG d'envergure et originaux, ce *Fire Emblem* est là pour ça.



Astral Chain

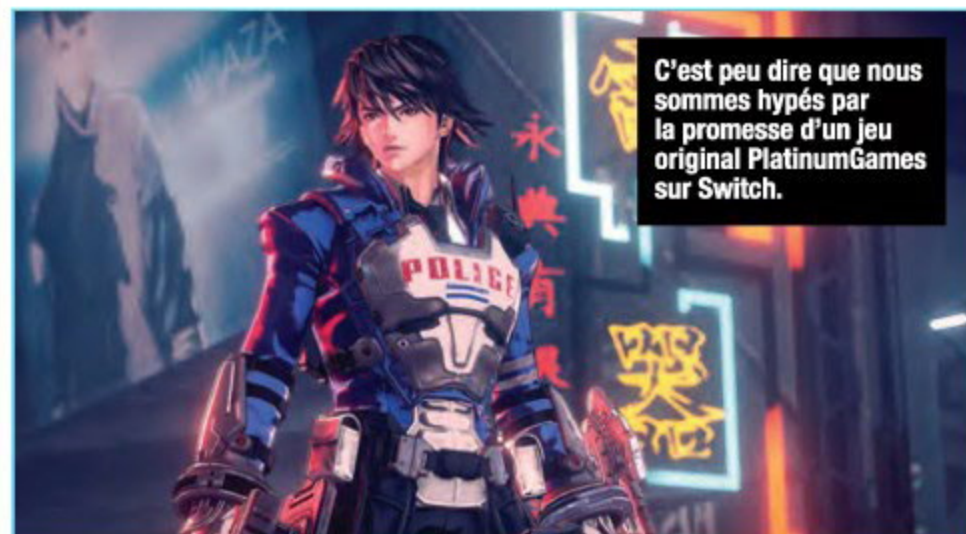
NOCES DE PLATINE

Décidément, la relation entre Nintendo et PlatinumGames est pleine de surprises...

Outre *Bayonetta 3*, dont on ne sait rien si ce n'est que les développeurs cravachent dur, le studio fondé par les anciens employés de Capcom développe en exclusivité pour la Switch un certain *Astral Chain*. D'ores et déjà attendu pour le 30 août, ce jeu d'action supervisé par Hideki Kamiya et réalisé par Takashi Taura (*Metal Gear Rising*, *NieR Automata*) proposera une action nerveuse, qui se démarquera notamment

par le fait que le protagoniste (masculin ou féminin) est accompagné en permanence par son Legion, une sorte de mecha contrôlée par l'IA. Il lui faudra au moins ça pour endiguer la menace extraterrestre qui plane sur la ville futuriste d'Ark, où se déroule l'aventure. À noter que le character design de cette nouvelle licence a été confié au talentueux Masakazu Katsura qui officiait sur *Zetman* et *Video Girl Ai*.

“Ce jeu d'action est supervisé par Hideki Kamiya et réalisé par Takashi Taura.”



C'est peu dire que nous sommes hypés par la promesse d'un jeu original PlatinumGames sur Switch.

Pokémon Épée et Bouclier

AUX ARMES ET CAETERA !

Amis dresseurs tenez vous prêts, les *Pokémon* seront bel et bien là cette année encore.

La nouvelle génération de *Pokémon* est placée sous le signe de l'Épée et du Bouclier. Attendu exclusivement sur Switch, ce diptyque emmènera les dresseurs en herbe dans la région de Galar, où ils pourront rencontrer, au détour de villes modernes, de vastes plaines et des montagnes enneigées, des monstres de poches inédits. Parmi eux se

trouveront notamment Ouistempo, Flambino et Larméléon – respectivement starter de type Plante, Feu et Eau –, tandis qu'il sera bien évidemment question de partir à la conquête de différentes arènes. Programmés pour les fêtes, *Pokémon Épée et Bouclier* pourraient être précédés par d'autres jeux tirés de la licence dans le courant de l'année.



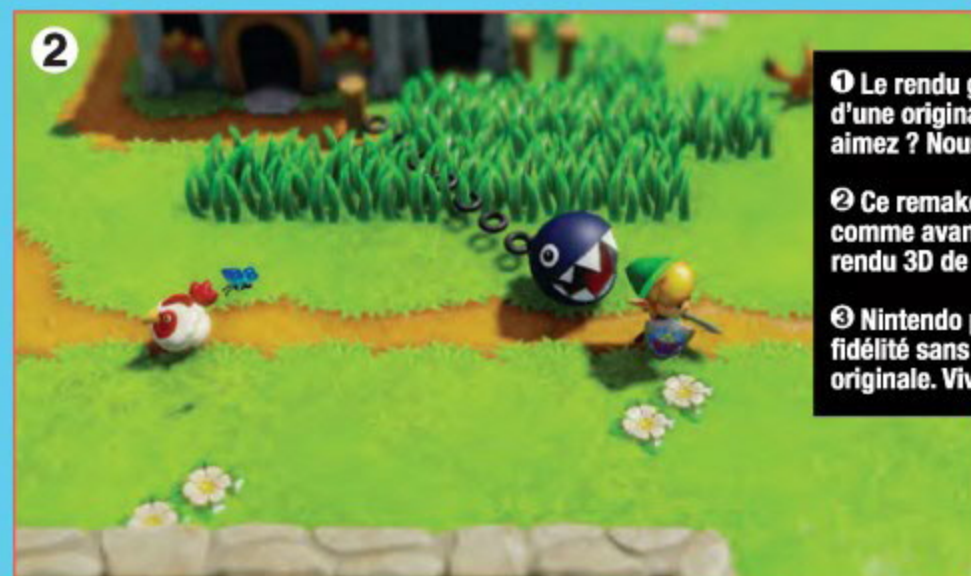
The Legend of Zelda : Link's Awakening

LE ZELDA QU'ON N'ATTENDAIT PAS

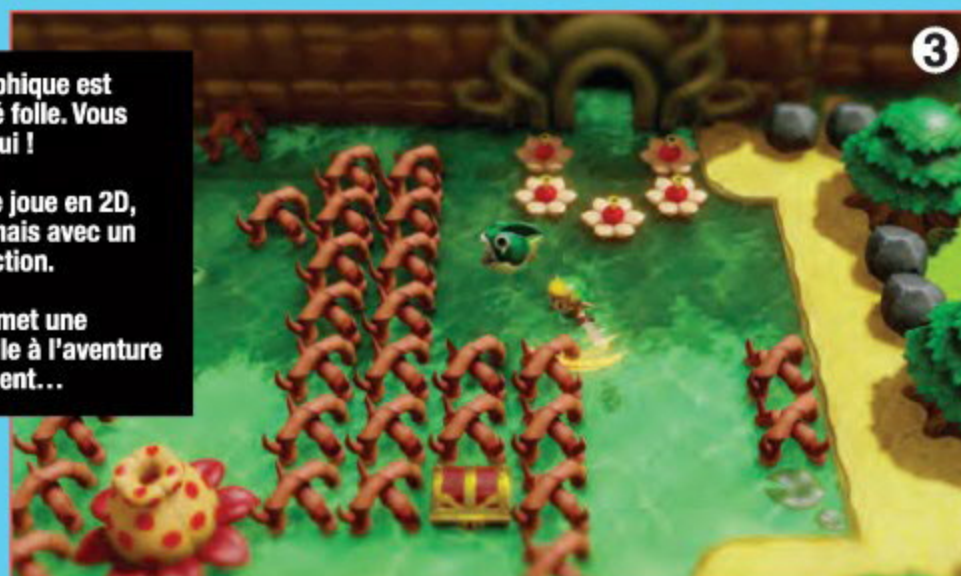
Après le Game Boy, *Zelda Link's Awakening* s'offre un portage sur Switch inattendu, aux graphismes incroyables. Prometteur !

Les rumeurs évoquaient une remasterisation de *Skyward Sword*, voire des portages des *Wind Waker* et *Twilight Princess* déjà retapés à l'époque de la Wii U. Finalement, le prochain *Zelda* à débarquer sur Switch ne sera aucun de ces trois-là, puisque c'est à un remake de l'onirique *Link's Awakening* auquel nous aurons droit cette année. Premier épisode nomade la saga *Zelda*, ce titre sorti originellement en

1993 sur le Game Boy monochrome avait su marquer les esprits par son ambiance étrangement mélancolique et son côté ramassé qui offrait un véritable concentré de la série. Drapé d'une direction artistique résolument moderne (et qui ne manquera pas de faire débat), cette nouvelle version devrait néanmoins s'attacher à proposer une expérience sensiblement identique à celle de l'époque, à la touffe d'herbe près.



❶ Le rendu graphique est d'une originalité folle. Vous aimez ? Nous, oui !
❷ Ce remake se joue en 2D, comme avant, mais avec un rendu 3D de l'action.
❸ Nintendo promet une fidélité sans faille à l'aventure originale. Vivement...



Nintendo & Microsoft Xbox

VERS UNE IMPROBABLE ALLIANCE ?

Microsoft et Nintendo embarqués sur le même bateau... Décidément l'industrie du jeu vidéo est pleine de surprises !

On le savait, Microsoft a l'intention de proposer un environnement multiplateforme pour amener les fonctionnalités du Xbox Live (Succès, liste d'amis, clubs) sur les terminaux iOS et Android, ainsi que sur Switch. Mais il semblerait que la firme de Redmond veuille en réalité faire bien plus que cela. Il s'agit de la rumeur qui fait le plus de bruit dans l'industrie du jeu vidéo en ce début d'année : Nintendo et la firme de Redmond seraient en passe de conclure une alliance historique ! Non pas pour développer une console commune, mais plutôt pour que le Xbox Game Pass débarque sur

Switch. Par l'intermédiaire du Project xCloud – une plateforme en développement dont le but est de rendre accessible aux appareils mobile les jeux du Microsoft Store – et grâce à la technologie du streaming, donc, le géant américain compterait mettre à disposition d'une console rivale une large partie de son catalogue (ainsi que celui des éditeurs tiers partenaires, au passage). Une stratégie incompréhensible ? Une stratégie on ne peut plus habile, en fait. En agissant ainsi, Microsoft ferait un premier pas significatif vers la création d'un « Netflix du jeu vidéo » avec comme objectif, à terme, de se détacher du

hardware afin de mieux se concentrer sur la production et la diffusion de contenu, et donc sur la vente d'abonnements. Du côté de Nintendo, accueillir cette solution de cloud gaming permettrait à la Switch de contourner ses limitations techniques, et donc de faire tourner des jeux visuellement bien plus ambitieux que ce qu'elle est capable de proposer actuellement.

Un deal gagnant/gagnant, en somme, dont l'officialisation pourrait avoir lieu dès cette année. A noter enfin que cet hypothétique partenariat pourrait également prendre la forme de portages natifs de jeux Microsoft vers la Switch, parmi lesquels on trouverait *Ori and the Blind Forest*, *Cuphead*, et peut-être même une licence majeure (*Halo*, *Gears of War* ou *Forza*). Vivement l'E3.

“Un deal gagnant/gagnant dont l'officialisation pourrait avoir lieu dès cette année.”



❶ Si l'on en croit les rumeurs, *Ori and the Blind Forest* fait partie des jeux symbolisant ce rapprochement entre Microsoft et Nintendo.

❷ Le cloud gaming est déjà une réalité sur Switch. Au Japon, Capcom et Ubisoft ont tenté l'expérience avec *Resident Evil 7* et *Assassin's Creed Odyssey*.



LDLC.com

VOTRE EXPERT INFORMATIQUE

À LA CONQUÊTE DE VOTRE AVENIR !

SOYEZ STRATÉGIQUE, OUVREZ VOTRE BOUTIQUE



Leader spécialiste
informatique



Relation
de proximité



Qualité de conseil
et de services



Equipe de
passionnés

CONTACTEZ-NOUS !

04 26 68 17 81 - FRANCHISE@LDLC.COM

www.franchise.ldlc.com

Le mois en CHIFFRES

50

En millions, le nombre de joueurs inscrits sur *Apex Legends* un mois après sa sortie. Énorme chiffre, même si l'on ne sait pas combien y jouent encore...



92

En Go, le poids total de *The Division 2* sur PS4, hors patch day one ! Le chiffre est élevé, et fait encore plus tiquer quand on sait que sur PC et Xbox One, il se limite à 52Go...

300 000

Les ventes de *GRIS*, ce joli titre de plate-forme espagnol auquel nous avons mis 18/20 dans *VIDEOGAMER* 73. Deux bonnes raisons de l'essayer !

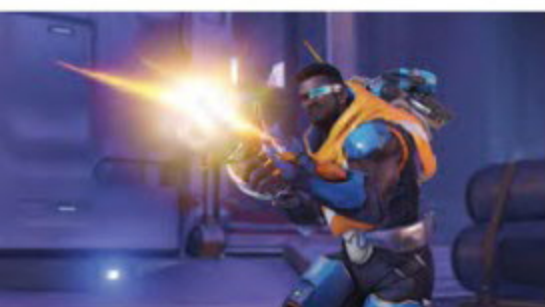


2

En millions, ce sont les ventes de *Kingdom Come : Deliverance* en un an. Warhorse Studios s'en félicite, et en profite pour annoncer son rachat par THQ Nordic.

13

L'*Overwatch* League a repris et pour sa semaine de lancement en février, elle a été suivie par 13 millions de spectateurs, sur Twitch et autres.



Assassin's Creed 3 Remastered

AVANT LA RÉVOLUTION

C'était une autre époque, celle d'une série centrée sur le parkour qui n'avait pas encore fait sa mue vers l'action-RPG. *Assassin's Creed 3* ressort en version remastered, faut-il craquer ?

Assassin's Creed 3 est un titre particulier pour *VIDEOGAMER* puisqu'il est sorti en octobre 2012, quelques semaines seulement avant notre premier numéro. C'est donc le dernier épisode de la saga à être sorti avant que nous puissions les suivre – le suivant ce sera *Assassin's Creed IV Black Flag*, noté 18/20 dans *VIDEOGAMER* 12. Si *Assassin's Creed 3* est particulier, c'est aussi parce que d'une certaine manière, il vient conclure l'arc narratif amorcé par le premier épisode de série, celui de Desmond Miles, l'assassin du temps présent. Les volets suivants feront les choses autrement, en minimisant les scènes « actuelles » avec de courts moments dans les locaux d'Abstergo. Enfin, *Assassin's Creed 3* n'est pas n'importe quel jeu car il est celui qui introduit les séquences

navales, qui seront reprises dans plusieurs épisodes jusqu'au dernier, *Assassin's Creed Odyssey*, sorti en octobre 2018. Bref, ce troisième épisode – en fait le cinquième si l'on compte les suites non numérotées d'*Assassin's Creed 2* – n'est pas anodin. Il est donc intéressant de le voir revenir aujourd'hui en version remastered, d'abord sur PS4, Xbox One et PC (le 29 mars) puis sur Switch (le 21 mai). Reste une question : est-ce un bon jeu ? Oui, même si au fil du temps la critique a semblé relativiser l'engouement des tests de 2012. Certains apprécient toujours l'époque et les décors – les États-Unis au moment de la Révolution américaine – et louent la diversité proposée par le gameplay, d'autres notent la faiblesse du héros (Connor, pas aussi charismatique qu'Altair et Ezio) et la confusion de l'intrigue, une constante de la série.

Toujours est-il que ce remaster propose le jeu en 4K, un nouveau moteur, une amélioration des mécaniques de jeu et, en termes de contenu, « le jeu complet ainsi que les missions solo Benedict Arnold et les secrets cachés, La Tyrannie du Roi Washington et *Assassin's Creed III Liberation Remastered*, » aka les aventures d'Aveline. Un programme complet pour qui souhaite rattraper un épisode majeur de la saga. **C.C.**

INFOGAMER

C'est toujours un plaisir de rejouer en 4K à un vieux *Assassin's Creed*, en l'occurrence le troisième épisode. Les aventures de Connor avaient marqué un tournant dans la série en 2012, signant la fin de Desmond Miles et l'arrivée des batailles navales. Ce remaster intègre tout ce qu'il faut sur le fond et la forme.
Sortie : 29 mars (PC, PS4, One), 21 mai (Switch)
Supports : PS4, One, PC, Switch
Genre : Action-aventure
Dév. : Ubisoft Barcelone

“Assassin's Creed 3 est l'épisode qui a introduit les séquences navales.”



❶ Les combats d'*Assassin's Creed 3* sont « à l'ancienne », donc assez simples.

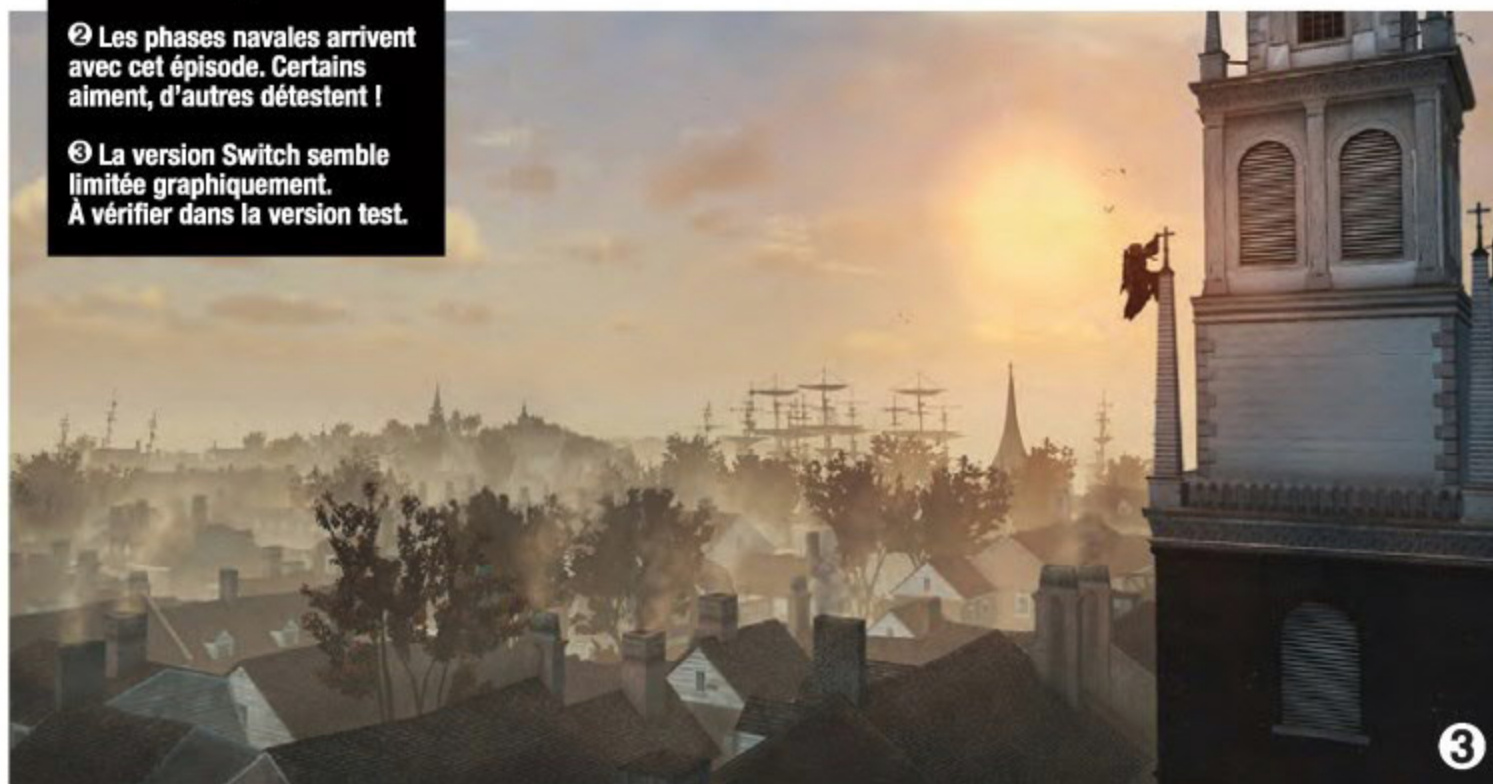
1



2

❷ Les phases navales arrivent avec cet épisode. Certains aiment, d'autres détestent !

❸ La version Switch semble limitée graphiquement. À vérifier dans la version test.



3

SIMPLE JOUEUR OU VRAI GAMER ?

ABONNEZ-VOUS DÈS AUJOURD'HUI AU MAGAZINE #1 DES GAMERS



ÉCONOMISEZ 33%

SUR LE PRIX DE VENTE AU NUMÉRO

PROFITEZ DE TOUS LES AVANTAGES DE L'ABONNEMENT :

- 1 Réalisez une économie appréciable sur le prix de vente au numéro
- 2 Votre magazine est livré directement chez vous
- 3 Recevez vos numéros avant leur parution en kiosque
- 4 Ne manquez aucun numéro
- 5 Vous êtes garanti contre toute hausse du prix au numéro

3 MOYENS FACILES DE S'ABONNER

1. Directement en ligne

www.abo.nickelmedia.fr

2. Par téléphone

01 44 70 72 32

3. Par courrier ou email

✓ Complétez et envoyez le bulletin ci-dessous à :
VIDEOGAMER - 56 rue du Rocher
75008 Paris

✓ Alternativement, vous pouvez scanner votre bulletin et nous l'adresser par email à :
abo@nickelmedia.fr

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
VIDEOGAMER - 56, rue du Rocher - 75008 Paris

☐ OUI je m'abonne à **VIDEOGAMER** pour **12 numéros** au prix de **39,90€** au lieu de ~~60€~~*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous

☐ Mme ☐ M. (*) Champs obligatoires

Nom* :

Prénom* :

Société :

Adresse* :

Code Postal* : Ville* :

Email* :

☐ Je souhaite recevoir en avant-première les offres de Nickel Media

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

☐ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **NICKEL MEDIA**

☐ Carte bancaire n°

Date de validité :
(validité minimale 2 mois)

Cryptogramme :
(3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Date et signature obligatoires :

* 12 numéros à 5€.
Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/05/2019. Pour l'étranger, tarifs disponibles sur : abo.nickelmedia.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut, il ne pourra être mis en place.



On s'est posé la QUESTION

Verra-t-on EA à l'E3 ?

Electronic Arts sera bien au rendez-vous californien du jeu vidéo, mais pas avec le même dispositif que d'habitude. Exit la grande conférence de presse, la compagnie se concentre cette année sur son festival EA Play qui aura lieu du 8 au 9 juin en parallèle à l'E3. Pour les grosses annonces de l'éditeur, il faudra attendre « les nombreuses diffusions en direct » que nous promet EA.

Le Battle Royale de Battlefield V, c'est pour bientôt ?

Le mode appelé « *Firestorm* » est peut-être déjà publié à l'heure où vous lisez ceci. En même temps, vu la fuite monstrueuse dont a été victime ce dernier, on voit mal DICE faire trainer l'affaire. Une courte vidéo de présentation a été diffusée bien avant l'heure, dans laquelle on pouvait découvrir les objectifs et les mécaniques du mode. À première vue, la formule des Suédois n'a rien d'extraordinaire par rapport à ses concurrents. On vous en parle page 59 dans notre dossier Battle Royale.

Blizzard va-t-il si mal ?

Le groupe Activision-Blizzard « pète la forme » après une année 2018 record et pourtant le studio californien réagit comme s'il était sur le point de fermer boutique. Ce sont 209 emplois qui ont sauté rien qu'aux États-Unis. Hormis le développement, pratiquement tous les secteurs de la société sont touchés. Cette vague de licenciement accompagne une campagne de restructuration du groupe qui paraît plus que jamais abusive.



Final Fantasy XV UN DERNIER DLC

Le prochain DLC de *Final Fantasy XV*, c'est tout de suite. L'occasion de plonger dans le passé à la rencontre d'un Ardyn (le grand méchant de l'histoire) plus jeune mais pas plus sympathique.

Souvenez-vous, début novembre 2018. Les nouvelles n'étaient pas bonnes chez Square Enix. On apprenait coup sur coup que Hajime Tabata quittait ses fonctions de réalisateur sur *Final Fantasy XV*, en plus de démissionner de Luminous Productions, la filiale en charge du jeu, pour créer sa propre boîte baptisée JP Games. L'annulation de trois DLC sur quatre dans la foulée n'a rassuré personne mais depuis, la situation sent un peu moins le roussi. En tout cas Square Enix a su tourner la situation à son avantage en préparant un livre prévu pour le 25 avril prochain qui racontera les événements censés figurer dans les DLC supprimés de *Final Fantasy XV* et même ceux du contenu additionnel survivant.

❶ Square Enix a teasé ce DLC avec un court-métrage d'animation long d'un bon quart d'heure.

❷ L'un des nouveaux personnages du DLC n'est autre qu'Aera Mils Fleuret, la fiancée aimante d'Ardyn.

❸ Il y a un petit côté Jésus dans cette image, alors que notre personnage n'a rien d'un saint...

À ce propos, la fameuse extension, l'épisode Ardyn dont il est question aujourd'hui, a l'air de bien se porter. Disponible depuis le 26 mars, elle nous renvoie dans un *Insomnia* vieux de 35 ans à l'époque où Ardyn est libéré d'une captivité longue de 2000 ans. Un peu en colère forcément, et désormais conscient d'une vérité qui fait tâche, le bonhomme entame sa vendetta contre le royaume de Lucis. Un scénario que l'on connaît bien puisque son objectif est à peu près le même que dans l'histoire principale, mais le DLC vient quand même donner du contexte à cette situation manichéenne et dévoile au passage quelques qualités du personnage. Le gameplay de cet anti-héros est un très bon exemple. Avec des techniques aux noms aussi exotiques que Shadow Move et Daemonification, Ardyn est un personnage très

mobile et capable de neutraliser ses adversaires pour les rendre passifs. À noter que ce DLC « narratif » est le dernier de son espèce selon les plans de Square Enix pour *Final Fantasy XV* et qu'en toute logique, il devrait coûter 5 petits euros comme les autres. **C.Ö.**

INFOGAMER

Même si les joueurs ont dû faire une croix sur les DLC de Noctis, Lunafreya et Aranea, ils n'ont pas tout perdu avec l'histoire du bad guy de service. Un peu de background pour comprendre la rage d'Ardyn envers la famille royale, ce n'est pas de refus. Les autres peuvent toujours se tourner vers le futur bouquin qui paraîtra en avril.

Sortie : Disponible
Supports : PC, One, PS4
Genre : RPG
Développeur : Square Enix



LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO



En vente chez votre marchand de journaux
Également disponible en édition numérique sur



lekiosk.com

ePresse.fr

epresse.fr

Dragon Ball Legends

CE QUI SE PASSE À VEGAS...

Showdown, un tournoi pour réunir la crème des joueurs de *Dragon Ball*. Mais pas forcément sur le jeu auquel vous pensez.

L'astuce, c'est qu'il ne s'agit pas d'un des jeux de combat traditionnels de la licence, de *Dragon Ball FighterZ* ou autre. Non. Le tournoi dont il s'agit se joue sur *Dragon Ball Legends*, un jeu de combat à base de cartes sorti en 2018 sur iOS et Android. Le titre jouit d'une belle popularité auprès des

joueurs, assez pour que son éditeur Bandai Namco organise, le 25 mai, un tournoi international de *Dragon Ball Legends* à Las Vegas ! Les épreuves qualificatives ont eu lieu du 6 au 13 mars si bien qu'à l'heure où vous lisez ces lignes, les participants au Showdown (le nom du tournoi final) sont connus et ils sont 16,

venants de tous les continents. Le tournoi aura lieu à l'HyperX Esports Arena Las Vegas, située dans l'hôtel et casino Luxor. La classe.

L'eSport se pratique aussi sur mobile, en l'occurrence sur le titre *Dragon Ball Legends*.



Gamers Assembly

JOYEUX ANNIVERSAIRE

La LAN party la plus célèbre de France fête ses 20 ans, et elle se porte mieux que jamais !



Créée en 2000 à une époque où l'eSport était un gros mot et où les joueurs PC s'affrontaient dans d'obscures LAN party, la Gamers Assembly est devenue un événement incontournable de la scène compétitive française. Située à Poitiers, elle fête cette année sa 20e édition, qui se tiendra du 20 au 22 avril. 450 bénévoles vont faire vivre l'événement, « 3 jours de compétitions et de célébration

autour de l'univers vidéoludique » dicit ses organisateurs. Au programme : 23 tournois professionnels (*Fortnite*, *Rainbow Six : Siege*, *StarCraft II*, *League of Legends*, etc.), la Coupe de France de cosplay, un trophée des seniors, du rétrogaming et cette année, un espace « inclusion » autour de thématiques comme l'e-sport féminin, la mixité, le handicap. Joyeux anniversaire !

Fortnite

LA FOLIE DES GRANDEURS

Le Battle Royale numéro un prépare une année à 100 millions de dollars de cashprize.

En février, *Fortnite* a été bousculé par l'arrivée d'*Apex Legends*. Mais Epic Games a vite réagi. D'abord en publiant des chiffres de fréquentation dantesques (7,6 millions de joueurs en simultané le 16 février, un record), ensuite en dévoilant le programme de la Fortnite World Cup, censée faire gagner 100 millions de dollars sur l'année. Vous êtes prêts ? Go ! La compétition commencera par dix sessions hebdomadaires de qualification ouvertes, du 8 avril au 16 juin. Chaque semaine, un million de dollars sera mis en jeu. Ensuite, les 100 meilleurs joueurs solo et les 50 meilleures équipes en duo participeront à la finale de la Fortnite World Cup à New York les 26 et 28 juillet. À la clé, un cashprize de 30 millions de dollars. Epic précise que « chaque joueur repartira avec au moins 50 000 dollars, tandis que le champion en solo de la Fortnite World Cup recevra 3 millions de dollars. » Et si vous avez fait le calcul et que vous n'arrivez pas à 100 millions de dollars, c'est normal. Epic conclue avec la cerise sur le gâteau : « nous allons continuer à proposer des tournois dotés d'un million de dollars de cashprize toutes les semaines jusqu'à la fin de l'année ». Vous savez ce qui vous reste à faire...



StarCraft II ENFIN LA VICTOIRE

Début mars se tenait l'Intel Extreme Masters XIII (IEM) de Katowice en Pologne, un tournoi majeur de StarCraft II. C'est le joueur de Zerg sud-coréen Eo « soO » Yoon Soo qui l'a emporté, mettant fin à une série de neuf 2e places consécutives dans les grands tournois StarCraft II (!) et empochant au passage la coquette somme de 150 000 dollars. Quelle obstination !

Tennis World Tour UNE FINALE À ROLAND !

Les Roland-Garros eSeries by BNP Paribas reviennent pour une 2e édition.

Nous n'avons pas été tendre l'an passé avec *Tennis World Tour*, le jeu de tennis de Bigben. Pour autant, le titre trace son chemin et se paie même le luxe d'une compétition eSport, la Roland-Garros eSeries by BNP Paribas. L'évènement revient cette année et sa finale se jouera à

Roland-Garros, durant le « vrai » tournoi du Grand Chelem. D'ici là, les phases de qualification nationales se tiennent (en mode online sur PS4) depuis février dans 10 pays dont la France bien sûr et deux petits nouveaux, l'Allemagne et les Etats-Unis. Les huit meilleurs joueurs de



L'avantage de jouer sur *Tennis World Tour*, c'est qu'on peut faire gagner Gaël Monfilis.

chaque pays vont se rencontrer pour une finale « physique » nationale durant le printemps, et la finale internationale se tiendra comme nous le disions à Roland-Garros, en mai. 5000€

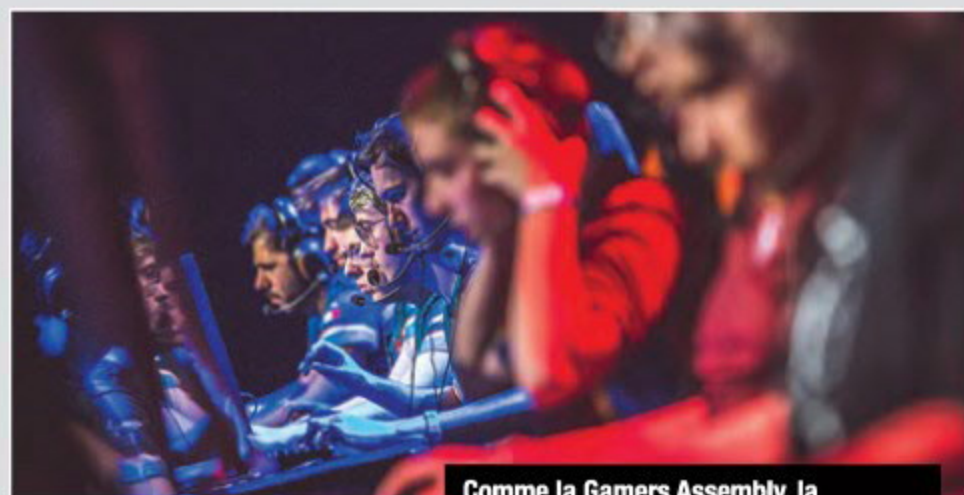
sont prévus pour le vainqueur ! À noter qu'en marge du tournoi, Bigben a annoncé la sortie le 16 mai prochain de *Tennis World Tour : Roland-Garros Edition* sur PS4, Xbox One, Switch et PC.

DreamHack France L'AUTRE LAN FRANÇAISE

L'eSport en France, c'est aussi à travers la DreamHack !

Nous évoquons dans ces pages la 20e édition de la Gamers Assembly qui se tiendra en avril à Poitiers. Mais la scène eSport se retrouvera aussi en mai à Tours pour la nouvelle édition de la DreamHack. Cette 5e DreamHack France se déroulera du 17 au 19 mai au Parc des Expositions de Tours. Le jeu star du salon c'est *Counter Strike GO*, avec ses 100 000 dollars de cashprize et « les meilleures équipes professionnelles de la spécialité ». Mais d'autres titres seront en compétition dont *League of Legends*, *PUBG* (chacun avec 10 000 euros de cashprize) ou encore *SoulCalibur* et *Super Smash Bros* (3000€).

Les organisateurs de la DreamHack France précisent que « le public pourra jouer à tous les titres de la LAN Party en Free Gaming ».



Comme la Gamers Assembly, la DreamHack France reste centrée PC, malgré quelques tournois sur consoles.



Le top 10 des jeux «WTF» SI SI, ILS EXISTENT !

Pourquoi toujours courir après des jeux sérieux quand le vivier des jeux stupides n'a jamais été aussi gros ? On vous invite à vous retourner le cerveau avec notre sélection de titres qui ont repoussé la bizarrerie (et souvent le comique) suffisamment loin pour en faire une discipline olympique.

1 Goat Simulator ON NOUS PREND POUR DES CHÈVRES

Le champion toutes catégories s'appelle Goat Simulator et il fait régner sa loi sur les jeux «WTF» depuis 2014 avec des chèvres totalement folles. Héritier de Garry's Mod et de la grande famille des jeux à la physique déplorable, le titre n'a aucun but sinon faire n'importe quoi sur un terrain de jeu propice. Coffee Stain Studios force le respect en ayant réussi à décliner son concept à la naphtaline à travers quatre extensions qui donnent encore plus de prétextes pour mettre votre mammifère dans des situations incongrues.

Les développeurs de *Goat Simulator* corrigent tous les bugs, excepté les plus drôles qui sont précieusement conservés.

2 Muscle March SCHWARZY APPROUVE

On connaît Bandai Namco pour tout un tas de bons jeux mais c'est aussi lui qui a développé et édité ce pur chef-d'œuvre qu'est *Muscle March*. On aurait donné cher pour voir dans quelle condition a été créée cette merveille mettant en scène des bodybuilders poursuivant un voleur de boisson protéinée. Un scénario en or qui cache un jeu de chorégraphie à l'esthétique huilée...

3 Octodad : Dadliest Catch À PLUSIEURS

Père, époux et pieuvre, Octodad est tout cela à la fois. Une vie bien difficile à gérer pour un mollusque, qui en plus du reste est poursuivi par son voisin fan de produits de la mer. Le pitch de base est déjà bien relevé, mais ce sont les contrôles du poulpe qui font passer ce jeu dans la catégorie bizarre/drôle. Se mouvoir ou prendre des objets demande une coordination à toute épreuve, à tel point qu'*Octodad* peut se jouer à quatre, chacun ayant le contrôle d'un membre.

4 Bum Simulator DE MAUVAIS GOÛT

Une idée stupide et du mauvais goût, tout ce que l'on aime. Vous incarnez ici un SDF dont les principaux hobbies sont la construction d'abris, fouiller dans les poubelles et bien sûr fumer des culs de clope qui traînent par terre. Insulter des inconnus et faire la manche fait aussi partie de vos incroyables compétences, qui comptent toutefois d'authentiques super-pouvoirs comme la tornade de pigeons..

5 Postal 2 COLISSIMO DE L'EXTRÊME

De base, *Postal 2* est un jeu parfaitement recommandable dans lequel notre héros, le postal dude, doit accomplir des tâches on ne peut plus banales. C'est généralement sur un malentendu que la situation vous échappe, menant à des scènes aussi violentes que barrées qui n'ont rien à envier à *Serious Sam*.



Vous pensez qu'il faut de l'adresse pour aller plus loin ? Que nenni ! C'est de chance et de patience dont vous aurez besoin.

“Il faut être sacrément perché pour penser à un concept pareil... et un peu aussi pour y jouer.”

Forcément, les gars auraient fait un jeu de gestion de tomates bio, personne n'en aurait entendu parler...

10 Genital Jousting TÊTES DE B...

Nous en avons déjà parlé, mais Genital Jousting n'a jamais été autant à sa place dans un classement. On ne vous rappelle pas le principe du jeu, il est interdit au moins de 18 ans, mais on remarque qu'il fallait être sacrément perché pour penser à un concept pareil, et probablement un peu aussi pour y jouer. Si vous ne vous arrêtez pas au fait de contrôler un corps caverneux à la libido débordante, Genital Jousting reste un party-game étrangement bon.



6 Getting over it POURQUOI TANT DE HAINE ?

Getting over it cible des joueurs bien particuliers, à la fois adeptes de stupidités et masochistes sur les bords. Ces deux critères sont importants puisque faire gravir une montagne à un homme nu coincé dans un pot et équipé uniquement d'une masse n'est ni sain pour le corps, ni pour l'esprit.

7 Yandere Simulator ON SE RETROUVE SUR TINDER ?

Ayano est une étudiante amoureuse comme il en existe tant d'autres dans le monde. Sauf qu'Ayano est plutôt du genre possessive. Le meurtre de ses concurrentes de cœur est la seule solution qu'a trouvée la jeune fille pour conquérir son homme. Un savant mélange entre *Tokimeki Memorial* et *Hitman* en somme.

8 Weedcraft Inc ET LA CULTURE BORDEL !

Les jeux de gestion nous ont appris à négocier à peu près n'importe quoi. En avril, il sera temps de mettre tout cela à profit dans *Weedcraft Inc*, un jeu qui demande de développer son business de cannabis sans se faire jeter derrière les barreaux. Même si le concept ressemble à une blague, la jouabilité, elle, semble très sérieuse.

9 Life is Pointless LE PROPRE DE L'HOMME ?

Littéralement, le titre signifie « la vie n'a aucun intérêt », et le jeu non plus d'ailleurs. Il n'y a littéralement rien à faire dans *Life is Pointless*, hormis fixer un écran noir et blanc dans lequel notre personnage est aussi passif que nous. Les jours défilent et les points augmentent mais passée la première minute de jeu, on s'ennuie ferme avec cette blague d'un autre genre.



Nippon Ichi Software (NIS) LA PREUVE PAR TROIS

Les fans hardcore de jeux vidéo le savent, Nippon Ichi Software (NIS) est une société japonaise spécialisée dans le RPG, notamment la série *Disgaea*. Mais son catalogue ne s'arrête pas là. La récente présentation de trois titres à venir via sa branche américaine, NIS America, le prouve bien.

The Caligula Effect Overdose LE RPG QUI RENVOIE À L'ÉCOLE

Sorti en fin d'année dernière au Japon, *The Caligula Effect Overdose* est la nouvelle version d'un RPG atypique qui avait fait sa carrière sur la regrettée PS Vita. Cette adaptation ne se contente pas d'améliorations visuelles pour son arrivée sur PlayStation 4, Switch et PC.

Pour grossir le trait, il serait possible de définir *Caligula Effect* comme un mélange entre *Persona* et *Sword Art*

Online, à savoir un rapport intimiste avec la vie quotidienne d'étudiants japonais plongés dans une réalité alternative,

“La force du jeu est de se concentrer sur les rapports entre les divers personnages.”

Mobius. La force du jeu est justement de se concentrer sur les rapports entre les divers personnages et entre chaque protagoniste et lui-même. Car ce monde est un révélateur des névroses et questionnements internes. Cette dimension cathartique s'accompagne tout naturellement d'explorations de donjons et de combats au tour par tour, là aussi dans le plus pur style *Persona*. Comme dans la série d'Atlus, les zones de jeu ressemblent à un enchaînement de longs couloirs dans lesquels le level-design s'est perdu au détour d'une salle, tandis que le système de combat se montre lui efficace et bien pensé. Basé sur la projection des actions à effectuer, il permet de définir son plan d'action avant de le mettre en branle, afin de gérer au mieux

la contre-attaque adverse notamment. Un contenu déjà assez convaincant, qui est rehaussé par la présence d'un frame-rate désormais correct, de nouvelles fins, d'une grosse dizaine de personnages supplémentaires, accompagnés de leurs histoires respectives et de la possibilité d'incarner une héroïne.



❶ Les relations entre le personnage principal et les PNJ sont importantes, et pas seulement pour se faire prêter les cours...



❷ Malgré son ambiance accrocheuse, le jeu affiche des décors pas franchement travaillés. Ce qui permet en revanche un frame-rate stable.

❸ Le système de combat est très bien conçu, à la fois clair et complexe. Même si les divers effets sont un peu trop discrets.



INFOGAMER

Grâce à ses nombreux ajout et son système de combat malin, il semble bien parti pour donner l'occasion aux joueurs de redécouvrir son univers unique avec tout le confort moderne, surtout sur Switch. **Sortie : 12 mars 2019 (disponible)**
Supports : PS4, Switch, PC
Genre : RPG
Développeur : Aquiria, Inc.

Princess Guide

LES GUERRIÈRES

Si vous en avez assez de jouer au héros ou à l'héroïne au service d'un(e) dirigeant(e) bien au chaud sur son trône, il existe une alternative : le précepteur de princesse. C'est ce que propose le chamarré *Princess Guide*, jeu de rôle à velléités tactiques.

Pas d'entourloupe, le jeu porte bien son nom. Dans le rôle d'un conseiller zélé, le joueur doit choisir entre quatre princesses différentes, toutes à la tête d'une histoire qui leur est propre. Portant sur elle leur caractère plus ou moins trempé, aisément reconnaissable grâce au travail de chara-design de Madoka Hanashiro, elles répondent néanmoins chacune à la même obligation, celle de l'entraînement. Ces fières demoiselles peuvent gagner en expérience grâce à l'attitude du joueur face à elles : il peut soit les encourager, soit les réprimander. Ce choix influe ensuite sur l'obtention d'items nécessaires à augmenter les statistiques de ces dernières, en première ligne sur le champ de bataille. Accessibles via une carte du monde simplifiée à la manière d'une sorte de plateau de jeu, les combats reposent en effet soit sur les épaules de la princesse, soit sur celles d'un commandant. Dans les deux cas, tout se passe sous la forme d'un action-RPG dans lequel les unités secondaires qui entourent le personnage principal répondent à un système d'ordres. Les situations se révèlent variées et la possibilité de se servir

d'éléments du décor de manière stratégique est un atout en termes de profondeur de jeu. Même si l'ensemble se montre tout de même très brouillon. Verdict le 29 mars prochain sur PS4 et Switch. Et ce même si les « RPGistes » forcenés se sont peut-être déjà procurés le jeu, sorti au Japon l'année dernière.



