

**UN JEU OFFERT!  
DANS CE NUMÉRO**

D'UNE  
VALEUR  
DE 12 €



LE MAG  
**N°1**  
DE LA PRESSE  
JEU VIDÉO

N°222 JUILLET-AOÛT 2019

# Jeux Vidéo

GRANDE



**2 POSTERS  
OFFERTS**

**FINAL FANTASY VII  
REMAKE**

**MONDIAL DU JEU VIDÉO**  
**TOUTES LES NOUVEAUTÉS 2019-2020**

+ TOUT SAVOIR SUR LES NOUVELLES FAÇON DE JOUER :  
GOOGLE STADIA, MICROSOFT XBOX CLOUD, UPLAY +....



L13988 - 222 - F. 4,95 € - RD



**18**

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)  
PROVISOIRE

XBOX ONE

PS4

PC

CD PROJEKT® Cyberpunk® Cyberpunk 2077® are registered trademarks of CD PROJEKT S.A. © 2019. CD PROJEKT S.A.  
All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.  
Distributed and marketed by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. and its subsidiaries. All Rights Reserved.

# CYBERPUNK 2077



16 AVRIL 2020

**PRÉCOMMANDER  
MAINTENANT**

RENDEZ-VOUS SUR → [CYBERPUNK.NET](http://CYBERPUNK.NET) ←



# L'ABO NUMÉRIQUE 1 AN

SOIT 12 NUMÉROS + LES HORS-SÉRIES

**+ le casque Tritton Kama+**

**TRITTON™**



**34,90 €**

au lieu de  
~~83,87 €~~



## CARACTÉRISTIQUES

- Haut-parleur néodyme de 40mm
- Réponse en fréquence : 20Hz-20kHz (Impéd.16ohms)
- Télécommande filaire avec volume et fonction mute
- Câble audio tressé de 92cm
- Connecteur 3.5mm et adaptateur PC
- Microphone flexible avec réduction du bruit

Se connecte directement à la manette sans fil de votre PS4 et à la console Nintendo Switch ainsi qu'à quasiment tous les équipements dotés d'une prise jack de 3.5 mm

COMMANDÉZ SUR  
**JEUXVIDEOMAGAZINE.COM**

# ÉDITO

Mais où va le jeu vidéo ? C'est la question que l'on peut se poser au sortir de ce salon de l'E3 2019, décidément brouillon, tant sur la forme que dans le fond. Entre des éditeurs aux annonces timides et des constructeurs (Microsoft, Nintendo, Google) encore incapables de préciser ce qu'ils envisagent pour l'avenir, c'était le flou artistique. Alors, cette prochaine génération, cloud gaming ou pas ? On passe au tout dématérialisé ? Ah non, il y aura bien des consoles, mais pas seulement. Des services d'abonnement aussi. Plein. Qu'il va falloir cumuler pour accéder au contenu le plus large. Mais à quel prix ? Quand ? C'est loin d'être clair. Une chose est sûre, le système de distribution du jeu vidéo est en pleine mutation, et comme personne ne veut être à la traîne, tout le monde se présente sur la ligne de départ, avec une offre plus ou moins réfléchie, logique, intéressante. Soyons clairs, à ce petit jeu, il y aura des gagnants et des perdants. Alors, en attendant, nous, on compte les points. Google va proposer son Stadia de manière gratuite en 2020

(si on se limite au Full HD) : un point ! En revanche, son catalogue de jeux est limité... Un point en moins ! Microsoft propose un abonnement Xbox Game Pass Ultimate à 1 euro (le premier mois, hein) : un point ! Mais il est incapable de nous faire rêver avec la démo de *Halo Infinite*, qui sortira pourtant sur la prochaine Xbox : un point de moins ! Plus que jamais, la patience est mère de toutes les vertus : inutile de succomber à la dernière innovation technologique tant que celle-ci n'a pas fait ses preuves. Et dans ce registre, le cloud gaming semble bien parti pour connaître son lot de problèmes et de dysfonctionnements, si l'on se base sur les démos technologiques présentées à l'E3. En attendant que tout cela fonctionne parfaitement et pour tout le monde, on patientera avec des jeux alléchants comme *Cyberpunk 2077*, le remake de *Final Fantasy VII* ou encore la suite de *Zelda: Breath of the Wild*. Car nous, ce qu'on veut, c'est jouer, quel que soit le support ou le mode de distribution !

La rédaction



“ L'actu en continu avec Jeux Vidéo Magazine ”

Suivez-nous !



## Jeux Vidéo Magazine

### SERVICE ABONNEMENTS

Jeux Vidéo Magazine - Service abonnements  
BP 50000 - 77200 Fontenay-sous-Bois Cedex  
classe commerciale A  
Tél. : 01 60 39 69 60

### RÉDACTION

Jeux Vidéo Magazine  
7, rue des Calotes 93100 Montreuil  
Tél. : 01 48 70 22 23  
[www.jeuxvideomagazine.com](http://www.jeuxvideomagazine.com)

Courrier des lecteurs :  
[contact@linkdigitalspirit.com](mailto:contact@linkdigitalspirit.com)

Président et Directeur de la publication :  
Alain Georges

Directeur général : Laurent Guillermain  
[lgullermain@linkdigitalspirit.com](mailto:lgullermain@linkdigitalspirit.com)

Actionnaires : Alain Georges, Brice N'Gassan,  
Jean-François Morisse, Laurent Guillermain

Directeur et responsable des rédactions :  
Brice N'Gassan  
[bricengassan@linkdigitalspirit.com](mailto:bricengassan@linkdigitalspirit.com)

Rédacteur en chef : Arnaud De Keyser  
[adkeyser@linkdigitalspirit.com](mailto:adkeyser@linkdigitalspirit.com)

Secrétaire de rédaction : Viviane Fitas

Ont collaboré à ce numéro :  
Bertrand Barny, Thomas Bonbin, Flûpe Canella,  
Carine Bourg, Thibaut, Sébastien Lehmann,

Raphaël Lucas, Ghislain Masson, Baptiste  
Peyron, Carole Quintaine, Guillaume Ries,  
Cyril Trigouet et Romain Zapal.

### PUBLICITÉ

Directeur commercial : Miguel Matos  
[mmatos@linkdigitalspirit.com](mailto:mmatos@linkdigitalspirit.com)

Tél. : 06 63 74 62 02

### PUBLICITÉ HORS CAPTIF

Gilles Rolland  
[grolland@linkdigitalspirit.com](mailto:grolland@linkdigitalspirit.com)

Tél. : 01 48 70 22 23

Ventes aux numéros : Tarif parution : 4,50 €

Responsable distribution kiosques :  
Maureen Richy-Duretête  
[maureen.richy@lrv.fr](mailto:maureen.richy@lrv.fr) Tél. : 01 60 39 69 13

Responsable marketing : Karine Moussaint  
[karine.moussaint@lrv.fr](mailto:karine.moussaint@lrv.fr) Tél. : 01 60 39 69 43

### COMPTABILITÉ

Comptable : Joëlle Lecourt  
[jecourt@cabinetalycon.fr](mailto:jecourt@cabinetalycon.fr)

### FABRICATION

Directrice technique et fabrication :  
Yannick Buzelin  
[yannick.buzelin@lrv.fr](mailto:yannick.buzelin@lrv.fr) Tél. : 01 60 39 69 82

### IMPRESSION

Imprimerie SEP 77590 Bois-Le-Roi

Imprimé en France

### Caractéristiques environnementales :

Provient d'Allemagne, 52 % de fibres recyclées. Ce produit est issu de forêts gérées durablement et de sources contrôlées.  
PEFC Pht : 0,008 kg/t

Commission Paritaire : 0320 K79818  
Distribution : MLP

ISSN : 1625-449 X

Dépôt légal à parution

Date de parution du JVM n°223 : Juillet 2019

### Crédits visuels de couverture :

Les visuels présentés sur la couverture sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

JVM n°222 content, sur l'ensemble de sa diffusion, un double poster et un code pour télécharger un jeu PC gratuitement.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans Jeux Vidéo Magazine est interdite sans accord écrit de la société Link Digital Spirit. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés à Jeux Vidéo Magazine, publiés ou non, ne sont ni rendus ni remboursés. Les indications de prix et d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'information, sans aucun but publicitaire.

Jeux Vidéo Magazine  
est un mensuel édité par  
LINK DIGITAL SPIRIT

SAS au capital de 100 000 €

Siège social :  
Château de la Magdeleine  
77192 Samois-sur-Seine

© Link Digital Spirit 2019  
Tous droits de reproduction réservés.  
Jeux Vidéo Magazine est une marque déposée.



10-32-2813

# SOMMAIRE

JEUX VIDÉO MAGAZINE N°222 JUILLET 2019

[Facebook](#) Jeux Video Magazine [Twitter](#) @jeux\_video\_mag [Instagram](#) Jeuxvideomagazine [jeuxvideomagazine.com](#) [Email](#) contact@linkdigitalspirit.com

**ABONNEZ-VOUS !** SUR [WWW.JEUXVIDEOMAGAZINE.COM](http://WWW.JEUXVIDEOMAGAZINE.COM) OU VOIR EN PAGES 8-9

## 38 EN COUVERTURE



## LA RÉDACTION



Il voudrait bien se faire des cheveux blancs, seulement voilà, il n'en a plus.



Même quand il dort, Raphaël rêve de son prochain article.



Elle adore les jeux d'horreur, mais ne ferait pas de mal à une mouche !



Ce qu'il préfère dans les jeux ? Trifouiller dans les menus...



Dans le bleu de ses yeux, trois décennies d'expérience vous contemplent !



Il est tellement gentil et serviable que ça en devient louche...



Le N'Golo Kanté de la rédac : il est discret, mais abat une somme de taf !



Son dada, c'est le jeu mobile. Enfin, on ne lui a pas laissé le choix.

## 18





**85**

**KONAMI, RETOUR SUR 50 ANS DE JEU**

## **CHAQUE MOIS DANS JVM**

### **L'ACTU YOUTUBE**



**NOTRE SÉLECTION DES MEILLEURES VIDÉOS**

**32**

### **DLC ET MISES À JOUR**



**QUOI DE NEUF DANS VOS JEUX PRÉFÉRÉS ?**

**34**

### **STEAM**



**10 JEUX POUR LE PRIX D'1 !**

**106**

### **PS NOW/XBOX GAME PASS**



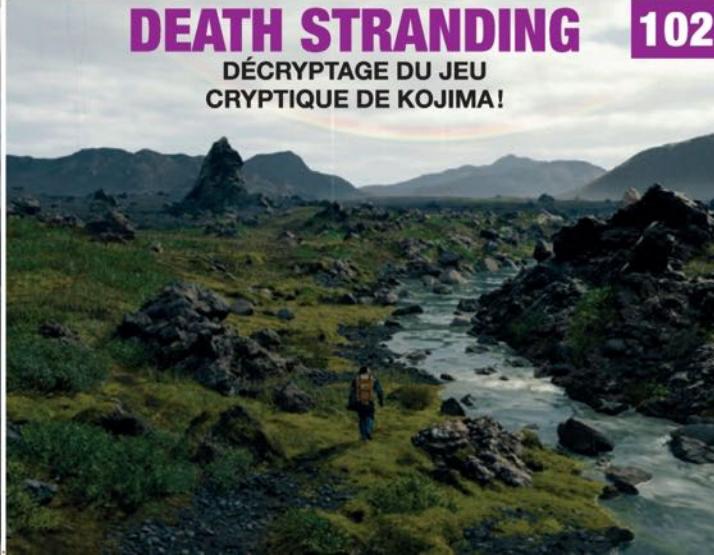
**LE MEILLEUR DU JEU PAR ABONNEMENT**

**30**

## **DEATH STRANDING**

**102**

**DÉCRYPTAGE DU JEU CRYPTIQUE DE KOJIMA!**



## **ACTUS**

- 18** À la une : Cloud Gaming, jeu par abo... on fait le point !
- 14** Le beau jeu du mois : Unto the End
- 18** Tendance : ils ont été annoncés à l'E3...
- 20** Opinion : le jeu vidéo rend-il malade ?
- 22** Zapping
- 24** Tops & Flops
- 25** Chiffres
- 28** Agenda
- 30** L'actu du jeu par abonnement
- 32** L'actu YouTube
- 36** L'actu des DLC et mises à jour

## **EN COUVERTURE**

- 38** Spécial E3 2019

## **DOSSIERS**

- 85** Konami fête ses 50 ans !
- 102** Death Stranding

## **CONSO**

- 106** Steam : 10 jeux pour le prix d'un !
- 108** Planning et top des ventes
- 110** Les bonus de précommande

## **TESTS**

- 112** Sommaire Tests

### **CONSOLES/PC**

- 114** Assetto Corsa Competizione
- 115** Persona Q2 : New Cinema Labyrinth
- 115** Castlevania Anniversary Collection
- 116** Blood & Truth
- 116** Five Nights at Freddy's Help Wanted
- 117** The Elder Scrolls Online : Elsweyr
- 117** Warhammer : Chaosbane

## **À TÉLÉCHARGER**

- 118** Outer Wilds
- 119** American Fugitive
- 119** Observation
- 120** Regions of Ruin
- 120** Meeple Station
- 120** Between the Stars
- 121** Void Bastards
- 121** Dauntless
- 122** Slay the Spire
- 122** Unruly Heroes
- 123** Super Cane Magic Zero
- 123** Undead Horde
- 124** Super Tennis Blast
- 124** Verlet Swing

## **MOBILES**

- 126** The Gardens Between
- 127** Angry Birds AR : Isle of Pigs
- 127** Wonder Boy : the Dragon's Trap

## **BONUS**

- 128** Communauté
- 130** À vous de jouer !