INFOGAMER

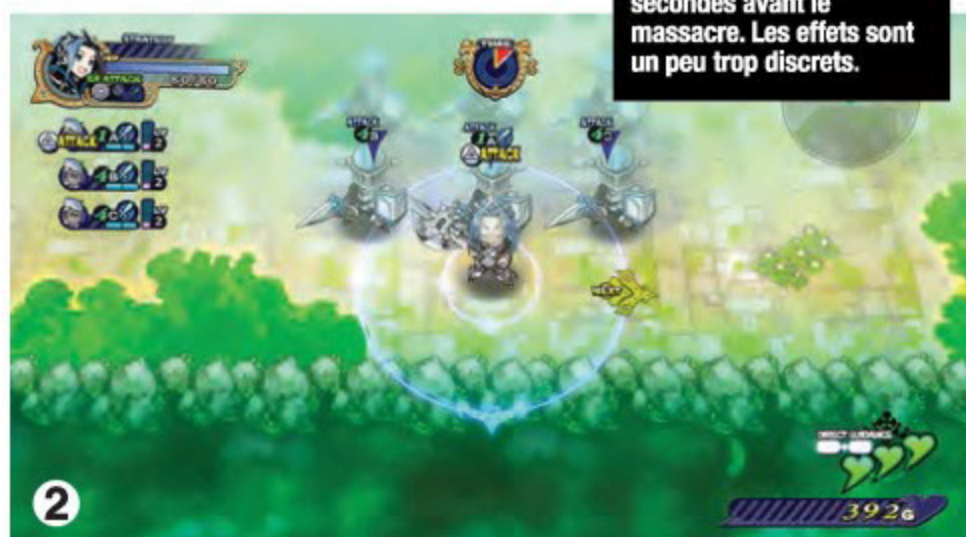
Varié dans son approche avec une utilisation intelligente des zones de jeu lors des combats, *The Princess Guide* semble tirer son épingle du jeu sur cet aspect. Et ce malgré quelques petits soucis de lisibilité et de clarté.

Sortie : 29 mars 2019
Supports : PS4, Switch
Genre : RPG
Développeur : NIS



❶ Voilà le moment charnière où encourager, ou réprimander, la princesse dont vous suivez le destin. Dommage qu'on ne puisse pas hurler directement dans le micro.

❷ Une scène de combat où apparaît le système de troupe, avec le personnage principal entouré de ses guerriers, quelques secondes avant le massacre. Les effets sont un peu trop discrets.



❶ Le début de la fin de la lisibilité. Mais ces phases restent jouissives par l'explosion festive des ennemis.



❷ Les décors du jeu fourmillent de petits détails et bénéficient d'un rendu "fait main" qui rappelle les productions Vanillaware.

Lapis X Labyrinth

VOUS AVEZ DIT CRUEL ?

Jeu à destination des personnes vénales, *Lapis X Labyrinth* est une ode à l'enrichissement personnel. Le concept est simple : collecter le maximum de rubis et autre pierres précieuses en maravant de pauvres ennemis qui n'avaient rien demandé. Cruel ? Oui, mais pratique.

Certains jeux permettent, une fois terminés, d'avoir accès à une sorte de donjon gigantesque dans lequel il faut arriver au bout d'un nombre d'étages définis pour obtenir des récompenses uniques. *Lapis X Labyrinth* va lui droit au but et se déroule littéralement dans ce genre d'endroit. Le but du jeu est donc de s'enfoncer dans les coins et recoins de niveaux aux environnements variés pour collecter du loot sous la forme de bijoux. Ces derniers sont relâchés par les ennemis une fois le Fever Mode activé, dépendant d'une jauge nommée habilement Fever Gauge. Pendant ce déchaînement de violence, le but est d'essayer de créer les enchaînements les plus longs sans se faire toucher par un adversaire, afin d'engranger le maximum de pierres précieuses et par conséquent d'argent. Économies qui permettront d'améliorer son équipement. Un déroulement assez classique qui trouve son originalité dans le système d'association des personnages. À l'image de *World of Final*

Fantasy, il est possible d'empiler plusieurs personnages les uns sur les autres pour bénéficier des compétences de chacun et de créer des synergies. Avec 8 classes différentes, les variations sont nombreuses et offrent de quoi diversifier les styles d'approche. A voir si tout cela tiendra la route sur le long terme au moment de la sortie calée pour le 31 mai prochain sur PS4 et Switch.

INFOGAMER

Possédant un univers charmant, *Lapis X Labyrinth* dispose d'un système assez addictif de synergie de compétences entre les personnages. Malgré tout, il pêche pour le moment en terme de lisibilité. Sortie : 31 mai 2019
Supports : PS4, Switch
Genre : Dungeon RPG/Action
Développeur : NIS



9 DLC

LES DU MOMENT

Dans la jungle des contenus additionnels, nous avons réussi à vous dégoter quelques DLC à découvrir. On nous signale dans l'oreillette un arrivage particulièrement important sur les jeux de gestion et stratégie...

Resident Evil 2 : The Ghost Survivors

Prolonger l'expérience

★★★★★ Excellente idée que celle d'incarner trois nouveaux personnages durant l'épidémie de Raccoon City. C'est d'autant plus intelligent que les individus choisis nous sont un peu familiers. Ces histoires alternatives sont courtes mais intenses. Il y a même quelques spécificités à ces scénarios qui représentent un must-have pour ceux qui ont déjà retourné le remake dans tous les sens.



Shadow of the Tomb Raider : Le prix de la survie

Solide et basique

★★★★★ Les aventures de Lara se suivent et se ressemblent, enfin presque. Le paysage de ce nouveau DLC est beaucoup plus hospitalier que les deux précédents mais le défi-tombeau qui attend l'archéologue n'en n'est pas moins compliqué. En bref, un contenu abordable et solide, bien que totalement dépourvu de surprise.



“Excellente idée que celle d'incarner trois nouveaux personnages durant l'épidémie de Raccoon City.”

Kingdom Come : Deliverance – Band of Bastards

Sécuriser la province

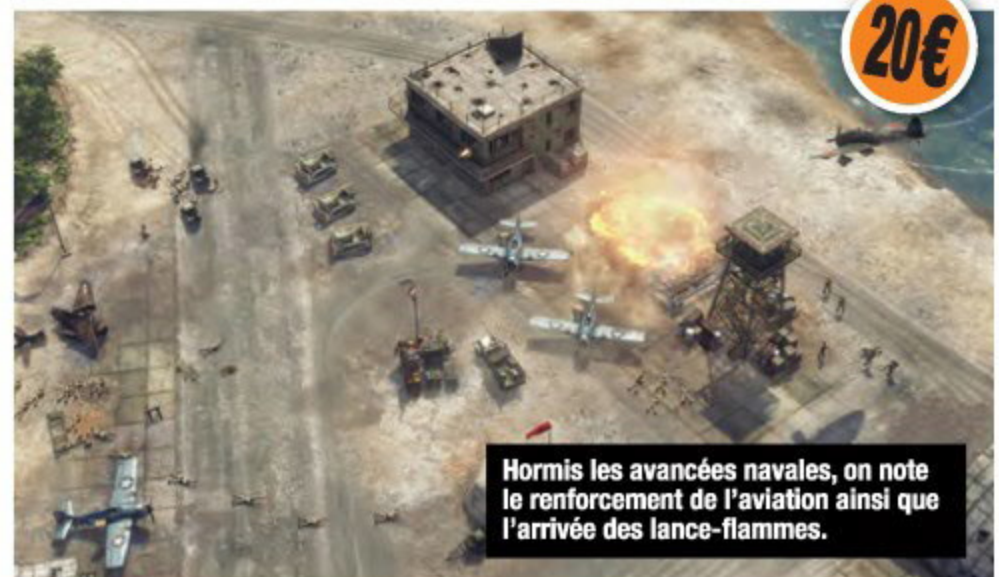
★★★★★ Le jeune Henry reprend les armes à l'occasion de ce troisième DLC qui sent bon la guérilla. Les nouvelles quêtes qu'il introduit et la trame narrative qui va avec vous placent à la tête d'un groupe de mercenaires censé « sécuriser la province », une phrase en vieux français que l'on peut ici traduire par botter le train à des rivaux au milieu de la pampa.



Sudden Strike 4 : Pacific War

Une bonne surprise

★★★★★ C'est la surprise de la liste. On ne l'attendait pas vraiment, pourtant *Pacific War* est munificent. On remarque que le DLC s'adapte plutôt bien à son support. Qui dit batailles dans le Pacifique dit conflits navals, véhicules amphibies, porte-avions, etc... Tout ça constitue une couche de gameplay épaisse qui change considérablement la donne. D'autres fonctionnalités sont aussi de la partie et on n'oublie pas les nouvelles campagnes, véhicules et commandants.



Les Sims 4 : StrangerVille

Une nouvelle ville ?

★★★★★ Les *Sims* sont depuis longtemps rompus aux événements paranormaux. Martiens, rites occultes, créatures surnaturelles, les *Sims 4* ont déjà eu un peu de tout ça. *StrangerVille* en remet une couche avec une nouvelle ville où un mystérieux laboratoire fait des siennes. Probablement pas l'extension la plus indispensable, mais intéressante pour les fans.



Darksiders III : The Crucible

Sans idée

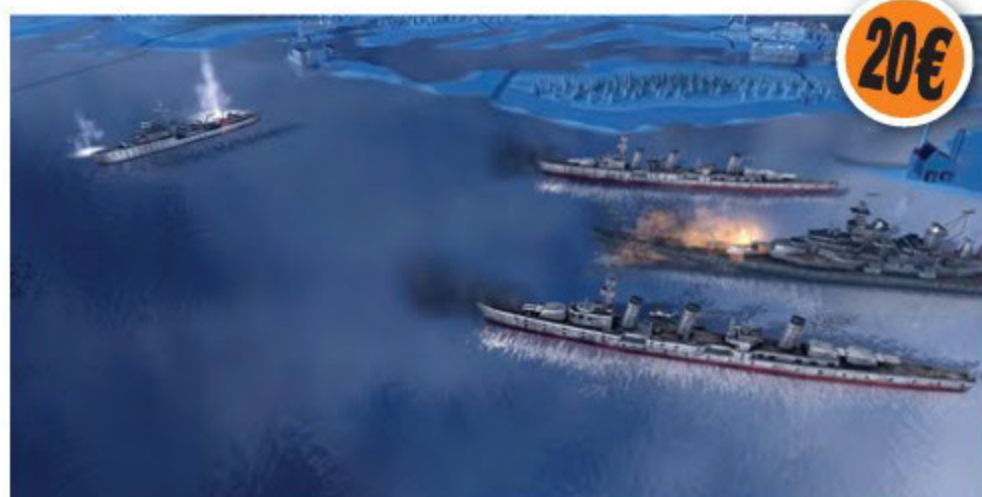
★★★★★ Le troisième opus de *Darksiders* n'a pas vraiment la fibre hack & slash. Pourtant c'est bien une arène nous permettant d'affronter 101 vagues successives qui fait office de premier DLC. Un air de déjà vu puisque le second volet proposait sensiblement la même chose.



Hearts of Iron IV : Man the guns

Les batailles à l'honneur

★★★★★ Comme pour *Sudden Strike 4*, les batailles navales sont à l'honneur de ce quatrième DLC. Tout un pan du contenu est là pour refaçonner des mécaniques pas toujours très fun. L'autre gros morceau concerne les Etats-Unis et le Royaume-Uni qui se voient attribuer de nouveaux outils politiques qui vous aideront à changer l'histoire.



Ni no kuni 2 : La légende de l'Almanach du Magicien

Un peu léger

★★★★★ L'intrigue de cette nouvelle aventure devrait nous en apprendre plus sur cette histoire de corruption. Si le scénario ne vous intéresse guère, il y a toujours deux nouveaux styles de combat, un « nouveau » compagnon et l'arène « Pandora Night ».



PAS DE PANIQUE, ÇA ARRIVE !

A court terme, l'actu des DLC est un peu désertique. Nous avons très peu de choses à nous mettre sous la dent, mais on imagine aisément que quelques annonces de dernière minute viendront briser cette monotonie.

Dispo : 26 mars 2019 - Prix : 5 €

The Walking Dead : The Final Season Take us back

L'aventure de Clémentine touche à sa fin, pour de bon cette fois. Espérons que le final soit épique, et que la jeune héroïne survive, histoire de pouvoir lui dire adieu de la meilleure manière qui soit.



Dispo : 4 juin 2019 - Prix : 40 €

The Elder Scrolls Online : Elsweyr

Cela faisait bien longtemps que nous n'avions pas affronté de dragons dans un jeu *The Elder Scrolls* (LOL !). N'empêche que les développeurs ont jugé bon de faire de ces lézards volants la nouvelle menace de la prochaine extension de *TESO*. Ne tenons pas compte du manque d'originalité qui en émane et concentrons-nous sur la nouvelle contrée, Elsweyr, à découvrir ainsi que sur la nouvelle classe du nécromancien.



Dispo : Printemps 2019

Spellforce 3 : Soul Harvest

Le discret mais bon *Spellforce 3* passe à la vitesse supérieure en annonçant sa première extension, qui sera pour l'occasion en standalone. Si l'aspect RPG ne bouge pas trop avec celle-ci, le côté STR en revanche est revu en profondeur. C'est une toute nouvelle mécanique de gestion des ressources qui fait son entrée ici, ainsi que deux nouvelles factions et des unités plus spécialisées, notamment des unités volantes.



Dispo : Printemps 2019

Dead or Alive 6

Avant même que le jeu ne sorte, Koei Tecmo est monté au créneau pour nous parler des premiers DLC de *Dead or Alive 6*. Pas de quoi se rouler par terre, le titre proposera surtout des costumes payants et des animations gratuites chaque mois. En juin par contre, deux personnages issus de la série *The King of Fighters* feront leur apparition. Mai Shiranui est déjà prévue tandis que le second est encore mystérieux.





Pour l'instant, le jeu n'est prévu que pour être joué en coopération. La formation de plus grands groupes n'est pas exclue à l'avenir.

Pagan Online COMME UN AIR DE DIABLO

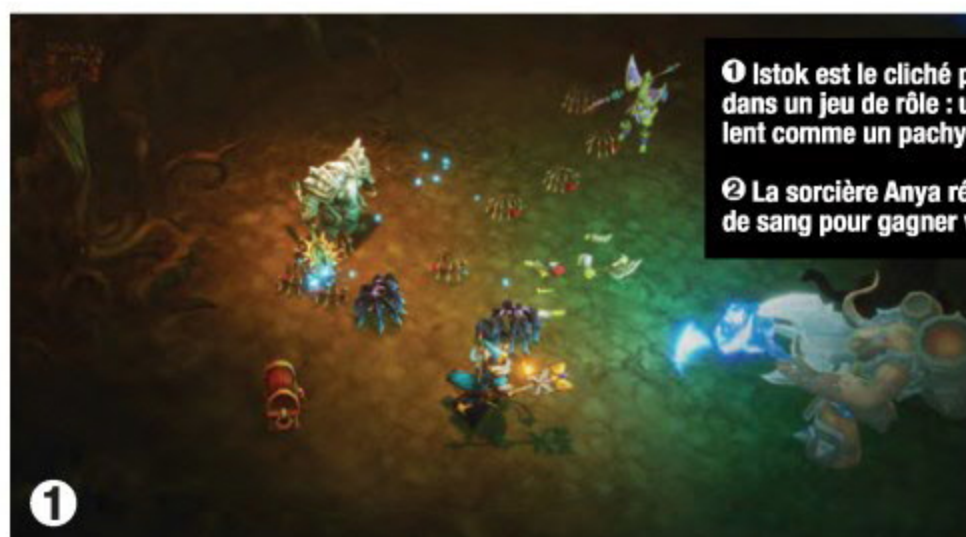
Wargaming qui édite un jeu qui ne commence pas par « *World of* », c'est déjà quelque chose. Mais voir un hack & slash de bonne qualité développé par un studio serbe inconnu, c'est encore une autre surprise ! Nous y avons joué...

Qui n'a pas haussé un sourcil interloqué en entendant parler d'un titre bien bourrin créé par les inconnus de Mad Head Games. Outre le fait que le studio ne soit pas aussi coté que son éditeur, c'est surtout sa passion pour les jeux casuels qui colle le doute. De ce point de vue-là, *Pagan Online* fait clairement office de test pour passer à la vitesse supérieure.

Et la seconde a bien été passée à en juger par cette version alpha sur laquelle nous avons pu nous faire la main dans les locaux du studio. Sans révolutionner le genre, *Pagan Online* lui apporte un coup de peinture fraîche, particulièrement en ce qui concerne le confort de jeu. Ceux qui sont habitués à la jouabilité à la souris seront ravis ou perturbés de savoir que les déplacements se

font ici uniquement au clavier, les clics ne servant que pour deux types d'attaque. A noter pour les réfractaires du PC, que le pad est aussi une solution viable. Finalement, peu importe votre choix puisque *Pagan Online* se caractérise par un gameplay fluide et une aisance dans les contrôles qui pouvait parfois manquer dans les titres de référence, dont *Diablo III* avec lequel nous n'avons pas

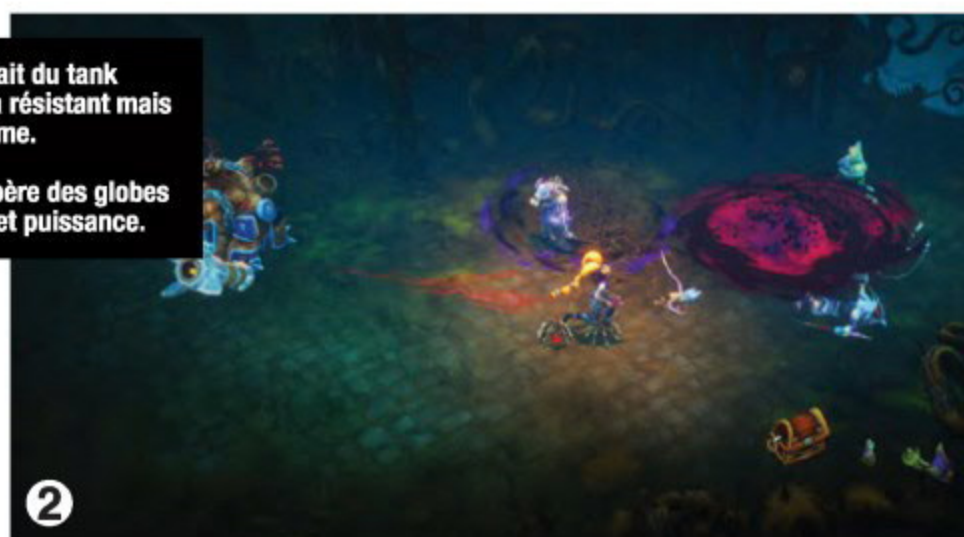
manqué de le comparer. Avant de s'amuser à faire des claquettes au clavier, *Pagan Online* nous invite à choisir nos personnages dans un système qui ne manque lui aussi pas de souplesse. Il n'y a pas d'erreur, notre propos est bien au pluriel. Le joueur ne peut incarner qu'un seul personnage à la fois mais il est tout à fait possible, et même recommandé, de changer de héros entre deux missions pour



1

❶ Istok est le cliché parfait du tank dans un jeu de rôle : ultra résistant mais lent comme un pachyderme.

❷ La sorcière Anya récupère des globes de sang pour gagner vie et puissance.



2



“*Pagan Online* apporte un coup de peinture fraîche au hack & slash, particulièrement en ce qui concerne le confort de jeu.”

tout en trouvant enfin un point négatif dans ce qui s'annonce comme un jeu à suivre. Si la personnalisation cosmétique des héros est déjà en bonne voie, la personnalisation des compétences nous laisse en revanche sur notre faim. Pour Mad Head Games la question ne se pose pas puisque l'intérêt est de switcher entre les personnages, l'autre moyen de booster son héros étant de passer par des talents pour le moins incomplets. On suppose qu'il y aura quelques déçus qui préféreront les techniques polyvalentes de *Diablo III*, bien que *Pagan Online* compense avec huit héros. Le jeu doit encore faire face à son plus gros défi, à savoir les joueurs hardcores et leur soif inextinguible de danger. Pour l'instant ce n'est pas encore ça, malgré trois niveaux de difficulté qui consistent surtout en une augmentation des points de vie et des dégâts des ennemis. On peut aussi pester sur le déblocage trop poussif de nouveaux personnages dans cette version alpha, mais vu les informations glanées auprès des développeurs, on peut être confiant quant à l'avenir de ce petit hack & slash engageant. **C.Ö.**

plus de diversité. L'intérêt pour la rejouabilité saute tout de suite aux yeux, d'autant que chaque héros demande d'être déblocué au préalable, ce qui augure facilement quelques dizaines d'heures de jeu sans s'ennuyer. La campagne en elle-même se compose de huit actes que l'on bouclera en vingt heures à la louche, donc on ne se fait pas de soucis pour la durée de vie de *Pagan Online* qui a poussé le vice jusqu'à mettre l'aléatoire à toutes les sauces (cartes aléatoires, monstres aléatoires, craft aléatoire...).

DERNIÈRE RETOUCHE

Pour en revenir à nos personnages, on applaudit à deux mains les archétypes solides que nous proposent les développeurs

INFOGAMER

En rejouant à un *Diablo III* ou un *Path of Exile* vieillissant, difficile de ne pas se dire que *Pagan Online* pourrait être la prochaine génération de hack & slash. Il en a la nervosité et la verve sur le long terme, tout en y ajoutant des contrôles au clavier plus que bienvenus. Les développeurs semblent avoir identifié les soucis que nous avons pu constater, on attend donc une version encore meilleure à l'avenir. **Sortie : Courant 2019**
Support : PC
Genre : Hack & slash
Dév. : Mad Head Games



3 QUESTIONS À EMIL ESOV

Lors de notre visite au studio, nous avons croisé le lead game designer de *Pagan Online*. L'occasion de lui poser quelques questions.

Pourquoi avoir fait des archétypes aussi figés dans un jeu pourtant souple dans son gameplay ?

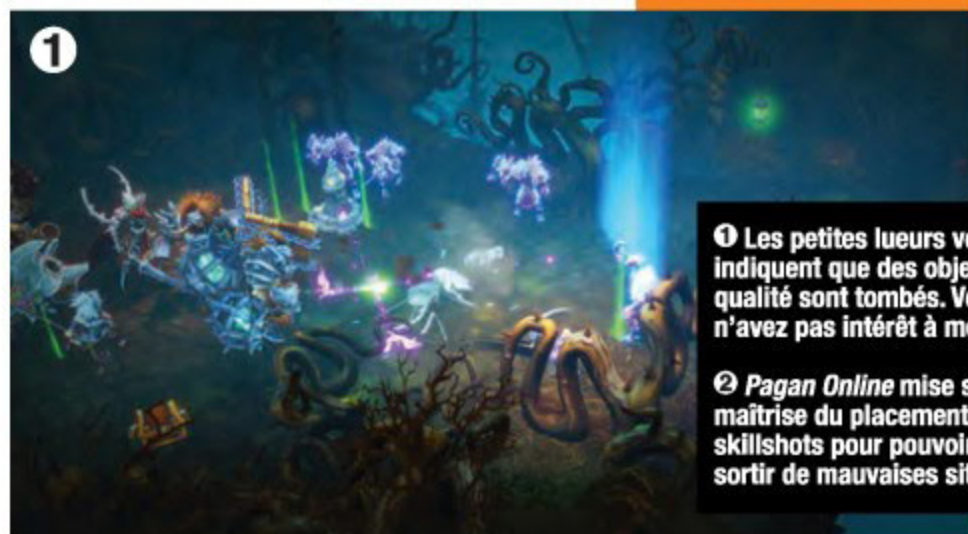
Nous souhaitons créer des personnages aux compétences clairement identifiées, à l'instar d'un MOBA. Un avatar capable de briller dans toutes les situations ou de combler ses faiblesses avec certaines modifications ne nous intéresse pas. Cela dit, nous envisageons d'intégrer un peu plus de personnalisation à nos héros via la modification de leur pouvoir passif, élément-clé de leur style de jeu.

Comment comptez-vous satisfaire ceux qui réclament de la difficulté à tout prix ?

L'ajout de nouveaux seuils de difficulté paraît une évidence à l'avenir. Il est très facile pour nous d'augmenter les dégâts ou le nombre d'ennemis à l'écran. Je réfléchis en ce moment à une façon plus intelligente d'ajouter de la difficulté sans passer par cette méthode.

Quels sont vos plans à court et long terme ?

Dans un avenir proche nous comptons simplifier l'accès à de nouveaux protagonistes, ne serait-ce que pour le premier héros supplémentaire. La finalisation du mode coop fait aussi partie de nos projets. Sur le plus long terme, nous prévoyons des DLC (*Pagan Online* sera payant à l'acquisition) qui devraient étendre l'histoire de la campagne et ajouter de nouveaux modes.





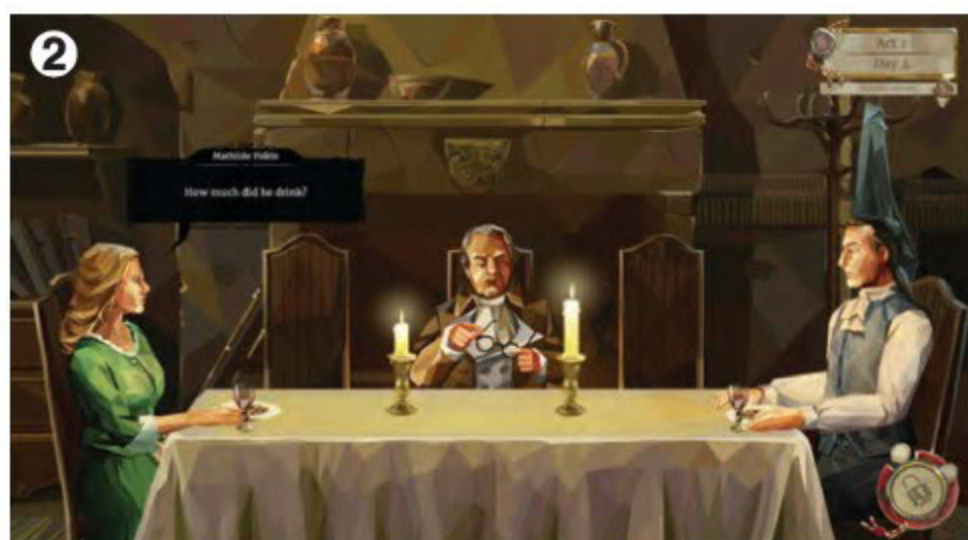
1

Sortie prévue sur consoles
À l'heure où vous lisez ces lignes, *We.The Revolution* n'est disponible que sur PC. Mais ses développeurs prévoient une sortie sur consoles dans les semaines qui viennent, d'ici fin mai si tout va bien. Au départ simplement envisagé sur Switch (dont le format se prête bien au jeu), il est désormais aussi annoncé sur PS4 et Xbox One. Pas de jaloux !

❶ Le gameplay demande un temps d'adaptation mais rassurez-vous : tout est en français.

❷ Passer la soirée avec sa femme ou un ami ? Notre juge n'a pas tranché, il a pris les deux.

❸ Le titre propose aussi des séquences tactiques dans les quartiers de Paris.



2



3

We.The Revolution DES IDÉES EN PAGAILLE

Sur nos radars depuis plusieurs mois, *We.The Revolution* est un drôle de projet mené par un studio polonais. Nous y avons joué quelques jours avant sa sortie, l'occasion de constater que ses développeurs n'ont pas lésiné sur les moyens.

Il y a des projets qui surprennent. L'annonce d'un jeu de procès se déroulant dans le Paris post-Révolution française (!) mené par un studio polonais (!!) nommé Polyslash et intégrant des scènes de combat au tour par tour dans les rues de la capitale (!!!) pouvait laisser dubitatif. Et puis nous y avons joué. Une première fois l'automne dernier, plus longuement il y a quelques jours. Rappel des faits : le joueur incarne un juge, alcoolique et joueur. Le jour il rend la justice dans son tribunal, c'est le cœur de l'expérience – les développeurs parlent de 100 affaires plus ou moins importantes à résoudre. La nuit, il doit composer avec sa famille, ses relations et choisir quoi faire de son temps (diner avec ses enfants, sortir avec sa femme,

aller jouer aux cartes, etc.) sachant que chaque choix a des conséquences : délaisser sa famille c'est mal, mais si cela permet d'obtenir des informations auprès d'une personnalité influente, cela peut être utile... Là-dessus viennent, en sus, se greffer des séquences de combat entre factions dans les rues de Paris afin d'obtenir la domination de chaque quartier. C'est la dimension stratégique du titre mais, pour être honnête, c'est aussi celle dont nous n'avons compris ni l'intérêt sur le long terme ni la pertinence.

UNE INTERFACE COMPLEXE

Polyslash a-t-il voulu éviter la redondance des affaires qui s'enchaînent au tribunal ? Sans doute, ce n'était pas forcément

nécessaire tant cet aspect du jeu est travaillé. Les scènes de procès sont très riches et regorgent de dynamiques à prendre en compte : le sens de la justice du juge lui-même, bien sûr. Mais aussi se mettre dans la poche le jury, qui rend un avis. Sans oublier de tenir compte de l'assistance, dans laquelle on compte des révolutionnaires excités. L'interface est complexe à appréhender entre la réputation à surveiller, les faits à comprendre et à rassembler pour poser des questions à l'accusé – un mini-jeu fait associer les éléments factuels et les circonstances du crime ou du délit, si on trouve les correspondances on débloquent des questions – et pas mal d'autres éléments à prendre en compte. L'écriture du jeu est très soignée, presque littéraire.

Le studio avoue s'être inspiré de la trilogie cinématographique *Trois couleurs* de Krzysztof Kieślowski pour construire *We.The Revolution* en trois actes : liberté, égalité, fraternité. Tout un programme. **C.C.**

INFOGAMER

Si l'on devait résumer *We.The Revolution*, il s'agit d'un jeu de procès se déroulant dans le Paris de l'après-Révolution française. Le titre propose une centaine d'affaires dont certaines prestigieuses, comme le procès de Louis XVI. Mais *We.The Revolution* est aussi un jeu à choix et même un jeu de stratégie par moments ! Un fourre-tout curieux, mais qui semble fonctionner.

Sortie : 21 mars 2019 (PC)
Supports : PC (PS4, One et Switch à venir)
Genre : Procès & cie
Développeur : Polyslash

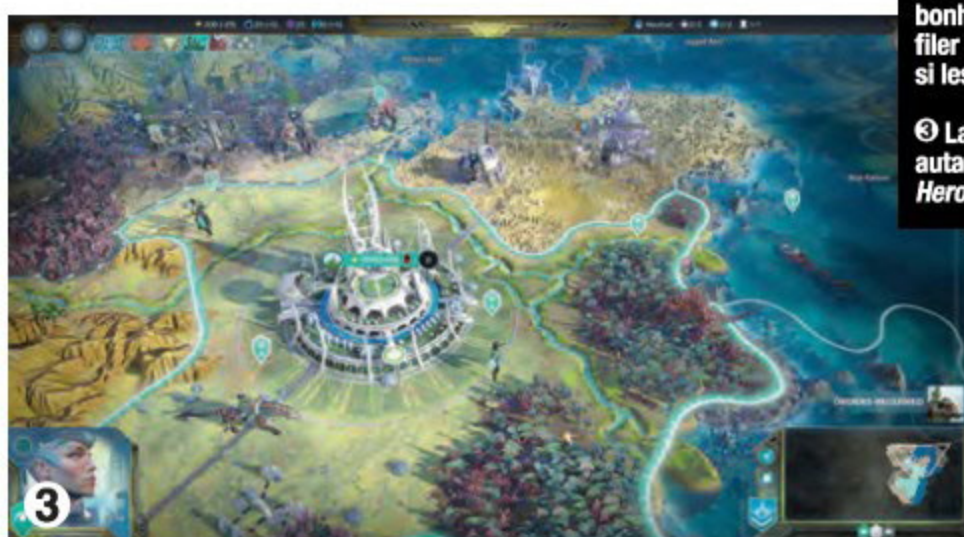


1

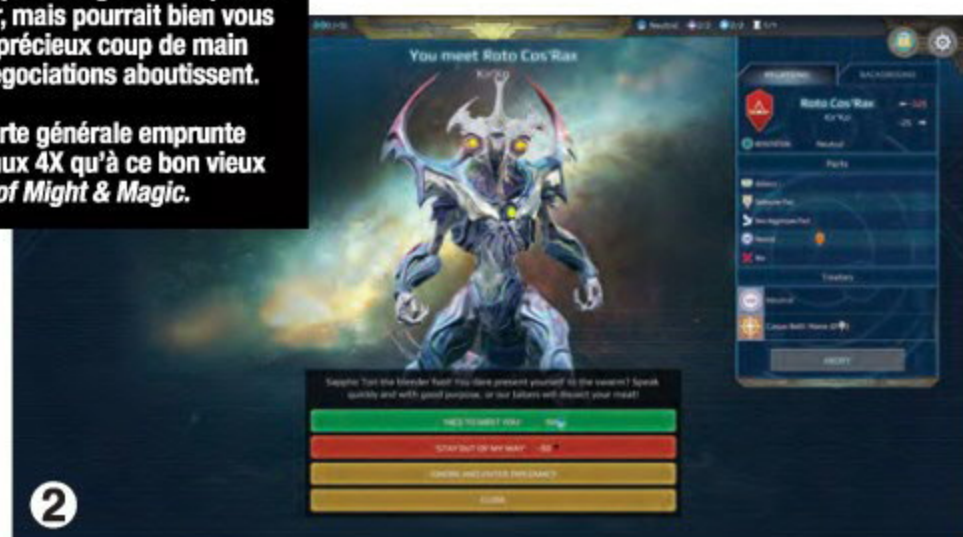
① Un jeu avec des dinosaures galactiques ne peut pas être foncièrement mauvais, si ?

② Il n'a pas une gueule de porte-bonheur, mais pourrait bien vous filer un précieux coup de main si les négociations aboutissent.

③ La carte générale emprunte autant aux 4X qu'à ce bon vieux *Heroes of Might & Magic*.



3



2

Age of Wonders : Planetfall PLUS PRÈS DES ÉTOILES

Aux confins de la galaxie, archères, monstrueux insectes et vrais G.I. Joe se fichent sur la tronche. Notre mission : mettre tout le monde d'accord et répondre à cette lancinante question, *Planetfall* reprend-il dignement le flambeau *Age of Wonders* ?

Étalée sur trois épisodes, la franchise *Age of Wonders* est sur le point de se renouveler après cinq ans d'absence. *Age of Wonders : Planetfall* change effectivement de cadre. Exit la fantasy façon Tolkien. Exit les dragons, les Elfes. Nous prenons la direction des étoiles alors qu'un cataclysme a détruit la Star Union, le gouvernement galactique humain. Six factions ont émergé du chaos avec l'intention de revendiquer le pouvoir : les Vanguard, sorte d'US Army dopée aux lasers, les Amazones et leurs indispensables dinosaures, les Kir'Ko qui constituent l'inévitable groupe insectoïde... et trois autres présentées prochainement. *Age of Wonders : Planetfall* invite à en choisir une que l'on personnalise avant d'opter

pour les modes campagne ou escarmouche. Dans les deux cas, les mécaniques de jeu se rapprochent plus d'un *Heroes of Might & Magic* (HoMM) que d'un 4X comme *Paradox* en a l'habitude. Ainsi, la partie se déroule sur une planète unique et il n'est pas question de « coloniser l'univers ». D'autre part, les unités se déplacent seules ou au sein d'armées dotées de six emplacements. Dans ces armées les unités varient selon les factions, mais on a toujours intérêt à ajouter un héros. Il fait office de « général », conduit nos troupes et leur accorde des bonus.

HÉROS DE CONDUITE

Dès qu'un combat est lancé, *Age of Wonders : Planetfall* hésite entre HoMM et XCOM, avec son champ

de bataille en vue axonométrique et découpé en hexagones. On contrôle ses unités à tour de rôle, exploitant au mieux leurs compétences : tir de couverture, charge, paralysie... Plus la partie avance et plus les pouvoirs sont impressionnants grâce aux progrès de sa faction. Installer de nouvelles colonies et faire croître les existantes permettent de doper son économie et sa recherche. On débloquent alors de nouvelles unités, de nouveaux bonus sociétaux. Sans surprise, l'aspect diplomatie est important. On n'est jamais obligé de se friter avec les autres factions et faire ami-ami avec les peuples secondaires peut rapprocher d'une des conditions de victoire. Nous reviendrons sur ces conditions lors du test d'*Age of Wonders : Planetfall*, mais

sachez qu'elles garantissent une certaine variété dans les approches et un renouvellement de parties, que nous avons du mal à quitter au terme de notre session de jeu. **G.T.**

INFOGAMER

À mi-chemin entre le 4X et le jeu de stratégie au tour par tour, *Age of Wonders : Planetfall* emprunte aussi beaucoup à *Heroes of Might & Magic* ou à *XCOM*. S'il ne révolutionne pas la franchise, son changement de cadre et le système de gestion de la carte par secteurs ont su titiller notre curiosité. À surveiller de près !
Sortie : 6 août 2019
Supports : PC, PS4, One
Genre : Stratégie
Dév. : Triumph Studios



❶ Le fameux boss de la démo, qui a traumatisé tous ceux qui s'y sont frottés et abîmé des années de confiance en leurs capacités.

❷ Le grappin, atout important de *Sekiro*, qui ouvre le jeu à un côté infiltration très bien conçu. Il permet aussi d'échapper aux ennemis.

❸ Toujours la grosse ambiance dans les jeux FromSoftware, avec un univers en déliquescence bourré de créatures vraiment très étranges...

Sekiro : Shadows Die Twice FROM EN FORME !

Après un *Dark Souls 3* impérial et un *Déraciné* très personnel mais bien plus paisible, Hidetaka Miyazaki revient dans le domaine du sang et des larmes avec *Sekiro*, que nous avons pu approcher. Les marques rouges et les bleus sont encore là.

Grand voyageur des névroses et de la folie, Hidetaka Miyazaki a déjà proposé sa vision de l'imagerie médiévale à la Berserk dans les "Souls" et son idéal victorien plein de tentacules lovecraftiennes au sein de *Bloodborne*. Cette fois c'est dans un Japon dominé par le sabre et les démons que le game designer trouve la matière nécessaire à traumatiser le joueur. Sorte d'enfant étrange entre ses séries phares et *Tenchu*, *Sekiro* troque la lourdeur des armures de chevalier pour un feeling bien plus proche de *Bloodborne*, accentuant encore davantage la souplesse du gameplay. Se déroulant à l'orée

d'une place forte, la démo proposée tient à clarifier les choses dès les premières minutes. Ici, les ennemis ne sont pas là pour égayer les alentours ; ils n'ont qu'un but, s'acharner sans pitié sur le joueur, de préférence à plusieurs. L'architecture de la zone ne laisse d'ailleurs aucun doute, il vaut mieux éviter l'attaque frontale et privilégier l'atout principal des déplacements, le grappin. Un outil bien pratique pour atteindre les zones les plus élevées afin de prendre les adversaires par surprise. Car oui, *Sekiro* fait évoluer le concept de la fameuse attaque dans le dos des *Dark Souls* pour en faire un élément

central de cette nouvelle orientation infiltration. Un excellent moyen de tuer n'importe quelle cible commune d'un seul coup et d'éviter ainsi des duels pas forcément en sa faveur.

LE GRAPPIN QUOTIDIEN

Les habitués des jeux de Miyazaki le savent désormais, même l'ennemi le plus bas sur la chaîne alimentaire peut être une source de problèmes. C'est d'autant plus le cas dans *Sekiro* via le système d'équilibre, subtil ajout au principe classique des points de vie. Bien évidemment chaque protagoniste, héros compris, dispose tout de même d'une barre de santé, mais

elle est accompagnée d'une jauge de "résistance" qui se vide au fil des coups encaissés et/ou contrés. Le but est de casser la garde de l'adversaire afin de lui asséner une attaque mortelle, chose qui peut aussi arriver au joueur. Ce qui le laisse alors sans aucun moyen de se protéger et l'oblige à esquiver jusqu'à ce que sa jauge se recharge. Ce système malin force à rester attentif à chaque mouvement de l'opposant, sans chercher à le matraquer bêtement de coups. Il va sans dire que ce n'est pas juste un petit plus mais bien le cœur de l'expérience, constat qu'enseigne amèrement le premier ennemi un

“Sekiro troque la lourdeur des armures de chevalier pour un feeling bien plus proche de *Bloodborne*.”

peu plus coriace que les autres. Le boss de cette session enfonce le clou et représente une sorte de validation, de ticket d'entrée pour le reste de l'aventure. Comme Blade Wolf dans *Metal Gear Rising Revengeance*, le gardien de la zone ne peut quasiment pas être battu sans maîtriser à 100 % la logique du gameplay. *Sekiro* est intraitable et, malgré l'agilité du personnage, n'autorise que peu d'approximation.

L'ASSAUT SAMOURAÏ

Il faut donc se pencher aussi dès les premiers combats sur la synergie intéressante entre les attaques au sabre et celles des armes secondaires. Si elles disposent d'une utilité basique, la hache peut par exemple briser le

bouclier d'adversaires se cachant derrière, leur secret réside dans la suite des événements. Enchaîner un coup juste après provoque un combo qui peut bénéficier d'effets supplémentaires. Projeter une gerbe de flamme sur un combattant et asséner une attaque de katana dans la foulée permet notamment d'enflammer ce dernier et d'augmenter ses dégâts. La stratégie ne repose donc pas seulement dans la gestion de la garde mais aussi dans la connaissance de ces symbioses.

Semblables à des chorégraphies de films de sabre, les combats, aussi nerveux que propices à de longs

moments d'observation, sont une nouvelle fois la grande force d'un jeu estampillé FromSoftware. Les conséquences d'une défaite aussi sont propres aux habitudes du studio japonais avec un système de renaissance sur le lieu de sa mort limité à deux essais. Rechargeables auprès de l'équivalent des feux de camp de *Dark Souls*, ces “continues” peuvent aussi se gagner en tuant certains ennemis. N'espérez cependant pas y voir une volonté de rendre le jeu plus facile : la

jauge de vie ne se remplit que de moitié et toute l'expérience de l'affrontement est perdue.

❶ L'ambiance de *Sekiro* est un de ses gros points forts, et rappellera aux plus nostalgiques la série *Onimusha* de Capcom.

❷ Centrale dans le gameplay, l'infiltration permet surtout de ne pas sacrifier bêtement sa précieuse vie. Il vaut mieux la jouer prudent.

❸ Comme dans la série *Dark Souls*, le feu est un élément important de *Sekiro*, permettant notamment d'enflammer sa lame.

Heureusement, entre ces moments de violence intense, il est possible de prendre quelques minutes pour profiter des environnements habités par une direction artistique qui, sur la grosse heure et demi de cette démo, confère une ambiance unique à ce *Sekiro*. À voir si ce constat restera valable sur l'ensemble du jeu, mais tout cela semble très bien parti. **PM.**

INFOGAMER

Après cette heure et demie passée aux côtés de *Sekiro*, difficile de ne pas avoir envie d'y revenir pour varier son approche ou enfin triompher de ce boss retors. Maturation des systèmes mis en place dans *Dark Souls* et *Bloodborne*, le jeu gagne en verticalité et en vitesse. Un réel plaisir, coriace, qui laisse espérer le meilleur de la version finale.

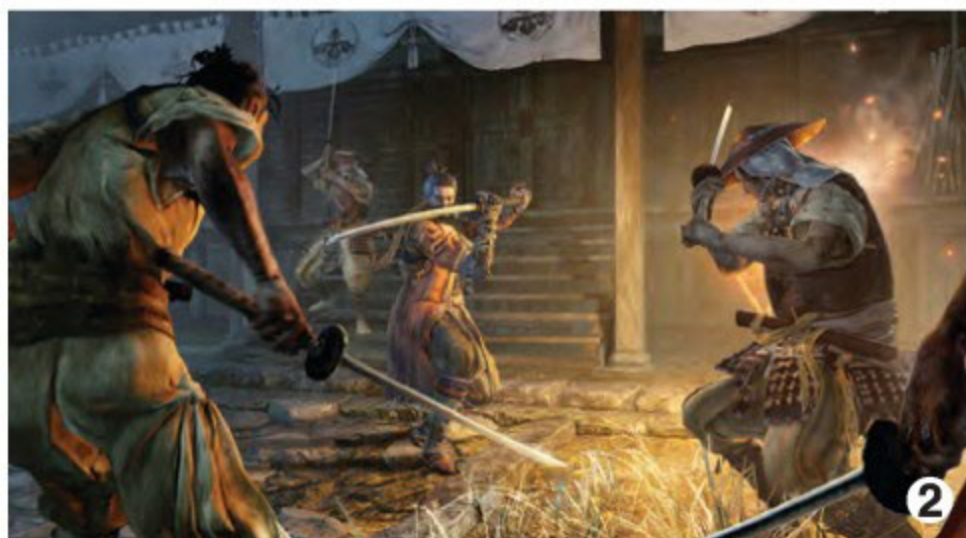
Sortie : 22 mars 2019

Supports : PS4, One, PC

Genre : Action

Dév. : FromSoftware

1



2



3

A Plague Tale : Innocence SUR LA ROUTE

Dévoilé voilà deux ans par son éditeur Focus, *A Plague Tale : Innocence* raconte l'histoire d'un frère et d'une sœur qui fuient devant l'Inquisition, les rats et la Peste dans la France du Moyen-Âge. Le studio Asobo nous a présenté son bébé, et nous y avons joué. Belle surprise en vue.