# PAYEZ MOINS CHER EN VOUS ABONNANT !



moins de

# 3,35€

LE NUMÉRO AU LIEU DE 4,50 €  
CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

# ABONNEMENT 1 AN 12 NUMÉROS



12 NUMÉROS de  
Jeux Vidéo Magazine

LIVRÉ CHEZ VOUS  
chaque mois  
dans votre  
boîte aux lettres

MOINS CHER  
votre numéro  
à moins de 3,35€



# 39,90 €

au lieu de 54,00 €

PLUS RAPIDE ! ABONNEZ-VOUS SUR

## jeuxvideomagazine.com

### BULLETIN D'ABONNEMENT

À découper ou photocopier et retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :  
Jeux Vidéo Magazine - Service Abonnement, BP 50420 - 77 309 Fontainebleau cedex. Service abonnement : 01 60 39 69 60

OUI, je m'abonne à Jeux Vidéo Magazine pour 1 an soit 12 numéros pour 39,90 € au lieu de 54,00 € !

Mme  Mlle  M.

Nom :

Prénom :

Date de naissance :

Adresse :

Code Postal :  Ville :

Téléphone :

Email :

Je choisis mon mode de paiement :

Chèque à l'ordre de Link Digital Spirit  
 Carte bancaire N°

Expiré fin :

Cle\*\* :

Date et signature obligatoires :

\*\* Indiquez au dos de votre carte

1107



Microsoft xCloud



access





# A LA UNE

LES **CINQ** SUJETS QUI FONT L'ACTU



Découvrez le beau jeu du mois, *Unto the End*. P.14



Tendance : les jeux annoncés à l'E3... Et c'est tout ! P.16



Opinion : le jeu vidéo rend-il malade ? P.20



Zapping, les infos qu'il faut avoir lues ce mois-ci ! P.22

## Cloud gaming, jeu par abonnement... On fait le point !

Le cloud gaming a été de toutes les conférences et sur toutes les bouches durant l'E3.

Décryptage des offres bientôt disponibles.

01 Cloud Gaming. C'est la tendance (très) lourde du dernier E3. Depuis l'annonce de l'existence de Stadia il y a quelques semaines, tous les acteurs du marché se sont engouffrés dans une course folle à la communication autour du sujet ou de leur solution propre. Au point de saturer les joueurs d'informations, et qu'on ne sache plus qui fait quoi, et comment. Prémisses aux hostilités, Stadia a posé sa conférence (voire page 40), son catalogue et ses tarifs une semaine avant même le début de l'événement. Comme s'il fallait annoncer la couleur générale de cet E3, l'importance donnée par tous à ce modèle de consommation qui n'avait jamais été autant mis en avant depuis le rachat de Gaikai par Sony en 2012. Et tous ont suivi. Notamment ➤



PLAY+

	<b>Google Stadia</b>	<b>Microsoft xCloud</b>	<b>Xbox Game Pass</b>	<b>Ubisoft Uplay +</b>	<b>EA Access</b>	<b>PlayStation Now</b>
<b>Type d'offre</b>	Cloud gaming (jeu en streaming)	Cloud gaming (jeu en streaming)	Jeu par abonnement (à télécharger)	Jeu par abonnement (à télécharger)	Jeu par abonnement (à télécharger)	Cloud gaming + téléchargement
<b>Tarif</b>	10 €/mois (version gratuite en 2020)	N.C.	10 €/mois (15 € version ultimate avec Xbox Live Gold)	15 €/mois	4 €/mois	15 €/mois
<b>Nbre de jeux</b>	31 au lancement	N.C. (sans doute les jeux du Xbox Game Pass, soit 150)	+ 150	+ 100 (tous les jeux Ubisoft accessibles dès leur sortie)	+ 100 (tous les jeux EA accessible dès leur sortie)	+ 700 (PS4, PS3, PS2)
<b>Sur</b>	PC, TV, tablette, smartphone	PC, Xbox, smartphone	Xbox One, PC	PC (puis via Stadia)	PC, Xbox One (bientôt sur PS4)	PS4, PC

Stadia a posé sa conférence, son catalogue et ses tarifs une semaine avant même le début de l'événement. Comme s'il fallait annoncer la couleur générale de cet E3.

» Microsoft qui, avec son xCloud, propose non seulement du cloud gaming tel qu'en le connaît, mais aussi la possibilité de transformer sa Xbox One en serveur pour diffuser le jeu sur n'importe quelle machine aux alentours : PC, Smartphone, etc. Un concept intéressant, notamment pour jouer dans toutes les pièces de la maison, qui n'est pas sans rappeler celui du Remote Play (ou lecture à distance) de la PS4. Si le service demeure encore flou (tarifs, etc.), Phil Spencer de Microsoft a, durant la conférence, répété plusieurs fois que le xCloud et le cloud plus généralement seraient au centre de la politique éditoriale de Microsoft, de manière à amener ses jeux sur toutes les plateformes. Si elle n'a jamais été mentionnée, la Switch pourrait être l'une d'elles, du moins d'après certaines rumeurs, et les jeux du Game Pass pourraient passer par ce service de streaming de données pour ceux qui ne veulent pas encumber leur disque dur et qui disposent d'une bonne connexion Internet. Autre acteur entré dans la course, mais avec des visées bien

differentes : Bethesda. Annoncé durant la conférence de l'éditeur, Orion n'est pas un service à proprement parler, mais un ensemble de solutions qui doit théoriquement faciliter et fluidifier le streaming de données, et peut être appliquée à tous les moteurs de jeux existants, ceux utilisés par les studios de Bethesda (CryEngine, id Tech, Creation Engine) comme les autres (Unreal Engine). La finalité de l'opération menée par l'éditeur est encore incertaine (vendre sa technologie à d'autres ?), mais elle a le mérite de se placer sur un autre pan de l'échiquier du Cloud Gaming, en soutien à Stadia notamment, la plupart des jeux Bethesda étant prévus pour cette plateforme. Enfin, Ubisoft, partenaire de toutes les innovations (premier éditeur à se lancer sur chaque nouvelle console), s'est aussi laissé tenter par ce type de services, tous les jeux présentés durant sa conférence arborant le logo Stadia. Reste à savoir comment son offre Uplay +, une sorte de service à la Xbox Game Pass mais pour tous les jeux Ubisoft, fonctionnera sur Stadia. Si tous les acteurs du marché s'engagent dans cette voie – il semblerait que cela soit le cas, même si la prochaine génération de consoles aura toujours des lecteurs de Blu-ray –, il y a de fortes chances que l'on voit des convergences (d'intérêts) s'opérer dans les mois qui viennent, avec l'apparition d'offres complémentaires. ■



SAMSUNG

# QLED GAMING MONITOR

Redefine the game\*



Référence moniteur : C49RG90SSU

Résolution 5K

Une meilleure définition de l'image

DisplayHDR 1000

Une gestion optimale des contrastes

120Hz  
REFRESH RATE

Fluidité d'enchaînement des images

AMD  
FreeSync 2

Une synchronisation parfaite de vos contenus

Découvrez l'ensemble de la gamme des moniteurs Gaming Samsung QLED :

[samsung.com/fr/moniteurs-gaming-qled](http://samsung.com/fr/moniteurs-gaming-qled)

\*Donnez à votre jeu une nouvelle dimension



**Genre**

Action-aventure

**Éditeur**

Big Sugar

**Plateformes**

PS4, Xbox One,  
PC, Switch

**Sortie**

Fin 2019



## LE BEAU JEU DU MOIS

# Poèmes barbares

Dans *Unto the End*, chaque rencontre peut mener au trépas.

02

La formule de From Software est aujourd'hui de tous les jeux de fantasy. Chez le créateur du genre, de *Dark Souls* à *Sekiro*, et bientôt dans *Unto the End*. Développé par un couple de programmeurs, ce titre met en scène un père de famille arpantant une lande aux paysages variés et changeant, pour « retrouver » sa famille. Dans *Unto the End*, annoncé comme un jeu de combat et d'aventure cinématographique en 2D, on traversera des terres enneigées ou d'herbes vertes avant de s'enfoncer, torche à la main, dans des sombres cavernes, sautant d'une plateforme à une autre, ou combattant. Si la direction artistique rappelle sans cesse *The Banner Saga* par son économie de couleurs, ou *Limbo* par sa manière de dérouler ses panoramas, son animation

détailée, fouillée, ou son écran vide d'informations renvoient, eux, aux productions 2D d'Eric Chahi (*Another World* en tête). Ici, le héros esquive, pare, contre, décapite, éventre, lance des poignards, s'accroche aux rebords, tombe, rebondit sur les parois avec un réalisme jamais mis à défaut. Et il faudra frapper et esquiver juste face aux créatures rencontrées, généralement de taille humaine, mais parfois gigantesques. Selon les développeurs, chaque empalgnade a été travaillée pour être unique avec des coups hauts et bas, mais aussi de chaque côté du héros, avec une inspiration tirée de... *Punch-Out !!*, le célèbre (et vieux!) jeu de boxe de Nintendo. Cependant, si les duels en un contre un sont majoritaires, d'autres affrontements proposeront de battailler contre plusieurs adversaires à la fois. Violence et poésie, le programme semble alléchant. ■

# TENDANCE

## 03 ILS ONT ÉTÉ ANNONCÉS À L'E3...

...mais on ne sait quasiment rien sur eux.

### 1 THE LEGEND OF ZELDA : BREATH OF THE WILD 2

Cette suite directe de *Breath of the Wild* reprennent la direction artistique, ainsi que les mécaniques et le monde ouvert du volet original tout en se parlant visiblement d'un ton plus sombre. En effet, dans la bande-annonce du jeu, on voit Zelda et Link réveiller une entité malfaisante dans le château d'Hyrule. De quoi se demander si le monde souterrain n'aura pas plus d'importance dans ce volet et si Zelda sera jouable.

### 4 DEATHLOOP

Avec *Deathloop*, Arkane revient visiblement à ses premières amours : deux personnages antagonistes s'affrontant sur une île à l'esthétique très typée et une boucle temporelle qui les voit recommencer leur affrontement dès que l'un meurt. On pense évidemment à une sorte de *Dishonored* en un contre un, avec des armes et gadgets à dénicher comme dans un battle royal... Intriguant.

### 2 GODS & MONSTERS

Présenté rapidement à la fin d'une conférence très militaire, *Gods & Monsters* se veut un mélange entre *Assassin's Creed Odyssey* (même équipe) et *Breath of the Wild* (esthétique). Son héros, complètement personnalisable et nommé Fenyx, y combattrait des créatures de la mythologie grecque, dans un monde ouvert. Chacun de ses exploits sera commenté par Homère, le narrateur, ou par les enfants qui l'entourent.

### 5 BALDUR'S GATE III

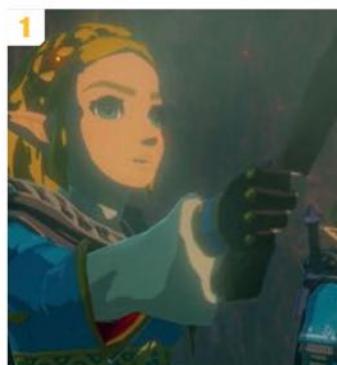
Géant du Computer RPG, *Baldur's Gate* est désormais entre les mains de Larian (*Divinity*) qui exploitera la cinquième édition du vénérable jeu de rôle papier, tout en prenant ses distances avec les règles. Si l'interaction avec l'environnement devrait toujours être de la partie, les développeurs ont déclaré que les discussions au sein du groupe seraient essentielles et que l'on pourrait visiter d'autres dimensions.

### 3 GHOSTWIRE TOKYO

À défaut d'un troisième volet de *The Evil Within*, Tango Gameworks, toujours dirigé par Shinji Mikami (*Resident Evil*) tente ici une expérience entre fantastique et action. Se déroulant dans un Tokyo dont les habitants disparaissent et où rôdent des créatures occultes, *Ghostwire Tokyo* met en scène une sorte de guerrier, archer et lanceur de sorts combattant les monstres apparus dans les rues. Un monde ouvert ? Oui, peut-être.

### 6 RAINBOW SIX QUARANTINE

Après avoir testé le coopératif contre des infectés dans une campagne temporaire de *Rainbow Six Siege*, nommée *Outbreak*, Ubisoft enfonce le clou avec un FPS du même type entièrement tourné en direction de la coop'. Trois joueurs/opérateurs devront s'allier et utiliser leurs gadgets pour survivre aux horde d'infectés, et sans doute sauver des civils perdus au milieu de cette boucherie.



### ON LES ATTENDAIT, MAIS ON NE LES A PAS VUS...



#### SPLINTER CELL

En rumeur depuis longtemps, avec même une version à priori annulée, *Splinter Cell* a encore raté son rendez-vous avec l'E3. L'année prochaine ?



#### THE ELDERSCROLLS VI

On ne l'attendait pas vraiment. Ou alors juste pour révéler enfin la région où se déroulerait ce sixième épisode de cette saga du RPG.



#### STARFIELD

Prochain gros RPG de Bethesda (avant *The Elder Scrolls VI*), *Starfield* n'aura malheureusement pas montré le bout de son univers.

2



5



6



# Regions of Ruin



~~11,99€~~

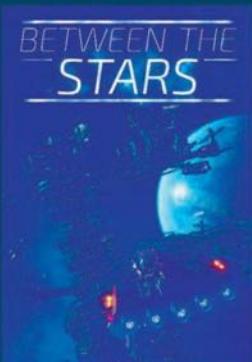
**OFFERT**

avec le code

**4FX67-GHU0Z**

## PROFITEZ ÉGALEMENT DE

Between The Stars



~~19,99€~~ -15%

16,99€

avec le code

JVSTARS

Meeple Station



~~16,99€~~ -22%

13,25€

avec le code

JVSTATION

## COMMENT RÉCUPÉRER VOTRE JEU OFFERT ?

- 1 Sur le site [gamesplanet.jeuxvideomagazine.com](http://gamesplanet.jeuxvideomagazine.com) complétez les informations demandées et saisissez le code inscrit ci-contre
- 2 Vous recevrez votre code unique via votre mail renseigné précédemment
- 3 Rendez-vous sur le site [Gamesplanet.com](http://Gamesplanet.com) et créez un compte gratuitement
- 4 Allez sur la page [fr.gamesplanet.com/promo/JVM](http://fr.gamesplanet.com/promo/JVM) ajoutez le jeu [Regions of Ruin](#) dans votre panier et cliquez sur «Activer un code promo»
- 5 Saisissez votre code [Regions of Ruin](#) reçu par mail et validez pour recevoir votre jeu offert

## COMMENT BÉNÉFICIER DES PROMOS ?

- 1 Sur la page [fr.gamesplanet.com/promo/JVM](http://fr.gamesplanet.com/promo/JVM) ajoutez le jeu [Between the Stars](#) ou [Meeple Station](#) dans votre panier
- 2 Cliquez sur «Activer un code promo» et entrez le code promo **JVSTARS** pour bénéficier de 15% de réduction sur le jeu [Between the Stars](#) ou le code promo **JVSTATION** pour obtenir 22% de réduction sur le jeu [Meeple Station](#)



## 04 LE JEU VIDÉO REND-IL MALADE ?

L'Organisation mondiale de la santé a récemment déclaré qu'il existe un trouble du jeu vidéo. Mais qu'est-ce que cela signifie ?