❶ Les villages, dévastés par la Peste, sont vides. Et quand des habitants y sont encore, ils ne sont pas enchantés de vous voir...

❷ Pas de secret : pour repousser les hordes de rats, il faut avoir du feu avec soi.

❸ Les rats ne peuvent pas être tués ! Il faut les écarter, sinon c'est la mort assurée.

❹ Les décors réservent de beaux moments de contemplation. Cela dit, ces herbes hautes sont aussi pratiques pour se cacher.

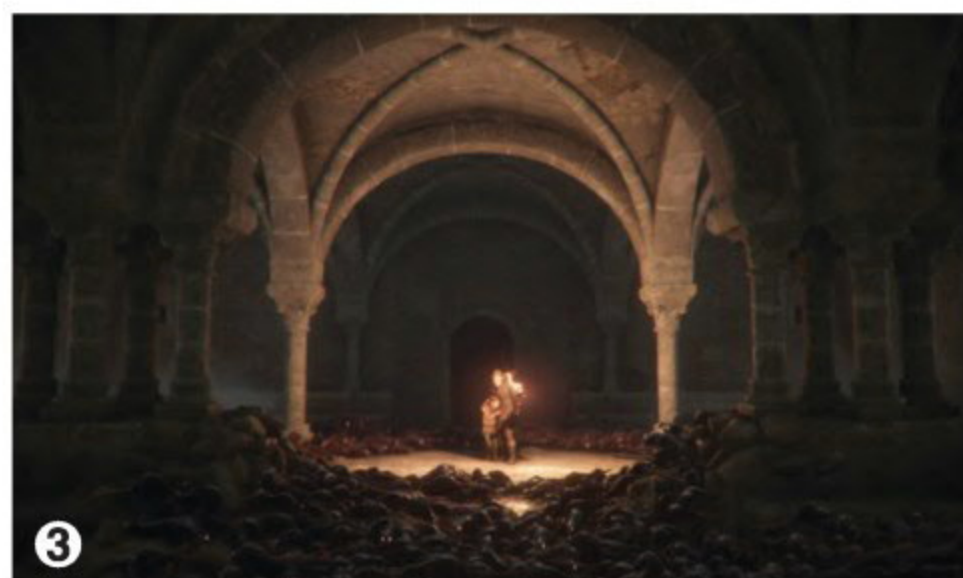
Voilà un jeu à contre-courant. Une aventure linéaire à jouer en solitaire, sans la sempiternelle surcouche RPG sans laquelle ne peuvent plus vivre les éditeurs. Certes, on trouve du craft dans *A Plague Tale : Innocence*, mais à dose tellement homéopathique – on collecte de rares objets pour améliorer le sac de l'héroïne et sa fronde sur des établis disséminés ça et là – qu'on se dit qu'il sert plus de clin d'oeil qu'autre chose. Comme une (toute) petite concession en pied de nez à la modernité. Oui, *A Plague Tale : Innocence* est un jeu à contre-courant, presque radical : des énigmes, quelques affrontements, un gameplay centré sur deux ou trois idées fortes (les jeux de lumière pour éviter les rats, la fronde pour distraire ou tuer les ennemis) et, comme nous le disions, une fuite en avant à priori linéaire répartie sur 17 chapitres, celle d'Amicia et de son petit frère Hugo sur les routes du Royaume de France au XIV^e siècle, en 1348 précisément. Mais reprenons depuis le début.

UNE RELATION TENDUE

Lorsque le jeu commence, Amicia est en forêt avec son père. Elle

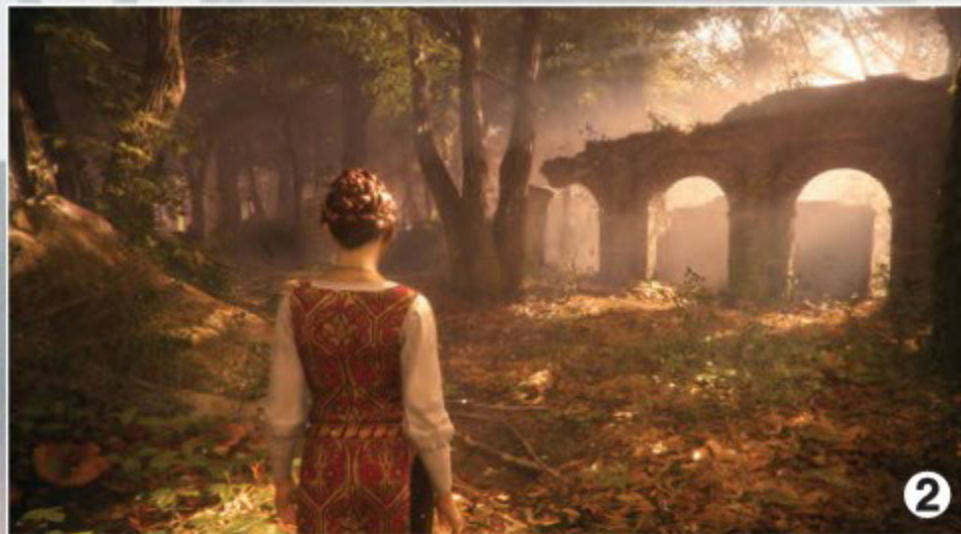
apprend à chasser, à se déplacer sans être vue et à utiliser sa fronde. En s'enfonçant dans la forêt, elle arrive jusqu'à un endroit lugubre où toute vie semble avoir cessé. Son chien est mort, éviscéré par on ne sait quelle bête mystérieuse (désolé pour le spoiler). Une fois rentrée au domaine familiale, Amicia est chargée d'en parler à sa mère. C'est là que l'on comprend qu'elle a un frère, Hugo, au destin contrarié : Hugo souffre d'une mystérieuse maladie, il ne quitte jamais sa chambre avec, à son chevet, leur mère. C'est ainsi, en creux, que l'on comprend la dynamique de la famille : à Amicia les balades avec le père et la vie « normale », à Hugo les soins prodigués par la mère, enfermé dans la maison. Les deux enfants semblent à peine se connaître, comme en témoigne cette scène durant laquelle Amicia, s'adressant à son frère, croit devoir lui rappeler qui elle est ! Sur le moment, cette séquence nous a frappé : comment se fait-il qu'une sœur d'environ 15 ans doive rappeler à son petit frère de 5 ans qui elle est ? Un développeur d'Asobo, présent durant notre session preview, nous explique qu'il a fallu

“Il est clair que les rapports entre Amicia et Hugo servent de colonne vertébrale à l'aventure.”





1



2



3



4

❶ Hugo est faible, mais il semble qu'autre chose se cache derrière sa maladie...

❷ Le début du jeu où Amicia, guidée par son père, apprend notamment à utiliser sa fronde.

❸ Là, il faut aller rapidement de torche en torche pour éviter les rats qui vont jaillir !

❹ Les soldats casqués ne peuvent être tués à la fronde. Il faut les distraire et/ou les contourner.

“Les rats ne font qu’une bouchée de tout organisme vivant qui leur passe par les pattes !”

que nous en avons vu, à faire tomber une échelle ou pousser ensemble un chariot. C’est la pure école *The Last of Us*, et l’influence du jeu de Naughty Dog est d’autant plus

claire que sur le fond aussi, le binôme d’*A Plague Tale* s’en inspire : Hugo ne fait pas confiance à Amicia, Amicia s’énervait d’un petit frère désobéissant. Un autre jeu vient à l’esprit : *Life is Strange 2*, dans lequel deux frères prennent la fuite sur les routes américaines. Avec, là encore, un étrange pouvoir qui semble se manifester...

DES RATS ET DES HOMMES

Il est clair que les rapports entre Amicia et Hugo servent de colonne vertébrale à l’aventure, comme dans les titres que nous venons de citer. Espérons qu’Asobo ait soigné l’écriture de l’intrigue et des dialogues, ce sera l’un des éléments de la réussite du jeu. Durant les quatre chapitres que nous avons parcourus, parfois leur relation semblait s’apaiser très vite, peut-être trop vite eu égard à ce

« forcer » le trait pour faire comprendre aux joueurs que la relation entre les deux enfants est loin d’être évidente. Cela a son importance, puisque cette (non) relation va vite se retrouver au cœur de l’expérience. En effet, suite à un rebondissement que nous ne raconterons pas, sachez que les deux enfants doivent fuir le domaine familiale et s’aventurer, seuls, sur les routes, avec pour premier objectif de trouver le médecin qui « traite » l’étrange maladie de Hugo. Là, le concept du jeu se met en place : le joueur dirige Amicia, Hugo la suit. Il peut lui donner quelques ordres (« reste là, va ici ») mais les interactions se limitent, pour ce



En anglais ou en français ?

Développement pensé à l’international oblige, la « version originale » du jeu est l’anglais. Mais l’action se situant en France, un anglais particulier puisque les doubleurs ont pris l’accent français ! Que les fans de VF se rassurent : Asobo promet un doublage français de qualité, qui permettra de s’immerger plus naturellement dans l’aventure.

La fuite dangereuse de deux enfants dans la « France » de 1348. Un contexte rare dans le jeu vidéo !

qu'ils ont vécu et ce qui leur reste à traverser. Nous verrons. Pour autant, *A Plague Tale : Innocence* n'est pas qu'un simple jeu « narratif ».

Il propose différents types de gameplay, des énigmes, de la furtivité et même certaines formes de combat. Pour simplifier, disons qu'Amicia et son frère doivent affronter deux sortes d'ennemis : les soldats de

l'Inquisition qui cherchent Hugo en raison de sa maladie, et les rats qui prolifèrent et propagent la Peste partout. Paradoxalement, les premiers sont les moins dangereux : les soldats peuvent non seulement être contournés en se cachant – ce qu'il vaut mieux faire contre les plus lourdement équipés – mais ils peuvent aussi être tués, pour certains d'entre eux, en les visant à la tête avec l'arme d'Amicia, sa fronde. Les rats, en revanche, ne laissent aucune

chance : ils sont énormes, se déplacent en meutes par centaines et ne font qu'une bouchée de tout organisme vivant qui leur passe par les pattes. Dès lors, la seule manière de progresser au milieu de leurs hordes est de les faire fuir avec le feu ou de les appâter avec autre chose, un bout de viande qui traîne par exemple. Voilà, pour le

moment, comment se joue *A Plague Tale : Innocence*. En alternant séquences de fuite – des humains comme dans le très réussi et intense deuxième chapitre, des rats à partir du troisième – et moments plus agressifs avec quelques combats... et même des boss ! La furtivité est

au cœur de la progression contre les soldats, qu'il ne faut pas hésiter à distraire avec des éléments du décor. Le décor parlons-en : linéarité et environnements plutôt fermés oblige, les développeurs ont peaufiné le rendu visuel de leur titre. Les panoramas sont superbes et l'ambiance qui s'en dégage – sombre, mélancolique

et mystérieuse – sera l'un des atouts du jeu. Un jeu que l'on attend comme une belle surprise qui sait exprimer sa différence, au milieu des blockbusters multijoueur et autres action-RPG en monde ouvert. Si *A Plague Tale : Innocence* nage à contre-courant, nous sommes prêts à remonter la rivière avec lui. **C.C**



❶ La relation entre la sœur et le frère est au cœur de l'expérience. Vont-ils s'approprier ?

❷ La fronde d'Amicia peut être améliorée, c'est le petit aspect « craft » du jeu.

INFOGAMER

Evoluant dans un registre de plus en plus marginal (l'aventure en solo linéaire et sans fioritures), *A Plague Tale : Innocence* a de sérieux atouts à faire valoir, à commencer par sa reconstitution maîtrisée d'un Moyen-Âge rarement croisé dans le jeu vidéo. Tout dépendra de l'intrigue et de la relation entre Amicia et son frère Hugo. C'est cela qui fera du jeu une réussite, ou non.

Sortie : 14 mai 2019

Supports : PS4, One, PC

Genre : Aventure

Développeur : Asobo

2



Days Gone

UNE PLACE À PRENDRE ?

Annoncé de longue date par Sony, *Days Gone* débarque le 26 avril sur PS4. Un univers sans foi ni loi, des zombies par milliers, de la survie et un monde grand ouvert, la recette est connue. Y a-t-il de place pour une nouvelle proposition ? Nous y avons joué plusieurs heures, voici notre (début de) réponse.

Il nous faut le confesser : depuis la présentation de *Days Gone* par Sony durant l'E3 2016, la hype est un peu retombée du côté de chez VIDEOGAMER. Le titre a beau être une exclusivité PS4 à l'instar des *Spider-Man*, *God of War* et

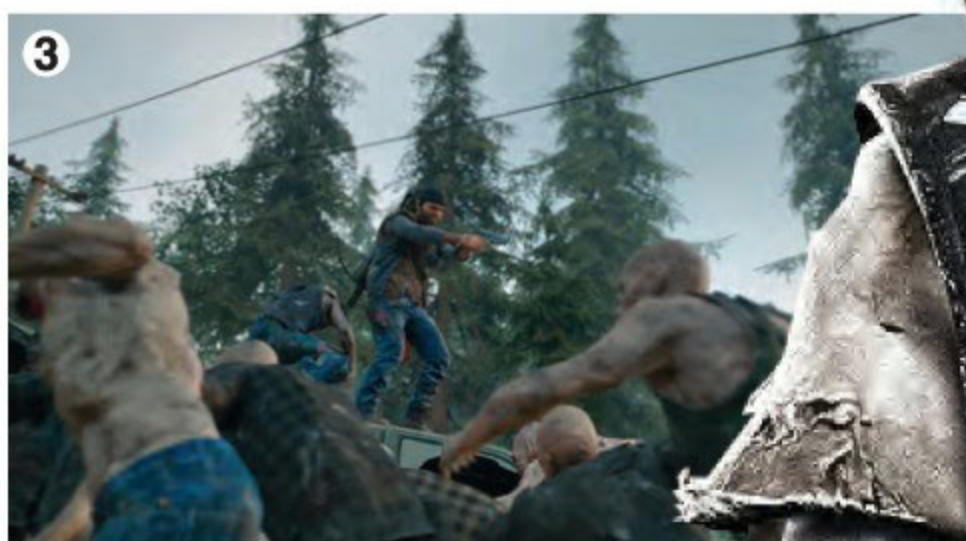
autres *Detroit* de l'an passé (comprendre : un gage de qualité autant qu'une pression supplémentaire), il nous semblait flotter dans l'air comme un parfum d'après la bataille. Les zombies, le monde ouvert post-apocalyptique, le craft et la survie... Tout ceci a déjà été tellement exploré – cette année

encore, on ne compte plus les *RAGE 2*, *Far Cry : New Dawn*, *World War Z* et autres *Dying Light 2* – qu'on se demandait comment le studio Bend (*Syphon Filter*, *Uncharted* sur PS Vita) allait pouvoir y apposer sa griffe. Nous avons obtenu un début de réponse il y a quelques jours, lorsque les développeurs de *Days Gone* sont venus présenter leur

bébé à Paris dans le cadre d'une tournée européenne. Notre version du jeu était encore « work in progress » (pas mal de bugs, un manque de polish évident) mais suffisamment peaufinée pour que l'on comprenne les intentions de Bend. Dans un premier temps, nous avons

“Un monde régi par la violence, avec parfois des scènes à la limite du tolérable !”





parcouru le début de l'aventure, deux ans après la scène introductive du jeu qui voit Deacon St. John, le héros, obligé de se séparer de sa femme pour la sauver. La ville où ils se trouvent avec leur pote Boozer est à feu et à sang, des émeutes éclatent dans tous les quartiers et une partie de la population semble infectée par un virus qui la transforme en zombies. Une fois Sarah montée dans le dernier

❶ Il faut faire attention à l'état de la moto, qui s'abîme et peut tomber en rade. Il faut alors faire le plein, mais les zombies rôdent...

❷ C'est vrai qu'on peut tirer en pilotant. Mais là c'est du gâchis, autant déguerpir vite fait !

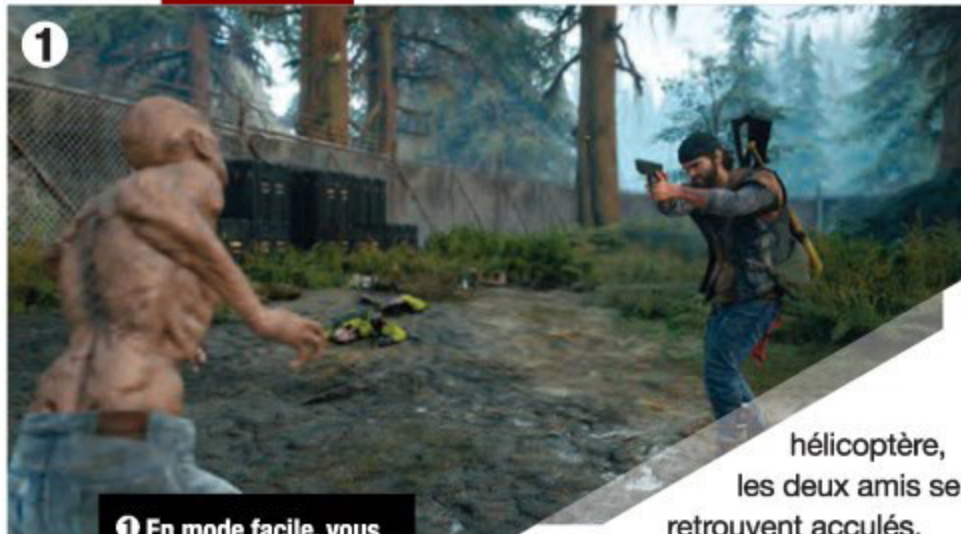
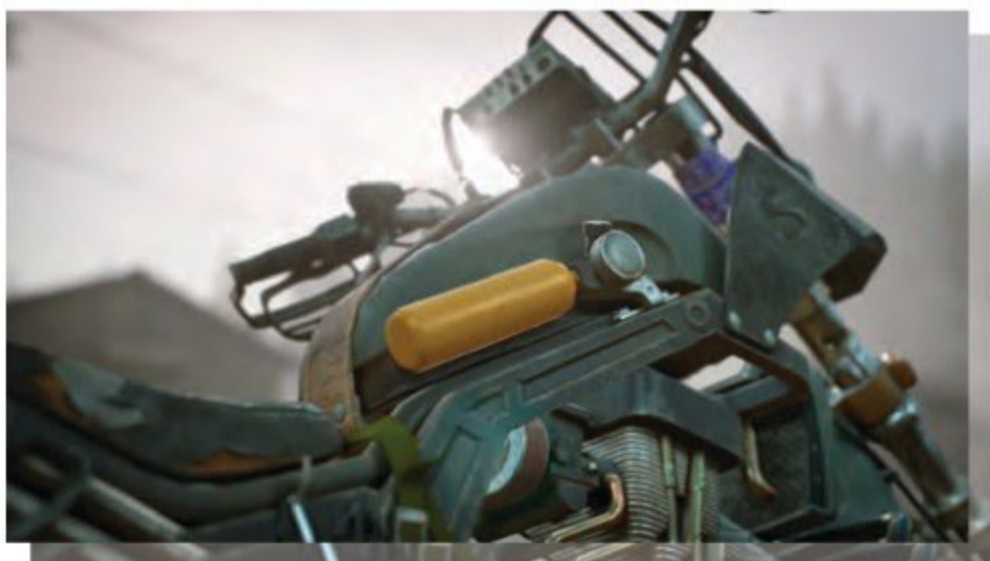
❸ *Days Gone* est aussi un shooter, mais dans lequel il faut économiser ses balles.

Deacon St. John Héros solitaire ?

Ce genre de jeu met souvent en scène des héros solitaires, des guerriers désabusés, cyniques et revenus de tout. Ce n'est pas exactement le profil de Deacon, même s'il coche certaines cases. Mais d'une part, il n'est pas si solitaire que ça puisqu'il commence l'aventure avec Boozer, son meilleur ami. Ensuite, l'introduction du jeu - qui le voit avec une femme, Sarah - dévoile un homme amoureux, ce qu'il est encore deux ans plus tard, lorsque l'aventure commence. Bref, Deacon St. John a l'air lisse, mais il ne l'est sans doute pas tant que ça.

De l'art de la customisation

Comme tout bon action-survival en monde ouvert qui se respecte, *Days Gone* fait la part belle à la personnalisation de l'équipement. Vous passez donc votre temps à trouver de nouvelles armes, mais c'est surtout votre moto qui doit faire l'objet d'un soin attentif. On ne sait pas si elle est améliorable, ce que l'on sait en revanche c'est qu'elle peut se casser (si vous roulez n'importe où trop longtemps) et surtout tomber en panne d'essence. Là, il faut faire le plein et autant vous dire que les stations-service, si elles sont nombreuses, sont rarement des endroits calmes et paisibles...



❶ En mode facile, vous avez une assistance à la visée.

❷ L'histoire se déroule en Oregon, une région plutôt verdoyante mais aussi plus sèche à certains endroits afin de varier les décors.

❸ Certaines factions ne vous veulent pas du bien. Le sniper, il faut le contourner.

hélicoptère, les deux amis se retrouvent acculés,

blessés, en haut d'un toit dont on devine qu'il ne tiendra plus longtemps face aux vagues d'infectés et... cut. Deux ans plus tard donc, revoici Deacon et Boozer arpentant à moto les routes de l'Oregon, l'État américain où se situe l'action de *Days Gone*. Afin de ne pas trop spoiler, nous vous passons les détails de l'affaire, mais Deacon est de mauvaise humeur et la trouvaille qu'il fait n'est pas pour le réjouir : une amie à eux gît sur le bord de la route, mourante. C'est un certain Léon qui l'a mise dans cet état et puisque ça suffit comme ça, Deacon et Boozer partent lui régler son compte.

COCHER LES CASES

Cette séquence, le début de l'aventure au sens jouable, dévoile plusieurs choses. La première, c'est que le monde de *Days Gone* est, comme on pouvait s'y attendre, régi par la violence, avec parfois des scènes à la limite du tolérable



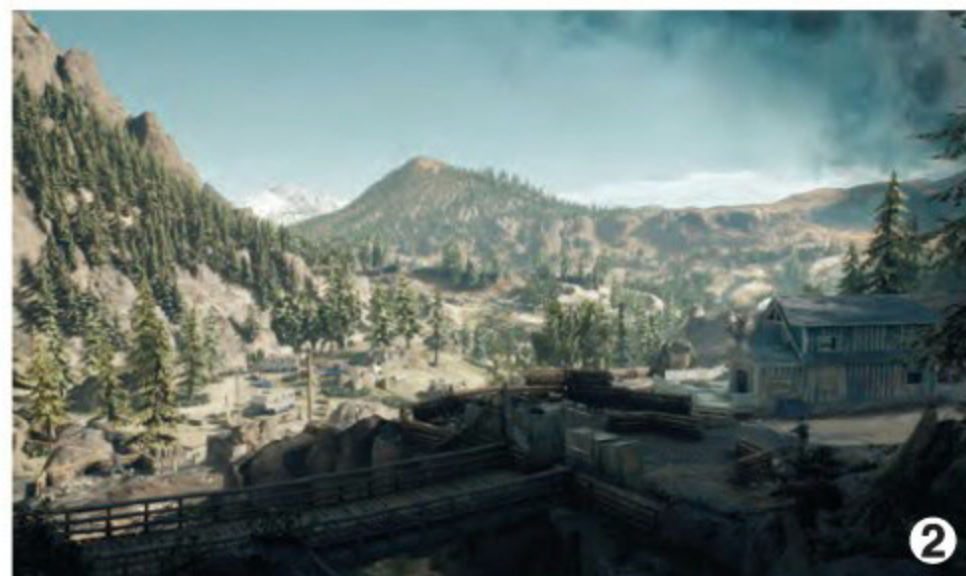
– Boozer, on pense à toi ! Des bandes rivales sévissent partout, sans oublier les zombies eux-mêmes. Plus loin, nous verrons qu'il est possible de faire monter sa réputation auprès de différents campements, ce qui débloquent des quêtes et des récompenses. La deuxième chose, c'est que le monde ouvert façon Bend ne devrait pas trop singer celui d'Ubisoft en ce sens qu'il semble moins « fouillis » qu'un *Far Cry*, plus centré sur les quêtes du héros et le, ou plutôt les scénarios qui soutiennent la progression – nous allons y revenir. La troisième, c'est que les différentes mécaniques du jeu, que l'on apprend à utiliser au cours de la première heure, cochant toutes les cases de l'action/survie/craft, sans en oublier aucune : « l'instinct » qui permet de repérer des traces et les collectibles à ramasser (plantes, munitions, bandages, outils, etc.), la roue des objets et armes (en L1) pour confectionner des soins et autres cocktails Molotov, les attaques furtives qui « one shot » un ennemi en silence, l'arbre de compétences qui

“Les mécaniques du jeu cochant toutes les cases de l'action-survie, sans en oublier aucune.”

débloquent des aptitudes de trois types (attaques à distance, attaques rapprochées, survie)... À croire que Bend a tenu un cahier des charges strict sur ce que doit contenir son titre, et a priori, le studio n'a rien oublié. L'originalité, il faut la chercher dans les détails : dans la maniabilité parfois étonnante (tirer avec R2 c'est normal, mais l'esquive avec R1, vraiment ?), dans l'interface en croix très « design » à laquelle on accède par la touche tactile et qui ouvre les menus inventaire, carte, compétences et scénarios, ou encore dans les petits flashbacks que nous avons croisés ça et là et qui racontent – il semble que cela serve de trame principale – la

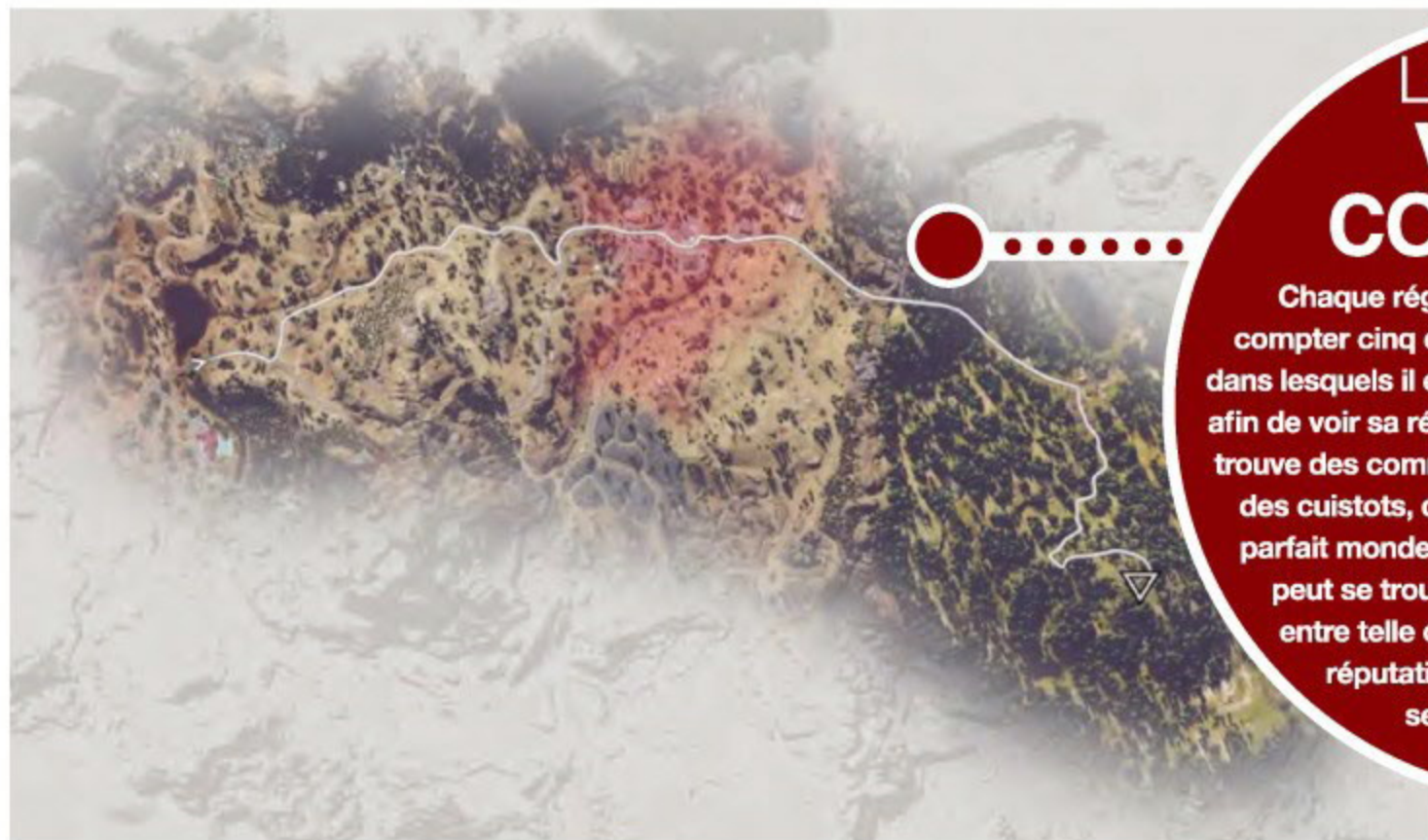
rencontre puis l'histoire entre Deacon et Sarah. Encore que cet aspect, s'il semble « original » (il ne faut rien exagérer) dans un monde ouvert, ne l'est pas tant

que ça dans les productions exclusives de la PS4 : *Horizon : Zero Dawn* y faisait appel, et l'on y reconnaît le clin d'œil aux *Uncharted* signés Naughty Dog.



Tactique Action ou infiltration ?

De prime abord, *Days Gone* semble se diriger vers le shooter traditionnel. Sauf que les zombies sont trop nombreux pour fonctionner de cette manière. Il est donc utile de faire profil bas, de contourner les monstres sans se faire voir. L'I.A. des factions ennemies n'a pas l'air sensationnelle, soit dit en passant.



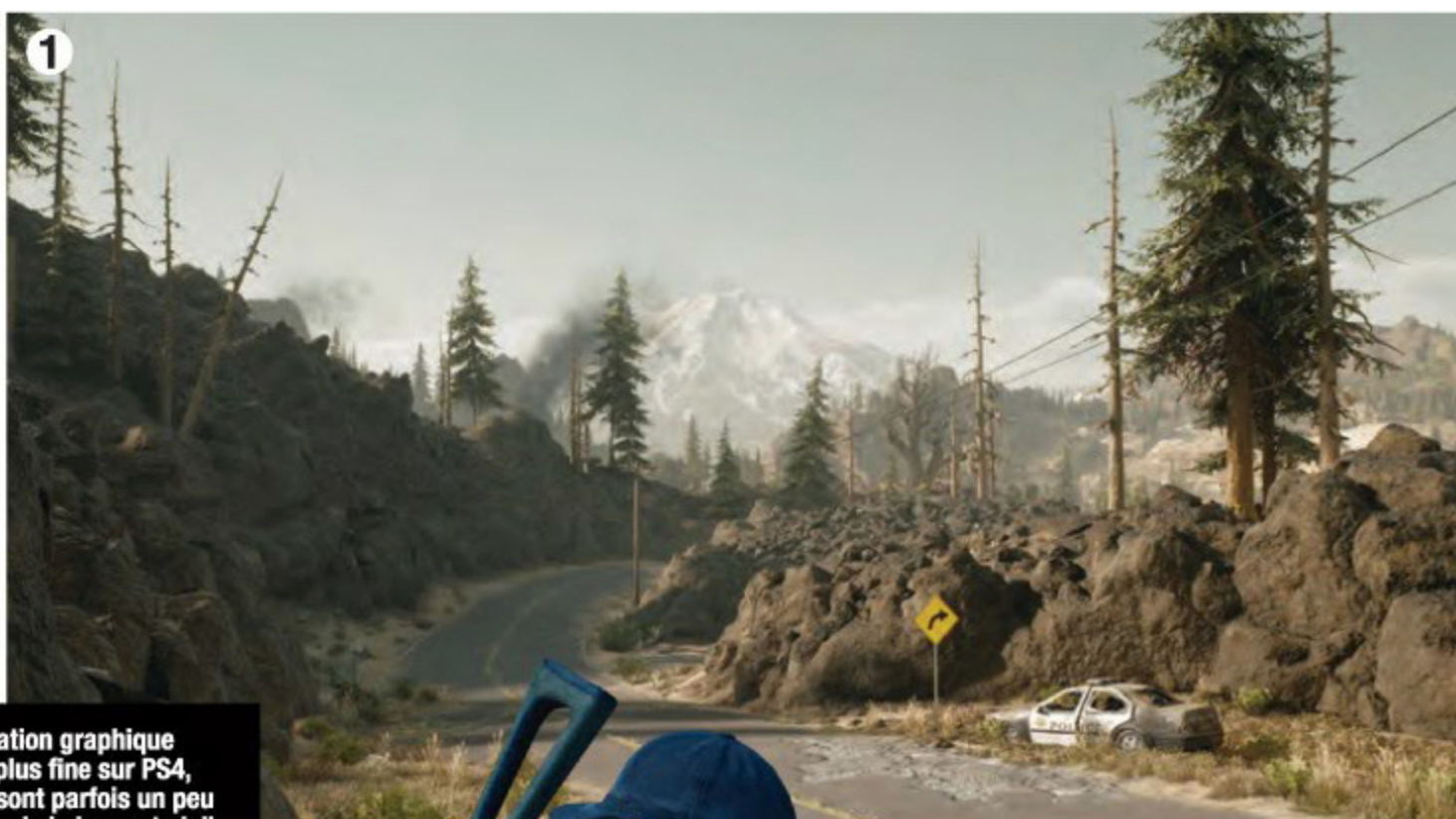
Les factions VIVE LE COMMERCE

Chaque région de la carte – qui devrait en compter cinq ou six – contient des campements dans lesquels il est possible d'interagir avec les PNJ afin de voir sa réputation monter auprès d'eux. On y trouve des commerçants, des donneurs de quêtes, des cuistots, des réparateurs... Tout l'attirail du parfait monde ouvert. Reste à savoir si Deacon peut se trouver dans l'obligation de choisir entre telle ou telle faction, quitte à voir sa réputation baisser ailleurs. Cela ne semble pas être le cas, à priori.

Days Gone semble donc promettre un monde ouvert à la fois très classique mais sans doute moins rempli de « quêtes Fedex » que ceux de la concurrence. Le scénario y occupe a priori plus de place et il faut espérer des défis annexes immersifs.

PRIME À LA FURTIVITÉ

Pour le moment, nous n'avons accompli que quelques missions de chasseur de primes et de destruction de nids de zombies – séquences intenses en vue, ils sont parfois des centaines. En contrepartie, la carte paraît parfois un peu vide : nous ne sommes pas dans un *Far Cry* ou un *RAGE 2* remplis de camps à vider. On croise bien les factions ennemies et des monstres mais souvent à faible densité, surtout le jour, lorsque les meutes de zombies sont terrées dans des abris. Peut-être cela dépend-il des zones traversées ? Il faudra le vérifier. Quant aux combats, ils procurent de bonnes sensations. Le mode facile propose une assistance à la visée mais il rend les choses tellement simples (y compris au niveau du craft) que l'on vous suggère d'ores et déjà d'attaquer le jeu en normal ou difficile. C'est seulement là que les ambitions de Bend – faire ressentir le danger et la nécessité de survie – apparaissent. Il faut éviter de foncer tête baissée et même si l'on possède trois slots d'arme (principale, secondaire spéciale),



❶ La réalisation graphique n'est pas la plus fine sur PS4, les textures sont parfois un peu grossières, mais le jeu reste joli.

❷ Le fusil à pompe est de la partie et il est possible de l'améliorer, comme le reste des armes.

❸ NERO semble jouer un rôle capital dans l'intrigue, façon Umbrella dans *Resident Evil*.

❹ Il y a pas mal de caches à trouver, qui recèlent des collectibles toujours utiles.



Sarah & Boozer L'esprit de famille

Pour le moment, nous connaissons deux personnages essentiels dans l'aventure de Deacon : sa femme Sarah, qu'il perd de vue au début du jeu, et son ami Boozer. Ce dernier est le meilleur pote du héros, ce qui semble le condamner à «prendre cher» régulièrement, histoire d'énerver Deacon. C'est d'ailleurs ce qui arrive dès le début de l'aventure mais chut, nous vous laissons le découvrir...



“Nous devrions nous trouver face à une expérience agréable, efficace, immersive et dépayssante.”

mieux vaut privilégier la furtivité dans un premier temps. Pour cela, Deacon peut se baisser, user de la végétation et des caches pour approcher ses ennemis et les tuer d'un coup. À la manière du dernier *Zelda*, une jauge indique le bruit que l'on fait en se déplaçant. Deacon peut aussi marquer ses ennemis à la jumelle (encore une case cochée !), ce qui devient encore plus utile une fois les hostilités engagées... Et voilà où nous en sommes avec *Days Gone*. La proposition du studio n'apparaît pas, de prime abord, d'une folle inventivité. Et techniquement, nous avons vu mieux sur PS4. Pour autant, si le scénario tient la route, si le titre ne s'éparpille pas en quêtes inutiles et si le ratio survie/action penche

du bon côté (celui de la survie plutôt que du shooter pur), nous devrions nous trouver face à une expérience agréable, efficace et immersive. Pas révolutionnaire, mais dépayssante.

INFOGAMER

Il aura pris son temps mais voici *Days Gone*, l'open world à la sauce zombies que la PS4 attend depuis près de trois ans. Le titre ne remportera aucun prix d'originalité mais il fait un pari : séduire les amateurs de monde ouvert autant que les joueurs plus attachés à l'intrigue, en reprenant à son compte tous les codes du genre.

Sortie : 26 avril 2019
Support : PS4
Genre : Action/survie
Développeur : Bend Studio

Days Gone face à la concurrence

L'HEURE DU CHOIX

Les univers post-apocalyptiques (avec ou sans zombies) ne se sont jamais aussi bien portés qu'en ce début d'année. Certains sont déjà sortis, *Days Gone* arrive et d'autres suivent. Le moment est venu de comparer tout ce beau monde pour savoir quel « post-apo » est fait pour vous !

Days Gone Sortie : 26 avril 2019 / Support : PS4

DES ZOMBIES PAR MILLIERS

Longtemps, nous n'avons pas été convaincus par le potentiel de *Days Gone*. Et pour le coup, son univers post-apo semble au départ très générique. Pour autant, le titre du studio Bend possède d'évidentes qualités.

Lui, c'est l'exclusivité de la PS4. Nous venons de vous le présenter en détail (voir pages précédentes) et pour le moment, nous sommes confiants quant à son potentiel : *Days Gone* n'a rien d'un titre révolutionnaire mais ses mécaniques de jeu sont très complètes (survie, craft, action, infiltration, des factions à gérer, de l'exploration, etc.) et surtout, il a pour lui un scénario qui semble plus travaillé et mieux tenu que dans la plupart des jeux en monde ouvert du moment. L'histoire des amours contrariés

de Deacon St John sert de fil rouge à l'aventure et devrait conférer au titre une plus grande cohérence qu'un open-world façon Ubisoft, par exemple. C'était déjà le cas de *Spider-Man* l'an dernier, une autre exclusivité PS4. *Days Gone* pioche ses influences partout, notamment chez d'autres productions made in Sony (*The Last of Us* en premier lieu). Dire que nous l'attendons comme le messie serait mentir mais après plusieurs heures passées en sa compagnie, nous voulons en voir plus.

C'est en Oregon, un Etat de l'ouest des Etats-Unis, que se situe l'action de *Days Gone*.



IL EST FAIT POUR VOUS SI...

- Vous aimez qu'un scénario vous évite de vous perdre
- Vous avez toujours rêvé de visiter l'Oregon
- Tuer des zombies par milliers ne vous fait pas peur

Far Cry : New Dawn Disponible / Supports : PS4, One, PC

LA RECETTE HABITUELLE

Quand une mode change, vous pouvez compter sur Ubisoft pour suivre le mouvement. Il n'était donc pas étonnant de voir débarquer sans prévenir un *Far Cry* post-apo. Le titre n'est sans doute pas le meilleur de la série, mais il a ses fans.

Sans crier gare, un nouveau *Far Cry* est venu bousculer le calendrier de ce début d'année. *Far Cry : New Dawn* se situe dans le même univers que le cinquième épisode sorti l'an passé, mais il arrive plusieurs années et un cataclysme nucléaire plus tard. Hormis ce petit détail, rien ne change dans le petit monde (ouvert) d'Ubisoft : des quêtes Fedex en pagaille, des alliés avec chacun leur spécialité pour filer un coup de main au héros, une carte immense à ne plus savoir qu'en faire, un boss

censément charismatique et démoniaque – ici, de jeunes jumelles – et des moyens de locomotion variés pour explorer tout ça. Cela dit, ce volet a le mérite d'intégrer ce qu'Ubi appelle du « light-RPG », un élément de gameplay supplémentaire incarné par la possibilité d'améliorer le domaine du héros et, ce faisant, de gagner de nouvelles aptitudes : santé, mercenaires et ainsi de suite. Et tout ceci fonctionne avec un système de craft amélioré. *Far Cry : New Dawn* reste un opus mineur.

GAMER
13/20



Ambiance fête foraine et attractions macabres pour le nouveau *Far Cry*.

IL EST FAIT POUR VOUS SI...

- Il vous faut votre dose annuelle de *Far Cry*
- Vous adorez les couleurs criardes
- Vous n'attachez aucune importance à l'I.A. des ennemis

Metro Exodus Disponible / Supports : PS4, One, PC

ENFIN AU GRAND AIR

Ce n'est pas un, mais plusieurs open-world que nous propose le dernier épisode des *Metro*. Une constante toutefois : tout se passe après une abominable guerre nucléaire...

Troisième adaptation de la saga littéraire *Metro* de Dmitri Glukhovski après *Metro 2033* et *Metro : Last Light*, *Metro Exodus* raconte l'histoire d'Artyom quittant le métro moscovite pour s'aventurer dans les vastes terres russes dévastées par la guerre atomique. Ici ce ne sont pas des zombies que l'on croise, mais les monstres qui les remplacent n'en sont pas bien loin ! Si jusqu'à présent les jeux *Metro* étaient assez linéaires, cet épisode casse les codes avec une approche originale et réussie du

monde ouvert : ce n'est pas une, mais plusieurs cartes qu'explorent Artyom et sa bande à mesure que leur train, l'Aurora, avance en Russie. À chaque fois, il faut explorer un nouvel endroit, apprendre les planques et les ruses, affronter les factions en place. L'intelligence de *Metro Exodus*, c'est d'être à la fois un open-world, un shooter et un jeu malgré tout narratif car les quêtes ne s'y empilent pas bêtement. Le studio 4A Games a réussi son coup : c'est l'un des meilleurs FPS du début d'année.



IL EST FAIT POUR VOUS SI...

- Vous n'êtes encore jamais allé en Russie
- Vous aimez les mondes ouverts, mais aussi les (bonnes) histoires
- Vous n'êtes ni claustrophobe, ni arachnophobe

RAGE 2 Sortie : 14 mai 2019 / Supports : PS4, One, PC

MAD MAX CROISE JUST CAUSE

Le premier épisode s'inscrivait dans la mouvance *Mad Max*, autant dire que cette suite en reprend le flambeau en ajoutant pas mal de couleurs. Le bon vieux post-apo des familles, c'est par ici !

Annoncé durant l'E3 2018 par Bethesda, *RAGE 2* est un revenant : après le premier épisode de 2011, en demi-teinte, signé id Software, il n'était pas évident qu'une suite voit le jour. C'est le cas pourtant, en association avec un autre studio spécialisé dans les open-world : Avalanche, les Suédois derrière la série *Just Cause*. Le résultat, qui sort en mai prochain, est un mélange entre ce qui faisait l'ADN du premier *RAGE* – un monde ouvert post-apocalyptique inspiré de *Mad Max* au service d'un shooter

décomplexé – et une approche presque « classique » du genre, avec des zones plus variées que par le passé (le désert, ça va deux secondes) et une progression basée sur un système de factions et de boss qui n'est pas sans rappeler ce que fait Ubisoft de son côté. *RAGE 2* est sans doute le monde ouvert post-apocalyptique le plus tourné vers l'action de cette sélection, avec des gunfights rythmés, soutenus par des compétences qui renforcent les effets gore. Du sang et des explosions, voilà ce qui résumé *RAGE 2* !



De tous, c'est *RAGE 2* qui reprend le plus les clichés du post-apocalyptique façon *Mad Max*.

IL EST FAIT POUR VOUS SI...

- *Mad Max* est votre film de chevet
- Vous êtes curieux de voir un *Just Cause* « post-apo »
- Vous préférez le côté shooter fun à l'exploration

Dying Light 2 Sortie : Printemps 2019 / Supports : PS4, One, PC

PARKOUR ENTRE LES ZOMBIES

De toutes, ce n'est pas la série la plus suivie. Il n'empêche que le premier *Dying Light* avait convaincu les joueurs, et que celui-ci s'annonce très bon. Du post-apo version urbaine !