Les professionnels du jeu vidéo s'y attendaient depuis longtemps. Avec les affaires des loot boxes et les tentatives de régulation par les États, le jeu vidéo est dans le collimateur de nombreuses institutions. Et notamment celles de la santé. Ainsi, l'Organisation mondiale de la santé (OMS) vient d'intégrer le trouble du jeu vidéo dans la 11<sup>e</sup> version de la Classification Internationale des Maladies (ou CIM) qui sera effective en 2022. Par « trouble du jeu vidéo », l'institution veut évidemment parler d'addiction et la définit ainsi : « Un comportement lié à la pratique des jeux vidéo ou des jeux sur Internet, qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités de la vie quotidienne, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables. » L'OMS ajoutant : « Pour que ce trouble soit diagnostiqué en tant que tel, le comportement doit être d'une sévérité suffisante pour entraîner une altération non négligeable des activités personnelles, familiales... »

Faire entrer la pratique addictive et désocialisante du

jeu vidéo dans cette classification, c'est la reconnaître comme maladie. En effet, « la CIM est utilisée par les médecins pour diagnostiquer des affections et par les chercheurs pour classer des maladies par catégories ».





Il s'agit de ne pas mettre tous les jeux et tous les joueurs dans le même panier.

## De qui/quoi parle-t-on ?

Il serait faux de dire que l'OMS voit le jeu comme un danger. « Des études montrent que le trouble du jeu vidéo ne touche qu'une petite partie des personnes qui utilisent des jeux numériques ou des jeux vidéo. » L'OMS requiert « d'être attentif au temps passé sur les jeux, en particulier si les activités quotidiennes en pâtissent, ainsi qu'à tout changement physique ou psychologique. » Par ailleurs, il ne s'agit pas de mettre tous les jeux, ni tous les joueurs dans le même panier.

Toutefois, plusieurs problèmes ont été soulevés par des experts de la question, comme le docteur en psychologie et psychanalyste Yann Leroux. D'abord, l'objet jeu vidéo n'est absolument pas défini dans cette classification. On le sait, *Fortnite* n'est pas *The Sims* et encore moins *World of Warcraft* ou *Crusader Kings II*: les nombreuses heures passées sur chacun ne signifient abso-

lument pas la même chose. Ainsi, certains titres ont été intentionnellement pensés pour exploiter des outils de rétention et capter l'attention du joueur, de manière à ce qu'il enchaîne les parties, récupère un meilleur matériel, voie sa jauge d'expérience progresser peu à peu. Certains titres jouent alors de la frustration du joueur à ne pouvoir obtenir tel ou tel objet, l'obligeant ainsi à payer s'il souhaite assouvir son désir. Évidemment, d'autres genres, comme les jeux d'aventure avec une fin, ne nécessitent pas d'être joués au-delà d'un temps donné. Ensuite, comment mesurer « la sévérité suffisante » dont parle l'OMS qui semble pour le moins subjective ? Enfin, pour de nombreux experts, le jeu vidéo n'est pas la cause, mais un symptôme d'un mal plus profond qui s'expose au travers de cette activité ludique constante. Bref, cette classification ne fait pas l'unanimité. ■

## SOIGNER AVEC LE JEU VIDÉO

On l'oublie souvent, mais le jeu vidéo soigne aussi. Ainsi, des psychologues ont recours à des jeux comme *Ico* ou de *Shadow of the Colossus* pour aider leurs patients. Mieux, les professionnels de la santé se sont, depuis des années, emparés des mécaniques de jeu vidéo pour créer des serious games utilisés par les personnels de santé pour s'entraîner ou par les malades pour préparer leur traitement (chimiothérapie). Les victimes d'un accident vasculaire cérébral peuvent aussi travailler leurs muscles grâce à un titre créé pour eux par *Northwestern Medicine*. Enfin, il existe même des applications pour soigner les patients atteints d'un désordre post-traumatique, comme celles à l'université de Tel Aviv.





## OVERUNO

Depuis que le Workshop (ou Atelier) d'Overwatch a été mis en route, les joueurs ont pu créer leur propre mode de jeu. Et devinez celui qui est le plus joué, le plus populaire ? Un Uno. Oui, oui, le jeu de cartes...



## ZELDA, LE JEU DE RÔLE !

Nintendo n'ayant jamais versé dans le jeu de rôle papier, ce sont des joueurs qui s'y sont mis et ont créé *The Legend of Zelda : Reclaim the Wild*, avec règles, bestiaire, etc. Ça se télécharge vite à : [reclaimthewild.net](http://reclaimthewild.net)



## IL EST PARTOUT

Il, c'est Gerald de Riva, le héros de *The Witcher*. Ou plutôt son doubleur anglais, Doug Cockle, qui, dans *Euro Truck Simulator 2*, interprète une des voix du GPS. Et quand Gerald vous dit de « Tourner à droite », vous lui obéissez. Forcément.

# 05 ZAPPING

LES INFOS QU'IL FAUT AVOIR LUES



## LA CONSOLE À REMONTER

La playdate n'est pas une console portable comme les autres : toute jaune, parée d'un écran noir et blanc, elle propose surtout une manivelle pour interagir. On ne s'étonne pas que le créateur de *Katamari Damacy* y propose un jeu.

Sortie en 2020 au Japon.

## SE LAVER XBOX

Fan de la Xbox jusque sous les bras ? Axe et Microsoft ont pensé à vous avec cette ligne de déodorants aux fragrances de citron et de menthe. Convaincu ? En tout cas, le marketing du constructeur y croit fort, très fort !



## LES POKÉMON SE MARIENT !

C'est officiel : ESCRIT, une entreprise japonaise spécialisée dans les mariages à thème a passé un contrat avec The Pokemon Company pour proposer des cérémonies Pokémon, avec acteurs, plats et gâteaux à l'effigie de Pikachu. Piaka-pika !

# ANIMÉ\_PAR LA FORCE OBSCURE

WD\_BLACK

- Passez au niveau supérieur grâce aux performances du disque SSD NVMe™

Le disque SSD NVMe™  
WD Black™ SN750 offre des performances exceptionnelles et est disponible dans des capacités allant jusqu'à 2 To² pour les amateurs de jeux et de matériel qui cherchent à créer ou à optimiser leur PC.



Western Digital.

Le modèle du dissipateur thermique est disponible uniquement dans des capacités égales et supérieures à 500 Go. Uniquement recommandé pour les ordinateurs de bureau.

<sup>2</sup> Sur la base de la vitesse de lecture. En termes de vitesse de lecture, un mégaoctet par seconde (Mo/s) = un million d'octets par seconde. D'après des tests internes, les performances peuvent varier en fonction du dispositif hôte, des conditions d'utilisation, de la capacité du disque et d'autres facteurs.

<sup>3</sup> En termes de capacité de stockage, un gigaoctet (Go) = un milliard d'octets et un téraoctet (To) = mille milliards d'octets. La capacité disponible totale varie en fonction de l'environnement d'exploitation.

Western Digital, le logo Western Digital et WD Black sont des marques déposées ou des marques commerciales de Western Digital Corporation ou de ses filiales, aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. La marque NVMe™ est une appellation commerciale de NVMe Express, Inc. Toutes les autres marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Les spécifications des produits peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Les illustrations peuvent présenter des différences avec les produits réels. © 2019 Western Digital Corporation ou ses filiales. Tous droits réservés.

## LES TOPS DU MOIS

### SPIDER-DRAKE

En développement depuis des années, en attente de son acteur-héros, le film *Uncharted* a bien failli ne jamais être fait alors que tout, de son personnage principal à ses intrigues, allait dans le sens d'une adaptation cinématographique. *Uncharted* le film est désormais une réalité... Réalisé par Dan Trachtenberg (*10 Cloverfield Lane*), il mettra en scène un jeune Nathan Drake, incarné par Tom Holland (le dernier Spider-Man), se lançant dans ses premières aventures. Date de sortie : 18 décembre 2020.



LE MEILLEUR ET  
L'PIRE DE L'ACTU  
DU MOIS!

# TOP & FLOP

Reagissez et influencez  
notre **Top&Flop** !  
**@jeux\_video\_mag**

## LES FLOPS DU MOIS

### ACTI S'ACTIVE PEU

Au moment où ses dirigeants s'augmentent grassement suite à une année record, Activision Blizzard annonce devoir licencier 800 personnes, en prévision d'une année 2019 plus faible. Logique, avec un seul et unique *Call of Duty* prévu... Parmi les victimes de ce dégraissage, les équipes françaises de l'éditeur dont 134 collaborateurs sont sur le départ. Si les licenciements auront bien lieu, il semblerait qu'Activision fasse le minimum syndical au vu de la législation française...



### DU CRUNCH HUMAIN ?

On le sait depuis des années, CD Projekt et la gestion des ressources humaines, ça ne fait pas vraiment bon ménage. Et pourtant, les dirigeants de l'entreprise semblent avoir entendu les cris du cœur de leurs employés. Semblent. Car, s'ils n'écartent nullement l'usage du crunch, selon eux indispensable à tout développement, ces phases seront plus « humaines », moins condensées, avec seulement l'interdiction de prendre des vacances durant certaines périodes bien précises, comme avant... l'E3 !

## SANS NOUVELLES D'ARES

C'est le site Kotaku, via Jason Schreier, qui a donné l'information. Comme précédemment avec *StarCraft: Ghost*, Blizzard aurait annulé un FPS décrit comme un « *Battlefield* dans l'univers de *StarCraft* ». Plutôt avancé, mais ne progressant pas assez rapidement selon certains témoignages, le développement, commencé en 2017, aurait été abandonné au profit de ceux de *Diablo 4* et *Overwatch 2* qui devraient être dévoilés en novembre. Un mal pour deux biens ?



## LES OSCARS DU JEU VIDÉO

Le Syndicat National du Jeu Vidéo passe à l'action. D'abord en fondant une Académie des arts et techniques du jeu vidéo qui « valorisera les créations et les talents en France », ensuite en créant les Pégases, une cérémonie durant laquelle seront récompensés les meilleurs jeux, personnages, personnalités, etc. Si l'on peut rester dubitatif devant l'intitulé de certains Pégases (meilleur influenceur ?), on ne peut que saluer cette initiative qui sera retransmise non seulement sur Internet, mais aussi à la télévision.



La nouvelle référence de la simulation de sniper !

# SNIPER GHOST WARRIOR

## CONTRACTS

La série phare vendue à plus de **7 millions** d'exemplaires

DISPONIBLE BIENTÔT



Sniper Ghost Warrior Contracts © 2019 CI Games S.A. Tous droits réservés. Édité et développé par CI Games S.A. Sniper Ghost Warrior est une marque commerciale de CI Games S.A. ©2016 Valve Corporation. Steamworks et le logo Steamworks sont des marques déposées de Valve Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. "PlayStation" et le logo de la famille "PS" sont des marques déposées et "PS4" et le logo PlayStation Network sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft et les logos Xbox sont des marques commerciales de Microsoft group Inc. et les logos Xbox sont des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Distribué par Just For Games. © 2019 Just For Games S.A. Tous droits réservés. Just For Games et le logo Just For Games sont des marques déposées de Just For Games. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

PC DVD-ROM



# CHIFFRES DU MOIS

GOD OF WAR, DEAD CELLS ET WORLD WAR Z FONT, CE MOIS-CI, L'ACTUALITÉ.

## 2 MILLIONS

C'est la petite bête qui monte, qui monte. Loin de s'être apaisé, l'attrait pour le génial, dynamique et addictif *Dead Cells* ne tarit pas. En tout, plus de 2 millions de joueurs se sont aventurés dans ce brutal Rogue-like.



## 10 MILLIONS



C'est un fait, en plus d'être parfaitement rythmé, *God of War* est sans aucun doute le plus beau jeu de la PlayStation 4, ce qui explique qu'il a d'ores et déjà dépassé les 10 millions d'exemplaires vendus.

## 2 MILLIONS

Si on l'a moyennement apprécié dans nos colonnes, *World War Z* a néanmoins séduit son public cible puisque deux millions s'exemplaires ont trouvé preneurs en à peine un mois toutes plateformes confondues. Stupéfiant!



## 12,4 MILLIONS

Si *Dauntless* tente actuellement de se faire une place au royaume du *Monster Hunter*-like, *Monster Hunter World* continue sa progression et a récemment dépassé les 12 millions d'exemplaires vendus. En attendant la sortie du DLC *Iceborne*...



THQ Nordic n'a de cesse de nous étonner, rachetant à tour de bras des franchises que l'on pensait abandonnées. Dernière surprise, l'éditeur a déclaré avoir 48 développements non annoncés en cours, dont un jeu avec les développeurs de *Metro*.

## 48

## 2,6 MILLIONS

C'est le nombre de fois qu'un niveau créé sous *Super Mario Maker* a été joué, sans être battu jusqu'il y a peu. En effet, pour terminer ce *Lucky Draw*, il fallait être en veine puisqu'il n'y a qu'une chance sur 7,5 millions pour que cela arrive.



## 42



C'est le nombre de jeux que proposera finalement la Mega Drive Mini, avec, en plus de grands classiques (*Ghouls'n Ghosts*, *Strider*), le shoot them up *Darius* qui n'avait pas été adapté sur la console, et l'excessivement rare *Tetris*. On craque!