Il n'a pas de date de sortie à l'heure où l'on écrit ces lignes, mais *Dying Light 2* doit arriver d'ici l'été. Comme *RAGE 2*, cette suite n'était pas courue d'avance même si dans le cas de *Dying Light 2*, l'accueil du premier épisode (en 2015) avait été assez bon pour qu'une suite soit vite envisagée. Contrairement à d'autres titres de cette sélection, le jeu de Techland se présente comme un survival-horror. C'est-à-dire que la fuite est souvent la bonne option devant

les zombies qui vous coursent. Vous ne croulez ni sous les armes, ni sous les munitions ! Ici, ce sont les déplacements qui font la survie, avec un level design urbain et vertical qui favorise le parkour. Mais la patte de *Dying Light 2*, ce qui doit le distinguer du premier et de la concurrence, c'est la place accordée aux choix du joueur : ses décisions, ses alliances (ou non) impacteront l'évolution de la ville. La direction artistique du jeu sort de l'ordinaire, ses propositions aussi. À surveiller, donc.



Le niveau de violence et la sécurité des habitants dépendront de vos choix.

World War Z L'OUTSIDER
Dans un genre un peu différent, un autre jeu de zombies sort le 16 avril, *World War Z*. Adapté du livre de Max Brooks (comme le film du même nom), le titre est orienté multijoueur, qu'il s'agisse de coopérer à quatre face à des hordes de zombies, ou de se battre en PvP mais toujours avec des monstres dans les parages. Pas d'open-world donc, mais un univers post-apocalyptique.

IL EST FAIT POUR VOUS SI...

- La campagne très peu pour vous, vive la ville
- Vous préférez le parkour aux gunfights
- Vous aimez que vos choix impactent l'expérience

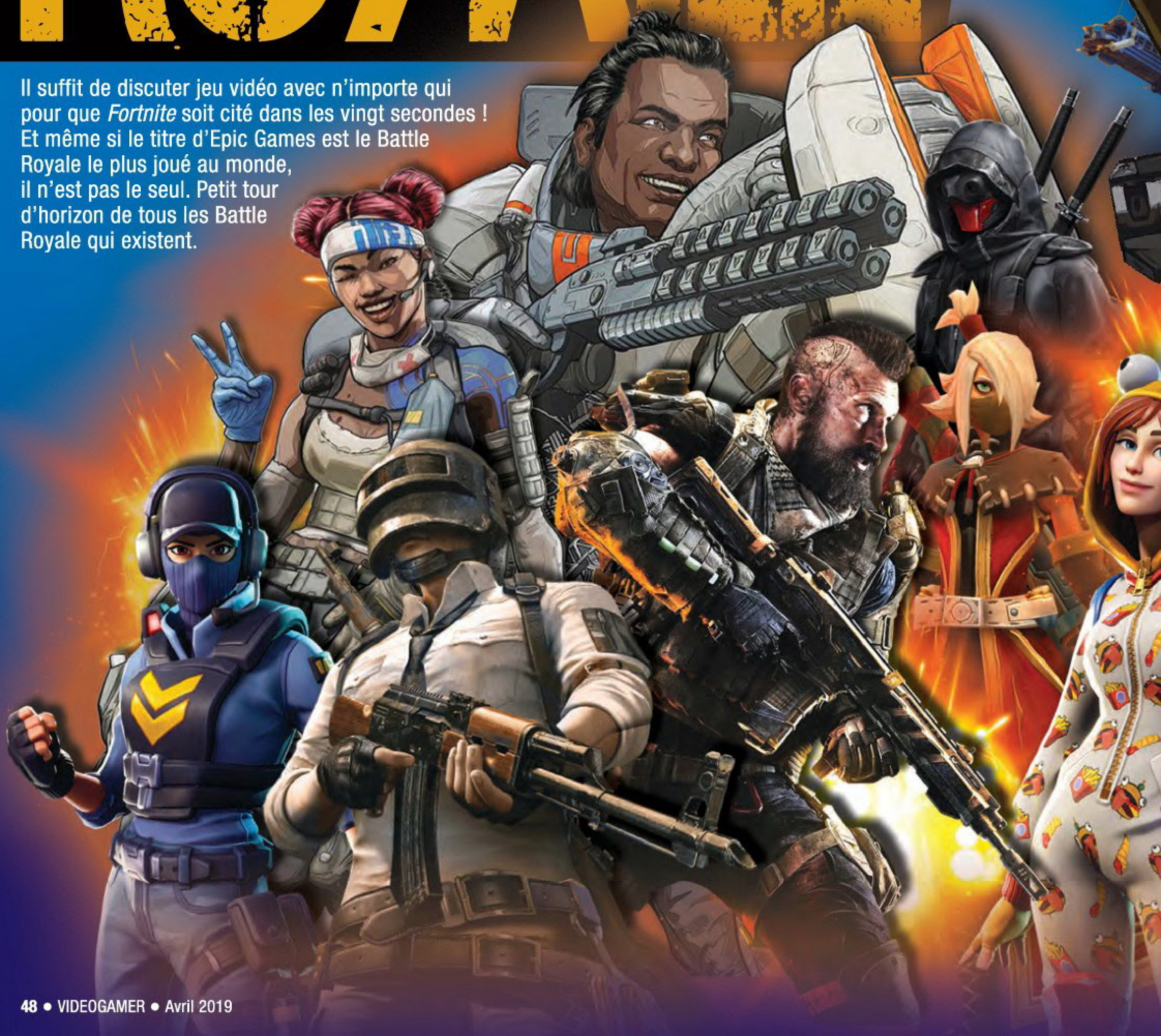
FOLIE

LA

APEX LEGENDS, FORTNITE ET LES AUTRES...

BATTLE ROYALE

Il suffit de discuter jeu vidéo avec n'importe qui pour que *Fortnite* soit cité dans les vingt secondes ! Et même si le titre d'Epic Games est le Battle Royale le plus joué au monde, il n'est pas le seul. Petit tour d'horizon de tous les Battle Royale qui existent.





Quel que soit le domaine, personne n'échappe à la mode, même si parfois elle peut être déboussolante. Regardez les coupes de cheveux des joueurs de foot durant la dernière Coupe du monde ou encore les Nike Flight Bonafide du frangin ! Bref, tout ça pour dire que le jeu vidéo n'échappe pas à la règle et qu'aujourd'hui, la mode est au Battle Royale. Pour les dissipés du fond, un Battle Royale est un jeu où à la fin il ne reste qu'un joueur, les autres s'étant écharpés quelques minutes auparavant sur une carte qui ne cesse de rétrécir.

C'est en tout cas le principe de base.

Le concept est une déclinaison du film *Battle Royale* sorti

en 2001 sous la direction de Kinji Fukasaku et on se demande encore pourquoi ce genre n'a pas vu le jour bien plus tôt en jeu vidéo... Ceci étant dit, passons aux réjouissances. Nous vous proposons ici de découvrir tous les Battle Royale qui comptent, ceux du moment. Bien sûr, vous retrouverez *Fortnite* mais aussi le dernier en date : *Apex Legends* qui, en quelques semaines, est devenu le jeu à la mode dont tout le monde parle. Toutefois, comme tout le monde veut faire son Battle Royale (on attend avec impatience le premier *Mario Kart Battle Royale* sur Switch), nous vous les présentons tous. Ou ceux qui méritent qu'on s'y intéresse. Si vous n'avez pas encore succombé à la mode, c'est le moment de s'y mettre !

“LE JEU VIDÉO N'ÉCHAPPE PAS À LA RÈGLE ET AUJOURD'HUI, LA MODE EST AU BATTLE ROYALE.”

LE PHÉNOMÈNE DU MOMENT

Sans crier gare, *Apex Legends* est venu redistribuer les cartes d'une scène Battle Royale jusqu'ici résumée au duel *Fortnite/PUBG*. La proposition du studio Respawn vaut-elle la hype qu'elle s'est offerte ? Oui !



Dans le précédent numéro de *VIDEOGAMER* (74), nous sommes revenus sur le lancement en fanfare d'*Apex Legends*, une sortie comme aimeraient en connaître tous les éditeurs : annonce surprise, disponibilité immédiate, hype instantanée et chiffres colossaux aussi bien en fréquentation active que sur Twitch - le réseaux de streaming est désormais incontournable lorsqu'il s'agit d'évaluer la popularité d'un jeu. Electronic Arts et le studio Respawn (*Titanfall*) ont gagné leur premier pari : bousculer la scène du Battle Royale avec un titre efficace, sachant à la fois innover et rassurer les joueurs sur ce qu'ils attendent d'un tel jeu. Maintenant que la hype s'est calmée, posons-nous la question de savoir si *Apex Legends* a les armes pour durer.

UN SOUPÇON DE BLIZZARD

Une chose est certaine : le studio a livré un jeu propre, fini, bien au-dessus de la production moyenne du genre Battle Royale. Les moyens de l'éditeur sont sans commune mesure avec ceux de bon nombre de rivaux, mais il faut tout de même saluer le

travail de Respawn : *Apex Legends* est certainement le plus beau Battle Royale disponible, au-dessus de *Fortnite* en termes de finitions - même si le titre d'Epic a connu de nombreux ajustements - et bien entendu très au-dessus d'un *PUBG* (*PlayerUnknown's Battlegrounds*). Certains autres jeux de ce dossier ont quelques qualités graphiques (le mode BR de *Call of Duty* par exemple) mais *Apex* est, selon nous, le plus beau. Il faut dire qu'avec sa manière d'emprunter à *Overwatch* (les héros très marqués, un style visuel coloré), le jeu puise au bon endroit.

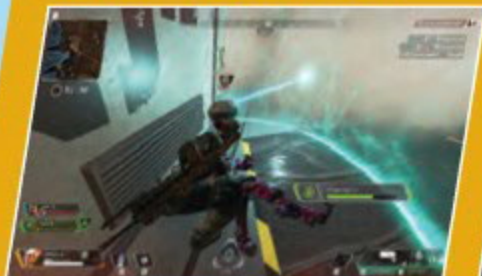
Ce n'est d'ailleurs pas le seul emprunt qu'il fait au FPS compétitif de Blizzard : les huit héros disponibles - en attendant de nouveaux arrivants - tranchent avec le choix retenu dans la plupart des Battle Royale, à savoir un même personnage pour tous les joueurs (seul le look et l'équipement font la différence). Dans *Apex Legends*, on retrouve un système de classes : tank, soigneur, DPS à distance, éclaireur, etc. Certes, les différences ne jouent que sur les compétences spéciales de chaque héros (ils se déplacent tous à la même vitesse, tirent

avec la même puissance) mais cela suffit à susciter l'envie de trouver SON héros, celui que l'on va perfectionner et personnaliser. Bref, celui auquel on va s'attacher. Or, l'attachement est l'un des piliers de la logique «game as a service», ces jeux que les éditeurs conçoivent pour être joués sur de longues périodes, DLC après DLC. Ce n'est pas pour rien que Respawn a soigné l'aspect cosmétique de son jeu, avec des skins d'armes à gogo et des personnalisations de héros (fringues, poses, finish move) totalement inutiles, donc parfaitement indispensables.

3 RAISONS DE LE PRÉFÉRER

Rien ne ressemble plus à un Battle Royale qu'un autre Battle Royale ? C'est parfois vrai, mais cela n'empêche pas *Apex Legends* de sortir du lot. Voici pourquoi.

1 Parce qu'il fonde tout sur le jeu en coopération. C'est en équipe (de trois joueurs) que l'on gagne dans *Apex*, et cela fait toute la différence. Le gameplay est pensé dans cette optique, et cela apporte le supplément d'âme qui change tout.



2 Pour ses héros. En s'inspirant d'*Overwatch* et de ses héros aux capacités uniques, *Apex Legends* se différencie des Battle Royale dans lesquels les joueurs ne se singularisent que par le look de leur perso. Une excellente idée.



3 Pour son feeling. Même si le studio Respawn n'a pas utilisé les robots de sa série *Titanfall*, il a conservé une maniabilité nerveuse et une visée typique, qui rend *Apex Legends* particulièrement agréable côté shoot. Et c'est capital !





1



❶ Les balises permettent de faire revenir un allié mort. La manœuvre est risquée, c'est ce qui fait sa force.

❷ Le mieux est de tester toutes les armes pour trouver celle(s) qui vous convient le mieux, en termes de cadence notamment.

2



“AVEC DEUX POTES ET UN MINIMUM DE SKILL, IL EST DUR DE NE PAS FINIR DANS LA PREMIÈRE MOITIÉ DU CLASSEMENT.”

Pour autant, si l'enrobage d'Apex Legends est maîtrisé, c'est bien pour ses mécaniques judicieuses qu'il retient les joueurs.

EN TRIO, C'EST BANCO

L'idée essentielle, celle dont tout le reste découle, c'est d'avoir pensé le titre en coopération. On ne gagne pas seul mais en équipe de trois, et tout est pensé pour cela : les classes de héros bien sûr, mais aussi la possibilité de ranimer un allié mort avec un système de balise, ou encore la roue de «discussion» qui permet en un clic d'indiquer tout et n'importe quoi à ses camarades.

La coopération est la clé du succès, cela se voit en match : avec deux potes au casque/micro et un minimum de technique, il est impossible de ne pas finir ne serait-ce que dans la première moitié du classement. Mais tout ceci - et les nombreux ajouts qui sont d'ores et déjà prévus pour faire vivre le titre - suffiront-ils à déloger Fortnite de la première place ? Sans doute pas, tant le Battle Royale d'Epic Games est un phénomène qui dépasse la sphère gamer pour aller jusque dans les cours de récré. En revanche, il a tout ce qu'il faut pour trouver sa place.

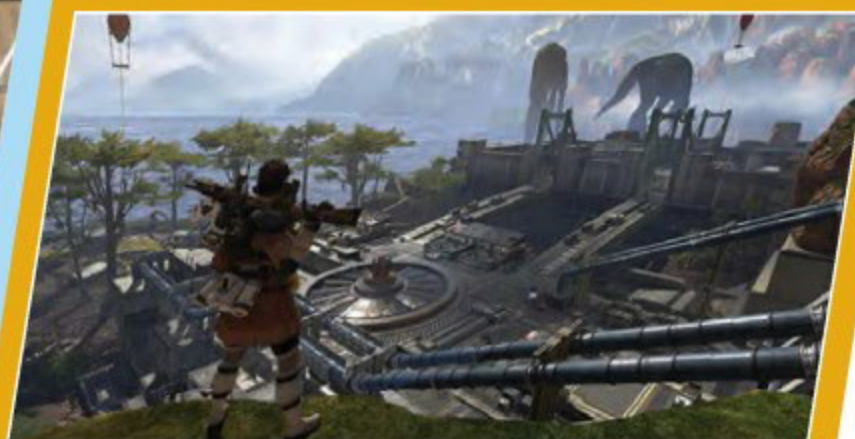
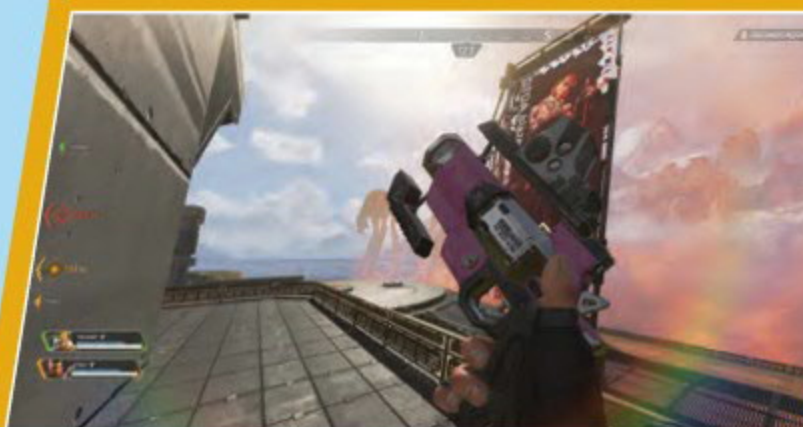
S'armer le mieux possible et surtout trouver les meilleurs boucliers, c'est LE secret.



ET LA SUITE ?

Tout juste sorti, Apex Legends doit tenir la cadence s'il veut conserver ses joueurs. Respawn le sait.

Pour le moment, le studio a d'ores et déjà prévu un programme en quatre saisons pour l'année qui vient, avec pour chaque saison des nouveautés (persos, etc.). La première est lancée à l'heure où vous lisez ces lignes, la suivante arrivera en juin. Pour le reste, les rumeurs sont nombreuses et évoquent, en vrac : des véhicules, un portage mobile et pourquoi pas Switch, une campagne solo, d'autres modes de jeu... La carrière d'Apex Legends ne fait que commencer.



AU FINAL IL FAUT FONCER !

Apex Legends est un excellent Battle Royale, un point c'est tout.

Si vous avez lu cet article - et le VIDEOGAMER du mois dernier - vous savez tout le bien que l'on pense d'Apex Legends. Le Battle Royale de Respawn est une excellente surprise, d'autant plus réussie qu'elle ne se contente pas de reprendre les recettes des rivaux, Fortnite en tête. Ses développeurs ont pris le temps de penser leur titre, d'apprendre des erreurs de la concurrence et de réfléchir à ce qu'il était

encore possible d'apporter au genre. Le résultat, c'est un Apex Legends beau, efficace, à la fois neuf dans son approche (le jeu en équipe, les héros, le respawn partiel) et respectueux des codes compétitifs, tant ceux de la scène Battle Royale que des FPS (coucou Overwatch). Certes, Apex n'est pas parfait. Mais il pose les bases d'une excellente licence. Et puis il est gratuit, ce qui ne gâche rien.



**Vous l'avez compris :
le look compte beaucoup
dans Fortnite...**



FORTNITE

Supports : PS4, One, PC, Switch / Développeur : Epic Games

S'IL NE DOIT EN RESTER QU'UN

Que dire qui n'ait pas déjà été dit sur *Fortnite* ? Au départ jeu de survie/construction payant, le titre s'est transformé en Battle Royale gratuit écrasant tout sur son passage. *Fortnite* est un ouragan, un phénomène de société comme on en voit peu dans le milieu du jeu vidéo. De la trempe d'un *World of Warcraft* !

La comparaison avec *World of Warcraft* n'est pas choisie au hasard. Des réussites, le jeu vidéo en connaît plein. Mais des titres qui dépassent leur statut de jeu vidéo pour devenir des phénomènes de société connus de tous, il y en a nettement moins. On a parlé de WoW-mania dans les années 2005/2010, il n'est pas interdit de parler de *Fortnite*-mania depuis l'an dernier. Surtout, dans les deux cas, il s'agit de jeux qui ont à la fois redéfini leur genre et fait passer leur studio (Blizzard d'un côté, Epic Games de l'autre) dans une dimension supérieure. Tout ça pour dire que *Fortnite* dépasse son «simple» statut de bon Battle Royale. Il EST le Battle Royale. Mais est-ce si mérité ?

LE ROI DE LA RÉCRÉ

Sans doute que oui, puisque c'est le cas. *Fortnite* mérite son succès, ses qualités sont indéniables. Toutefois, il n'est pas interdit de penser que ce qu'il est devenu - le titre le plus joué du monde, une machine à cash

insensée pour ses créateurs, un jeu connu des joueurs de 7 à 77 ans - dépasse la somme de toutes ses qualités. Si vous voulez, c'est un peu le *Bienvenue chez les Ch'tis* du jeu vidéo : le truc est sympa, on a le droit de s'y plaire, mais de là à devenir le plus gros succès du cinéma français, il y a un monde. *Fortnite*, c'est un peu pareil. Et ce n'est pas lui faire injure que de rappeler que s'il domine la scène du jeu vidéo à l'heure actuelle, c'est aussi pour une raison essentielle : il est joué par les plus jeunes. Contrairement à la plupart de ses rivaux, FPS compétitifs et autres jeux de shoot, *Fortnite* n'est classé «que» PEGI +12. Avec son look cartoon et presque mignon, on lui donne le bon Dieu sans confession et c'est bien ce que font

SAISON 8, SAISON VOLCANIQUE !

Les saisons se suivent et se ressemblent chez *Fortnite*. Que nous propose la huitième ? On vous explique.

La saison 8 de *Fortnite* a été lancée le 28 février, elle doit durer 70 jours. Les évolutions concernent tous les modes du jeu mais pour ce qui concerne la partie Battle Royale, il faut surtout évoquer les modifications sur la carte, et notamment l'apparition d'un volcan dont il ne faut pas toucher la lave, évidemment ! Deux nouvelles villes ont été introduites (Sunny Steps et Lazy Lagoon), de nouvelles armes, le système de Battle Pass... Rien de neuf, mais de l'efficace !



ET SINON, SUR MOBILE

La version mobile de *Fortnite* est, il faut le reconnaître, assez impressionnante. Certes le titre n'est pas aussi jouable que sur PC par exemple, mais il permet de s'éclater avec presque autant d'efficacité, et surtout de suivre son évolution sans jamais lâcher l'affaire. La dépendance à *Fortnite* passe aussi par là : pouvoir accéder au jeu partout.



tous les parents, qui préfèrent voir leurs enfants devant ce drôle de titre où l'on peut construire des escaliers plutôt que devant le dernier *Call of Duty* ou *GTA*. Aussi, il faut rappeler que jouer à *Fortnite* sur console est gratuit, il ne requiert un abonnement ni sur PS4 ni sur Xbox One pour jouer, ce qui est une exception. Ces deux paramètres sont liés - c'est aussi parce qu'il ne nécessite pas d'abonnement qu'il est joué par les plus jeunes - et ils font de *Fortnite* un jeu intouchable, la référence du Battle Royale au-delà de ses qualités propres. Une fois dit cela, il n'est pas inutile de revenir sur ces dernières.

FACILE À APPRENDRE...

Et ce faisant, c'est encore une fois Blizzard que l'on convoque. Car si un jeu récent a retenu la leçon du maître («easy to learn, hard to master»), c'est bien *Fortnite* ! Le Battle Royale d'Epic Games fait tout pour être accessible de prime abord : allure simpliste, direction artistique façon cartoon, déplacements rapides et souples, visée plus permissive que dans d'autres shooters... Se lancer dans *Fortnite* est sans doute ce qu'il



3 RAISONS DE LE PRÉFÉRER

Fortnite n'est pas premier au classement des Battle Royale (et des jeux vidéo en général) pour rien. Ses atouts sont indéniables, au-delà du phénomène de mode.

1 Pour le look cartoon. En rupture totale avec l'aspect réaliste d'un *PlayerUnknown's Battlegrounds*, *Fortnite* joue la carte du fun dès sa direction artistique, mimi et délirante. Cela explique son succès auprès des jeunes joueurs !



2 Pour la profondeur cachée. *Fortnite* a beau paraître simpliste, il cache en réalité une profondeur et une nervosité qui rendent les parties endiablées. Idem pour les outils de construction, issus de ce qu'était le jeu avant d'être un Battle Royale.



3 Pour le soutien d'Epic. Forcément, le succès de *Fortnite* a instauré un cercle vertueux fait de mises à jour régulières, de saisons qui s'enchaînent et de contenus variés. De fait, c'est le Battle Royale le plus suivi par ses développeurs.



y a de plus simple pour qui veut découvrir l'expérience du Battle Royale. Mais une fois les premiers pas effectués, *Fortnite* dévoile une profondeur de gameplay qui le rend beaucoup plus riche et intéressant que prévu. La technique prend de la place, il faut être très rapide et réactif, plus que dans beaucoup d'autres «BR».

Surtout, les possibilités de construction, héritées de ce qu'était *Fortnite* avant d'être un Battle Royale (un jeu de construction/survie)

deviennent essentielles. Il suffit de regarder les meilleurs joueurs du titre pour le comprendre : dompter *Fortnite* demande une dextérité et une maîtrise des outils de construction qui n'est pas donnée à tout le monde ! Si l'on ajoute à cela une gestion de la progression «méta» et de la personnalisation aux petits oignons, des mises à jour régulières qui enrichissent l'expérience (voir encadré), on obtient un titre qui mérite sa place, parfait mélange de précision et de fun.

“SE LANCER DANS FORTNITE EST SANS DOUTE CE QU'IL Y A DE PLUS SIMPLE POUR DÉCOUVRIR L'EXPÉRIENCE DU BR.”



1 Le look cartoon et délirant fait beaucoup pour le succès du jeu, notamment auprès des plus jeunes.

2 L'interface de *Fortnite* est très accessible, mais elle cache une belle profondeur. La leçon made in Blizzard !

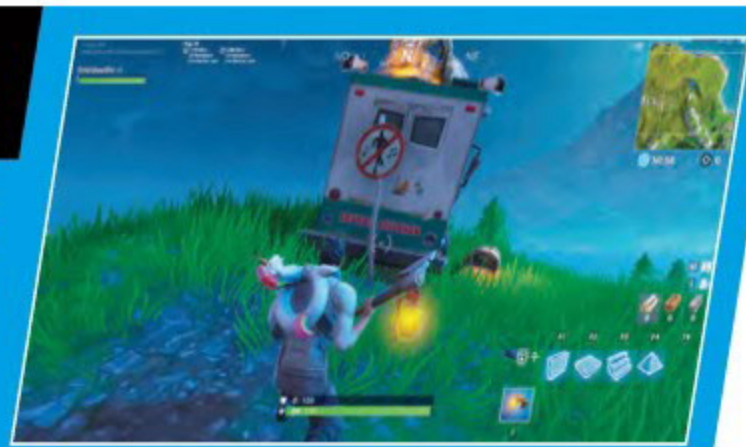


AU FINAL LA VALEUR SÛRE

Jusqu'à preuve du contraire, *Fortnite* reste le leader incontesté de la discipline.

Difficile de passer à côté de *Fortnite* au moment de conseiller un Battle Royale. Certes, la concurrence a des arguments, comme vous le lirez dans les autres pages de ce dossier. Mais le titre d'Epic Games a su fédérer une telle communauté, un tel engouement, qu'il semble impossible de s'en priver. D'autant qu'il est gratuit (comme d'autres, mais tous ne le sont pas) et que ses fonctionnalités cross-play

permettent aux joueurs de se rencontrer quel que soit le support choisi. Epic Games soutient son jeu avec intensité... Bref, *Fortnite* est une valeur sûre, autour de la machine à café comme dans les cours de récré. Surtout, et c'est l'essentiel : il est excellent ! Son mélange entre accessibilité et profondeur fonctionne à merveille, et la construction apporte un vrai plus. *Fortnite* n'a pas volé sa couronne.



L'OCCASION MANQUÉE

Avec un principal concurrent en perte de vitesse, le poids lourd d'Activision semblait pouvoir s'imposer sans trop verser de sang. Quelques mauvais choix plus tard, l'issue de la bataille est plus qu'incertaine.

Les premières heures de *Blackout* ont été un succès sans précédent. Le mode Battle Royale d'un *Black Ops* par ailleurs solide mais sans surprise s'est avéré être une véritable bouffée d'air frais pour les habitués de *PUBG*, rival en difficulté avec ses fondamentaux. Animé par un moteur rodé et doté d'un code réseau autrement plus convaincant que celui de *Bluehole*, *Blackout* fait forte impression sur le plan technique. Que l'on joue sur console ou PC, le confort est de mise et les parties s'enchaînent sans temps morts parasites ni frags trop douteux. Le feeling légendaire de « Calofe » est bel et bien au rendez-vous, ce qui permet de reprendre ses marques sans trop galérer, et donc de croire plus facilement au Top 1. Surtout, c'est l'ergonomie globale qui séduit l'habitué des mécanismes mal huilés de *PUBG*. Une fois les pétoires (aux icônes et noms mal fagotés) identifiées, *Blackout* se laisse dompter avec une souplesse quasi-totale : on ramasse, trie et utilise les armes et items avec

aisance et sans avoir besoin d'un sixième doigt à chaque main. La carte, les zones, le largage... tout est facilité par l'expérience d'un studio qui maîtrise sa technique et qui a eu le temps d'identifier ce qui allait ou pas chez ceux d'en face.

ARGENT TROP CHER

Pourtant, et malgré un nombre de joueurs tout à fait satisfaisant pour trouver des parties à toute heure,

pas d'annonce grandiloquente, pas de « X millions de joueurs sur *Blackout* en X jours, *Fortnite* en danger ? ». La raison ne nous paraît pas spécifiquement liée à Treyarch, qui lutte pourtant avec des problématiques d'équilibrage et de stabilité, mais plutôt à Activision et son désir de rentabilité maximale. Outre l'impossibilité de trouver le jeu ailleurs que sur Battle.net sur PC, son prix – 70€ ou

40 sans les Zombies – reste un handicap à l'heure où les concurrents sont gratuits ou plus accessibles. Et c'est sans compter l'ajout récent de microtransactions, ce alors que le titre propose déjà un pass saisonnier... Trop cher pour résister à *Apex*, *Blackout* pourra-t-il réagir avant qu'il ne soit trop tard ? Cela nous semble trop tard, mais Activision apprendra sans doute de ses erreurs.

3 RAISONS DE LE PRÉFÉRER

Si sa cote a largement flanché depuis l'apparition surprise d'*Apex*, *Blackout* reste une valeur sûre, avec quelques arguments de poids à faire valoir.

1 Savamment arrangés sur un territoire finalement assez restreint, les points chauds du titre de Treyarch sont pour la plupart des cartes multi issues d'anciens *Call of Duty*. Nuketown, Turbine, Estates, c'est du connu !



2 S'ils tendent à compliquer les premières heures, les nombreux gadgets (atouts, grappins et autres) ajoutent du piment aux affrontements, qui ne sont pas qu'une affaire de visée pure. La tactique individuelle est récompensée.



3 Ceci étant, le feeling de visée de *Call of Duty*, avec ses impacts précis et grisants, reste une valeur sûre que nombre de joueurs apprécient. Mission accomplie pour Treyarch, qui a parfaitement su adapter sa sauce.



1 Véhicules, vitesse de course, gadgets et TTK confèrent un rythme élevé au BR de Treyarch. Ça va vite, très vite !

2 Jouable en solo et en équipe jusqu'à 4, *Blackout* offre une souplesse que n'a pas encore *Apex Legends*.



AU FINAL IL Y A URGENCE

Activision doit lâcher du lest pour ne pas voir un mode prometteur disparaître.

Pour avoir trop pressé le citron *Destiny*, l'éditeur a perdu Bungie et sa licence, pas assez rentables malgré de belles ventes et des joueurs bien accrochés. Concernant *Blackout*, la problématique est multifactorielle. Tout démarre avec « l'expérience » *Black Ops*, qui oblige ceux qui ne voudraient jouer qu'au BR à l'achat de deux ou trois jeux (selon l'offre), mais aussi à celui d'un Pass à 50€ proposant

du contenu pour deux titres potentiellement sans intérêt pour eux. Le remerciement pour cet investissement massif ? Le droit de repasser à la caisse pour s'offrir des lootboxes, bien sûr ! Mesquin et cynique au possible, le système n'a pas permis de balayer *PUBG* aussi efficacement qu'on aurait pu le croire. Et face au modèle d'*Apex*, gratuit et encore mieux pensé, c'est évidemment perdu d'avance.



SÉRIEUX DANS SON DÉLIRE

Le Free to Play de Tencent s'aventure sur une deuxième carte, plus ensoleillée cette fois.

Finies la neiges et les engelures, bonjour les moustiques et la bafine ! Toujours un peu fragile sur l'ergonomie et la stabilité, *Ring of Elysium* offre un peu plus de variété avec une seconde aire de jeu qui manque un peu de fraîcheur, au propre comme au figuré. Très semblable aux cartes des concurrents, elle ne se distingue que par les modes de locomotion proposés dans chaque kit de démarrage. Si le deltaplane ne surprend personne, le grappin permet quelques belles approches et autres coups en traître, quand on attend l'ennemi pendu au plafond. Plus ludique, le BMX remplace le snowboard de la première carte ! Déplacements relativement silencieux, vitesse

élevée et figures aussi inutiles qu'indispensables donnent une pêche folle au titre, qui compense ainsi une identité visuelle un peu défailante.



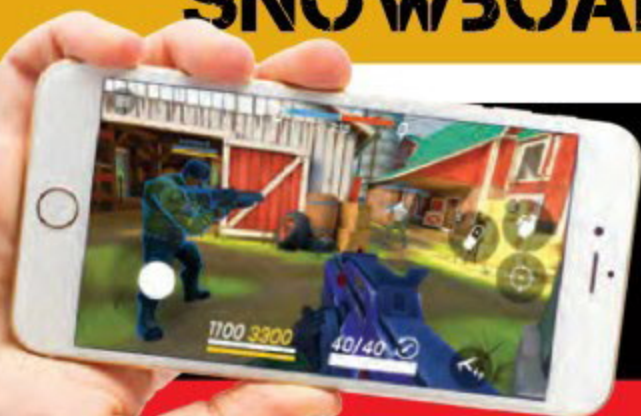
En dehors de quelques éléments de décor, le titre manque un peu de gueule, visuellement parlant.

AU FINAL C'EST FUN !

Pas indispensable mais très amusant.

Si les menus sont un peu ratés, la visée est réussie et le code réseau tient la route, davantage que sur *PUBG* en tout cas. A mi-chemin entre le réalisme du titre de *BlueHole* et le n'importe quoi d'un *H1Z1*, *Elysium* fonctionne plutôt bien et son cocktail ne ressemble à aucun autre.

“PLUS LUDIQUE, LE BMX REMPLACE LE SNOWBOARD DE LA PREMIÈRE CARTE.”



BATTLE ROYALE MOBILES LE TOP 3



Si l'expérience BR sur un téléphone ou une tablette est forcément moins intense que sur un PC ou une console, chacun reste libre de tenter les Top 1 dans son lit, sur le trône ou dans les transports !

PUBG MOBILE

1 LA VALEUR SÛRE

Ce n'est pas le plus ancien, mais c'est peut-être celui qui a bénéficié du meilleur support de la part de ses développeurs. Le jeu est stable et tourne bien, à condition de ne pas le lancer sur un plus si smartphone. A noter qu'une version « light » (moins belle, 50 joueurs max) existe pour les appareils plus anciens.



FORTNITE

2 ENCORE ET TOUJOURS

Inévitablement. Non seulement parce qu'il tourne à la perfection sur les téléphones et tablettes récentes, mais aussi et surtout parce qu'il nous permet, à nous vieux débris, d'observer la dextérité sans égale de nos descendants sur des écrans tactiles que l'on n'aurait jamais crus si réactifs. Chapeau, vraiment.



FREE FIRE

3 COPIER COLLER

On a hésité avec *Rules of Survival*, et puis c'est l'ordre alphabétique qui a tranché. Les deux titres, pas aussi stables que d'autres, rivalisent tout de même bien en copiant largement ce qui se fait sur consoles et PC. Classique voire générique, la recette fonctionne cependant et les parties s'enchaînent sans problème.



LA COURONNE EN LIGNE DE MIRE

Tout en discrétion, le Battle Royale des créateurs de *Paladins* a quelques arguments à faire valoir.

Avec ses visuels ronds et colorés, ce n'est clairement pas le plus beau. Pour autant, le charme est là et les idées aussi. On pense par exemple à cette transformation en poulet une fois les PV tombés à zéro : s'il survit à ces 30 secondes dans la peau d'une gallinacée aux mouvements erratiques, le joueur retrouve la moitié de sa vie et son équipement. La promesse est aussi belle que sa réalisation est rare, les assassins s'empressant généralement de finir leur cible. On pense aussi et surtout au système de forge, qui permet à ceux qui ont amassé suffisamment de ressources de fabriquer quelques bonus, armures et/ou armes de qualité supérieure, ce moyennant un temps d'attente et surtout l'évanouissement de leur

discrétion. L'affaire pouvant évidemment servir de piège pour les curieux du coin, on apprécie son côté tactique. Pour le reste, il s'agira de vite identifier les combos qui fonctionnent bien, le jeu proposant des classes (assassin, mage, guerrier...) dont certaines fonctionnent mieux que d'autres, l'équilibre global n'étant pas toujours assuré. En ce moment, il semble que le guerrier et son épée aient l'avantage, d'autant que les moyens d'arriver très rapidement au corps-à-corps d'ennemis déboussolés sont légion. Un problème sans doute rapidement corrigé, copie réussie et populaire d'*Overwatch*.



AU FINAL À ESSAYER

Un titre réservé aux plus jeunes ?

Si l'on apprécie les originalités de *Realm Royale*, son feeling global – notamment au niveau du tir et du combat – reste un peu moins pointu qu'ailleurs, et en fait du coup un lointain challenger aux références du genre. C'est cependant une bonne porte d'entrée au Battle Royale, on peut donc tout à fait recommander l'essai, au minimum.

“EN CE MOMENT, IL SEMBLE QUE LE GUERRIER ET SON ÉPÉE AIENT L'AVANTAGE.”

TROP PEU, TROP TARD ?

Pour la refonte F2P de son FPS star, Valve s'est fendu d'un Battle Royale assez étrange...

La surprise est totale : alors qu'on les imaginait tous sur une île paradisiaque à rire aux larmes de nos désirs de suite pour *Half-Life*, puis à se moucher bruyamment dans les billets de 500, les gens de Valve sont en fait au travail ! Et ils ont non seulement souhaité « offrir » *Counter Strike* au plus grand nombre en le rendant gratuit d'accès, mais ils ont aussi et surtout décidé d'écrire du code pour lui concocter un mode Battle Royale susceptible de prendre la roue des meilleurs du genre. Malheureusement, pas de quoi s'emballer : s'il est possible de s'amuser sur ce *Danger Zone*, on récupère notre formule cycliste devant la modestie de l'ajout. La carte, de dimension très réduite, propose à 16 joueurs de s'étripier dans un décor plutôt fidèle aux

architectures habituelles de CS. Le détail qui fait la différence, c'est le système de loot, qui délaisse l'abondance habituelle en raréfiant les pétoires disponibles. A moins d'être vraiment verni, il faudra trouver des liasses de billets et faire venir ses achats – armes, munitions, armure – par drones volants qui ne manqueront pas d'attirer tout le monde sur votre position. Le deal est original, l'exécution assez ordinaire, et le gunplay identique aux modes multi traditionnels. On doute que l'affaire puisse devenir plus qu'une simple respiration entre deux choses plus sérieuses, mais pourquoi pas.



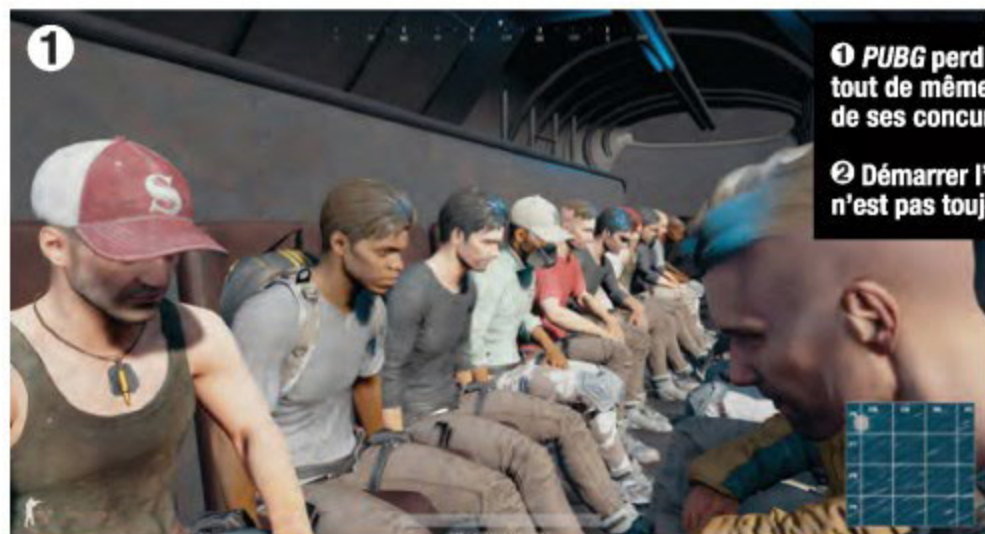
AU FINAL UN NOM TROMPEUR

Le BR de Valve manque clairement de rythme, pour l'instant.

Alors que ses concurrents font des premières secondes au sol un sommet de tension, *Danger Zone* change la donne et oblige tout le monde à traquer les billets verts, les rares chanceux devant faire de même pour avoir autre chose qu'un pistolet et quelques balles dans les mains. C'est particulier, mais le feeling CS est là, donc ça se tente !

REAGIR OU MOURIR

S'il s'étoffe en cartes, armes et autres nouveautés plus ou moins bienvenues, *PUBG* conserve certaines des tares que l'on observait déjà à sa naissance. Et que l'on supporte de moins en moins.



1

❶ *PUBG* perd son leadership, mais arrive tout de même à reprendre les idées de ses concurrents et descendants.

❷ Démarrer l'expérience BR avec *PUBG* n'est pas toujours simple !



2

En 2018, *PUBG* a perdu près de deux tiers de ses joueurs, l'ajout de Vikendi en fin d'année permettant d'enrayer la dynamique. Pour autant, le jeu reste solide et le bilan financier est excellent : s'il s'est finalement fait dépasser puis désosser par *Fortnite*, le jeu de Brendan Greene est le titre payant le plus profitable de l'année, loin devant *FIFA*, l'insaisissable *GTA V* ou même *Red Dead Redemption 2*. Mais

revenons à Vikendi, voulez-vous ? Avec une architecture réussie et beaucoup d'endroits plus fantaisistes que les entrepôts et bunkers habituels, la carte enneigée est clairement plus moderne et plaisante que les précédentes tentatives. On sent évidemment que l'idée n'est pas venue toute seule à l'oreille des artistes coréens, mais peu importe, la fraîcheur et le

dynamisme sont au rendez-vous. Côté réactivité, on apprécie aussi le ravalement d'Erangel, fuité et confirmé par Bluehole, qui pense revoir ses points de loot et peut-être quelques bâtisses pour donner un coup de jeune à sa première création. Pour autant, le studio a du mal à tenir la cadence imposée par *Fortnite*, qui impose malgré tout un standard avec ses saisons, événements et autres

ajouts (et retraits) bouleversant pour une meta plus en vie que jamais. Plus routinier, *PUBG* se contente de réagir trop mollement aux bugs et autres soucis techniques qui persistent depuis longtemps, et ce sans oublier de sans cesse étoffer le rayon microtransactions. Attention, ça va finir par se voir... (spoiler : ça se voit déjà, mais nous sommes sympa)

3 RAISONS DE LE PRÉFÉRER

Malgré nos critiques, *PUBG* reste une proposition à part dans le paysage du Battle Royale. Et pas seulement parce qu'il était là avant les autres...

❶ On a beau pester contre un code réseau (sans parler des bugs) qui perturbe son efficacité, le rythme plus lent et posé qu'ailleurs reste un must. Plus stressant que d'autres, *PUBG* reste un maître tacticien. Son univers réaliste fait le reste.

❷ Après des débuts compliqués, le jeu est enfin potable sur consoles. On n'ira pas jusqu'à chanter ses louanges car le bilan technique est encore discutable, mais il n'a aucune concurrence dans son genre.

❸ Certains l'adorent, d'autres cherchent encore à la comprendre, mais la physique des tirs peut constituer un atout pour certains joueurs. Arroser sans réfléchir est tout sauf une garantie de succès dans *PUBG*.

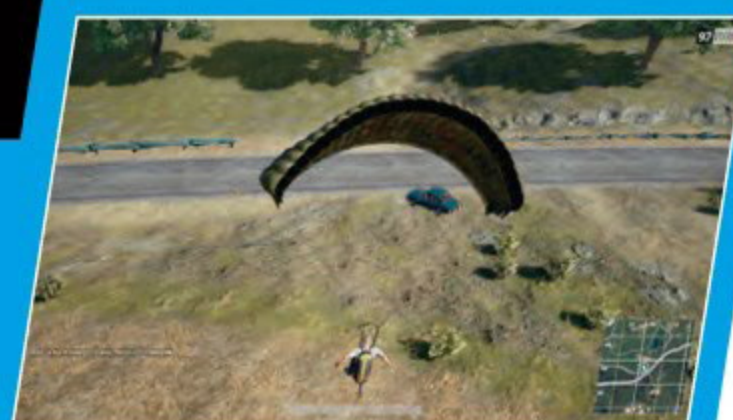


AU FINAL IL S'ESOUFLE

Il faudra beaucoup de travail à Bluehole pour enrayer la perte de vitesse.