# CROSSOUT

CRAFT • RIDE • DESTROY

REJOIGNEZ GRATUITEMENT LE  
MMO POST-APOCALYPTIQUE

[WWW.CROSSOUT.FR](http://www.crossout.fr)



XBOXONE

PS4

Windows

STEAM



# L'AGENDA

## Juin-juillet



### LIVRES DISPONIBLES JOUE AVEC MARIO LE JOURNAL D'AVENTURIER DE LINK

Ces deux ouvrages très officiels arrivent à point nommé pour occuper nos têtes blondes pendant les grandes vacances.

Sur un peu moins de soixante-dix pages, retrouvez des jeux, des énigmes, des coloriages, des dessins, des casse-tête qui les captiveront, surtout s'ils sont fans de ces séries, chaque fascicule étant illustré de visuels des jeux vidéo. Les collectionneurs pourraient aussi vouloir y jeter un œil.

Le prix : 8,50 euros chaque.



#### ACTUALITÉS



### ÉVÉNEMENT DU 4 AU 7 JUILLET JAPAN EXPO

Le mois de juillet signe le retour de la Japan Expo, avec ses files d'attente interminables, ses sandwichs jambon-beurre vendus au prix du foie gras... Et pourtant, le programme est toujours aussi alléchant. Pour cette édition, des pointures du manga et de l'anime feront le voyage, avec certains de leurs auteurs. Pour le programme : [www.japan-expo-paris.com/fr/](http://www.japan-expo-paris.com/fr/)

### LIVRE 25 MAI

#### L'HISTOIRE DE THE WITCHER

Après son *Legacy of Kain* chez Third Editions, Raphaël Lucas revient sur la franchise *The Witcher* chez Pix'n Love. Du contexte polonais des années 80 à la conception des trois *Witcher*, ce sont 240 pages qui expliquent comment la série est devenue incontournable.



### FILM 3 JUILLET

#### SPIDER-MAN : FAR FROM HOME

Se déroulant après les événements d'*Avengers: Endgame*, *Far From Home* met en scène un des grands méchants classiques de *Spider-Man*, Mysterio, incarné par le toujours excellent Jake Gyllenhaal. On a hâte !



### LIVRE JUILLET BERSERK : À L'ENCRE DES TÉNÈBRES

Connu pour ses vidéos passionnantes et pleines de références, Quentin « Alt 236 » Boeten passe à l'écriture avec ce *Berserk*, une œuvre qu'il connaît sur le bout des doigts. Attendez-vous à ce qu'il vous parle de Giger et de Hellraiser...



### LIVRE DISPONIBLE

#### FORTNITE : LA BATAILLE DES HUIT RUNES

Roman non officiel sur *Fortnite*, cette *Bataille des huit runes* montre le monde d'Epic Games et certains de ses événements passés envahir peu à peu le réel. Une bonne idée, pour un roman plutôt malin. Son prix : 11,50 euros.



### FILM 26 JUIN TOY STORY 4

Après avoir échappé à la carbonisation dans le précédent volet, les jouets de Bonnie doivent affronter une nouvelle épreuve : la disparition d'un très malchanceux nouveau venu. De l'action, des gags, des sentiments, du pur Pixar !



### LIVRE DISPONIBLE RETRO LAZER N°5

Le mook sur la pop culture des années 80 revient pour son cinquième numéro : Sonic, John Woo, Mortal Kombat, Temps X, les Entrechats et les archives de Namco

constituent les sujets de cette parution hautement recommandable.



# WARTHUNDER



JOUEZ GRATUITEMENT SUR  
**WARTHUNDER.FR**



1

XBOX ONE

PS4

Windows

STEAM

Mac

Oculus

VIVE

HoloLens

12

www.gaijin.com

# L'ACTUALITÉ DU JEU



## PlayStation Now

**C'EST QUOI ?** Avec cet abonnement, le joueur peut accéder à un catalogue de plus 650 jeux PS2, PS3 et PS4, sur console ou sur PC. Tous sont jouables en streaming, mais les versions PS4 peuvent désormais être téléchargées (sur console PS4 uniquement) pour améliorer la qualité globale de l'expérience.

**PRIX** Offre d'essai gratuite d'une durée de 7 jours; 14,99 €/mois ou 99 €/an.

### AJOUTS RÉCENTS



ANODYNE



DANGER ZONE



I AM BREAD



LEGO CITY UNDERCOVER

**Éditeur** Analgesic Prod. **Genre** Action-aventure  
Vibrant hommage aux jeux d'aventure sur consoles 16 bits (*Zelda*), *Anodyne* vous invite à vous balader dans l'inconscient d'un adolescent, et à vous battre à coups de... balles ! Action, exploration, énigmes, tous les ingrédients du genre sont réunis, le tout avec des graphismes en pixel art, comme dans tout bon jeu indé. Rien de très novateur, donc, mais un titre efficace.

**Éditeur** Three Fields Ent. **Genre** Course / crash  
Inspiré du mode Crash de *Burnout 3*, *Danger Zone* vous invite à foncer à bord d'une voiture, dans l'unique but de créer un carambolage monstrueux. Plus vous louchez de véhicules et faites de dégâts, plus vous gagnez d'argent ! Il est même possible de se faire exploser pour augmenter la catastrophe. Plus technique qu'il n'en a l'air, *Danger Zone* est un parfait dérouloir !

**Éditeur** Bossa Studios **Genre** Inclassable  
Si vous rêvez d'incarner une... tranche de pain, ce jeu est fait pour vous ! Votre but ? Atteindre le grille-pain pour vous transformer en toast... Mais la route est semée d'embûches ! Pas facile de surmonter les obstacles quand on n'a ni bras ni jambes ! Ce n'est sans doute pas le jeu du siècle, mais son concept farfelu vaut quand même le coup de l'essayer, non ?

**Éditeur** Traveller's Tales **Genre** Action-Aventure  
Déjà sorti en 2013 sur la Wii, *LEGO City Undercover* est ressorti en 2017 sur tous les supports. Dans ce monde ouvert en briques LEGO, vous incarnez Chase McCain, un policier intrépide sur les traces du criminel Rex Fury. Avec son gameplay complet, ses références humoristiques et un contenu plus que copieux, vous devriez être occupé un bon bout de temps !

### NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

#### TERRE DU MILIEU L'OMBRE DU MORDOR

**Éditeur** Warner Interactive **Genre** Action-aventure

Situé dans l'univers du *Seigneur des anneaux*, *L'Ombre du Mordor* vous invite à incarner Talion, combattant revenu d'entre les morts pour traquer les chefs Orques. Au programme, un savant mélange d'*Assassin's Creed* pour les déplacements et de *Batman : Arkham* pour les affrontements (les deux jeux, édités par Warner, ont le même système de combat). Autre particularité du titre, un système baptisé Nemesis, grâce auquel vos ennemis évoluent dans la hiérarchie des orques en fonction de leurs victoires ou défaites contre vous. C'est plus clair en y jouant ! S'il propose des combats vraiment dynamiques, *L'Ombre du Mordor* souffre néanmoins d'une certaine répétitivité, tant au niveau de l'action que des décors. Il reste néanmoins un bon petit jeu, à faire justement dans le cadre d'un abonnement...