En 2019, le Battle Royale est gratuit, très bien optimisé, et propose un ou plusieurs points forts qui le distinguent immédiatement, à la fois de ses concurrents, mais aussi du modèle original. En 2019, *PUBG* est payant, exige toujours une configuration musclée pour bien s'exprimer, et fait preuve d'un classicisme absolu, qui certes lui garantit la présence

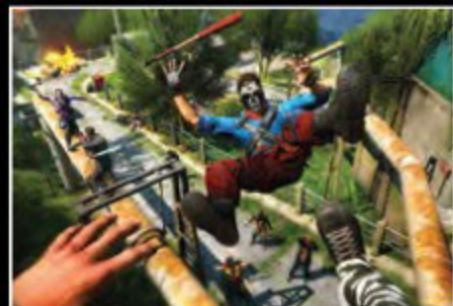
d'un public fan de « réalisme », mais le coupe aussi du reste du monde. Peut-il encore durer longtemps dans ces conditions ? C'est ce que semble croire Bluehole, qui s'efforce d'ajouter du contenu, appréciable (cartes, véhicules, armes...) ou pas (lootboxes et autres). En trois ans, *PUBG* est resté peu ou prou le même, pour le meilleur ou pour le pire.



EN PERTE DE VITESSE...

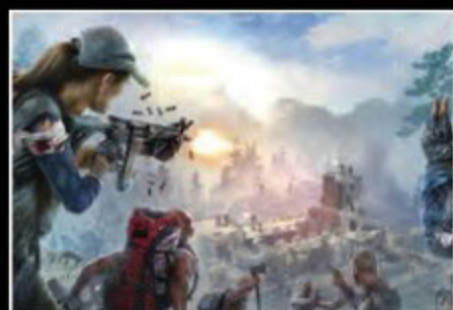
DYING LIGHT BAD BLOOD

Proposé à 20€, le BR de *Dying Light* n'aura pas réussi à persuader beaucoup de joueurs. Le gameplay était pourtant réussi, mais la barrière du prix, une finition discutable et un équilibrage incertain ont rapidement mis fin aux espoirs des quelques fureux qui ont cru à la proposition de Techland.



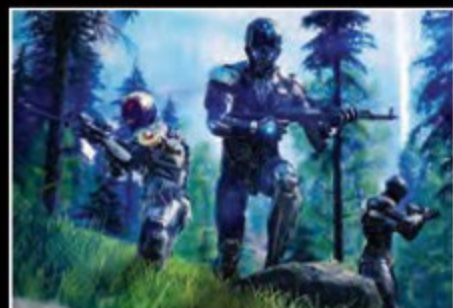
H1Z1

Il est encore joué, mais cet ancien a lui aussi du mal à se renouveler, et surtout à convaincre de nouveaux joueurs de céder. Jouable gratuitement, il bénéficie d'un gameplay nerveux mais aussi très raide, avec une visée particulière et une technique un peu chancelante, pour ne pas dire dépassée.



ISLANDS OF NYNE

A peine sorti, déjà abandonné et aussitôt oublié. Sans argument particulier à faire valoir, ce Battle Royale pourtant aguicheur visuellement est arrivé au mauvais moment, et son équipe de développement était sans doute dans l'incapacité financière de lui permettre d'exister.



DARWIN PROJECT

Un temps porté par Microsoft, ce BR – toujours joué et apprécié, même si les parties ont parfois du mal à se remplir – a pour originalité de permettre à un joueur d'observer la partie et d'utiliser ses pouvoirs pour donner des avantages aux dix combattants en présence. Plutôt sympa.



BATTLERITE ROYALE

Support : PC / Développeur : Stunlock

BIS REPETITA ?

Après avoir sacrifié *Battlerite*, Stunlock peut-il enfin trouver la formule magique ?



❶ Faute d'équilibre, on ne retrouve que trop rarement les sensations du *Battlerite* de base.

❷ La recette était pourtant jolie, jouable et plutôt originale. Dommage !



On ne va pas se mentir, on aurait sans doute pu mettre ce *Battlerite Royale* dans une des colonnes de ces pages. Le jeu étant gratuit et toujours plein de potentiel, on va donc jouer les naïfs et tenter de sauver le soldat *Battlerite*, lui qui avait déjà rendu les armes dans sa pourtant excellente version de base. Jeu de baston en 2 ou 3v3 avec des mécaniques de MOBA mais sans la partie minions et gestion d'XP, *Battlerite* n'avait pas su retenir les quelques dizaines de milliers de joueurs qui s'étaient laissés tenter par l'aventure. Un peu plus opportuniste, la version BR reprend le casting originel et adapte la sauce en faisant tomber tout le monde sur une jolie carte, mais en

déposant chacun de certaines de ses capacités habituelles, qu'il lui faudra récupérer sur place, en plus d'autres bonus et potions diverses. Une idée audacieuse qui s'est malheureusement retournée contre le jeu, déséquilibré au possible étant donné les diversités entre les kits des héros, qu'il s'agissait de compenser (ou contrer) dans le titre de base – qui souffrait déjà d'un problème de cet ordre en ne proposant pas de draft.

D'abord payant puis très rapidement passé en F2P, *Battlerite Royale* s'est donc emmêlé les pinceaux en ne bossant pas assez ses fondamentaux. On s'amuse pourtant sans problème, à condition de ne pas être trop regardant sur l'équilibrage, ou de bien choisir son personnage. Le titre aura toutefois du mal à résister au temps, et l'on craint une désertification totale d'ici peu...

AU FINAL ÇA CRAINT

On voit mal *Battlerite Royale* se sortir de débuts aussi compliqués.

Pour la deuxième fois consécutive, Stunlock n'arrive pas à transformer une base solide – les persos sont bons, le principe accrocheur – en réussite ne serait-ce que modeste. C'est évidemment regrettable.

TETRIS 99

Support : Switch / Développeur : Arika

LA BRIQUE INATTENDUE

Ou comment transformer un classique du jeu vidéo en Battle Royale !

Avec *Tetris 99*, téléchargeable gratuitement sur le Nintendo eShop de la Switch, Arika a pris tout le monde par surprise ! Le principe est on ne peut plus simple, et évidemment diabolique. Pas de loot, pas d'équipes, pas de cercle concentrique, tout est dans la capacité à faire des lignes le plus efficacement possible. La subtilité du jeu, c'est que l'on voit les 98 autres joueurs, et qu'il est possible d'anticiper certains de leurs mouvements, voire d'y répondre du tac-au-tac. D'un coup de stick droit, on peut viser précisément n'importe qui, ou au contraire choisir sa prochaine victime en fonction de paramètres prédéfinis, pour se venger ou éliminer les concurrents les plus en difficulté, par exemple.



AU FINAL DU GÉNIE

Incredible, *Tetris* se renouvelle une fois de plus, et c'est gratuit !

Si l'on se demande encore comment Arika va rentrer dans ses frais avec *Tetris 99*, on a la réponse. Le jeu est excellent et on enchaîne les parties sans voir le temps passer.

IL ARRIVE ENFIN

On en sait un peu plus sur le Battle Royale made in *Battlefront* d'EA, qui aura fort à faire pour concurrencer... l'autre Battle Royale d'EA !

Difficile, alors que l'heure du parachutage final approche, de savoir comment va fonctionner la cohabitation entre *Firestorm* et *Apex Legends*, les deux titres étant chapeautés par Electronic Arts. Cette concurrence de l'intérieur, l'éditeur devra la gérer en plus du cas *Anthem*, en grande difficulté après un lancement (et sans doute un développement) complètement catastrophique. Toujours est-il que la lumière se fait sur le Battle Royale de *Battlefield V*, repoussé de quelques mois pour permettre à DICE de respirer un peu. On sait par exemple qu'il n'y aura pas de système de classes dans ce

mode, et que tout le monde partira donc sur le même pied d'égalité. Et que la phase de loot sera plutôt traditionnelle dans un premier temps, avec des pétards, protections et extensions d'inventaire séparés en trois niveaux de qualité, les plus chanceux pouvant tomber sur de gros sacs, du blindage efficace et un fusil tout équipé. Des véhicules, puissants mais peu discrets, attendront les équipes les mieux organisées – le jeu sera aussi jouable en solo, avec des duo et quatuors en option. Alors qu'il n'est pas dit que l'intégralité de la carte soit exploitée à chaque partie, il sera tout de même systématiquement

possible de trouver des coffres forts et autres planques renfermant de gros bonus, du genre bombardement, mitraillage en avion ou véhicule lourd. On attend beaucoup du moteur physique en termes de destruction de bâtiments, ce qui devrait permettre au titre de se distinguer par rapport à toute concurrence. Même chose pour le mur de feu : on imagine mal qu'il soit possible de jouer bien longtemps en dehors de cette limite, et c'est plutôt tant mieux. Plus réaliste qu'*Apex* mais moins raide qu'un *PUBG*, *Firestorm* semble avoir plus qu'une carte à jouer dans le paysage du Battle Royale actuel.

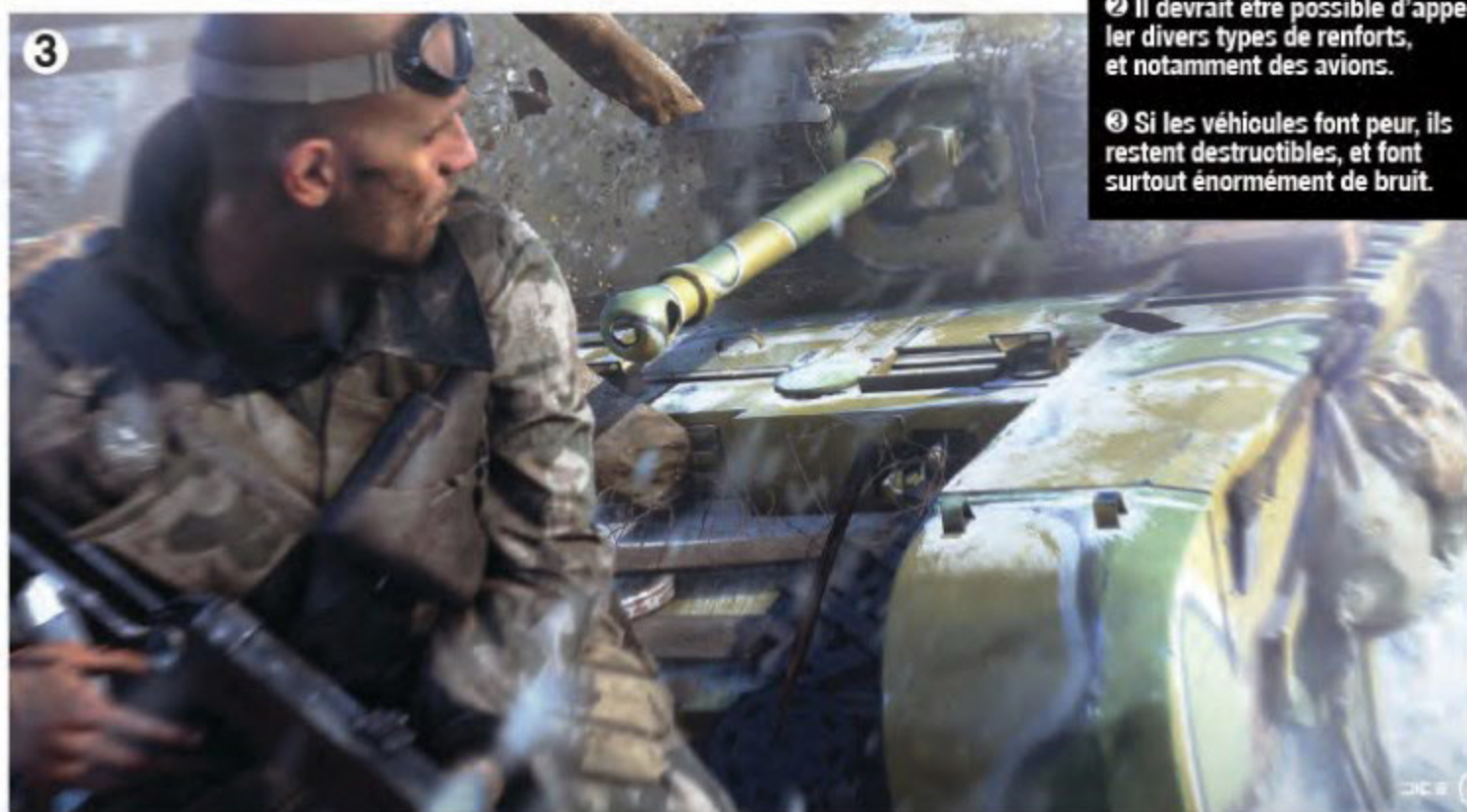
“COMMENT VA FONCTIONNER LA COHABITATION ENTRE FIRESTORM ET APEX LEGENDS ?”



1



2



3

❶ Le feu détruit tout sur son passage. On espère qu'il ne permettra pas aux mieux équipés de jouer hors limites.

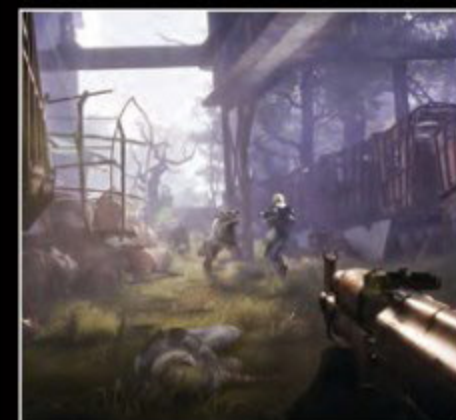
❷ Il devrait être possible d'appeler divers types de renforts, et notamment des avions.

❸ Si les véhicules font peur, ils restent destructibles, et font surtout énormément de bruit.

...OU DÉJÀ MORTS

FEAR THE WOLVES

On avait aimé son côté *STALKER*, et surtout ce final où monter dans l'hélicoptère faisait ressortir le pire en chaque joueur. Malheureusement, le manque de punch et de finition a eu raison du jeu, qui n'a pas réussi à séduire. Préférez-lui *Ring of Elysium*, qui fait la même chose en mieux, et gratuitement.



LAST TIDE

Un Battle Royale sous-marin ? On aurait signé des deux palmes, mais les 21€ demandés pour l'expérience semblent trop élevés pour garantir un nombre de joueurs régulier. La chasse au grand blanc est donc souvent solitaire, et forcément moins piquante.



FRACTURED LANDS

Lancé en catimini, ce Battle Royale post-apocalyptique n'a pas su trouver son public, et comme bien d'autres souffre d'un prix de base (21€, encore) qui le coupe inévitablement d'éventuels curieux. Quand on vous dit que les free to play que sont *Fortnite* ou *Apex* ont redéfini les standards...



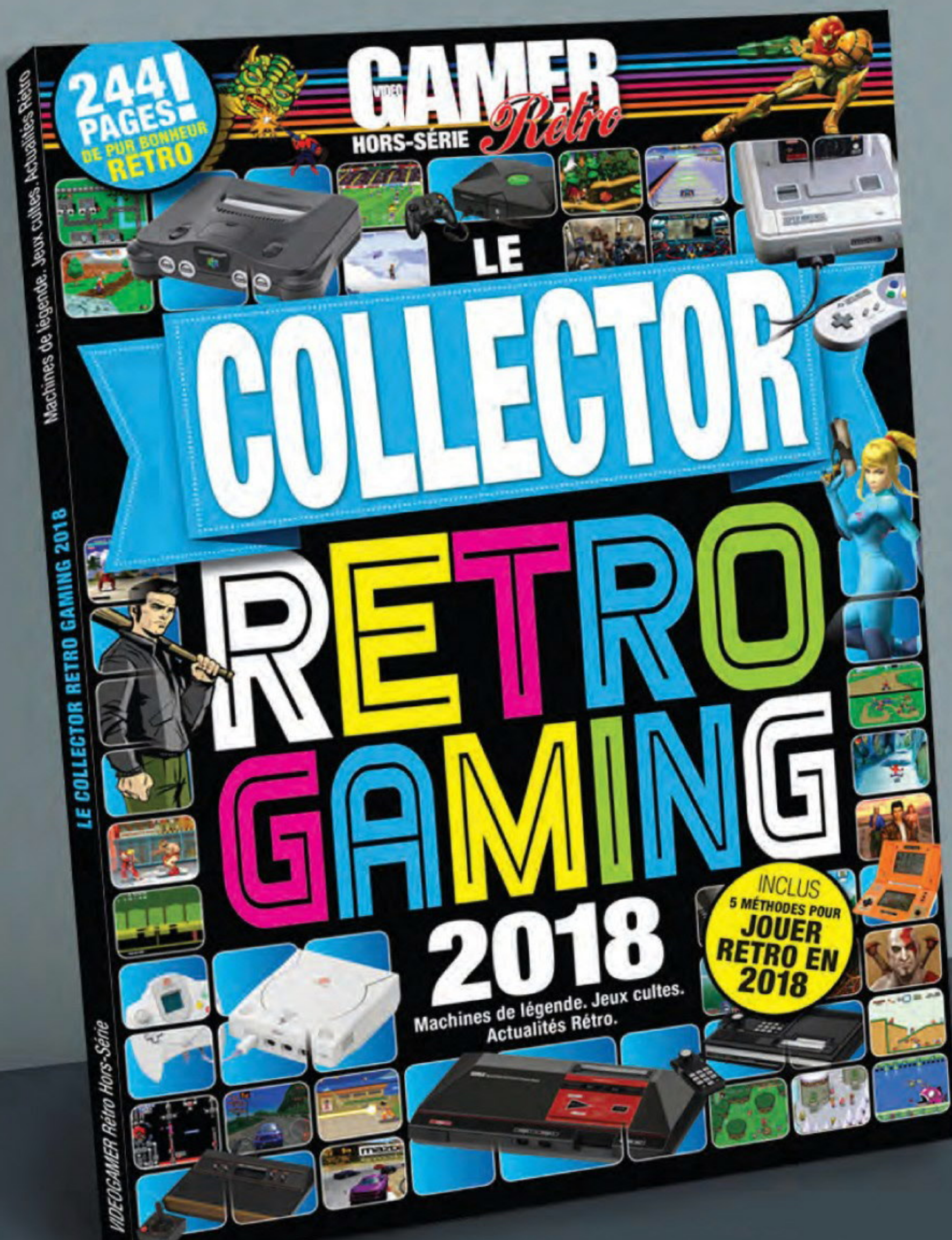
THE CULLING

On termine avec l'empereur de l'arnaque, le seigneur du coup en traître. Abandonné en cours de route au profit d'une suite tellement moisie que le développeur s'est vu forcé de tout annuler pour repartir bosser sur le premier, *The (en)Culling* ne mérite que l'indifférence et le mépris.



DEUX HORS-SÉRIE EXCEPTIONNELS

440 PAGES : 40 ANS DE JEU VIDÉO !



Au sommaire : Comment jouer rétro en 2018 - SUPER NINTENDO : La superstar des années 90 - SECRET OF MANA : Le premier grand RPG de Square - PS2 : La console de tous les records - GTA : De l'or en barre - GAME & WATCH : Un jeu, une console, un succès - MASTER SYSTEM : Symbole des années 80 - GRAN TURISMO : La simulation de la gloire - SUPER NES MINI : Tous les jeux en test - 244 pages - 12,90€

RECEVEZ-LES DIRECTEMENT CHEZ VOUS

Quantités limitées - Commandez-les dès maintenant :

abo.nickelmedia.fr

**ENVOI
GRATUIT!**
Frais de port offerts !*



Au sommaire : GRAND THEFT AUTO : La série star incontestée - THE LEGEND OF ZELDA : La naissance d'une légende
TOMB RAIDER : La bombe vidéoludique - METAL GEAR SOLID : Coups de maître à répétition - MARIO : La légende de Nintendo - RESIDENT
EVIL : L'horreur dans tous ses états - ASSASSIN'S CREED : Retour vers le passé - UNCHARTED : L'action avec un grand A - 196 pages - 9,90€

*(France métropolitaine uniquement)

Dirt Rally 2.0

L'ADN DE LA COURSE

Amis pilotes bonjour ! *Dirt Rally 2.0* est enfin disponible et on se demande tous ce qu'il a dans le ventre. Une véritable suite de *Dirt Rally* premier du nom ? Un *Dirt 4* version rallye ? Un *WRC* à la sauce Codemasters ? Voici la réponse !



“*Dirt Rally 2.0* reprend les codes de son prédécesseur, à savoir : un jeu de course exigeant et dont le gameplay fait merveille.”



LA CONFIG' DE TEST

Chez VIDEOGAMER, on ne teste pas les simulations de course à la manette. Pour *Dirt Rally 2.0*, nous avons utilisé la version PC sur une bécane équipée d'une carte graphique 1080. Côté équipements, ce test a été fait avec une base Fanatec CSW 2.5, une roue de 32 mm, un pédalier Heusinkveld Pro, un shifter et un frein à main Heusinkveld là encore. Pour la boîte en H, nous utilisons le ClubSport Shifter SQ V 1.5. Voilà, vous savez tout !

Avec *Dirt Rally* premier du nom, Codemasters a réussi en 2015 le pari d'imposer son titre comme une référence pour les pilotes virtuels avides de réalisme. Mais depuis quatre ans, plus rien, le jeu ayant clairement été mis au rancard au profit des autres licences de l'éditeur anglais. C'est donc avec beaucoup de joie et surtout de questions que la communauté *Dirt Rally* (si si, il y en a une !) attendait de pied ferme l'arrivée du second volet. Mais avant d'aller plus en avant, on vous rafraîchit la mémoire... *Dirt Rally* est, comme son nom l'indique, un jeu de rallye et de rallycross, et qui possède

d'ailleurs la licence officielle de ce dernier. Le jeu propose différents modes parmi lesquels on retrouve la carrière classique de rallye avec au programme, pour le moment, la Nouvelle Zélande, l'Argentine, l'Espagne, la Pologne, l'Australie et les États-Unis (d'autres rallyes issus de *Dirt Rally 1* viendront alimenter les DLC). Chaque pays visité a sa propre particularité. En Espagne par exemple, vous allez rouler sur de l'asphalte, contrairement à l'Argentine où ce sera de la terre. Il est donc impératif d'adapter votre pilotage. Vous aurez aussi droit à des spéciales de nuit ou encore sous la pluie. Dans la partie rallycross,

vous retrouvez les voitures officielles, mais il n'en est pas de même dans la partie rallye puisque la licence WRC est aujourd'hui du côté de KT Racing avec son jeu *WRC*. Néanmoins, vous aurez à disposition quelques-unes des plus belles caisses de course comme l'Alpine A110 1600S, l'Audi Quattro GrB, la Mitsubishi Lancer Evo.VI, la Maxi 5 Turbo ou encore la Polo GTI R5 pour ne citer qu'elles. Chaque véhicule correspond à une classe allant des H1 ou R5 en passant par les groupe A et groupe B. Bref, de quoi largement se faire plaisir en attendant quelques WRC pour le premier DLC.

UN GAMEPLAY MAGIQUE

Mais ce qui nous intéresse avant tout, c'est de savoir si *Dirt Rally 2.0* reprend les codes de son prédécesseur, à savoir : un jeu de course exigeant et dont le gameplay fait merveille. La réponse est oui, et c'est la suppression d'artifices dans le FFB qui a été corrigée. Tant mieux. Cependant, dès la première spéciale, vous comprendrez assez vite que le titre de Codemasters ne s'adresse pas aux habitués du « tout à fond ! », bien au contraire. Dans ce jeu, vous allez devoir apprendre à écouter votre copilote (dont les notes ont été affinées par rapport

TESTS DIRT RALLY 2.0

à *Dirt Rally 1*) pour dans un premier temps rester sur la route et, dans un second, essayer d'aller vite. Vous allez aussi être frustré lorsqu'à la fin d'une spéciale qui aura duré environ dix minutes et où vous aurez l'impression d'avoir tout donné, vous constaterez que le premier temps monde vous colle plus d'une minute, voire bien plus dans certains cas. C'est surtout

ça la magie *Dirt Rally* : à chaque épingle, chaque virage, chaque jump, il y a du temps à perdre ou à gagner. Le pilotage réclame une extrême concentration et aucun « rewind » n'est prévu. Il faut donc savoir gérer sa course pour tenter d'aller vite mais ne surtout pas faire la moindre faute. C'est certainement le plus gros challenge du titre, et c'est aussi pour cette raison que les puristes

l'aiment. Contrairement aux circuits où environ cinq tours suffisent pour être dans le rythme, une spéciale de rallye réclame de nombreux passages pour espérer faire un temps !

IL MANQUE QUAND MÊME DEUX TROIS TRUCS !

Si comme nous l'avons évoqué précédemment il n'y a rien à dire sur le feeling de pilotage (et c'est bien l'essentiel dans une simulation de course), le reste nous a laissés sur notre faim. À part la gestion des pneus, la mécanique de *Dirt Rally 2.0* est la même que celle de son prédécesseur. Que ce soit pour la carrière ou encore pour les challenges quotidiens et hebdomadaires, *Dirt Rally 2.0* n'invente rien. Très peu de nouveautés à se mettre sous la roue ! Impossible de changer de

LES DLC À VENIR

Mars :
Skoda Fabia Rally
Citroën C4 Rally
Rallye de Monte Carlo

Avril :
BMW M1 Procar
Opel Manta 400
Rallye de Suède

Mai :
Ford Focus RS 2007
Subaru Impreza
Rallye d'Allemagne



❶ Pour claquer un temps en ligne lors des épreuves quotidiennes et mensuelles, vous devez avoir un maximum de développement sur la voiture que vous utilisez. Ici, la partie moteur.

❷ Certaines voitures, comme la BMW E30 M3 Evo, sont très délicates à piloter. Il faut sans cesse gérer l'accélérateur.

❸ À chaque assistance, vous aurez à choisir le type de pneus à utiliser. Il est donc impératif de regarder l'ensemble du déroulé du rallye avant de vous lancer.

❹ Les R5, bien que puissantes, sont simples à conduire... contrairement au Gr.B, par exemple.

TOUR 2/4

TEMPS DE COURSE 01:18.930
TOUR 00:23.300
MEILLEUR 00:55.646
DELTA DE JOKER 00:02.329



Vous avez dit rallycross ?

Si *Dirt Rally 2.0* ne possède pas la licence WRC, il a en revanche la licence WRX. Le principe est simple : vous êtes au départ 20 pilotes et vous allez devoir vous départager sur 4 qualifications par groupes de 5 pour atteindre les demi-finales. *Dirt Rally 2.0* propose différents types de voitures avec pour objectif de maîtriser les WRX officielles de Loeb ou Solberg. Les circuits (puisque'il s'agit de circuits en rallycross) sont des mix, terre-asphalte. Vous devrez contrôler la glisse pour espérer être dans le coup et ne pas avoir peur de mettre quelques coups de portière à vos camarades de jeu. Il sera aussi possible de vous confronter à d'autres joueurs via le mode online.

❶ Lors des épreuves de rallycross vous n'aurez pas de copilote. Résultat, il va falloir apprendre les circuits.

❷ Les vues inboard sont particulièrement réussies. Néanmoins, seule la vue volant est paramétrable.

❸ Sous la pluie, les effets d'eau sur le pare-brise sont sublimes.



“Le jeu bénéficie toujours de la possibilité de connecter n'importe quel volant et pédalier sur PC.”

voiture lorsque vous êtes en carrière par exemple, aucun mode de jeu avec des challenges à part entière, aucune personnalisation des voitures, pas de météo évolutive et surtout pas de réalité virtuelle. Car s'il y a bien un domaine dans lequel Codemasters était attendu, c'est celui-là. En effet, *Dirt Rally 1* était totalement jouable en VR et c'est d'ailleurs dans cette configuration que nous y jouons. Pour *Dirt Rally 2.0*, il faudra attendre cet été et seuls les possesseurs de casques Oculus et, par conséquent, les joueurs PC seront concernés. Autant vous

Un gameplay de fou
Des spéciales de dingue !
Les challenges quotidiens

Pas de VR pour le moment
Une carrière bien terne
Pas de météo évolutive

dire que ça fait grincer quelques dents, à commencer par les nôtres ! Heureusement les vues proposées en mode normal sont parfaitement jouables et même très agréables. Le titre bénéficie toujours de la possibilité de connecter n'importe quel volant et pédalier sur PC (même les plus exotiques). Concernant la réalisation, les effets de lumière sont parfaitement gérés, même si sur PC, il faut posséder une belle bête de course ! Enfin, pour les joueurs au volant, sachez que le FFB n'est pour le moment pas totalement optimisé. Comprenez

par là que le ressenti est encore un peu en deçà... mais Codemasters y travaille selon nos sources !

BILAN À L'ARRIVÉE

Même si *Dirt Rally 2.0* n'invente pas grand-chose, on ne peut pas blâmer Codemasters qui propose à ce jour la nouvelle référence en matière de rallye, à des années-lumière de la concurrence. Reste à savoir si l'éditeur anglais va continuer à mettre à jour son jeu, à créer de nouveaux challenges, à proposer des compétitions eSport. Ce qui est certain, c'est que *Dirt Rally 2.0* a le potentiel pour attirer de nouveaux joueurs à la recherche d'une véritable expérience de course.

Supports : PC, One, PS4

Genre : Course

Prix : 70€

Langue : Français

Nb de joueurs : 1-5

Développeur : Codemasters

NOTREAVIS

Même s'il n'invente rien, impossible d'aller en dessous de 17/20 pour un titre qui procure autant de plaisir et de sensations. Grâce à ce feeling de pilotage inégalé dans un jeu de rallye, *Dirt Rally 2.0* s'impose à nouveau comme la référence. Reste aux gars de Codemasters à être un peu plus inventifs à l'avenir.
Laurent Deheppe

17

Anthem

PAS LA CATA, MAIS...

Ces dernières années, rares sont les grosses productions à se révéler être des catastrophes industrielles. Les studios sont trop prudents, les moyens trop importants. *Anthem* est presque une exception. Car s'il échappe au ratage intégral, il présente des caractéristiques indignes de son rang. Mais que nous a fait BioWare ?!

Entrez dans son robot. Chargement. Passer par la forge pour le personnaliser. Chargement. Lancer la mission. Chargement. Entrer dans une grotte. Chargement. En ressortir. Chargement. Y retourner. Chargement. Finir la mission. Chargement. Retourner en ville. Et ainsi de suite... Nous n'avons pas pour habitude, à VIDEOGAMER, de noter les jeux en fonctions de critères trop techniques. Nous estimons que leurs créateurs ont des choses

à raconter qui méritent que l'on s'y consacre plutôt que de disséquer la moindre texture ou le plus petit framerate. Mais dans le cas d'*Anthem*, la situation est trop aberrante pour être minimisée : réellement, pour peu qu'une mission soit courte, il est possible de faire une session de jeu où l'on passe autant de temps sur l'écran de chargement qu'in-game

à shooter du monstre ! On se demande comment BioWare a pu laisser passer un tel écueil, qui saute aux yeux de n'importe quel joueur. Et que le studio ne nous dise pas que c'est pour les besoins de son monde ouvert ! En 2019, tant de jeux arrivent à gérer des environnements autrement plus

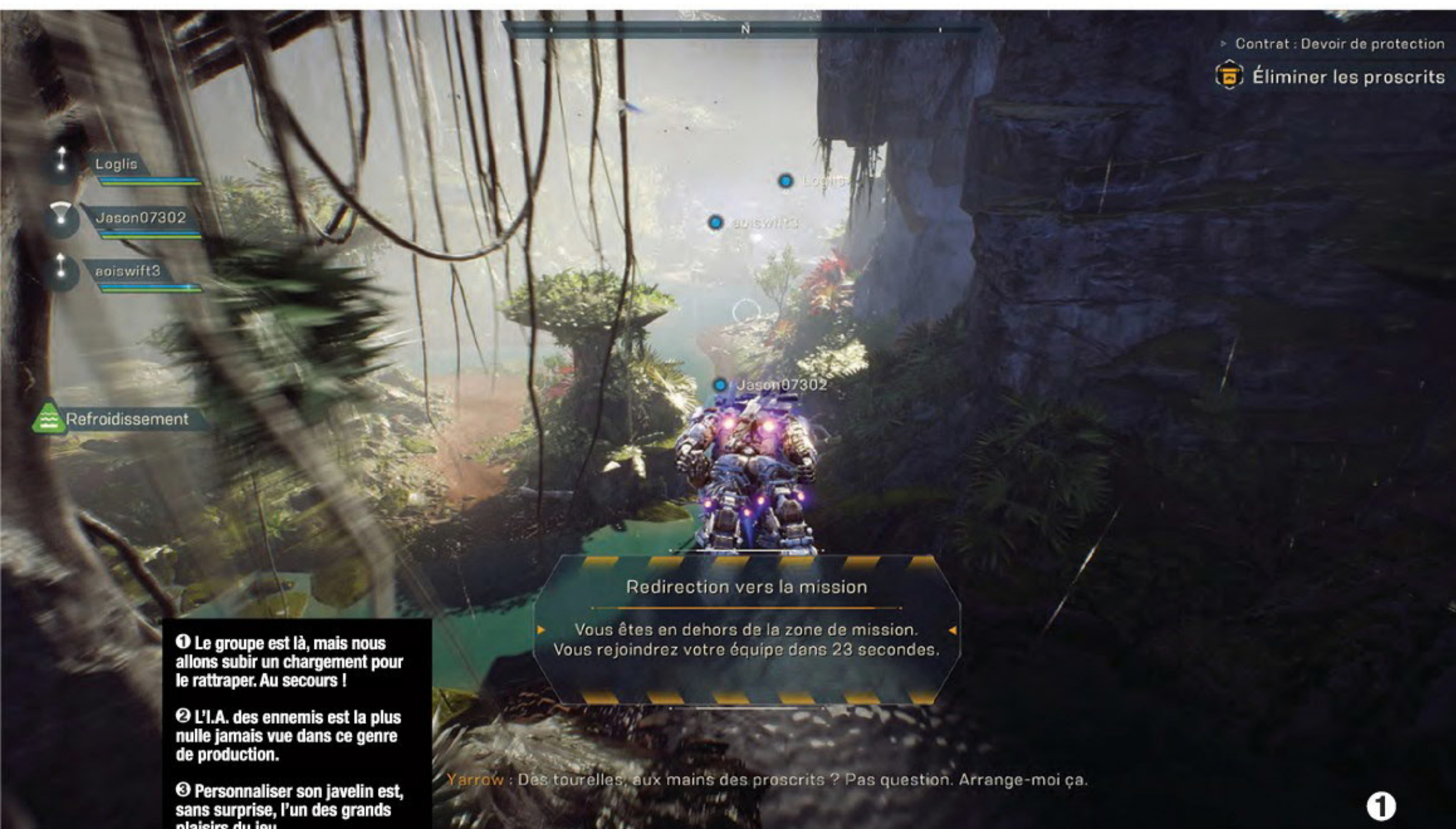
grands, vivants et denses... D'autant que s'il ne s'agissait que de charger la carte du jeu, passe encore. Mais comment admettre de passer autant de temps à charger Fort Tarsis (l'abominable hub qui sert à rencontrer les factions et autres PNJ donneurs de quêtes) ou tout simplement les menus ? Dans *Anthem*, il faut patienter pour accéder à la fiche de personnalisation de son héros, en l'occurrence de son exosquelette, le javelin ! Bref, vous l'avez compris, ce qui ne devrait être qu'un détail est un

tue-l'amour qui dynamite le premier contact avec le jeu.

LE MONSTER HUNTER DU PAUVRE

Mais en réalité, le mal est plus profond. Cette histoire de temps de chargement – sur lesquels il est possible de passer avec un peu de bonne volonté – n'est que le reflet, la conséquence d'un problème de structure plus vaste, et pour tout dire incompréhensible. *Anthem* est présenté comme un jeu en monde ouvert, ce qu'il est sur le papier, mais la progression le fractionne en courtes séquences qui ne permettent jamais d'en profiter. Dans *Destiny* ou *The Division*, vous vous baladez dans le monde et accomplissez vos missions à la volée, les unes après les autres selon les objectifs que vous avez et ceux que vous rencontrez. Tout se mêle pour donner un minimum de sentiment de liberté, alors pourtant que dans le cas de *Destiny*, les zones de jeu sont





1



2



3

“Ce qui ne devrait être qu’un détail est un tue-l’amour qui dynamite le premier contact avec le jeu.”

séparées. Dans *Anthem*, c’est différent : le monde est ouvert, disponible d’un seul bloc, mais il est impossible de mêler plusieurs missions dans la même séquence. Lorsque vous partez de Fort Tarsis, c’est pour la quête que vous avez sélectionnée et rien d’autre ! Et comme il faut l’accomplir à quatre joueurs au pas de charge, il est impossible de dévier ne serait-ce que deux secondes de l’objectif assigné. Et donc de savourer le décor. Si bien que face à la concurrence (*Destiny*, *The Division*), le plus ouvert des trois jeux (*Anthem*) est paradoxalement le plus fermé ! Pour le coup, il rappelle plus un *Warframe*... ou un



4



“Anthem fait l’effet d’un jeu solo transformé en multijoueur en cours de route.”

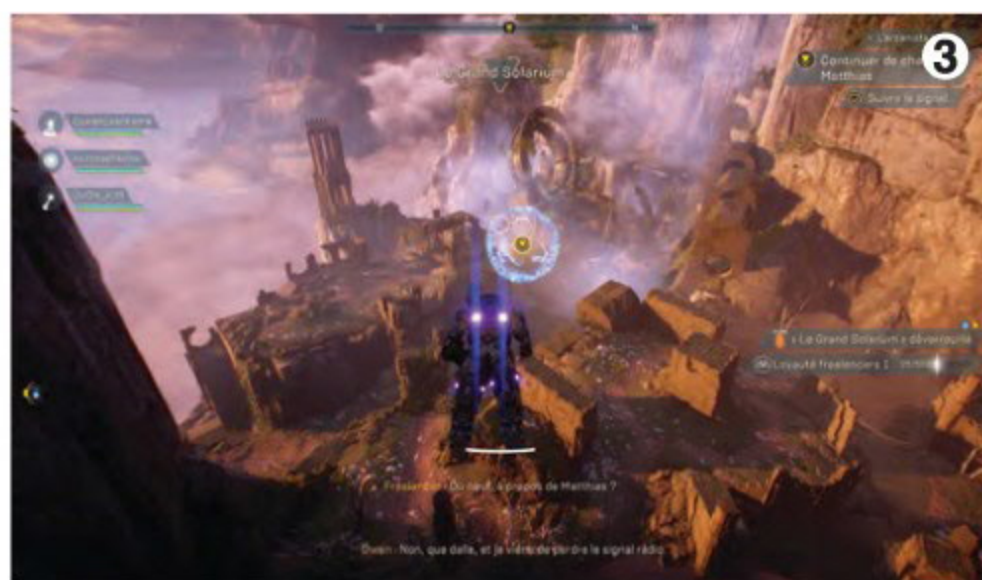
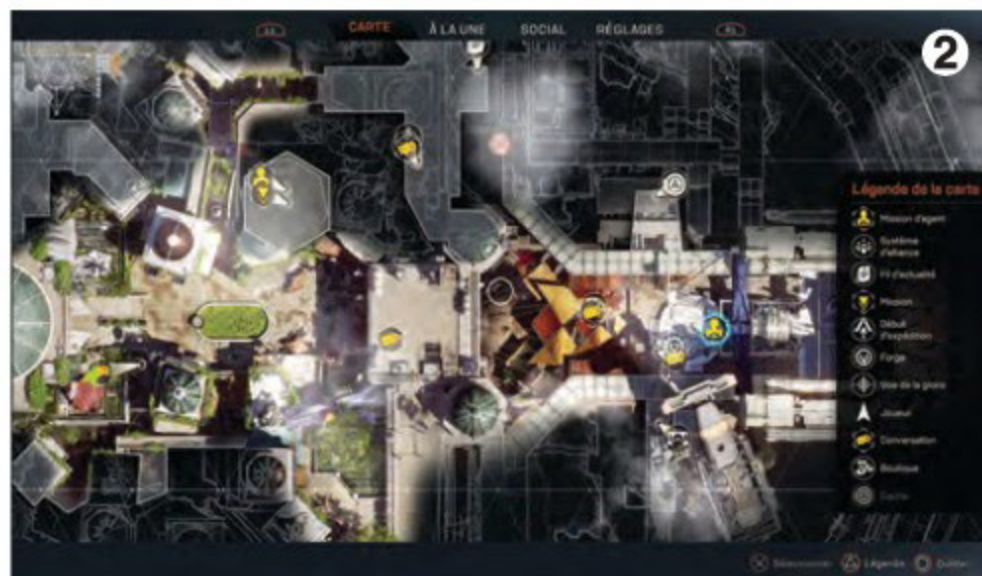
Monster Hunter dans cette espèce de dualité entre les phases en campement (à préparer sa chasse, optimiser son équipement) et les séquences d’action (la traque). Sauf que ce qui se justifie dans *Monster Hunter World* – où les chasses, longues et minutieuses, dépendent en grande partie de tous les préparatifs – n’a aucun sens dans un titre où l’essentiel de l’action consiste à tirer pendant quelques minutes sur des ennemis à l’I.A. d’huître (et nous sommes méchants avec les huîtres) et à recommencer encore et encore. *Anthem* devrait être un défouloir, mais il ne fait rien pour mettre en valeur ses réelles qualités de shooter.

ÉNIGMES À PLUSIEURS

Si vous ajoutez à cela une liste d’idées absurdes longue comme le bras (impossible d’équiper son loot en mission, l’Xp gagnée ne se voit qu’à la fin, impossible de donner la moindre indication aux membres du groupe, aucun moyen de marquer un endroit sur la carte, les événements aléatoires n’y apparaissent pas non plus, la jauge de vol des javelins, etc.), vous ne pouvez que rester estomaqués devant *Anthem*. BioWare a-t-il du le finir dans l’urgence ? Sans doute.

Comment est-il possible d’être à ce point passé à côté de ce qui marche chez la concurrence ? En fait, *Anthem* fait l’effet d’un jeu pensé solo et transformé en multijoueur en cours de route, et donc « à l’arrache ». Imaginez que les équipes de BioWare ont

eu l’idée folle de concevoir des énigmes à résoudre... à plusieurs ! C’est-à-dire que vous jouez en pick-up avec trois joueurs inconnus, vous ne pouvez pas communiquer avec eux et pourtant il faut résoudre des énigmes à base de statues



❶ Résoudre des énigmes en pick-up ? BioWare a essayé. Tips : c’est infernal.

❷ Fort Tarsis, le hub vide du jeu, est l’une des pires idées de la galaxie.

❸ Votre loyauté à l’égard de diverses factions augmente en effectuant des missions.

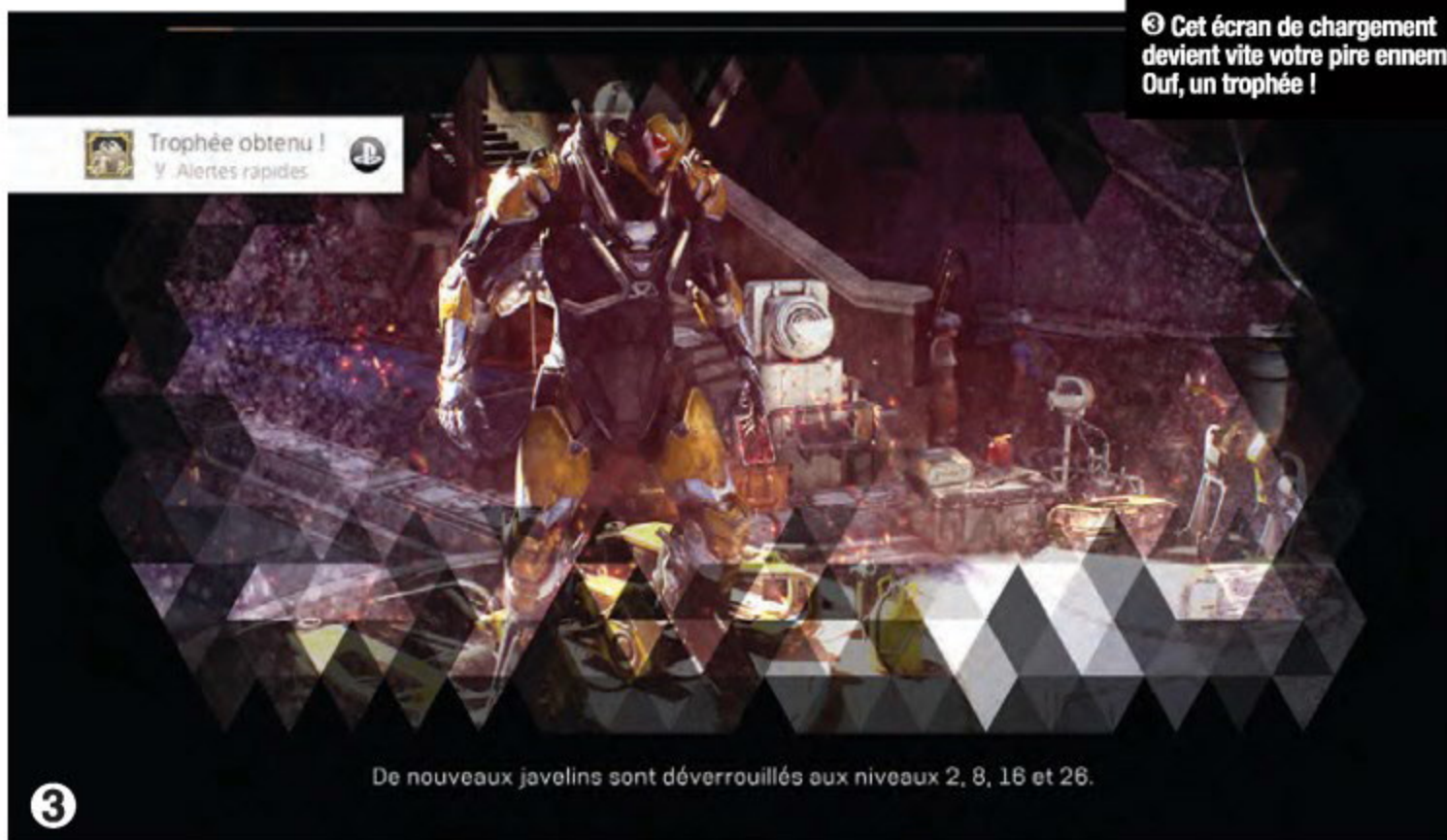
à déplacer comme dans le premier *Uncharted* venu. Mais oh, qu’est-ce qui vous a pris les gars ?! Tout cela nous renvoie à la promesse initiale du studio : concilier aventure narrative et action multijoueur. Autant être clair, c’est raté. On a beau deviner un monde riche et pensé dans les moindres détails, les PNJ ont beau bénéficier de dialogues très au-dessus de la moyenne dans ce type de production, tout cela est mis au service d’un ensemble tellement mal pensé que c’en est frustrant. Très frustrant. D’autant qu’à côté, croyez-le ou non, *Anthem* offre d’excellentes sensations de jeu.

LE VOL, QUEL PIED !

Eh oui, c’est le plus terrible dans cette affaire : lorsque l’on a la chance de jouer, quand notre javelin est équipé du meilleur matos et que les soporifiques dialogues des PNJ de Fort Tarsis sont loin, on passe un excellent moment. D’abord, les sensations de vol sont géniales. Nous l’avions dit dans les previews des mois précédents et cela se confirme : *Anthem* est la meilleure simulation d’Iron-Man de la galaxie ! Voler au milieu d’un si beau décor, c’est le pied. Visuellement le jeu est

Quid du end-game ?

Les *Destiny* et autres *The Division* tiennent la distance avec le end-game, le contenu haut niveau qu'ils proposent lorsque l'on atteint le level maximum. *Anthem* n'ayant pas de PvP (joueur contre joueur), il lui fallait quelque chose de consistant en matière de coopération. À l'image du reste, c'est raté : avec seulement trois forteresses au programme, les instances haut level sont trop rares pour tenir les joueurs sur la durée. Tout ce qu'a trouvé BioWare, c'est de multiplier les niveaux de difficulté (six en tout, dont trois à déverrouiller) afin de les recommencer encore et encore pour obtenir le meilleur butin. Et les défis quotidiens, hebdomadaires et mensuels ne suffisent pas à compenser. Le studio, qui a dévoilé une « feuille de route » pour les mois qui viennent (missions, packs de récompenses, événements, etc.) a un programme chargé pour remettre son jeu sur les rails.



à tomber de beauté (sur PC, mais aussi sur Xbox One et PS4 même si cette dernière souffle fort) et l'on ne se lasse pas de parcourir les somptueux environnements du jeu. Les « parties libres », où l'on parcourt le monde en dehors de toute quête, seraient sans nul doute le meilleur moment du jeu si elles ne souffraient pas, elles aussi, de défauts hallucinants (seulement quatre joueurs dans le matchmaking, on ne voit apparaître les défis collectifs que si l'on en est proche), à commencer par un niveau de difficulté injouable en solo, même sur le premier campement ennemi venu. C'est dommage car outre le vol, les combats sont eux aussi excellents. Les quatre types de javelins ont tous leurs qualités, les gunfights sont pêchus même si l'absence de cover est déconcertante, le level design vertical et aérien est très bien exploité bref, on prend son pied à se battre et pour un shooter, c'est pas mal ! Espérons qu'une éventuelle suite vienne faire table rase de l'abominable architecture d'*Anthem*. Si tel est le cas, elle fera un très bon titre. En attendant, les joueurs qui ont accroché au jeu malgré ses défauts sont condamnés à espérer des mises à jour.



Supports : PS4, PC, ONE
Genre : Action
Prix : 60 €
Langue : Français
Nb de joueurs : 1-4
Développeur : BioWare

NOTREAVIS

Anthem est sauvé du naufrage par ses excellentes sensations de vol et de combat. Mais qu'il faut être patient et tolérant pour en profiter ! Le shooter coopératif de BioWare est pensé en dépit du bon sens, avec des idées aberrantes à tous les coins de rue (Fort Tarsis, le cloisonnement des missions) et des temps de chargement qui rendent l'expérience trop hachée pour être agréable. Espérons que certains défauts seront corrigés, en attendant une suite. *Christophe Collet*

12

Trials Rising

ÉQUILIBRE IMPARFAIT

Après une fusion qui n'a pas été du goût de tout le monde, RedLynx revient à l'essentiel mais pourrait payer certains choix faits par son éditeur. Pas facile la vie d'artiste !

Trials Rising est un pur jeu RedLynx : on y retrouve des sensations perfectionnées depuis près de vingt ans, et éprouvées par le plus grand nombre depuis l'apparition de Trials sur Xbox en 2009. Des premières pistes avalées sans relâcher la gâchette aux derniers challenges, qui exigent un doigté sans pareil et des nerfs plus solides que des câbles de frein, on se régale à doser vitesse et répartition du poids, le tout en évitant d'hurler au premier (millième) échec. De moins en moins linéaires au fil d'une progression qui a gagné en densité, les pistes multiplient les pièges plus ou moins prévisibles, et ce dans l'idée de désarçonner les plus fins pilotes. L'effet de surprise, sans cesse renouvelé, n'est même pas gâché par une lisibilité parfois en retrait, surtout quand les fantômes (non désactivables à l'heure actuelle) d'autres concurrents s'en mêlent. Très accessible les premières heures, Rising fait même l'effort

Beaucoup de pistes...
... La plupart très réussies
Toujours aussi plaisant

Des ralentissements
Une interface atroce
Lootboxes ratées

d'inclure une excellente école de pilotage, idéale pour ceux qui ne connaissent encore rien aux joies de la physique made in RedLynx. Seulement voilà, Trials Rising est aussi un jeu Ubisoft : on y retrouve des sensations beaucoup moins perfectionnées, et aussi largement moins appréciables. On pense par exemple à la structure de la carrière, qui oblige à terme

de poncer encore et encore les mêmes courses, ce pour gagner quelques points d'XP en faisant huit backflips et douze kilomètres en roue arrière, et ainsi de suite. Chose qui serait déjà

pénible en temps normal, mais qui énerve encore plus à cause d'une interface à l'ergonomie déraillée, avec des chargements trop répétés



et des appels à la dépense injustifiables. Répartis dans des lootboxes à l'ouverture extraordinairement ratée, des items de personnalisation permettent de transformer son pilote et sa bécane en visions d'horreur, l'effet étant aggravé par des animations (dabs et autres danses) bruyantes que

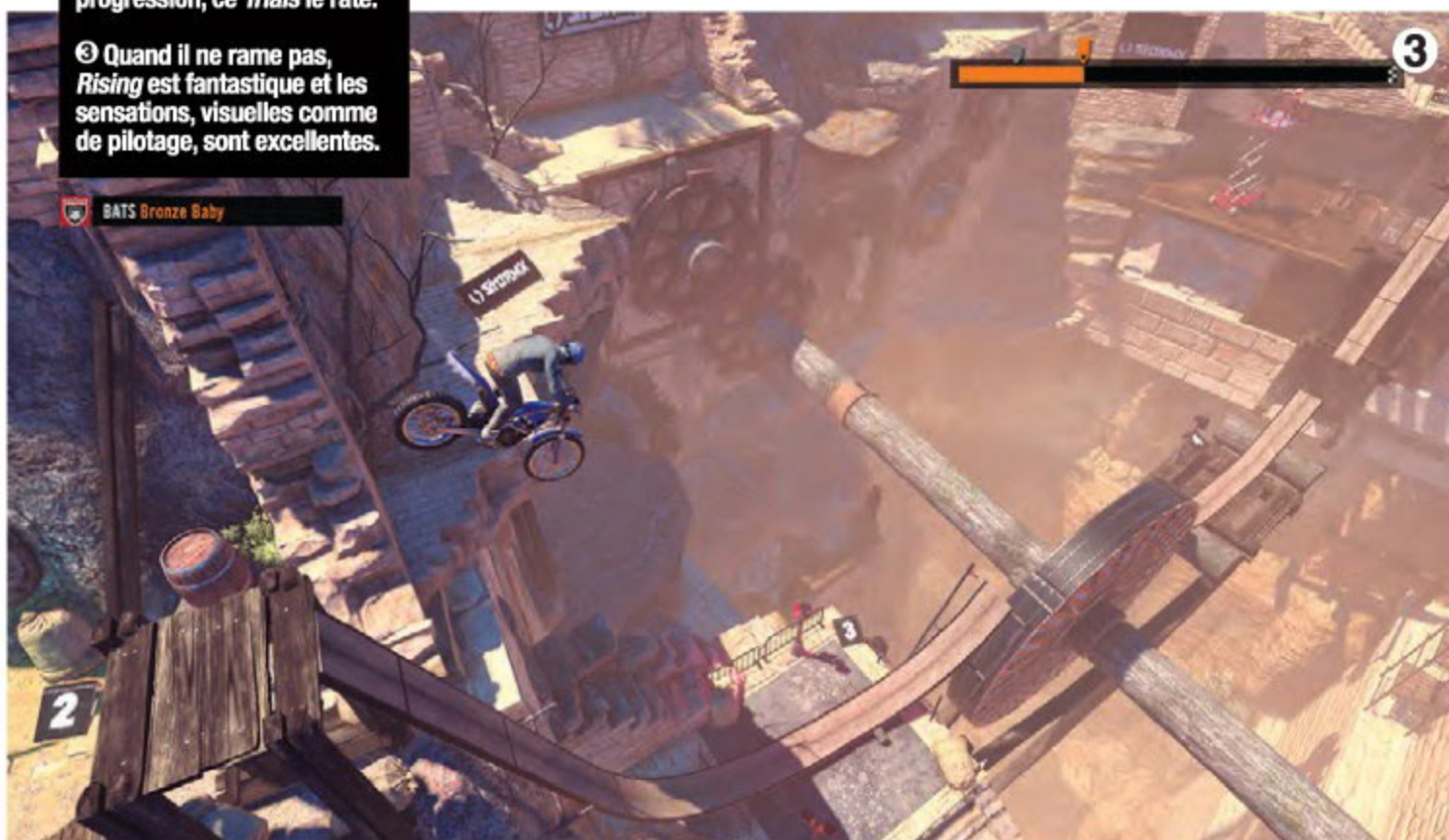
l'on zappe frénétiquement. Cet emballage lourdingue, Trials Rising le subit jusque dans son bilan technique : s'il rame occasionnellement sur un PC de compète, le titre est encore plus à la peine sur consoles avec un framerate divisé par deux sur Switch, et de grosses saccades partout ailleurs. De quoi se fâcher tout rouge vu la qualité du gameplay, et surtout la précision requise pour performer dans les niveaux avancés. Si tout ceci est raccommodeable, on suggère à Ubisoft et RedLynx de vite s'entendre pour rectifier ce qui peut l'être.



❶ La partie lootboxes et items de personnalisation est atroce, on finit par ne plus rien ouvrir.

❷ Tout ce que réussit un Forza Horizon en termes d'ergonomie et de progression, ce Trials le rate.

❸ Quand il ne rame pas, Rising est fantastique et les sensations, visuelles comme de pilotage, sont excellentes.



Supports : PC, One, PS4, Switch
Genre : Course arcade
Prix : 25 €
Langue : Français
Nb de joueurs : 1-4
Développeur : RedLynx

NOTREAVIS

On aurait aimé encenser ce Trials, toujours plaisant à jouer et bardé de niveaux franchement géniaux. Mais sa progression artificiellement entravée, sa personnalisation ridicule et son framerate parfois chahuté l'empêchent d'accéder aux hauteurs espérées. On s'y amuse, mais il faut parfois serrer les dents. Évitez la version Switch, injouable à haut niveau sans gâchettes.

Thomas Huguet

14

Jump Force

LE SAUT DANS LE VIDE

Avec *Jump Force*, Bandai Namco et son partenaire Spike Chunsoft pensaient, d'un bond vigoureux, entrer dans la cour des cross-over qui comptent. Mais à y regarder de près, on a surtout l'impression qu'ils se sont jetés du haut d'une falaise.

Comment peut-on louper intégralement un jeu regroupant les principaux héros passés par le mythique *Shônen Jump* ? Aussi fou que cela puisse paraître, c'est pourtant ce qu'ont réussi à faire les développeurs de *Jump Force*. Mis à part son casting 5 étoiles qui puise dans les plus grandes sagas (*Dragon Ball*, *One Piece* et *Naruto*, évidemment, mais aussi *Saint*

Seiya, *City Hunter* ou le plus récent et très populaire *My Hero Academia*) de ce magazine de prépublication de mangas, ce titre ne propose rien, mais alors

rien, de satisfaisant. En cherchant à se montrer extrêmement bienveillants, d'aucuns argueront que sa prise en main est immédiate et ses combats nerveux.

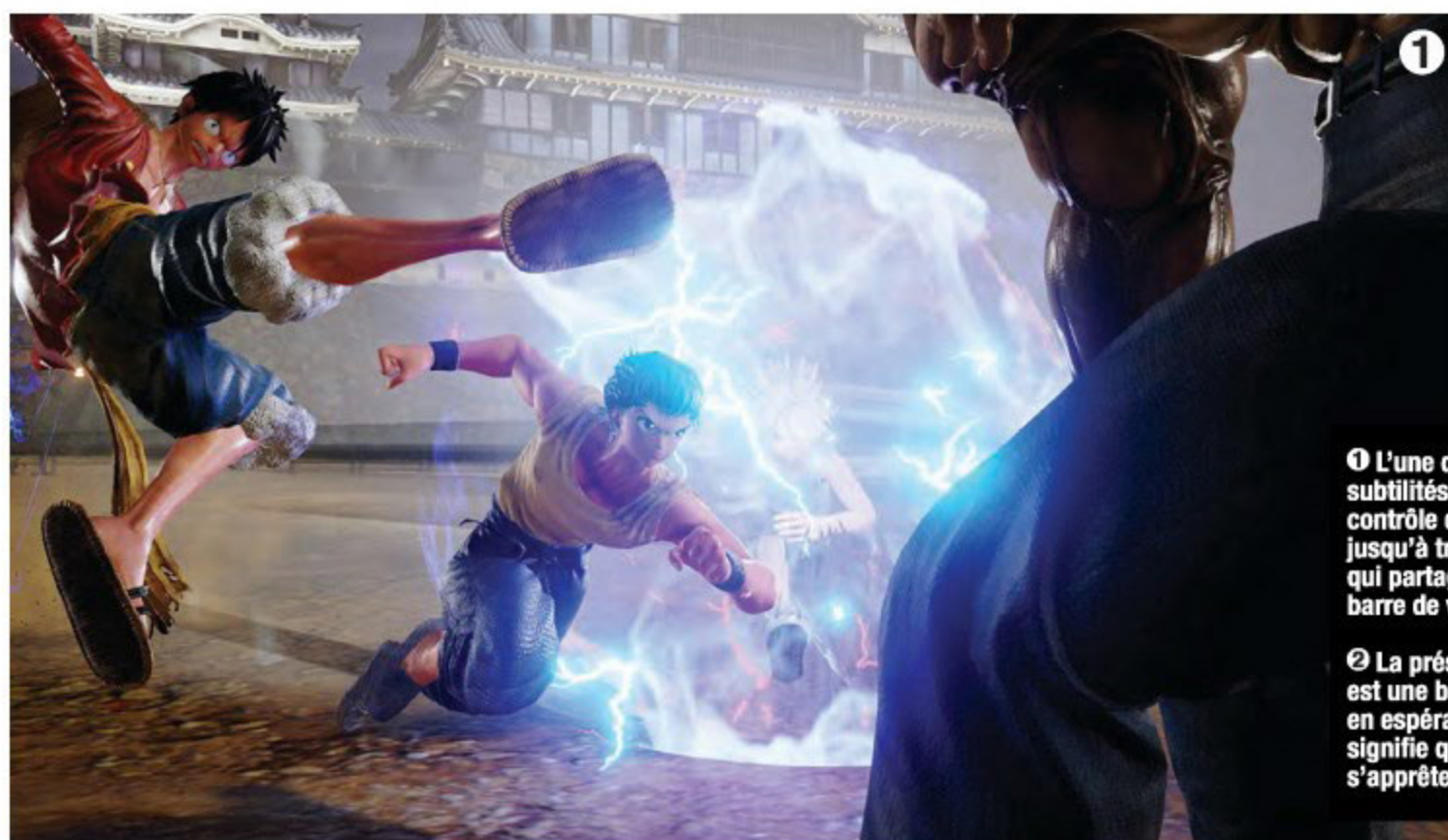
Ce à quoi nous rétorquerons qu'un peu de profondeur n'aurait pas fait

de mal, surtout que le gameplay en arène repose sur une formule largement éculée, et que le minimum aurait été de garantir une bonne lisibilité de l'action. Entre une caméra qui peine à suivre l'action et une direction artistique de très mauvais goût, il est en effet parfois difficile de comprendre ce qui se passe à l'écran, de savoir qui a réussi à caser son combo mono-bouton.

LA SALE HISTOIRE

Autant dire que venir à bout du mode Histoire – passage obligé

pour débloquent l'intégralité du roster – est un véritable supplice. C'est d'autant plus vrai que la mise en scène des cut-scenes est on ne peut ne plus indigente, les temps de chargement interminables pour pas grand-chose, et le scénario totalement absent. Le hub dans lequel on se balade entre les missions est tellement triste et mal conçu qu'il ferait passer celui de *Dragon Ball Xenoverse 2* pour un modèle de monde ouvert, c'est dire. *Jump Force* est un jeu raté de bout en bout et contrairement à ce qui est de coutume pour ce genre de productions, impossible ici de se raccrocher aux branches du fan service. Les dialogues sont dénués d'humour et d'inspiration, les différents univers croisés sont tout juste survolés, bref rien n'est fait pour instaurer une ambiance et nous donner envie de nous y attarder.



❶ L'une des petites subtilités est que l'on contrôle des équipes allant jusqu'à trois combattants qui partagent la même barre de vie.

❷ La présence de Dai est une bonne surprise, en espérant que celle-ci signifie que la licence s'apprête à faire son retour.



Supports : PS4, One, PC

Genre : Combat

Prix : 70 €

Langue : Français

Nb de joueurs : 1-2

Développeur : Spike Chunsoft

NOTREAVIS

Jump Force est un naufrage comme le jeu vidéo moderne n'en compte plus tellement, surtout quand l'honneur d'autant de licences prestigieuses est en jeu. Que ce soit sur le plan ludique ou artistique, tout ce qu'il entreprend s'avère raté, de mauvais goût ou mal fichu, si bien qu'il ne s'en dégage aucune réelle qualité et que l'on y trouve aucun motif de satisfaction. À éviter à tout prix.

Hung Nguyen



05

Devil May Cry 5

UN RETOUR FRAPPANT !

Onze printemps après la sortie du quatrième épisode et une demi-douzaine d'années après son reboot occidental, *Devil May Cry* est enfin de retour sur nos machines. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que l'attente en valait la peine.

C'est incontestable, Capcom est l'éditeur de ce début d'année. Un mois et demi après nous avoir scotché avec son excellent remake de *Resident Evil 2*, le voilà qu'il en remet une couche avec un *Devil May Cry 5* démentiel. On s'est longtemps demandé si elle allait être capable de remettre sa série sur le devant de la scène après le passage de l'exceptionnel *Bayonetta 2*, et le moins que l'on puisse dire c'est que oui, l'entreprise japonaise sait toujours y faire en matière de beat'em all. Avant d'entrer plus en détails dans les mécaniques qui

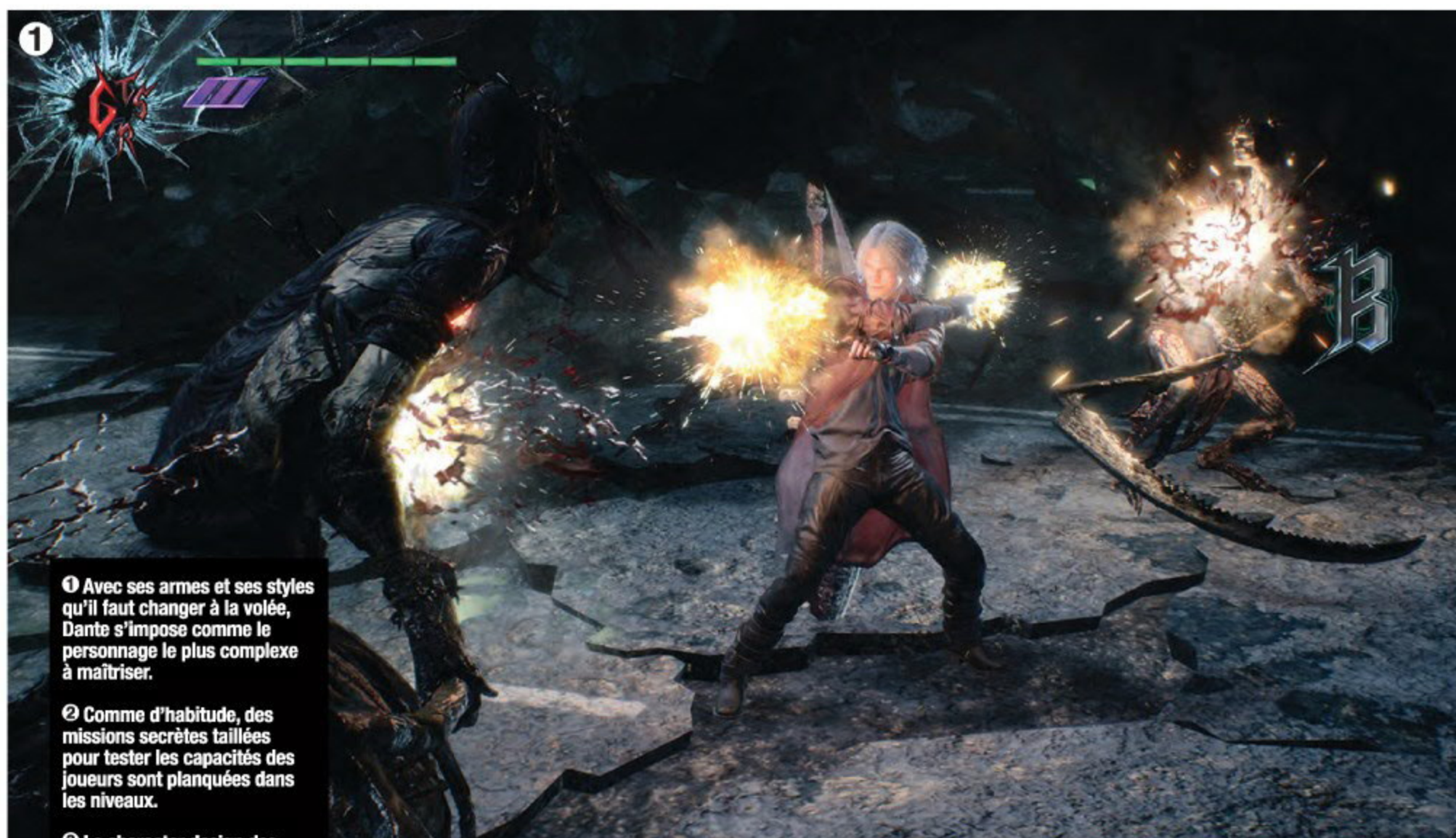
font de ce nouvel épisode une réussite absolue, notre âme d'esthète est bien obligé de souligner que le premier choc, ici, est d'ordre visuel. Le RE Engine fait une nouvelle fois des merveilles, et prouve au passage qu'il est un moteur particulièrement polyvalent. Après le FPS et le TPS, celui-ci s'illustre en effet dans un genre tout autre, beaucoup plus véloce et mobile. On le savait capable d'afficher des héros et créatures parfaitement modélisés et texturés, mais l'on ne s'attendait vraiment pas à ce qu'il fasse bouger le tout aussi bien. Pour que le résultant ne

tranche pas avec le rendu des graphismes, les animations se veulent bien plus réalistes que par le passé, pour une inertie plus prononcée et des impacts plus marqués. Le rendu visuel global force le respect, et c'est particulièrement vrai quand on commence à se pencher sur le gameplay.

STYLE ET TECHNICITÉ

C'est que *Devil May Cry 5* met en scène des ballets sanglants d'autant plus jouissifs qu'ils demandent un minimum d'expertise pour être réalisés.

Contrairement à *Bayonetta* qui se montre volontairement accessible pour laisser la liberté au joueur d'explorer ou non les nombreuses possibilités qui s'offrent à lui, le jeu de Capcom exige d'emblée un minimum de doigté. Certes, les timings ne sont plus aussi stricts qu'à l'époque de *DMC 3* ou *4*. Mais pour mener à bien les combos, pour ne laisser aucun répit aux ennemis et pour enchaîner les rangs SSS, le jeu demande une parfaite maîtrise de ses nombreuses subtilités. Cette technicité prônée mérite d'autant plus d'être saluée que le jeu



❶ Avec ses armes et ses styles qu'il faut changer à la volée, Dante s'impose comme le personnage le plus complexe à maîtriser.

❷ Comme d'habitude, des missions secrètes taillées pour tester les capacités des joueurs sont planquées dans les niveaux.

❸ Le character design des différents protagonistes est particulièrement réussi, ce qui les rend attachants.



1

❶ Que V puisse bouquiner alors que l'action bat son plein ne signifie pas que son gameplay manque de profondeur, loin de là.

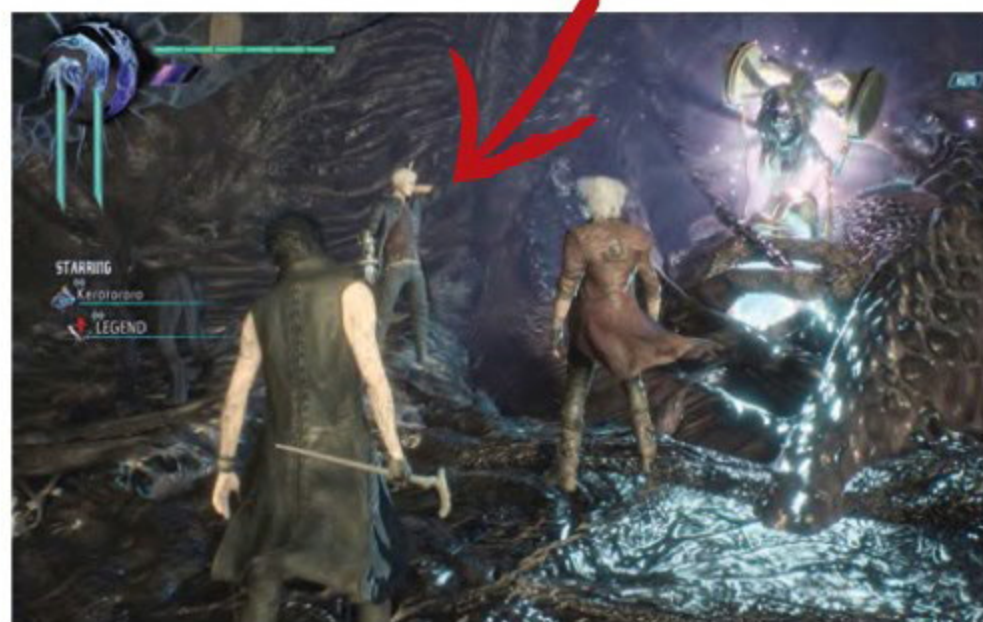
❷ Nico, le nouveau personnage féminin, est aussi réussi qu'utile : c'est elle qui développe armes et Devil Breaker.

L'UNION FAIT (UN PEU) LA FORCE

Réservée à une poignée de missions de l'aventure (celles où il est possible de choisir le perso), la coopération en ligne ne permet pas de prendre part à des bastons à plusieurs : lors de ces phases, chaque héros suit sa propre route au sein du niveau. Dommage.



2



“Devil May Cry 5 dégage un charme unique, qu’il doit autant au charisme de ses différents protagonistes qu’à leur bagout irrésistible.”

propose, comme vous le savez probablement, de contrôler trois héros radicalement différents. Rescapé du précédent volet, Nero ne peut plus compter sur son bras démoniaque, le Devil Bringer. À la place, il dispose de prothèses mécaniques, les Devil Breaker, qui lui permettent grâce à leur fonction de grappin d'exceller une nouvelle fois dans les combos aériens, en plus de lui offrir aux capacités diverses. V, le petit nouveau, propose pour sa part une approche totalement inédite : plutôt que d'aller au charbon, il fait appel à trois familiers chargés de combattre à sa place. Shadow, la panthère, va ainsi au corps-à-corps ; Griffon, l'oiseau, arrose les adversaires à distance ; enfin, Nightmare, un énorme colosse, apparaît de façon plus temporaire pour faire le ménage (et accessoirement servir de monture). Cette particularité permet à V

de bouquiner avec beaucoup de classe alors que la bataille fait rage, bien qu'il soit important de noter qu'il est contraint de se salir les mains lui-même pour asséner des coups de cannes servant à achever ses adversaires. Bien que vieillissant, Dante est tel qu'on l'a connu dans les derniers volets, c'est-à-dire armé jusqu'aux dents et doté de quatre styles de combats qui en font le héros le plus complexe à prendre en main.

DÉBILE MA CAILLE

En plus d'être particulièrement réjouissant et gratifiant à prendre en main, ce *Devil May Cry 5* dégage un charme unique, qu'il doit autant au charisme de ses différents protagonistes qu'à leur bagout irrésistible. Sorte de série B haut de gamme, cet épisode mêle

mise en scène travaillée, vaste hommage à la saga et écriture bourrée d'humour (même Griffon est hilarant !), ce qui contribue à rendre le scénario particulièrement prenant. De la bêtise assumée fortement appréciée, au contraire de certains oublis étonnants (certains systèmes peu voire pas expliqués) ou de cette seconde moitié de

l'aventure au décor un peu trop redondant. Car oui, bien que l'on ait adoré le jeu, Capcom n'a pas livré une copie exempte de tous reproches. La caméra n'est par exemple pas irréprochable dans les lieux exigus, tandis que la structure du jeu se montre un peu trop linéaire et dirigiste par rapport aux anciens volets. Rien de bien méchant en soi, mais il fallait tout de même le signaler.

Gameplay varié et gratifiant
Réalisation sublime
Le ton et l'ambiance

Petits soucis de caméra
Des décors répétitifs
La coop' très gadget



Supports : One, PS4, PC

Genre : Action

Prix : 70€

Langue : Français

Nb de joueurs : 1 (2-3 en ligne)

Développeur : Capcom

NOTREAVIS

Difficile de trouver de véritables défauts à ce *DMC 5*. Sorte d'apogée du beat'em all de l'école Capcom, il comblera les fans qui l'ont attendu toutes ces années grâce à la présence de trois héros uniques et réussis, ainsi qu'à un ton qui fait mouche à chaque réplique ou presque. Magnifique, varié et généreux, il se fait aussi audacieux en ne sacrifiant pas la technicité de la série sur l'autel de la modernité.

Dantesque !
Hung Nguyen

19

Ape Out

GORILLE DANS LE DRUM

Lorsque l'on évoque un héros capable de repousser des hordes d'hommes de main armés de fusils à pompe et de mercenaires retors, difficile de penser à quelqu'un d'autre que John McClane. Désormais, il faudra aussi compter avec un gorille orange.

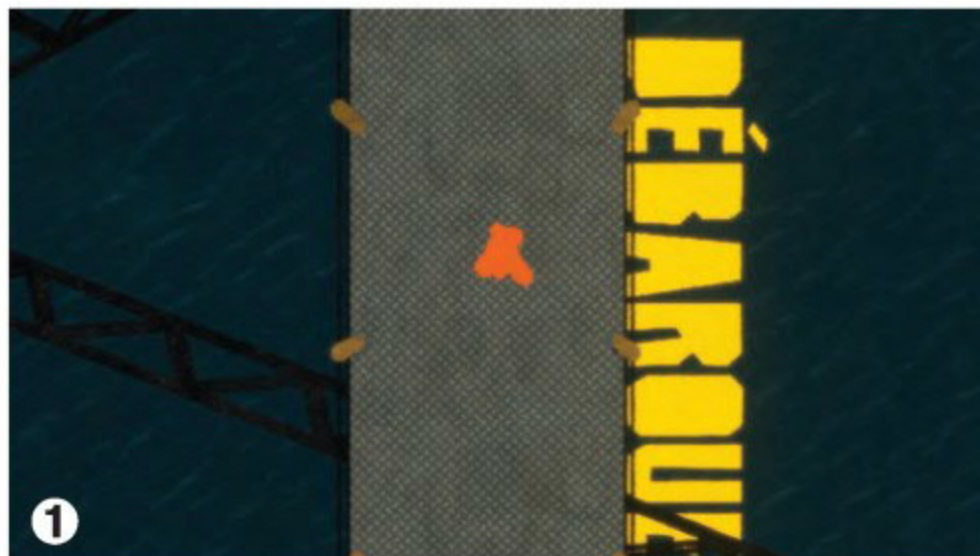
Projet de Gabe Cuzillo et Matt Boch, *Ape Out* est comme son nom l'indique centré sur l'évasion d'un singe. Rien de spectaculaire à première vue, mais une subtilité rend tout cela bien plus excitant. Ce gorille est en effet le résultat de manipulations mystérieuses qui lui donnent une force titanesque, suffisante pour passer du statut de proie à celui de prédateur. Tout du moins sur le papier. Car les nombreuses troupes lancées à ses trousses ne sont pas là pour compter les balles et montrent une intense motivation à trouer la peau mutante de l'animal. Pour empêcher cette injustice, le but est de fuir au travers de 4 chapitres, composés - mis à part le tout dernier - de 8 parties chacun. Si l'esquive est parfois payante, la progression se base en majeure partie sur la distribution de baffes dont la puissance projette les poursuivants. Il faut donc en

majorité cibler les murs sur lesquels les ennemis vont s'écraser avec fracas, ou prendre en otage un adversaire afin de s'en servir comme bouclier. Avant de le jeter lui aussi contre une paroi. Nerveux, intense, viscéral, *Ape Out* ressemble par son impact à un *Hotline Miami* simiesque, en adoptant même la vision top-down (vue de dessus) et une folie visuelle réjouissante.

Deux boutons, un rythme qui ne baisse jamais du fait de la faible résistance du gorille, *Ape Out* est efficace. Efficace mais très court.

MACAQUE-OPHONIE

L'un des moyens d'étirer un tantinet le temps de jeu est un système quasi *Rogue-lite* centré



sur le fait de recommencer un grand nombre de fois les zones avant de pouvoir les terminer. L'autre stratégie est un principe de génération procédural des niveaux, dans le but de casser un peu une répétitivité, toutefois présente. Cette idée fonctionne si le jeu trouve un équilibre entre

architecture des stages et répartition des ennemis. Et c'est sur ce sujet qu'*Ape Out* rate le coche avec des situations forcément punitives et une courbe d'apprentissage qui doit souvent faire face à une intense frustration. De même, le peu de nouvelles situations au fil de la progression amène une certaine aridité et freine la rejouabilité. *Ape Out* tient surtout sur sa bande-son jazzy évoluant en fonction des actions du joueur et son style visuel cotonneux, entre pastels et explosions de couleurs vives, qui en font un bel objet divertissant. Malheureusement, rien de plus.

❶ Le style visuel de *Ape Out* est unique et maîtrisé.

❷ L'expression "s'enflammer un peu trop" est très bien expliquée sur cette image cruelle !

❸ Le côté gore est constant mais les murs de *Ape Out* s'en trouvent rajeunis. Rien de tel pour un ravalement.



Supports : PC, Switch

Genre : Action

Prix : 14,99 €

Langue : Français

Nb de joueurs : 1

Développeur : Gabe Cuzzillo, Bennett Foddy, Matt Boch

NOTREAVIS

Malgré son enrobage classieux de vieille VHS tremblante aux teintes saturées et sa bande-son jazzy aux percussions entêtantes, *Ape Out* est moins surprenant dans son système de jeu basé sur le principe du "die and retry". Efficace mais n'évoluant pas assez au fil de ses 4 chapitres, il reste un défouloir plein d'élégance qui a du mal à vraiment transporter.

Pierre Maugein

13

Dead or Alive 6

UN UPPERCUT BIEN PLACÉ

Pour son retour, *Dead or Alive* évolue à un niveau qu'on ne lui connaissait pas. Une prouesse qu'il doit à une réalisation éclatante, mais aussi à des nouveautés bien senties qui s'intègrent parfaitement aux fondamentaux de la série.

Replonger dans un *Dead or Alive*, c'est un peu comme remonter sur un vélo après plusieurs années passées loin d'une selle : il suffit de deux coups de pédales pour retrouver ses vieux réflexes et apprécier les bienfaits de sa pratique. C'est que la série de Team Ninja est sans doute ce qui se fait de

plus accessible et pêchu en matière de baston 3D. Ici, pas besoin de manipulations complexes pour donner lieu à des affrontements spectaculaires. Tout repose sur des combos explosifs, qui demandent juste quelques impulsions sur les directions pour faire varier les coups

portés. Un parti pris qui destine le jeu à un large public, mais qui ne signifie pas pour autant que celui-ci manque de profondeur. Son système de contre, même si moins tolérant que par le passé, viendra punir ceux qui abusent des mêmes techniques et enchaînements. Et c'est d'autant plus vrai qu'une nouvelle jauge, dite de Rupture, permet lorsqu'elle est remplie à moitié de déclencher une Super Prise, soit une sorte de contre universelle. Pleine, cette nouvelle barre donne accès au Coup Briseur, une attaque surpuissante. Clairement, les subtilités ne manquent pas.

Vraiment très joli
Accessible et profond
Un solide contenu solo

La politique de DLC
L'histoire décousue
Que deux persos inédits

à prendre en main, tout n'est malheureusement pas parfait. Il y a bien sûr la question de l'équilibrage, lequel demande à être mis à l'épreuve pendant des dizaines d'heures par des experts du stick. Mais aussi ce mode Histoire, qui n'a pas su englober les arcs narratifs des différents persos pour proposer un scénario prenant et limpide, ce jeu en ligne auquel il

manque pour l'heure les affrontements non-classés, ou encore cette politique de contenu additionnel assez scandaleuse. Outre le tarif scandaleusement élevé du premier season pass (car oui, a priori il y en aura plusieurs) qui frôle la barre des 90 euros, il faut en effet savoir que deux des combattantes du roster – Phase 4 et Nyo Tengu – sont réservées aux acheteurs de la version Deluxe. A moins évidemment de sortir la carte bleue pour passer par la case DLC...

Y A PAS MARQUÉ PIGEON !

Si *Dead or Alive 6* s'avère particulièrement satisfaisant



❶ Le Coup Briseur donne lieu à une petite animation qui apporte un peu plus de dynamisme aux combats.

❷ Diego et Nico, les deux nouvelles têtes, proposent deux styles opposés. Technique pour la jeune fille, tout en brutalité pour monsieur.

❸ Les décors, en plus d'être réussis, regorgent de pièges et de petites surprises de mise en scène fort sympatiques.



Supports : PS4, One, PC
Genre : Combat
Prix : 70 €
Langue : Français
Nb de joueurs : 1-2
Développeur : Team Ninja

NOTREAVIS

Avec ce sixième volet, *Dead or Alive* effectue un retour remarqué à défaut d'être révolutionnaire. Particulièrement joli, cet épisode se montre aussi plus profond que ses prédécesseurs, notamment grâce à l'ajout d'une nouvelle jauge qui apporte de nouvelles options offensives et défensives. Dommage en revanche que son mode Histoire manque de liant, et que l'existence de DLC se fasse déjà sentir.

Hung Nguyen

16

Left Alive

SOS DÉTRESSE

Attendu surtout par les fans de Yoji Shinkawa (le chara designer de la série *Metal Gear Solid*), *Left Alive* semblait promettre quelques belles heures d'infiltration. Las, le titre collectionne les erreurs.

De l'infiltration, des mechas belliqueux et le chara designer Yoji Shinkawa à la barre (oui, le collaborateur de Hideo Kojima sur *MGS*), il n'en fallait pas plus pour que certains joueurs cochent la case du 5 mars sur leur agenda, dans l'attente d'une bonne surprise du côté de Square Enix. Sans doute pas quelque chose d'aussi bon qu'un *Metal Gear Solid*, mais pourquoi pas une expérience originale dans l'univers de *Front Mission*, puisque c'est de cela qu'il s'agit. Patatras, *Left Alive* est un mauvais jeu comme on en voit (dieu merci) rarement, pas loin d'être une catastrophe sous certains aspects. À se demander comment l'éditeur a pu laisser sortir une chose pareille. Le temps du pitch, on se dit pourtant que les choses partent bien : dans un futur lointain où les pays ont laissé place à de grands blocs économiques, la ville de Novo Slava est assiégée. Le joueur va suivre les destins croisés de trois héros au cœur d'une cité en ruine où les survivants sont implacablement tués par les envahisseurs... Le background a de la gueule, l'ambiance désespérée de fin du monde aussi, ça part bien, même si les premiers plans suggèrent

Un pitch sympa
Les persos, correctes
Pas trop long, ouf

Réalisation calamiteuse
Maniabilité ignoble
Infiltration à la ramasse

des graphismes d'un autre âge – même sur PS3 le jeu aurait l'air moche. Mais il n'y a pas que le physique dans la vie, pas vrai ? Sauf que s'il ne s'agissait que d'une question de textures, tout irait bien... En réalité, c'est tout *Left Alive* qui fait fausse route. La maniabilité d'abord, d'une lourdeur inimaginable. Les déplacements des persos sont ignobles, le système de couverture atroce. Quelle rigidité ! Impossible d'agir correctement dans ces conditions mais de toute façon,

le reste ne fonctionne pas mieux : privilégier l'action ? Vous n'y pensez pas, les ennemis sont bien trop résistants pour ça, à se demander à quoi servent les grenades et autres cocktails Molotov à part les chatouiller. Choisir la furtivité ? La bonne blague ! Avec un système de repérage incompréhensible et l'impossibilité, par exemple, d'assommer ou tuer un ennemi par derrière, on attend de vous y voir. Progresser dans *Left Alive* est un calvaire sans nom, une purge qu'on ne peut conseiller qu'aux masochistes endurcis. Ça tombe bien, ces derniers

adoreront aussi se perdre dans l'inventaire imbuvable et les commandes absurdes. Il serait sorti un 1^{er} avril, nous aurions bien ri devant *Left Alive*. Mais puisqu'il ne s'agit pas d'une blague, nous ne pouvons qu'être consternés par tant d'erreurs. Et bien embêtés pour Yoji Shinkawa.



Supports : PS4, PC
Genre : Action
Prix : 50 €
Langue : Anglais
sous-titré français
Nb de joueurs : 1
Développeur : Square Enix

NOTREAVIS

Nous faisons partie des quelques-uns qui avaient repéré *Left Alive* dans le calendrier de Square Enix. Le jeu avait du style, la promesse intriguait. Mais le titre est une catastrophe comme on en voit rarement. Rien à sauver dans cette aventure : l'infiltration est abominable, l'action injouable, les graphismes sont laids et la maniabilité atroce. On se demande ce que Square Enix est allé faire dans cette galère.

Christophe Collet

07



❶ Là, notre héros va se faire shooter par un mecha positionné à 500 m, sans rien pouvoir faire.

❷ Les graphismes de *Left Alive* renvoient à l'époque de la PS3.

“Les déplacements des persos sont ignobles, le système de couverture atroce. Quelle rigidité !”



Final Fantasy IX

LA FAINÉANTISE INCARNÉE

Parce que porter de vieilles gloires du jeu vidéo sur Switch est synonyme de carton assuré, Square Enix n'a pas accordé à *Final Fantasy IX* toute l'attention qu'il méritait. Du coup, les retrouvailles sont moins joyeuses qu'escomptées.

D'ordinaire avec les portages rétro, nous cherchons à vérifier si le jeu restauré présente encore un intérêt pour les nouvelles générations de joueurs. Mais parfois, comme c'est le cas ici avec *Final Fantasy IX*, le travail est tellement bâclé qu'il prend le pas sur la dimension ludique de l'œuvre. Car il faut bien le dire, Square Enix ne s'est pas foulé pour offrir à la Switch et la Xbox One l'un des classiques de la première PlayStation : il s'est contenté de transposer presque telle quelle la version mobile sortie il y a trois ans. Evidemment, on ne s'attendait pas à voir débarquer une version remasterisée du

calibre du mod réalisé récemment par un fan pour la version PC. Mais à défaut de pouvoir compter sur des décors en haute définition, on s'attendait au moins à un jeu exempt de bugs et un minimum optimisé. Passe encore l'interface disgracieuse héritée de la jouabilité tactile. Ce qui fâche, ce sont toutes les autres limitations qui n'ont rien à faire là. Entre les déplacements qui ne prennent pas en compte le stick analogique, la qualité sonore dégradée par rapport au jeu original et les nombreux petits soucis techniques (ralentissements, temps de chargement qui frôlent parfois la quinzaine de secondes),

Un très bon épisode
Artistiquement au top
L'ajout de quelques options

Un portage bâclé
Compression sonore
Des soucis techniques



1

on sent que le développement a été fait à l'économie, sans réelle volonté de satisfaire les fans.

UN CLASSIQUE MALGRÉ TOUT

Ce constat est d'autant plus triste que *Final Fantasy IX* reste un excellent RPG, qui développe une trame bien plus dramatique que ce que présagent ses dehors un peu naïfs et enfantins. Si la fainéantise de Square Enix ne vous rebute pas, on ne saurait donc que trop vous conseiller de lui laisser sa

chance, surtout qu'il comporte une sauvegarde automatique bien pratique, ainsi que tout un tas d'options (dés)activables à tout moment pour supprimer les combats aléatoires, faire le plein de HP/MP, infliger 9999 points de dégâts avec une simple attaque, et accélérer la vitesse de jeu. Après tout, sait-on jamais, peut-être que ceux qui ne l'ont pas connu à l'époque passeront plus facilement à ce portage ses nombreux défauts.



2



① Les modèles 3D des personnages ont été affinés, ce qui crée un vrai déséquilibre visuel avec les décors.

② Les cinématiques en images de synthèse ont bien vieilli, preuve que Square était vraiment maître en la matière à l'époque.

③ L'interface comme la police d'écriture viennent du mobile et enlèvent une partie du charme du jeu d'origine.



Supports : Switch, One
Genre : RPG culte
Prix : 21 €
Langue : Français
Nb de joueurs : 1
Développeur : Square Enix

NOTREAVIS

Si l'on devait uniquement se baser sur ses qualités ludiques, narratives et artistiques, *Final Fantasy IX* mériterait bien cinq à six points de plus. Hélas, le peu de soin apporté à son portage nous oblige à sanctionner le retour de ce très bon RPG de l'ère 32-bits. Il n'y a certes rien de rédhibitoire, mais compte tenu de l'aura de la série, nous étions clairement en droit d'en attendre plus.

Hung Nguyen

12

Degrees of Separation

ÉNERGIES CONTRAIRES

Ember et Rime sont deux jeunes gens aux différences marquées. Elle manie la chaleur, lui chérit la glace. Autant dire que leur rencontre risquait de finir en eau tiède. C'est au contraire un beau conte qui naît de ce mélange.

Venus de deux contrées différentes, Ember et Rime poussent cette différence jusqu'à occuper chacun une partie de l'écran sans avoir la possibilité de se toucher. Cette séparation se matérialise par une ligne translucide qui change d'orientation en fonction du placement des personnages, façon claire de délimiter les pouvoirs de chacun. La jeune fille évolue dans un environnement lumineux où sa

Level design malin
Peu de répétitions
Univers attachant

Animation rigide
Quelques bugs
Sound design discret

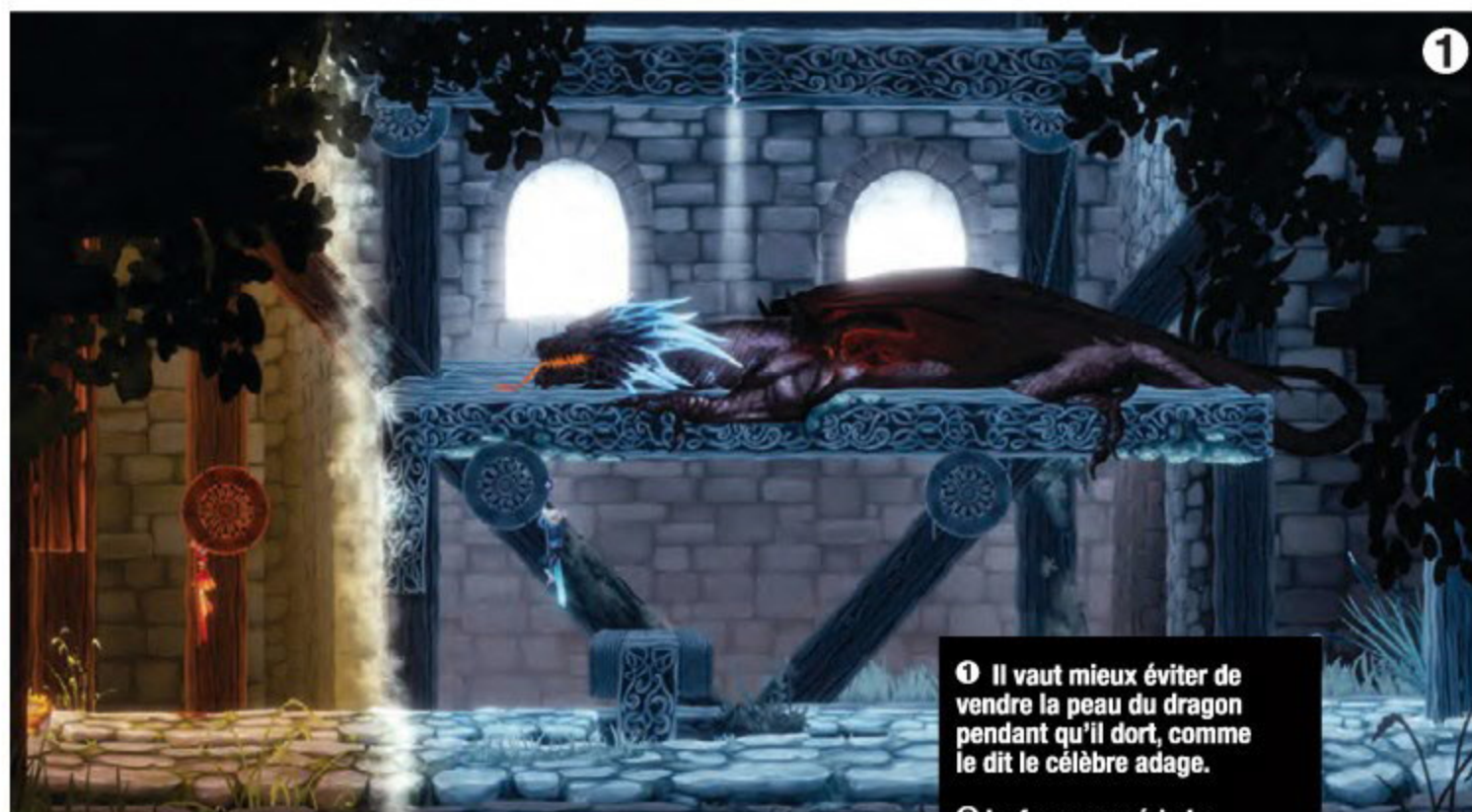
chaleur permet d'alimenter des lanternes thaïlandaises par exemple et le garçon diffuse un vent glacé qui gèle les points d'eau, au sein d'un univers en plein hiver. Le joueur doit donc alterner entre les deux héros en fonction des situations afin de résoudre les différentes énigmes qui émaillent son chemin. Mélange de plates-formes et de puzzles, le jeu se construit autour d'un hub central dont les diverses portes

conduisent à des zones centrées autour d'un élément de gameplay précis. Toujours en tenant compte de la dichotomie feu/glace, ces nouveautés complexifient la donne en ajoutant par exemple la possibilité de durcir la ligne qui sépare les deux protagonistes pour en faire un pont, ou de créer une explosion dès qu'ils se rencontrent. De quoi diversifier les situations et donner au joueur l'impression de progresser de manière constante.

DIFFICULTÉ MAÎTRISÉE

Conçues avec intelligence,

malgré quelques moments moins maîtrisés où les choses se règlent avec un coup de chance, les épreuves ne sont jamais trop ou pas assez complexes. La difficulté est bien gérée, demandant juste ce qu'il faut d'observation et de réflexion pour s'en sortir 80 % du temps. D'autant que l'échec ne bloque pas l'avancée et qu'il est possible de revenir dans un endroit déjà visité pour retenter sa chance. Afin d'obtenir l'un des nombreux foulards nécessaires à l'ouverture de l'ensemble des accès du hub. Mignon tout plein avec ses panoramas 2D chamarrés et sa musique mélancolique - parfois un peu trop - le jeu de Moondrop affiche tout de même des carences en animation qui donne aux personnages un aspect robotique qui tranche avec la qualité des environnements. Ce défaut freine un peu une immersion pourtant secondée par la patte de Chris Avellone sur le scénario, aka le scénariste aux 200 projets. Rien de quoi empêcher le joueur de profiter de ce jeu agréable et malin, petite surprise du début d'année.



❶ Il vaut mieux éviter de vendre la peau du dragon pendant qu'il dort, comme le dit le célèbre adage.

❷ La fameuse période estivale des étoiles filantes a bien changé. Il faut désormais trouver un abri.



Supports : PS4, One, PC, Switch
Genre : Plates-formes/Réflexion
Prix : 19,99 €
Langue : Français
Nb de joueurs : 1-2
Développeur : Moondrop

NOTREAVIS

Exemple du jeu qui n'accroche pas le regard à la première seconde du fait d'une certaine économie de moyens assez visible, *Degrees of Separation* vaut le coup de ne pas s'arrêter à ces considérations. Le jeu recèle d'excellentes idées et propose des énigmes variées, bien pensées et suffisamment bien équilibrées pour diffuser un plaisir de jeu constant.

Pierre Maugein

15

Skylanders : Ring of Heroes

LES MAÎTRES DU PORTAIL

Les *Skylanders* s'invitent désormais sur nos plateformes mobiles. Dans ce RPG, il faut trouver les bonnes créatures pour créer son équipe de choc. Tout un programme...

Il y a quelques mois, Activision et Com2uS ont lancé en accès anticipé un nouveau jeu mobile de la franchise des *Skylanders*. Cette période d'essai en Australie, Nouvelle Zélande et Canada a porté ses fruits : *Ring of Heroes* est désormais disponible partout dans le monde sous Android et iOS. L'univers de *Skylands* et ses gardiens de portails se voient à nouveau sollicités pour repousser

les mauvaises intentions du cruel Kaos qui a dérobé le Manuscrit Ténébreux. Voilà le décor planté, l'histoire principale se déroule en dix actes mais le titre accueille aussi un mode joueur contre joueur et un autre qui se concentre sur les donjons. Ce nouveau jeu vous demande de créer une équipe de *Skylanders* mais surtout, de la préparer du mieux qu'il soit aux combats. Il faut donc les

collectionner, les choyer, leur faire apprendre de nouvelles compétences et les renforcer grâce à des runes, les éveiller pour qu'ils atteignent leur forme la plus aboutie... Les affrontements se font ensuite au tour par tour. La richesse du titre vient surtout de l'éventail de personnages jouables : une flopée de créatures à prendre en main avec pour chacune des caractéristiques propres.

Bien entendu, si vous connaissez déjà la franchise, vous savez que certains se ressemblent ou appartiennent à un même type mais cette variété permet tout de même de prolonger la durée du titre et de vivre des expériences multiples. D'autant plus que ces monstres ont pour certain ce petit quelque chose d'attachant qui donne envie de prendre soin d'eux et de les voir évoluer au fur et à mesure de la bataille. La direction artistique nous la connaissons déjà et cette version mobile lui rend honneur, même si le design de *Spyro* reste encore aujourd'hui difficile à pardonner !

Supports : Android/iOS
Genre : RPG
Prix : Gratuit

NOTREAVIS

Voilà un nouvel épisode de la série des *Skylanders* bien adaptée à nos appareils mobiles. On retrouve ainsi avec plaisir toutes les créatures de la saga avec leurs capacités, leurs animations et leurs histoires.

On prend du plaisir à monter son équipe et à rendre plus fort chacun de ses membres. Le petit hic reste le manque de clarté dans la navigation et les menus ainsi que le temps d'attente entre les actions.

Camille Suard



Ring of Heroes est un titre qui s'essouffle difficilement grâce à une variété dans les donjons et les créatures.

17

Linn Path of Orchards

PAS SI GRIS

Oh, on dirait *GRIS* ! C'est ce que nous nous sommes exclamé en voyant *Linn Path of Orchards*. Comme nous avons beaucoup aimé ce dernier, c'est avec empressement que nous avons installé et lancé le titre. Un puzzle-game au style épuré mais inspiré, relevé de quelques notes de piano voilà de quoi être séduite. Dans ce titre, on incarne Aban, sorte de gardien de la forêt qui va arpenter la nature pour éclairer les quatre chapitres qui l'attendent. Son gameplay fourmille de bonnes idées et joue parfaitement avec l'écran tactile. Il suffit de tracer du bout de son doigt la direction ou l'action à prendre et le tour est joué. Résultat, l'expérience se relève intuitive, fluide et agréable. La difficulté, parfois très corsée, apporte réellement du piment à ce qui s'apparente au premier coup d'oeil à un simple jeu d'adresse et d'énigmes.

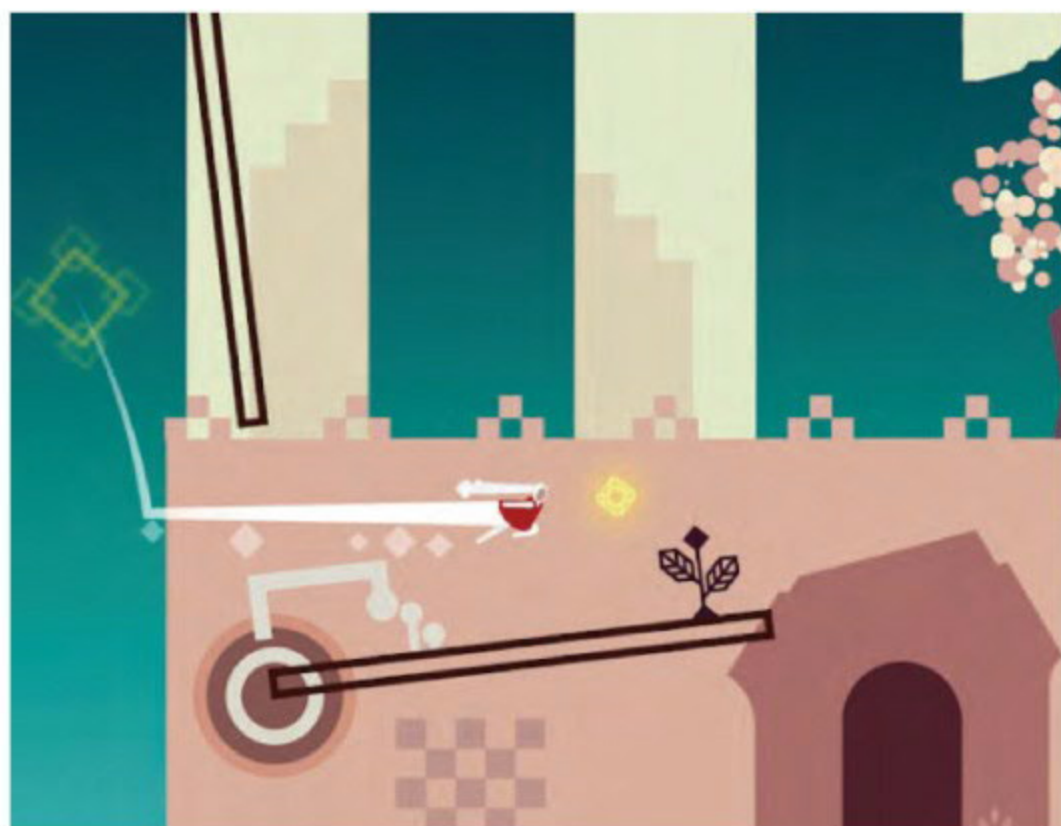
Supports : Android/iOS
Genre : Puzzle Game
Prix : 3,19 €/3,49€

NOTREAVIS

L'univers de *Linn Path of Orchards* est à la fois fascinant à regarder et agréable à parcourir tant les commandes se trouvent bien pensées. Le bémol reste sa difficulté parfois rageante et l'obligation de revoir les lentes animations de chaque début de niveau en cas d'échec.

Camille Suard

16





Beat Cop

GOOD COP, BAD COP

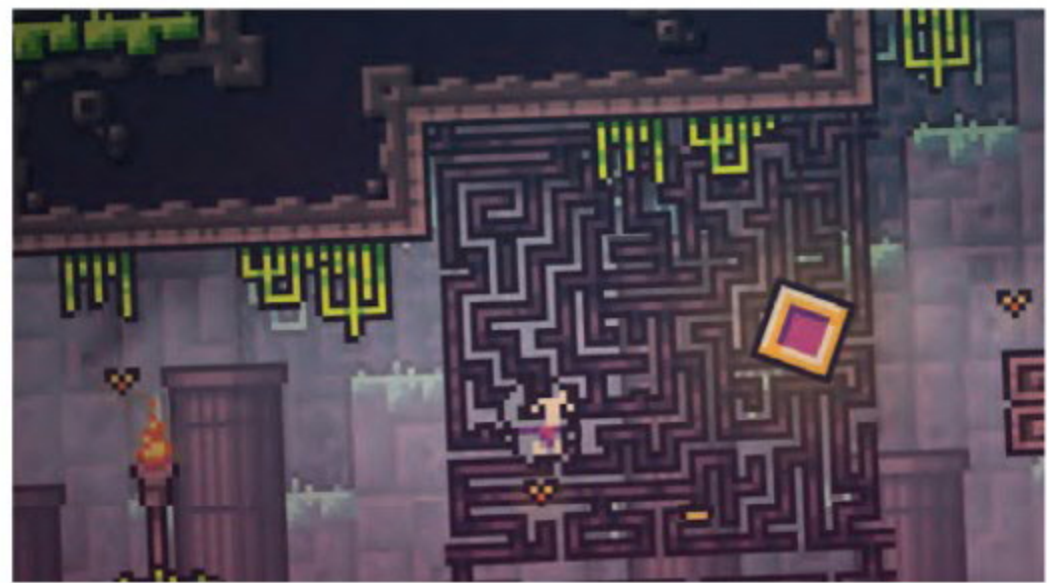
Beat Cop est bel et bien décidé à nous replonger dans les années 80 : bouillie de pixel, point and click, humour et écriture digne des feuilletons TV de l'époque... Tous les ingrédients sont réunis. Dans la peau de Jack Keely, vous allez devoir enquêter pour prouver votre propre innocence ! Après avoir descendu un voleur chez le sénateur dans l'unique but d'assurer votre survie, on vous accuse d'en avoir profité pour dérober des diamants. Rétrogradé, vous devenez un banal flic, cantonné à faire respecter (ou non) la loi dans une seule et même rue. Outre l'aspect aventure, le titre repose beaucoup sur la gestion : quêtes, choix avec conséquences, jauges de confiance, compteur de journée, argent... À vous de décider qui vous voulez être.

Supports : Android, iOS
Genre : point and click & stratégie
Prix : 4,99 € / 5,49€

NOTREAVIS

Le mélange point & click et gestion apporte vraiment beaucoup d'intérêt au titre. Son ambiance le sert mais malgré le potentiel de jouabilité grâce aux multiples destins possibles, les actions restent trop répétitives. *Camille Suard*

15



I am Reed

DIE... AND RETRY

Il y a des chances pour que vous ayez déjà fait le premier volet de cette série de jeu *Reed*. Dans ce jeu de plate-forme 2D joliment pixelisé, on incarne un petit chat bien décidé à sauver le monde d'un énorme glitch. Et comme il ne s'agit pas d'une mission particulièrement facile, la difficulté de chaque niveau vous le fait bien sentir. Die & retry, voilà la philosophie de *I am Reed*, vous êtes prévenus. En effet, un stage doit être terminé en un seul coup, chaque échec vous replace sur la case départ : vous n'avez pas de vie. C'est dur, mais juste et avec une prise en main bien fichue. Par rapport au premier, notre ami félin a gagné en précision notamment dans la réception de ses sauts. Si vous faites preuve de patience et de concentration, vous serez récompensé !

Supports : Android, iOS
Genre : Plateforme
Prix : 2,19 € / 3,49€

NOTREAVIS

Ne vous fiez pas aux apparences. Mignon mais corsé, *I am Reed* peut se terminer en à peine trois heures pour les amateurs du genre die & retry. C'est une petite réussite mais qui plaira aux initiés. *Camille Suard*

17



Stay : Are you there ?

ESCAPE GAME

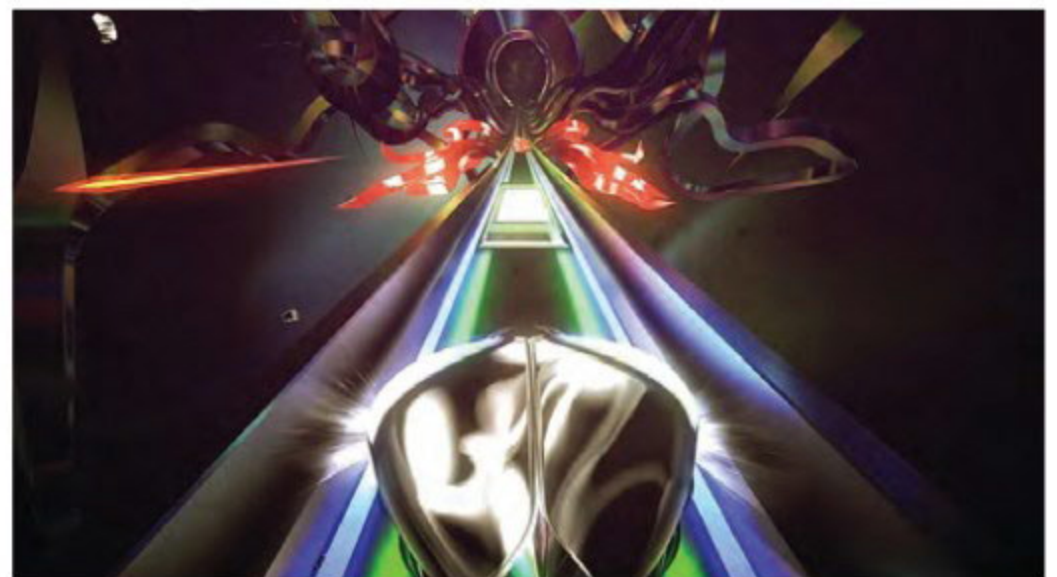
Dans ce jeu reposant essentiellement sur son écriture, vous allez devoir aider un psychologue insomniaque à s'échapper d'une drôle de prison. Seul face à un vieil ordinateur, c'est tout le fil de son histoire qu'il faut remonter pour le secourir. 24 chapitres seront nécessaires pour lui suggérer de prendre les bonnes décisions et répondre à ses interrogations. Et en fonction de vos réponses, sa confiance en vous évoluera. Il faut donc bien réfléchir avant d'émettre le moindre conseil. Et si cela joue un rôle dans l'expérience et le déroulé du jeu, ça ne change en rien la fin, sachez-le. Les énigmes rencontrées ne manquent pas de piquant et de variétés mais vous devrez faire sans le moindre indice. Parfois, il faut y aller un peu à l'aveuglette.

Supports : Android, iOS
Genre : Jeu narratif
Prix : 4,99 € / 5,49€

NOTREAVIS

Le scénario tient en haleine et l'histoire de ce personnage donne envie d'en savoir toujours plus. Les puzzles apportent un peu de challenge dans cette aventure mais il est un peu dommage que nos décisions ne soient pas plus influentes. *Camille Suard*

16



Thumper

DANS LE RYTHME

Dans ce jeu d'adresse, la musique joue un rôle de premier plan. Toutes vos actions reposent à la fois sur vos réflexes et votre respect du rythme musical. Pour vous motiver à maintenir le cap, l'ambiance vient mettre une certaine pression. Entre bande son stressante et disques lumineux impossible de se ramollir ! L'histoire reste anecdotique mais permet de rendre l'expérience cohérente et linéaire. Les contrôles sont très intuitifs et vous demande d'interagir directement sur l'écran tactile de votre smartphone ou tablette. Le nombre d'actions à exécuter s'agrandit de plus en plus : virage, vitesses, sauter par dessus ou détruire des obstacles... À vous d'opter pour le meilleur des enchaînements et vous octroyer une bonne place au classement !

Supports : Android, iOS
Genre : Jeu de rythme
Prix : 4,99 € / 5,49€

NOTREAVIS

Un jeu soigné, dédié à toutes celles et ceux qui ont le rythme dans la peau. C'est aussi un excellent moyen de tester et réveiller vos réflexes. Bref, un bon représentant du genre qui a tout pour plaire. *Camille Suard*

17





Devil May Cry

La Divine Boucheferrie

De longues années d'absence nous ont fait oublier que *Devil May Cry* est l'une des licences de Capcom sur lesquelles on peut compter. Paradoxalement, c'est aussi une série qui a divisé à plusieurs reprises alors qu'elle s'est imposée dans l'esprit des joueurs.

Le champagne et les ballons trainent encore dans les locaux de Capcom qui n'en finit plus de célébrer le succès monstre (c'est le cas de le dire) de *Monster Hunter World* et le départ canon du remake de *Resident Evil 2*. La fête n'est pas prête de s'arrêter puisque l'éditeur a enfoncé le clou le 8 mars dernier en sortant *Devil May Cry 5*. Inutile d'épiloguer sur celui-ci, notre test vous a probablement dit tout ce qu'il y a à savoir sur ce blockbuster attendu de longue date. Et pour cause, s'il s'est fait désirer c'est en partie pour son appartenance à une grosse série qui a son poids de belles anecdotes. Cette histoire est vieille d'au moins vingt ans, à l'époque on

travaille sur tout autre chose dans les locaux de Capcom. La saga *Resident Evil* est alors à son apogée, Leon s'est déjà fait bizuter par ses collègues zombies au commissariat tandis que Jill s'apprête à faire connaissance avec le Némésis. Au milieu de tout cela, on prépare en interne le futur *Code Veronica*, les nombreux spins-off et remakes et surtout les travaux préparatoires pour le tonitruant *Resident Evil 4*. C'est Shinji Mikami et Hideki Kamiya qui dirigent les opérations et leur premier choix corréle avec le jeu que nous connaissons aujourd'hui : l'aventure se déroulera en Espagne. C'est par la suite que le duo déraile complètement. Entre le bouleversement dans le

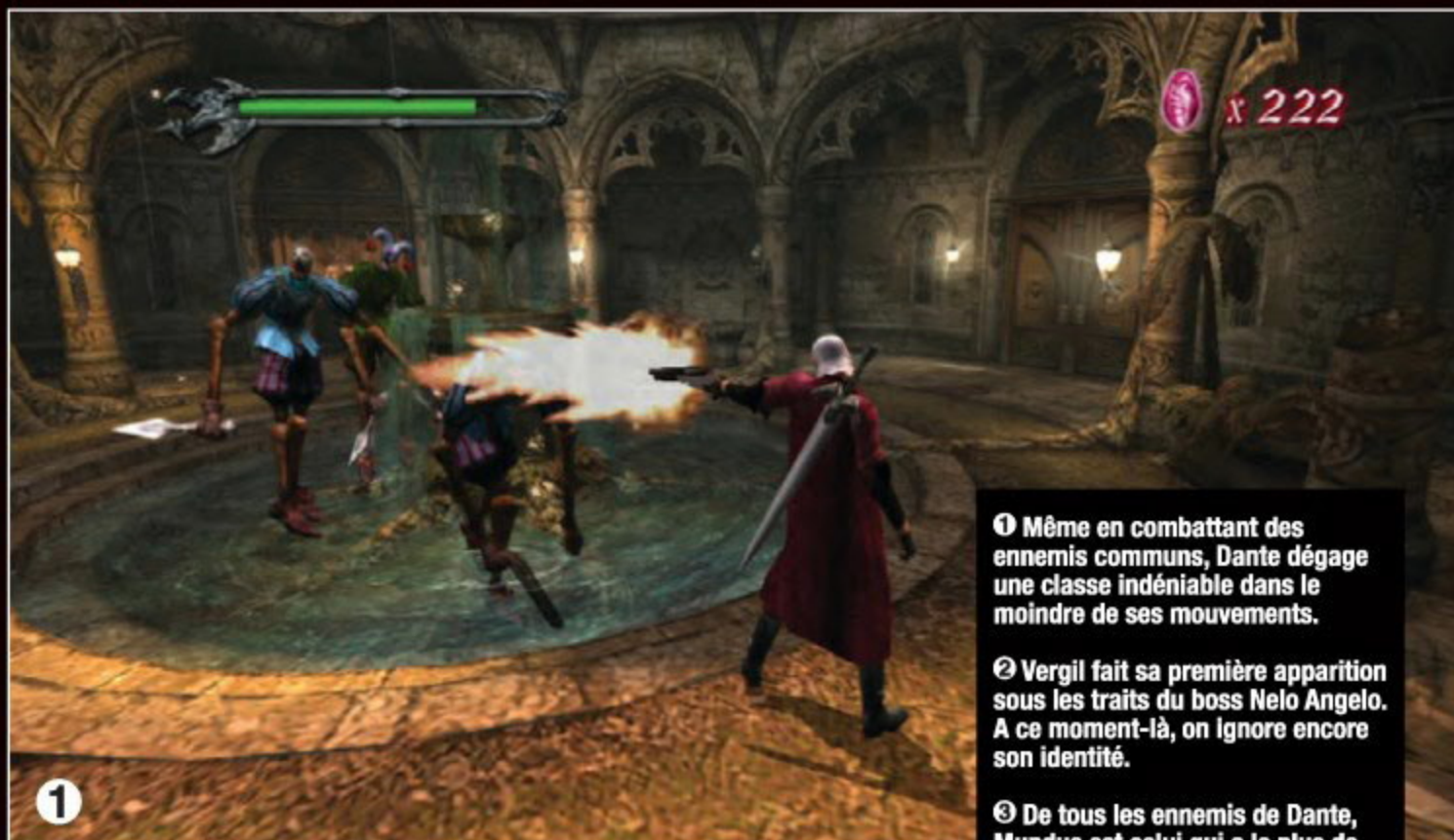
traitement du survival horror voulu par *RE4* et le travail des cadres, beaucoup trop éloigné de l'ADN de la série, il y a un fossé dans lequel ne tombe pas Capcom. Les efforts reprennent pour donner au séjour hispanique de Leon un côté plus authentique tandis que les responsables militent pour faire passer leur projet en tant que nouvelle licence. Respectivement aux postes de producteur et directeur, Mikami et Kamiya obtiennent rapidement le feu vert pour ce qui s'annonce comme le premier *Devil May Cry*.

PLACE AU BEAT THEM ALL MODERNE

Une fois débarrassé de l'ombre de *Resident Evil*, reste à réécrire

“Mikami et Kamiya obtiennent rapidement le feu vert pour ce qui s'annonce comme le premier *Devil May Cry*.”

l'histoire. L'inspiration, les cadres de Capcom ne tardent pas à la trouver dans un autre pays de culture latine. C'est plus précisément la *Divine Comédie* du poète italien Dante Alighieri qui sert de matériau à l'univers du jeu. Une œuvre apparemment assez riche puisque les nippons en gardent un gros morceau librement interprété contenant entre autres les personnages et la thématique démoniaque. Le décor est planté, il ne reste plus aux concepteurs qu'à peaufiner le gameplay de ce *Resident Evil* déviant. Ce coup-ci, le duo sait exactement quel chemin il compte prendre. Il leur faut un pur jeu d'action avec une science du combo sans pareil. Du beat them all dans toute sa splendeur que seule une jouabilité arcade peut offrir. La logique va à l'encontre de la tendance du moment qui



1

❶ Même en combattant des ennemis communs, Dante dégage une classe indéniable dans le moindre de ses mouvements.

❷ Vergil fait sa première apparition sous les traits du boss Nelo Angelo. A ce moment-là, on ignore encore son identité.

❸ De tous les ennemis de Dante, Mundus est celui qui a le plus de gueule, et de loin.

nous propose des aventures toujours plus complexes. *Devil May Cry* choisit la simplicité qui va bien souvent de pair avec l'efficacité : avancer, lyncher ses ennemis avec des enchainements aussi impressionnants qu'interminables, puis recommencer... Telle est la philosophie du jeu. Le résultat n'aurait certes pas été le même si Capcom avait fait l'impasse sur le ressenti de la puissance de ce cher Dante, beau gosse de



2



3

Dante

Son créateur le voit comme un type avec qui il pourrait boire un verre. Nous autres gamers le voyons comme le bad boy charismatique par excellence que l'on aime incarner en cas de testostérone élevée. Personnage maniant aussi bien l'épée que la punchline, Dante est loin de se prendre au sérieux et c'est dans ces moments-là qu'on l'aime le plus.

ARMES FÉTICHES : Rebellion (épée), Ebony et Ivory (pistolets)



sang-mêlé servant de protagoniste charismatique. Sa direction artistique a aussi quelque chose à voir avec le côté éblouissant du titre et c'est une chose à laquelle adhèrent tous les joueurs quand *Devil May Cry* se précise. D'abord annoncé en novembre 2000 comme une licence intrigante, il passe tout de suite dans la liste des jeux à suivre quand sa démo est expédiée en pack dans la boîte de *Resident Evil : Code Veronica*. Une révélation qui se concrétise pas plus tard qu'en 2001 quand *Devil May Cry* sort finalement dans les magasins du monde entier. Ce n'est pas un raz-de-marée mais les ventes sont plutôt enthousiasmantes pour Capcom.



❶ Dante ne partage pas l'affiche que dans *DMC 4*. Dans le second épisode, Lucia est également un personnage jouable.

❷ Affronter des chars possédés dans *DMC 2* fait tâche. Nous ne sommes pas les seuls à avoir grincé des dents là-dessus...



“L’ADN du premier opus s’est tout bonnement envolé avec l’arrivée du second volet qui visait un public plus large.”

Le cap du million est un objectif assez facile à atteindre, il dépassera même celui des deux millions, ce qui appelle forcément à une suite sur le court terme.

GRANDEUR ET DÉCADENCE

On recommence sans prendre les mêmes. Mikami et Kamiya sont totalement absents durant le développement de la suite directe et ils ne seront d’ailleurs plus jamais associés à la saga. Cela dit, l’éditeur japonais est très fort pour recycler ses idées et c’est sans grande surprise qu’il sort un *Devil May Cry 2* similaire à 90%

au premier opus en 2003. Les 10% restants ne sont pas très fofou, en particulier le changement d’ambiance, le scénario trop moderne ainsi que la personnalité plus fade de Dante. Néanmoins, Les développeurs respectent les engagements principaux qui ont fait le succès du premier volet, à commencer par l’importance de la chorégraphie qui se voit renforcer par de nouveaux mouvements. Il ne faut pas trop gratter non plus, autrement *Devil May Cry 2* laisse apparaître des entorses au règlement que son grand-frère s’est lui-même

imposé. Le titre n’est par exemple plus vraiment destiné aux « vrais » gamers. La difficulté faisait partie de l’ADN du premier opus et celle-ci s’est tout bonnement envolée avec l’arrivée du second volet qui avait sans doute en tête un public plus large. Pas toujours aimé à cause de cela, *Devil May Cry 2* n’en reste pas moins un épisode honnête qui comble les attentes commerciales de Capcom.

UN DANTE PRESQUE PARFAIT

La tentative de *Devil May Cry 3 : l’Eveil de Dante*, paru en 2005, est très différente. Plutôt que de tenter une copie « améliorée » comme ce fut le cas avec *Devil May Cry 2*, Capcom opère ce qu’on pourrait désigner comme un changement dans la tradition. Dit comme cela, la différence est plutôt subtile, mais, en gros ce troisième opus est le réel

Vergil

Frère de Dante et boss notoire, Vergil cherche dans la plupart des épisodes à assassiner le dernier membre de sa famille. Outre cette relation fraternelle un poil compliquée, Vergil est aussi un père pas tout à fait accompli puisque les tests de paternité le relient directement à Nero. L’humanité ne lui sied guère et sa quête interminable de pouvoir l’empêche de s’adonner à son rôle de paternel.

ARMES FÉTICHES : Yamato (sabre)



successeur de l’épisode original. Beaucoup plus respectueux de l’esthétique et des objectifs initialement fixés, il reprend ce qui se fait de mieux sur le tout premier *DMC* et n’oublie pas de retirer ce qui était superflu dans le deuxième volet, faisant directement de lui le meilleur de la trilogie. On repère toutefois les

ZONE LIMITÉE À 50

Dès la démo de *Devil May Cry* en 2000, les joueurs du monde entier ont pu dire avec certitude que l’action ultra-dense, reposant elle-même sur une vitesse d’exécution de moine shaolin, était le principal atout du jeu. Les Européens étaient conscients de cela, mais, malheureusement pour nous, nous n’avons pas échappé à la bonne vieille version 50hz qui a le pouvoir extraordinaire de tout ralentir, transformant ce Dante fantastique en Dante asthmatique.

séquelles de son prédécesseur. *Devil May Cry 3* a lui aussi son lot de scènes surréalistes où l'étrange côtoie le badass, tout cela pour rappeler que Dante est le summum du personnage cool,

quitte à en faire un peu trop. Toutes considérations faites sur l'emballage, *Devil May Cry 3* marque les esprits par l'intégration d'un système de style de combat. Quatre spécialisations s'offrent alors aux joueurs pour personnaliser leurs compétences en fonction de leurs armes fétiches. Le principe n'est pas parfait, lesdites spécialisations étant en effet très longues à monter. C'est néanmoins l'élément auquel il fallait penser tant il redéfinit l'intérêt d'un beat them all de cet acabit. En 2008, c'est au tour de *Devil May Cry 4* de tenter le même coup de poker. La démarche est on ne peut plus délicate cette fois-ci puisque les développeurs ne greffent pas juste un nouveau gameplay sur



Avec le troisième opus, on retourne dans des environnements plus gothiques, dans l'esprit du premier volet.

une base viable. C'est carrément un nouveau personnage, Nero, qui voit le jour, avec une jouabilité qui lui est propre et le risque de le faire cohabiter au rang de co-héros avec Dante, la star de toujours. Pas grand-chose à dire à cela, c'est ambitieux mais parfaitement exécuté de la part

de Capcom qui arrive à donner un minimum de cohérence à tout cela, sans oublier l'intérêt du nouveau gameplay de Nero qui change pas mal de choses avec son bras démoniaque durant les combats. Là où *Devil May Cry 4* n'atteint pas la perfection de son grand frère, c'est dans ce que

Nero

Le petit dernier de la famille n'a eu le droit qu'à une seule apparition dans la série (sans compter celle du 5). Il a le parcours typique du disciple qui essaye de suivre les traces de son maître, à savoir Dante. Le jeune homme se démarque toutefois par une personnalité plus sérieuse que son mentor en manteau rouge, bien qu'il ait pour lui l'arrogance de la jeunesse.

ARMES FÉTICHES : Red Queen (épée), Blue Rose (revolver), Devil Bringer (bras démoniaque)

“C’est carrément un nouveau personnage, Nero, qui voit le jour, avec une jouabilité qui lui est propre.”



Le Devil Bringer de Nero est très utile, surtout pour attirer les ennemis durant les phases de combat.

LES CINQ CERCLES DE L'ENFER

DEVIL MAY CRY

Support : PS2 / Sortie : 2001

Fils illégitime de la saga de zombie, le jeu trouve une toute autre orientation en changeant d'univers. La messe est dite avec ce premier épisode. Il ne manque que quelques améliorations qui viendront s'ajouter avec ses suites mais le dynamisme de l'action répond présent.



DEVIL MAY CRY 2

Support : PS2 / Sortie : 2003

Capcom tente une approche plus moderne pour son second titre. La direction artistique n'est plus ce qu'elle était et la difficulté appréciée disparaît. Il n'en faut pas plus pour perturber les joueurs qui ne sont pas si sûrs d'aimer ce titre, pourtant pas si vilain.



DEVIL MAY CRY 3 : L'EVEIL DE DANTE

Support : PS2 / Sortie : 2005

Les développeurs reviennent à des choses plus sérieuses, comprenez plus proches du jeu original. Bien plus agréable à parcourir, *DMC 3* régale avec son principe de style de combat qui permet une vraie personnalisation des techniques.



DEVIL MAY CRY 4

Supports : PS3, 360, PC / Sortie : 2008

Première apparition de Nero qui souffle le chaud et le froid. Mécaniquement, le jeu se bonifie avec des techniques propres à ce nouveau personnage. Ça pourrait être pas mal si le jeu n'était pas découpé en deux séquences aux intérêts inégaux.





certaines pourraient appeler un problème de rythme. L'aventure est grossièrement ciselée en deux morceaux que se partagent chacun des protagonistes. La partie de Dante est la plus dure à avaler puisqu'il s'agit d'un retour en arrière à tout point de vue. Non seulement ses niveaux sont les mêmes que ceux de Nero (légèrement revisités), mais en plus le chasseur de démons retrouve peu ou prou le même gameplay que *Devil May Cry 3*. Une nouvelle fois, le jeu divise malgré ses qualités, ce qui a apparemment conduit la série à se remettre en question.

SOIS JEUNE ET TAIS-TOI

Elle n'est d'ailleurs plus vraiment la même quand elle réapparaît devant le grand public. C'est devant la foule du Tokyo Game

Show 2010 que Capcom annonce l'improbable *Dmc : Devil May Cry*, le reboot du tout premier jeu. Encore plus surprenant, l'éditeur ne prend même plus en charge le développement qu'il confie au studio britannique Ninja Theory. Son travail sur *Heavenly Sword* a fait sensation auprès de la direction japonaise et c'est à la demande de cette dernière que le projet voit le jour. Capcom veut toucher un nouveau public, et pour cela, il souhaite voir son ambassadeur relooké. Un nouveau look pour une nouvelle vie pour Dante ? Pas vraiment. Peu de choses ont

changé depuis le dernier épisode. La véritable rupture vient de ce Dante bien trop juvénile pour faire l'unanimité et d'une histoire nouvelle mais archi-convenue, qui se prend malgré tout au sérieux avec une philosophie de comptoir digne d'un PMU. Capcom s'est assuré que ce soient les seules choses qui puissent choquer les vétérans tant *Dmc* fait honneur à la jouabilité habituelle de la saga. Hormis le nouvel armement angélique et démoniaque qui s'offre à Dante, on pourrait très bien penser que ce reboot est l'authentique *Devil May Cry 5*.

❶ Le lien de parenté entre Dante et Nero n'est suggéré que très tardivement dans *DMC 4*.

❷ Le quatrième épisode célèbre le passage de la série vers la HD avec des décors de toute beauté.

❸ Comparé au nouveau style introduit par Nero, les capacités de Dante font le café mais paraissent rétrogrades.

❹ Il faut alterner efficacement entre les armes angéliques et démoniques dans le reboot pour faire des combos ahurissants.

Un constat que les fans de la première heure refuseront sans doute de faire, préférant se réfugier dans le véritable cinquième opus qui vient de sortir.

DMC : DEVIL MAY CRY

Supports : PS3, 360, PC / Sortie : 2013

Là encore, nous ne faisons pas face à un mauvais bougre. Depuis son annonce, ce reboot a été mésestimé à cause de sa version toute personnelle de Dante, moins roublard qu'à l'accoutumé. Un délit de sale gueule en somme pour un titre qui respecte bien ses aînés.



Les notes qui s'affichent à l'écran font partie des éléments cultes de la saga, elles vont de D à SSS.

“Un clavier qui n’a pas grand-chose à envier aux références de Logitech, Corsair ou Razer.”



FNATIC Streak

LE CLAVIER DES CHAMPIONS

L'une des structures majeures de l'eSport propose son propre matériel. Verdict ?

Quand on veut que les choses soient bien faites, il faut parfois les faire soi-même. C'est sans doute ce que s'est dit Fnatic, qui propose avec le Streak (et son équivalent TRL, le Mini) un clavier qui n'a pas grand-chose à envier aux références de Logitech, Corsair ou Razer. Notre modèle, équipé en switches Cherry Silent Red – Fnatic propose du Red, du Brown et du Blue – est

effectivement très discret à l'oreille. Côté confort, un repose poignets amovible et adaptable en profondeur est présent dans la boîte, et c'est bienvenu. On trouve aussi un port USB qui permet de brancher sa souris, un casque ou tout autre périphérique. En revanche, pas de jack, ce qui n'est pas franchement un défaut à nos oreilles, habituées aux effets surround et autres gâteries

auditives que seul l'USB peut proposer. Enfin, si les touches multimédia classiques sont conditionnées à l'utilisation de la touche FN, des boutons permettent de mettre le son du PC ou du micro en sourdine et de désactiver les touches potentiellement parasites en conditions de tournoi. Ajoutez une molette pour le volume, et c'est du tout bon ! Côté défauts, on signalera un câble forcément

un peu épais et que l'on aurait préféré autrement texturé, mais c'est tout. La robe métallisée, les inserts RGB, le logiciel basique mais fonctionnel, c'est dans l'ensemble très réussi.

La qualité de frappe, les options, un prix très compétitif et la caution eSport qui va bien, pour un clavier globalement parfait.

★★★★★ Prix : 130 €

Steelseries Rival 710

IDÉAL POUR LA MUSCU

Un écran, des vibrations, mais est-ce vraiment utile en jeu ?

Simple évolution de la Rival 700, ce modèle se distingue avant tout par une robe légèrement retouchée (bonjour le plastique doux) et surtout par le remplacement d'un capteur au top par un capteur au top du top. Honnêtement indétectable à l'œil nu et lors de tests plus pratiques, cette mise à jour ne justifie donc pas un passage en caisse pour ceux qui disposent du modèle précédent – d'autant plus qu'on peut acheter le capteur à part, et faire le changement soi-même avec un coup de tournevis. Pour le reste, on retrouve beaucoup de qualité avec une ergonomie impeccable pour

palm et claw, une qualité de fabrication au-dessus de la moyenne et un logiciel qui fait bien son job. Les gimmicks du modèle sont aussi là, avec cet écran oled et des vibrations (si si) dont on peine à justifier l'existence, surtout à cause du trop petit nombre de jeux et d'applications qui les exploitent. Mais le principal souci de cette souris, c'est bien sûr son poids : avec 136 grammes sur la balance, la 710 est dure à bouger et s'accommodera uniquement des bras bien entraînés, et des tapis qui glissent bien. Entre ça et l'utilité relative de

ses gadgets, on lui préférera donc ses cousines 600 ou 310.

Un modèle de qualité, mais trop lourd au vu des standards actuels et dont les

atouts potentiels sont sous-exploités.

★★★★★ Prix : 110 €



Trust GXT 252 Emita

DÉBUTANTS ACCEPTÉS

Un package idéal pour se lancer, ou améliorer son setup de stream.

Qu'il s'agisse de streamer, d'enregistrer des vlogs ou d'autres contenus, disposer d'un micro de qualité est plus qu'appréciable pour votre audience. Tout le monde n'ayant pas le budget pour s'offrir une solution XLR de qualité professionnelle, on salue les initiatives comme celle de Trust, qui propose son micro USB cardioïde

– il capte dans une direction pour esquiver les bruits parasites, mais ne convient du coup pas aux conversations à plusieurs – dans un pack tout-en-un accessible, soit avec un pied à poser sur le bureau, soit avec un bras articulé. Dans les deux cas, bonnette et filtre anti-pop sont fournis et permettent une captation aussi qualitative que celles

des concurrents de chez Blue ou Razer.

Facile à monter, un poil moins cher que d'autres grâce aux accessoires fournis : une vraie réussite.

★★★★★

Prix : 130 €



Predator Helios 300

BRUIT BLANC

Un portable gaming qui pense enfin aux allergiques du combo rouge/noir...

Sans être fans absolus de la couleur or, on aime la robe blanche de cet Helios 300, qui nous permet de dégainer la bête en public sans trop s'afficher. Enfin, tant qu'aucun jeu n'est lancé : très vite chaud, ce Predator lâche les décibels et force à l'utilisation d'un casque, tout en interdisant le jeu en bibliothèque ou autre endroit calme. En échange, les performances sont monstrueuses, avec du 1080p60 dans la plupart des jeux récents, à condition d'être raisonnable sur certains effets trop gourmands pour la 1060 embarquée. La dalle 144hz d'excellente qualité est aussi pour beaucoup dans le bilan, permettant à des titres comme *Rocket League* d'exprimer tout leur potentiel, et ce n'importe où. La batterie est évidemment prise de court en mode nomade, mais qui s'attend à durer plus de 3/4 heures avec ce genre d'engin ?

Un portable élégant, puissant mais (sans surprise) très bruyant en jeu.

On n'a rien sans rien.

★★★★★

Prix : 1300 €



T.Racing Scuderia Ferrari Edition

FORZA FERRARI !

Le casque gaming le plus « sexy » du marché est arrivé à la rédac'! Verdict.

N'y allons pas par quatre chemins : le T.Racing Ferrari Edition est le plus beau casque gaming que nous ayons reçu à la rédac'. Directement inspiré des casques qu'utilisent les membres de la Scuderia Ferrari en Grand Prix, ce T.Racing n'est pas seulement beau, il est aussi très bien fini. Les matériaux utilisés sont de premier choix, à commencer par les coques de la couleur officielle Rosso Corsa, (le vrai rouge Ferrari), les coussinets

de 25 mm d'épaisseur en mousse à mémoire de forme, ou encore le micro amovible unidirectionnel. Certes, il n'est pas sans fil, c'est peut-être le seul bémol, mais il est compatible avec toutes les plates-formes. La distortion est inférieure à 1% et vous allez recevoir 116 db dans des haut-parleurs de 50 mm. Nous l'avons testé sur *Dirt Rally 2.0* et *Assetto Corsa Competizione* et très franchement, le rendu sonore est très convaincant.

Léger, très agréable à porter (on dirait une pub pour des fringues), ce casque nous a convaincus par sa technologie et surtout son esthétisme.

★★★★★

Prix : 99,99 €



VIDEO GAMER

LE BEST OF MATOS ET JEUX

Retrouvez chaque mois notre sélection des meilleurs titres classés par catégorie ainsi que le meilleur du matos. N'hésitez pas à réagir sur Facebook ou Twitter, nous attendons vos remarques !

RÉAGISSEZ !

Donnez vous aussi
votre avis sur
@VideoGamerMag

FPS : DANS LE VISEUR

Overwatch ★★★★★

1



TOURNÉ VERS L'E-SPORT

Supports : PS4 - ONE - PC

Il n'est pas le FPS le plus récent de cette sélection mais assurément, il est l'un des plus connus et des plus joués ! Depuis sa sortie en 2016 (y compris sur consoles), *Overwatch* fait les beaux jours de Blizzard et des scènes compétitives. Le FPS incontournable pour qui souhaite s'éclater en équipe, et si possible entre potes !

L'avis de VIDEOGAMER

On connaît le talent de Blizzard pour proposer des équilibres parfaits et des personnages réglés aux petits oignons. C'est le cas dans *Overwatch*, avec une batterie de héros tous plus fun les uns que les autres. Les maps et modes sont classiques, mais le plaisir permanent.



2 Metro Exodus ★★★★★ SORTIE RÉUSSIE

Supports : PS4 - ONE - PC

Après avoir retourné le métro de Moscou au fil de deux excellents épisodes, Artyom prend l'air et parcourt la Russie. Un FPS narratif et ouvert, à l'ambiance prenante. On vous le conseille !

L'avis de VIDEOGAMER

Le studio 4A Games signe une très belle aventure sous forme de (faux) open-world. Une ambiance unique.

3 Destiny 2 ★★★★★ LE MULTI À L'HONNEUR

Supports : PS4 - ONE - PC

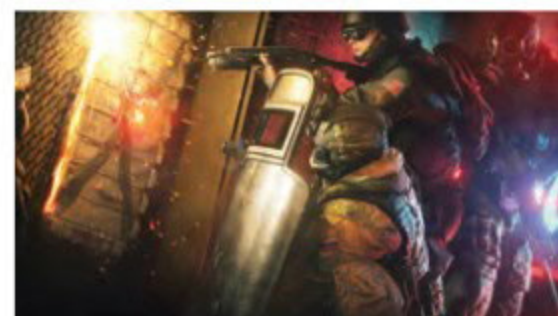
Le premier épisode n'avait pas convaincu tout le monde, le second rectifie le tir : *Destiny 2* est un excellent FPS. La campagne est réussie et le contenu est hyper dense.

L'avis de VIDEOGAMER

Bungie a corrigé le tir et propose avec *Destiny 2* un FPS orienté multijoueur vraiment réussi.

4 Rainbow Six Siege ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC



5 Battlefield V ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC

6 Star Wars Battlefront 2 ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC

7 Insurgency : Sandstorm ★★★★★

Supports : PS4 - PC - ONE



8 DOOM VFR ★★★★★

Supports : PS4 - PC

9 Quake Champions ★★★★★

Support : PC

10 Sniper Elite 4 ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC

ACTION / AVENTURE : DÉCOUVERTE

Red Dead Redemption 2 ★★★★★

1



LE BOSS DES BOSS !

Supports : PS4 - ONE

Le titre de Rockstar, attendu depuis des années par tous les joueurs de la planète, est enfin arrivé. Graphiquement sublime, surtout si vous jouez en 4K, *RDR2* offre une expérience de jeu unique. Pour ceux d'entre vous qui ne seraient pas encore au courant, vous incarnez Arthur Morgan, un cowboy hors-la-loi dans l'Amérique de 1899.

L'avis de VIDEOGAMER

Une fois *God of War* terminé vous vous demanderez, tout comme nous, comment un studio a-t-il pu réaliser un tel jeu. Aucun gamer qui se respecte ne peut passer à côté. Si vous n'avez de PS4, allez en acheter une !

2 God of War ★★★★★ PHÉNOMÉNAL !

Support : PS4

Le titre de Santa Monica écrase tout sur son passage.

Une réalisation fabuleuse, des personnages attachants, une histoire incroyable, un gameplay extraordinaire, bref un véritable chef-d'œuvre !

L'avis de VIDEOGAMER

Une fois *God of War* terminé vous vous demanderez, tout comme nous, comment un studio a-t-il pu réaliser un tel jeu.

3 Zelda : Breath of the Wild ★★★★★ LA SWITCH AU TOP !

Support : SWITCH

Nintendo reprend les codes de la concurrence mais les tord, les adapte, les sublime pour en faire un vrai jeu Nintendo d'aujourd'hui. Le nouveau *Zelda* est tout simplement magnifique !

L'avis de VIDEOGAMER

Il n'est pas impossible que la Switch nous ait proposé, dès sa naissance, un classique instantané.

4 Spider-Man

Support : PS4

★★★★★

5 Devil May Cry 5

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

6 Shadow of the Tomb Raider

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

7 Monster Hunter World

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

8 Assassin's Creed Odyssey

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

9 Hellblade

Supports : PS4 - ONE - PC (VR)

★★★★★

10 Horizon : Zero Dawn

Support : PS4

★★★★★

PLATE-FORME : ALORS, ON SAUTE ?

Super Mario Odyssey ★★★★★

1



MARIO SE LA PÈTE !

Support : SWITCH

Le moustachu le plus célèbre du jeu vidéo voyage d'un monde à l'autre à la recherche des lunes (oui, comme les étoiles) qui sauveront la princesse. Le scénario ne change pas mais les situations, elles, sont originales. Avec ce titre, Nintendo prouve encore une fois que le roi de la plate-forme, c'est lui.

L'avis de VIDEOGAMER

Sans forcer son talent, Nintendo s'offre le titre de meilleur jeu de plate-forme actuel. Mario fait du Mario, mais il le fait avec un talent tel qu'on ne peut que s'incliner. Et le contenu du jeu est gargantuesque.

2 Crash Bandicoot

Supports : PS4 - ONE - PC - Switch

★★★★★

La 1^{re} mascotte de la Play fait son retour dans une compil' d'anthologie.

L'avis de VIDEOGAMER

Ce n'est pas le remake du siècle, et les jeux ont vieilli, mais le fun est là !

3 Sonic Mania (Plus)

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

Après une fournée de titres souvent médiocres, le hérisson revient !

L'avis de VIDEOGAMER

En revenant au style qui a fait sa gloire (2D, pixels), Sonic retrouve la patate !

4 Wonder Boy

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

Le studio a fait un boulot incroyable. Une magnifique cure de jouvence !

L'avis de VIDEOGAMER

Les mécaniques ont vieilli, le level design aussi, mais ce remake est excellent.

5 Cuphead

Supports : ONE - PC

★★★★★

Attention danger ! *Cuphead* est aussi beau que difficile, réservé aux gamers.

L'avis de VIDEOGAMER

Il a mis du temps à arriver, mais le jeu en valait la chandelle.



CASQUES AUDIO : RESTEZ À L'ÉCOUTE

1 Plantronics RIG 800HS ★★★★★ LE TOP SUR PS4

Voici un casque qui mérite toute votre attention si vous êtes sur PS4. Le RIG 800 HS est un excellent casque, même si son prix est un peu élevé. Son poids mouche, son autonomie de 24 heures, et son ergonomie font de lui un sérieux client dans le domaine. De plus, il est possible de mixer en direct le son du jeu et celui du chat.

L'avis de VIDEOGAMER

N'hésitez pas si vous cherchez un casque performant, le RIG 800 HS est un excellent produit. Nous retiendrons surtout son autonomie et ses réglages directs.



2 Razer Thresher Ultimate

Compatible : PS4 - PC - ONE

★★★★★

L'avis de VIDEOGAMER

Comme son nom l'indique, il est Ultimate, en 7.1, sans fil et avec un son sans faille.

3 Thrustmaster - T.Racing Scuderia Ferrari

Compatible : PS4 - PC - ONE

★★★★★

L'avis de VIDEOGAMER

Léger, sublime et performant, nous sommes tombés sous le charme.

4 Hyperx Cloud Alpha

Compatible : PS4 - PC - ONE

★★★★★

L'avis de VIDEOGAMER

Solide et terriblement efficace, à ce prix-là, ça vaut le coup !

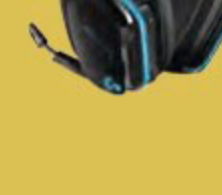
5 Logitech G935

Compatible : PS4 - PC - ONE

★★★★★

L'avis de VIDEOGAMER

Le successeur du G933 possède une belle qualité sonore (c'est l'essentiel) même s'il est encore un peu lourd.



280 €

100 €

100 €

189 €

150 €

VR : JE RÊVAIS D'UN AUTRE MONDE...



1 Tetris Effect

Support : PS4

★★★★★

Quel jeu ! Et pourtant, qui aurait pu croire qu'un *Tetris* allait nous retourner la tête en 2018 ? Personne si ce n'est les équipes de Enhance Games qui signent ici un tour de force plus que magistral. Vite on va acheter un PSVR.

L'avis de VIDEOGAMER

Rien que pour ce jeu, vous avez l'ordre d'acheter un casque. Tout est dit !



2 Lone Echo

Support : PC

★★★★★

Laissez-vous tenter par cette aventure d'une dizaine d'heures dans l'espace et en apesanteur pour découvrir la puissance de la réalité virtuelle. Croyez-nous, le résultat est bluffant !

L'avis de VIDEOGAMER

Excellent titre VR en anglais. Si vous n'êtes pas bilingue, ça se complique.



3 Moss

Supports : PS4 - PC

★★★★★

Parmi les différents titres VR disponibles sur PS4, *Moss* est certainement l'un des plus réussis. Votre mission ? Accompagner et aider la petite Quill dans une aventure qui ne laissera aucun joueur de marbre.

L'avis de VIDEOGAMER

Polyarc propose ici une exploitation VR spécifique mais totalement maîtrisée.



4 Resident Evil 7

Support : PS4

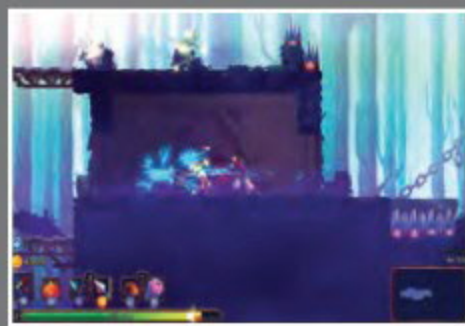
★★★★★

Un jeu d'aventure AAA en VR ça existe ? Oui, et pas n'importe lequel puisque *RE 7* est là pour vous faire flipper et croyez-nous, ça fonctionne à merveille. Que les petits malins soient prévenus !

L'avis de VIDEOGAMER

Même s'il date un peu, *RE 7* en VR reste une expérience à vivre.

JEUX INDÉS : OBJECTIF AAA



1 Dead Cells

Supports : PS4 - PC - ONE - SWITCH

★★★★★

Ce *Metroidvania* ultra nerveux est un de nos jeux de 2018, enfin terminé ! Ce « petit » jeu est une véritable perle de design, de rejouabilité, de direction artistique... Une claque disponible sur tous les supports.

L'avis de VIDEOGAMER

On a beau mourir souvent, on y retourne à chaque fois.



2 Celeste

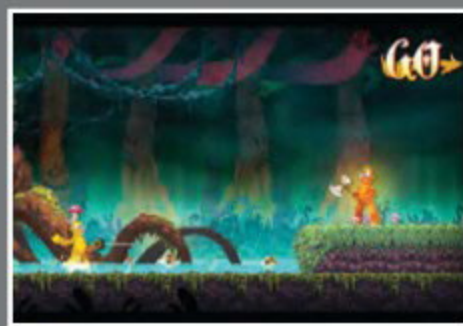
Supports : PS4 - PC - ONE - SWITCH

★★★★★

Le jeu indé par excellence ! Très difficile mais aussi très joli, doté d'un scénario qu'on ne trouve pas forcément chez ses concurrents, *Celeste* saura autant vous captiver que vous énerver.

L'avis de VIDEOGAMER

L'aventure de l'héroïne est magnifique, le jeu est dur à souhait, du tout bon !



3 Nidhogg 2

Supports : PS4 - PC

★★★★★

Un jeu de duel (local ou en ligne) nerveux où chaque trépas laisse l'adversaire avancer de quelques mètres dans votre camp. Celui qui atteint le bout du chemin remporte le duel...

L'avis de VIDEOGAMER

Un titre facile à jouer qui encourage les coups en traître et autres fourberies.



4 Subnautica

Supports : PS4 - PC - ONE

★★★★★

Subnautica a compris ce que l'on attend d'un jeu de survie. Le titre est une invitation à la découverte, qui nous place à mi-chemin entre l'émerveillement et l'angoisse.

L'avis de VIDEOGAMER

Un concept génial, terrifiant, mais aussi apaisant. À essayer.

MANETTES / SOURIS : GARDEZ LE CONTRÔLE

Xbox Elite Controller ★★★★★

1 Y A PAS PHOTO !

Constructeur : Microsoft - PC-One

Certes, il n'est pas donné mais c'est le meilleur pad du marché. Si vous jouez sur PC ou ONE... Go !



130 €

L'avis de VIDEOGAMER

Très orienté Pro Gaming, ce pad est fait pour vous si vous avez les moyens et cherchez l'excellence.

2 Razer Wolverine Ultimate

Constructeur : Razer - PC-One

★★★★★

Grâce à ses gâchettes et boutons programmables, ce pad fait également office de référence.

180 €

3 Nacon Pro Controller II

Constructeur : Nacon - PC-PS4

★★★★★

Moins haut de gamme, ce pad n'en reste pas moins un excellent choix.

110 €

Razer Mamba + Firefly Hyperflux ★★★★★

1 SANS FIL ET SANS REPROCHE

Constructeur : Razer

Pas de fil, pas de batterie : on branche le tapis, on pose la souris, et ça marche. Très cher, mais très efficace !

200 €



L'avis de VIDEOGAMER

La taille du tapis n'est pas adaptée aux gestes très amples de certains joueurs. En dehors de ça, du tout bon.

2 Logitech G Pro Wireless

Constructeur : Logitech

★★★★★

Performante et légère, cette souris sans fil ambidextre a de quoi ravir n'importe quel joueur, même les pros.

149 €



3 Sound BlasterX Siege M04

Constructeur : Creative

★★★★★

Excellent compromis prix/performance et totalement paramétrable.

70 €

RACING : GENTLEMEN, START YOUR ENGINE !

Dirt Rally 2.0 ★★★★★

1



POUR LES AMATEURS DE DÉFIS

Supports : PS4 - ONE - PC

Le jeu de rallye le plus abouti vient tout juste de sortir et c'est donc tout naturellement qu'il se hisse à la première place de ce classement. Néanmoins, *Dirt Rally 2.0* n'est pas un jeu facile d'accès. Seuls les joueurs qui cherchent un véritable challenge de pilotage sont donc concernés, même si les débutants pourront profiter des aides au pilotage. Si vous aimez la course au sens large du terme et relever de vrais défis, ce titre est fait pour vous !

L'avis de VIDEOGAMER

Même les amoureux des jeux sur circuits (*PC2*, *ACC*, *iRacing*) ne pourront résister à *Dirt Rally 2.0* tant le plaisir de piloter à la limite est présent dans ce jeu.

2

Project Cars 2

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

PC 2 est un titre clairement orienté racing à ne pas mettre entre toutes les mains. Seuls les pros y trouveront leur compte. Pour les débutants, c'est le moment d'apprendre la course !

L'avis de VIDEOGAMER

Dans son domaine, c'est le must ! Un titre (compatible à 100% VR) pour les amoureux de la compétition automobile.

3

Forza Horizon 4

Supports : ONE-PC

★★★★★

Ce titre est un énorme défi pour tous les amateurs de jeux d'arcade, même si le pilotage réclame quand même de la finesse. Un univers immense et des graphismes à pleurer.

L'avis de VIDEOGAMER

Clairement le jeu de course pour se faire plaisir sans stress. Si vous n'avez jamais goûté à *Horizon*, c'est le moment !

4

F1 2018

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

Même si *F1 2018* ne réinvente pas la roue, il fait clairement le job avec un mode Carrière évolué et des challenges à gogo. C'est aussi le jeu officiel, donc on valide !

L'avis de VIDEOGAMER

On regrette l'aspect un peu trop arcade du jeu mais il reste à ce jour le meilleur de la série. Fans de F1, forcez !

5

GT Sport

Support : PS4

★★★★★

Le titre de Polyphony qui faisait office de référence en termes de simulation change d'orientation pour nous proposer un jeu bien plus « grand public ». À vous de voir.

L'avis de VIDEOGAMER

Oui, *GT Sport* a perdu de sa superbe. Néanmoins, il offre un challenge addictif pour tout amateur de jeux de course.

JEUX COMPÉTITIFS : IL N'EN RESTERA QU'UN !

Fortnite ★★★★★

1

LE NUMÉRO 1

Supports : PC - ONE - PS4 - Switch

En intégrant un mode « *PUBG-like* » gratuit à son titre, le studio de *Fortnite* a eu le nez creux. Efficace et multi plate-forme. Le Battle Royale le plus joué aujourd'hui avec des tonnes de mises à jour et des compétitions énormes pour 2019 !

L'avis de VIDEOGAMER

Cent joueurs, une map, un seul gagnant à la fin. Tout simple, et génial.

2

Apex Legends

Supports : PC - ONE - PS4

★★★★★

Sorti de nulle part, le FPS Battle Royale de Respawn surprend par sa finition et son jeu d'équipe. Le titre qui monte du moment !

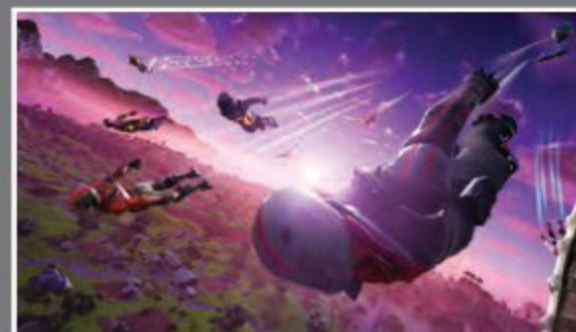
3

Playerunknown's Battlegrounds

Supports : PC - ONE - PS4

★★★★★

PUBG fait sauter la banque. 20 millions de jeux vendus, un portage sur Xbox One, des copieurs partout... Il a imposé un genre, rien que ça !



CLAVIERS : ET TU TAPES, TAPES, TAPES...

BlackWidow Elite ★★★★★

1

QUALITÉ ET CONFORT

Constructeur : Razer

La dernière déclinaison du BlackWidow emprunte les touches media du Huntsman, et c'est plutôt réussi ! La disparition de la rangée de macros à gauche attristera sans doute les joueurs de MMO, mais on s'y fait bien. Côté switches, la stabilité est améliorée et le choix est laissé à l'acheteur pour plus ou moins de bruit et de retour tactile. Un port USB est présent.

L'avis de VIDEOGAMER

Ce n'est pas donné, mais la qualité et le confort sont au rendez-vous.

2

Logitech G810 Orion

Constructeur : Logitech

★★★★★

Réservé aux gamers souhaitant un clavier simple et efficace, sans fioritures.

3

Roccat Sova

Constructeur : Roccat

★★★★★

Grâce à son architecture, ce clavier est idéal pour jouer dans son canapé.

130 €

140 €



180 €

4

Corsair Strafe

Constructeur : Corsair

★★★★★

Confort et contrôle sont les maîtres mots pour ce clavier mécanique.

5

Klim Domination

Constructeur : Klim

★★★★★

Clavier mécanique d'entrée de gamme, il tient pourtant toutes ses promesses.

100 €

60 €

SURVIVAL - HORROR : CŒURS FRAGILES S'ABSTENIR

Resident Evil 2 (Remake) ★★★★★



1 RETOUR À RACCOON CITY

Supports : PS4 - ONE - PC

Le survival du moment, c'est lui ! Avec son remake de *Resident Evil 2*, un jeu sorti en 1998, Capcom fait sauter la banque et rallume nos souvenirs de jeunesse. Les développeurs ont été forts, très forts : tout en modifiant les équilibres du jeu, ils ont réussi à préserver le feeling de l'époque.

Les aventures de Claire Redfield et Leon Kennedy à Raccoon City sont à la fois dans l'air du temps (réalisation new-gen, action façon TPS) et renvoient à un jeu vidéo d'une autre époque, où l'on devait courir 10 fois dans les mêmes couloirs pour trouver la clé ouvrant la boîte donnant la carte qui... Et ainsi de suite. Les énigmes ont été rafraîchies mais sont toujours aussi décalées, le Tyran fait toujours aussi peur, le commissariat est toujours aussi sinistre... Quel pied de replonger là-dedans !

L'avis de VIDEOGAMER

Nous attendions un remake classique, un lissage pour nostalgiques, et voilà que Capcom réécrit totalement *Resident Evil 2* pour livrer une lecture à la fois moderne et respectueuse de l'original. Excellent !



2 The Evil Within 2

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

Après un premier épisode épatant, Tango adoucit la formule mais conserve le style posé par Shinji Mikami. Classique mais efficace.

L'avis de VIDEOGAMER

Pas aussi original que son aîné, *The Evil Within 2* ajoute une touche d'action pas désagréable. Un bon jeu, qui manque un peu de folie.



3 Outlast 2

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

Un peu comme son voisin de gauche, *Outlast 2* adoucit sa formule sans viser aussi juste que son aîné. Toutefois, il reste un très bon Survival.

L'avis de VIDEOGAMER

Pour le coup, il s'agit d'un pur Survival dans lequel se faire choper, c'est mourir presque à tous les coups. Du bon boulot.



4 Hello Neighbor

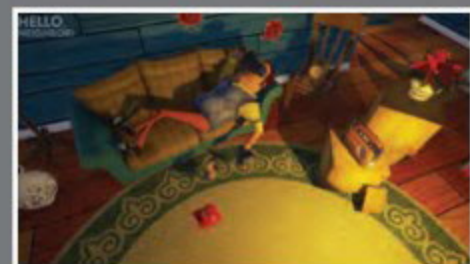
Support : PC

★★★★★

Un jeu dans lequel il s'agit de s'infiltrer chez son voisin pour savoir ce qu'il mijote. On ne dirait pas comme ça, mais on parle bien d'un Survival !

L'avis de VIDEOGAMER

La direction artistique est plutôt chouette mais le jeu est pour l'heure pétri de bugs et souffre de problèmes d'équilibrage. Dommage.



5 Vendredi 13, le jeu

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

Pour la blague, faisons une petite place à cette adaptation vidéoludique d'un des rois de l'horreur, Jason dans le fameux *Vendredi 13*.

L'avis de VIDEOGAMER

Vendredi 13 se joue de manière asymétrique, certains joueurs devant fuir le tueur. C'est un peu raté, mais il y avait du potentiel.



VOLANTS : LE VRAI PLAISIR DE PILOTER

Fanatec Podium DD2 ★★★★★

1

LE DIRECT DRIVE GRAND PUBLIC

Constructeur : Fanatec

Fanatec, avec son Direct Drive, est le premier constructeur de volant grand public à dégainer avec cette techno de pointe. Le feeling de pilotage est exceptionnel, ainsi que les matériaux utilisés. Cependant, cette « wheel base » ne s'adresse pas à tout le monde. Il vous faut

un châssis pour en profiter pleinement et ne pas oublier d'ajouter un pédalier et une roue. L'addition est donc salée... mais le plaisir n'a pas de prix !

L'avis de VIDEOGAMER

C'est le top du top mais c'est clairement un volant destiné aux simracers. Pour un usage dit « normal », nous vous conseillons le CSW ou le T-GT.

2 Fanatec ClubSport V 2.5 (PC-ONE)

Constructeur : Fanatec

★★★★★

Excellent ensemble, ce bundle est le must des volants non Direct Drive. Vous pouvez acheter les éléments séparément si vous ne voulez pas de la boîte de vitesses par exemple, ainsi que faire votre choix parmi les roues disponibles chez Fanatec. L'essentiel étant la base 2.5 qui est actuellement la meilleure du marché et le pédalier V3, qui lui aussi fait partie de ce qui se fait de mieux.



1500 €

3 Thrustmaster T-GT (PS4-PC)

Constructeur : Thrustmaster

★★★★★

Parmi la gamme Thrustmaster, nous avons sélectionné le T-GT car c'est un volant polyvalent. Sur *Gran Turismo*, il est exceptionnel étant donné qu'il a été développé pour le jeu. Et sur PC, le T-GT se comporte aussi très correctement avec un vrai bon feeling. Côté base, rien à dire donc. En revanche, côté pédalier, il ne tient pas la distance face au V3 ou même au CSL pedals de Fanatec.



800 €

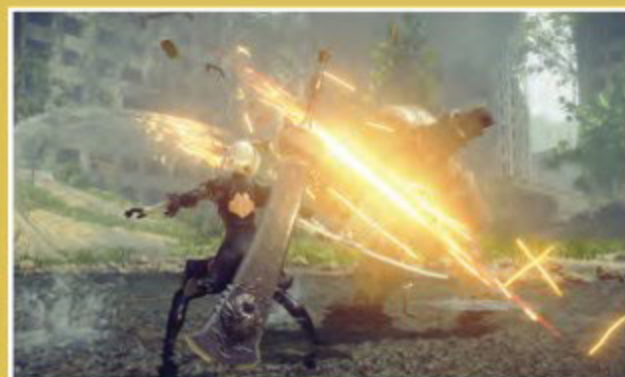
RPG : CHACUN SA VOIE

1 Nier Automata Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

Derrière ce nom méconnu se trouve l'un des meilleurs jeux de 2017. Non seulement le titre est d'une inventivité folle, mais il cache même son jeu en continuant de se dévoiler une fois la (première) fin passée. On vous conseille ce petit chef-d'œuvre, décalé certes, mais génial.

L'avis de VIDEOGAMER

Il faut accrocher à cette histoire improbable d'androïdes venus sauver la Terre, mais il s'agit d'un des meilleurs jeux de ces dernières années.

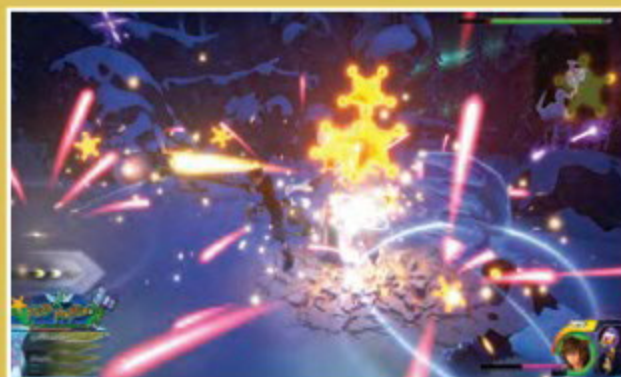


2 Kingdom Hearts 3 Supports : PS4 - ONE ★★★★★

Enfin le voilà, le nouveau *Kingdom Hearts* ! Après tant d'attente, la marche était-elle trop haute pour Square Enix ? Non ! Le studio nous livre une aventure palpitante, assez cryptique et longue à démarrer mais qui, une fois lancée, ne laissera personne indifférent. Et puis Pixar...

L'avis de VIDEOGAMER

L'attente était immense pour *Kingdom Hearts 3*, qui ne décevra pas les fans. Les autres auront plus de mal à y entrer, c'est dommage. Une réussite.

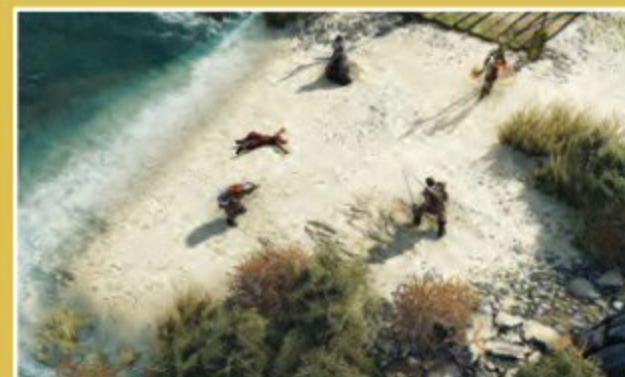


3 Divinity : Original Sin II Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

Le premier *Divinity* avait été très bien accueilli par les fans de C-RPG à l'ancienne. L'attente était donc forte pour le second, mais le studio Larian ne s'est pas trompé en sortant l'un des tout meilleurs jeux du genre, une référence immédiate dans la catégorie C-RPG. Ce jeu est un bijou.

L'avis de VIDEOGAMER

Si vous avez lu le paragraphe du dessus (et que vous avez un PC), vous savez ce qui vous reste à faire. Et sinon, le jeu est enfin sorti sur PS4 et One. Foncez !



SPORT : PLACE À LA COMPÉTITION

PES 2019 ★★★★★



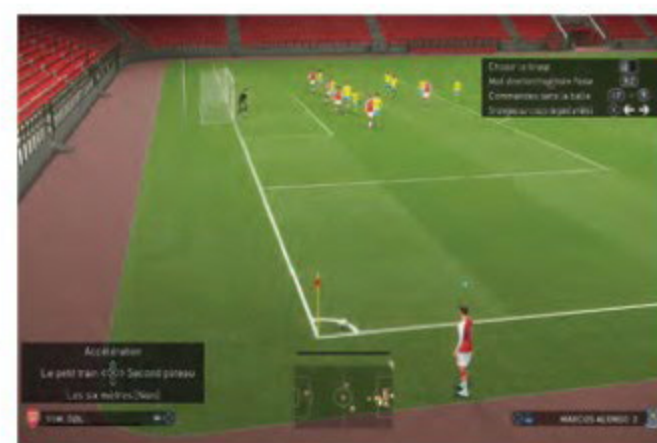
ET TOUJOURS, LA RÉFÉRENCE

Supports : PS4 - ONE - PC

Sans grande surprise, *PES 2019* prend la suite de son prédécesseur sur la plus haute marche de notre podium sportif. Cela vient récompenser la qualité de son gameplay et son obstination à ne pas laisser le rival *FIFA* seul sur le terrain de foot. Si vous cherchez un titre exigeant et collectif, c'est par là que ça se passe.

L'avis de VIDEOGAMER

Cela ne peut que faire plaisir aux fans de foot virtuel : *PES* est de retour ! La série continue de traîner ses boulets dans les vestiaires mais sur le terrain, c'est du super job. Un régal.



2 NBA 2K19 Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

La référence du basket depuis de nombreuses années, et la référence sportive tout court !

L'avis de VIDEOGAMER

La meilleure édition du jeu, tout simplement. Vous aimez le basket ? Go !

3 FIFA 19 Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

Le titre est toujours d'une efficacité redoutable, surtout grâce à son contenu massif. Une valeur sûre.

L'avis de VIDEOGAMER

Pas de sélection sport sans *FIFA*. Le jeu se traîne un peu, mais reste excellent.

4 WWE 2K19 Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

Encore une série qui dure ! Alors bon, *WWE 2K* commence un peu à vieillir... mais on s'éclate encore !

L'avis de VIDEOGAMER

Il faudrait peut-être rafraîchir la série, mais en attendant, tout roule.

5 Madden NFL 19 Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

Encore une série sportive de référence. Rien à dire, le foot US à son meilleur.

L'avis de VIDEOGAMER

Vous êtes fan de foot US ? Voici votre Graal, amélioré avec soin chaque année.

BASTON : PLEIN LA TÊTE

1 Dragon Ball FighterZ Supports : PS4 - ONE - PC - Switch ★★★★★

Il est là et comme promis il est génial, tout simplement ! Aussi bon jeu de combat que respectueux de la série, *Dragon Ball FighterZ* est une bombe.

L'avis de VIDEOGAMER

Sans doute LE jeu de combat de 2018. À peine lancé, *DB FighterZ* a conquis les fans de la discipline et de la saga.

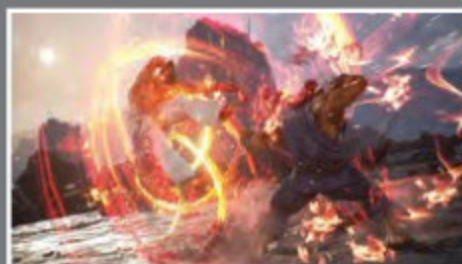


2 Tekken 7 Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

La série semblait dépassée. Et puis l'air de rien, *Tekken 7* a marqué le retour au premier plan de la licence de Namco.

L'avis de VIDEOGAMER

Nous ne l'attendions pas à ce niveau, mais *Tekken* a réussi son retour sur le ring. La référence du combat pour tous.



3 SoulCalibur VI Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

On n'attendait pas forcément ce nouvel épisode, mais il s'impose sur le terrain plus si fourni de la baston 3D. Punchy et intuitif !

L'avis de VIDEOGAMER

Si vous aimez les jeux de combat à l'arme blanche, *SC VI* est fait pour vous. La série revient en forme.

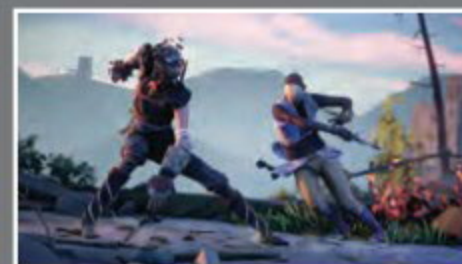


4 Absolver Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

Un jeu de baston atypique qui repose sur l'apprentissage de techniques de combat où l'on croise d'autres joueurs. Très exigeant.

L'avis de VIDEOGAMER

Petit coup de cœur pour *Absolver*, d'un studio français. Le titre n'a rien à voir avec ses concurrents... Allez, on essaie ?



ENFIN LE PRINTEMPS !

En avril, on ne se découvre pas d'un fil et on garde le style. Pour ça, voici notre petite sélection des goodies et vêtements incontournables du moment. Faites votre choix !



PS4 Collector Sekiro: Shadows Die Twice AVEC UN PEU DE BOL...

Une PS4 collector créée spécialement aux couleurs de *Sekiro : Shadows Die Twice* est attendue le 22 mars. Elle sera exclusivement offerte par Game Mania. Si vous précommandez *Sekiro* sur le site Game Mania, vous aurez droit à des baguettes japonaises lors de la livraison... et si celles-ci sont dorées, la console est pour vous ! Alors, on tente sa chance ?

Monopoly Overwatch ENCORE ET ENCORE

Après *Fortnite*, c'est au tour d'*Overwatch* de faire la joie des adeptes du Monopoly. Dans ce jeu, vous êtes à la tête d'une équipe de trois personnages. La boîte contient le plateau de jeu, 6 jetons de personnages, 6 cartes de chef d'escouade, 16 cartes objectif, 9 cartes coffre, 4 cartes aide-mémoire, un dé, un dé Capacités et 90 jetons points de vie. C'est parti !
env. 25 €



Casquette Anthem VOUS ÊTES SÛR ?

On ne va pas se mentir, seuls les fans d'*Anthem* (testé dans ce numéro) vont s'offrir cette casquette. La question est surtout de savoir s'il y en a beaucoup...
www.geekstore.com, 29\$



Nerf Microshots Overwatch MÊME PAS PEUR !

Si vous souhaitez éviter de mettre de la flotte partout avec un pistolet à eau basique, voici le Nerf MicroShots Overwatch, ici aux couleurs de Tracer. Avec ses deux cartouches en plastique mou, vous aurez tout loisir de canarder vos potes qui jouent à *Fortnite* !
env. 10€



“Outre les T-shirts, il existe des bodys pour bébé ou même des coques de téléphone *DMC 5*.”



T-Shirt Devil May Cry 5 LE DIABLE EST EN TOI

Avec la sortie de *DMC 5* (testé dans ce numéro), nous vous proposons de découvrir l'un des T-shirts du jeu dispos actuellement. Il y en a d'autres, vous n'avez qu'à faire votre choix. env. 20€

Silent Hill 2 – Bande originale vinyle TRÈS BELLE IDÉE

Vous avez certainement, tout comme nous, un excellent souvenir de *Silent Hill 2*, du moins de la qualité ludique du jeu. Si vous voulez replonger dans l'univers sonore (incroyable) du titre de Konami, c'est possible !
www.mondotees.com, 35\$



GAGNEZ ! (Toute notre estime)

QUIZ!



Petit joueur
ou vrai gamer ?
Exprimez votre talent en
répondant à nos questions.

PROCHAIN NUMÉRO
GAMER
LE 19
AVRIL

1 Lequel de ces classiques sur Nintendo DS n'a pas été développé par CAPCOM ?

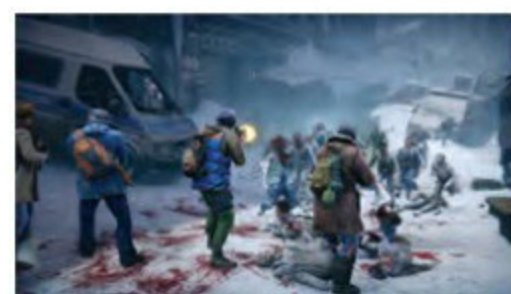


2 Qui a écrit le livre à l'origine du jeu vidéo WORLD WAR Z ?

- 1 : Mel Brooks
- 2 : Max Brooks
- 3 : Richard Brooks
- 4 : Peter Brook

3 Le jeu d'aventure graphique OUR WORLD IS ENDED met en scène :

- 1 : Des développeurs de jeux vidéo / 2 : Des mangakas / 3 : Des youtubeurs
- 4 : Des rôlistes



4 Comment s'appellent ces personnages de MORTAL KOMBAT XI ?



6 Quelle série célèbre de la PlayStation 1 est signée du studio SIE BEND à qui l'on doit le prochain Days Gone ?

- 1 : Soul Reaver / 2 : Syphon Filter / 3 : Driver / 4 : Oddworld



5 Trouvez les noms de ces héros de jeux de PLATE-FORME sur PSOne !



7 SWORD & FAIRY 6 est un RPG développé par un studio :

- 1 : Coréen / 2 : Japonais / 3 : Taïwanais / 4 : Chinois

Solutions :
1 : 3 : développé par SNK Playmore Corporation / 2 : 2
3 : 1 / 4 : 1 : Baraka 2 : Erron Black 3 : Skarlet 4 : Shao
Kahn / 5 : 1 : Klonoa 2 : Tombl 3 : Bubsy 4 : Spike (Ape
Escape) / 6 : 2 / 7 : 4

À LA RECHERCHE D'UN
NOUVEAU PC...

SANS HFR

AVEC HFR



10 000 références à petit prix sur

SHOP.HARDWARE.FR

UNE GRANDE AVENTURE COMMENCE PAR UN PREMIER PAS...

OUTWARD



26 MARS 2019

PS4

XBOX ONE

PC

nine dots

DEEP SILVER

12
www.pegi.info

©Nine Dots Studio, 2015. Published 2019 by Koch Media GmbH. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Austria. Deep Silver and its respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. Developed by Nine Dots Studio. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.