# PAR ABOUNEMENT



## XBOX GAME PASS

**C'EST QUOI ?** Le joueur dispose d'un accès illimité à plus d'une centaine de jeux Xbox One, Xbox 360 téléchargeables sur console (et sur PC équipé de Windows 10 pour les titres Xbox Play Anywhere). Les titres exclusifs à la console de Microsoft sont ajoutés automatiquement au catalogue dès leur lancement.

**PRIX** Premier mois à 1 € ; puis 9,99 €/mois

### AJOUTS RÉCENTS



BATMAN : ARKHAM KNIGHT



BORDERLANDS : THE HOMOSEXUAL COLLECTION



OUTER WILDS



THE BANNER SAGA

**Éditeur** Warner Int. **Genre** Action-aventure  
Dispo depuis le mois dernier sur le Playstation Now, le dernier volet de la saga Batman arrive sur le Game Pass, avec toujours ce mélange d'action, d'exploration et d'infiltration, ainsi que de nouvelles phases de conduite aux commandes de la Batmobile. Splendidelement écrit, bourré de secrets à découvrir, *Batman : Arkham Knight* est une référence, point barre !

**Éditeur** 2K Games **Genre** FPS  
À quelques mois de la sortie du troisième épisode de la série, pourquoi ne pas réviser vos classiques avec cette compilation de *Borderlands 1 & 2* (sans oublier tous les DLC sortis ensuite) ? Un joli pack pour (re)découvrir l'humour et l'intensité de ces FPS au style graphique aussi assez unique. Sans compter les milliers d'armes disponibles !

**Éditeur** Mobius Digital **Genre** Aventure  
Microsoft poursuit sa politique agressive de contenu, avec l'arrivée de jeux sur le Game Pass le même jour que leur sortie en magasin. Du coup, c'est vraiment une aubaine d'y jouer pour 10 €/mois ! Surtout quand il s'agit de titres de la trempe d'*Outer Wilds*, au concept original et ultra-esthétique. On vous dit ce qu'en pense dans notre test p. 118 !

**Éditeur** Stoic **Genre** RPG Tactique  
Situé dans un monde inspiré de l'univers des Vikings, *The Banner Saga* est un RPG tactique pointu, pour les fans hardcore du genre. Outre son système de jeu complexe, il se démarque par une esthétique originale et une bande sonore soignée. Le scénario est également très dense, peut-être même trop. Bref, une réussite un peu élitiste dans son approche.

### NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

#### METRO EXODUS

**Éditeur** Deep Silver **Genre** FPS

Encore une fois, Microsoft fait fort en ajoutant dans le Game Pass un jeu sorti il y a vraiment peu de temps, en février dernier pour être précis. Seulement quatre mois d'attente pour jouer à une nouveauté, c'est vraiment très attractif ! Surtout quand elle est de la trempe de *Metro Exodus*, FPS post-apocalyptique aux graphismes vraiment sublimes. Le titre du studio 4A Games autorise en plus diverses approches en fonction de votre style de jeu, que vous préfériez l'infiltration ou la confrontation brutale. On retrouve, comme dans les précédents épisodes, les phases où vous devrez porter un masque à gaz, avec une quantité d'oxygène limitée, histoire de faire monter la pression. Seule ombre au tableau, l'IA des adversaires est régulièrement prise à défaut, ce qui nuit un peu à l'expérience globale. Mais, encore une fois, pour ce prix-là, on supporte de petits défauts !





L'actu

# YouTube

Carole Quintaine

ASTUCES, CULTURE, HUMOUR... RETROUVEZ CHAQUE MOIS NOTRE SÉLECTION DES MEILLEURES VIDÉOS ET CHAÎNES À NE SURTOUT PAS LOUPER !

## Les vidéos recommandées ce mois-ci



### QUEL EST LE DERNIER JEU DE LA PLAYSTATION ? (ET AUTRES CONSOLES)

Le Der des Ders

Vous qui êtes des joueurs passionnés, connaissez-vous bien l'histoire des consoles ? Et aussi celle de leurs principaux jeux ? Ici, Trash nous propose justement de parfaire notre culture et de découvrir les derniers titres sortis sur les consoles populaires, comme la première PlayStation.

Mots-clés

TRASH, PlayStation



### TOP 10 DES ENFANTS LES PLUS DIABOLIQUES DES JEUX VIDÉO !

Sales micoches !

Les méchants adultes dans les jeux vidéo, on les connaît bien. En revanche, savez-vous qu'un certain nombre de titres mettent en scène des enfants vraiment pas sympas ? Du fils de Bowser aux garnements de *Canis Canem Edit*, en passant par bien d'autres « enfants terribles », voici une sélection de cauchemars hauts comme trois pommes !

Mots-clés

Watch Mojo, enfants, jeux vidéo



### ET SI UN ASTÉROÏDE FRAPPAIT LA TERRE ?

C'est pour quand la fin du monde ?

Et si un astéroïde ou une météorite heurtait notre planète, tout comme celle qui a provoqué l'extinction des dinosaures... Que se passerait-il ? C'est un sujet qui peut vous empêcher de dormir et surtout une question à laquelle Astronogeek apporte un éclairage dans cette nouvelle vidéo au cœur de l'espace...

Mots-clés

Astronogeek, astéroïde



### DÉTRUIRE UNE PLANÈTE EN MOINS DE 24 H (SATISFACTORY)

Vive la nature... ou pas

Retrouvons nos amis de Wankil pour une vidéo qui vous mettra de très bonne humeur ! Ici, les compères Laink et Terracie nous proposent de les suivre dans le jeu *Satisfactory*, dans un moment de folie totale durant lequel ils vont tenter de détruire une planète en une journée... Juste pour rire, hein !

Mots-clés

Wankil, détruire, planète



### L'INVERSEUR DE TEMPÈTE : LE NOUVEL ITEM DEVASTATEUR EN COMPET' !

Inversement dévastateur

Dans cette vidéo, Gotaga nous emporte une fois de plus dans une tempête de couleurs au cœur de l'univers de *Fortnite*. Ici, découvrez l'item, la Grenade Tempête, qui vient d'arriver avec la dernière mise à jour du jeu et qui peut renverser la situation de manière foudroyante pendant vos parties !

Mots-clés

Gotaga, Inverseur de tempête



### STADIA GOOGLE VAUT-IL LE COUP ?

Google au top ?

Vous l'avez certainement appris, Google a récemment livré quelques informations concernant son Stadia, son service de cloud gaming disponible en novembre prochain. Alors, est-ce que cela va vraiment valoir le coup ? Détails, prix et jeux proposés, au-delà des infos, Julien Chièze vous donne son avis sur la question.

Mots-clés

Stadia, Julien Chièze

# 3 CHAÎNES À DÉCOUVRIR



## Humour et rires

Sur la chaîne secondaire de Benzaie, découvrez un maximum de vidéos dans une ambiance où la bonne humeur et le rire seront les maîtres du jeu ! Car, comme il le dit dans sa bio, « Benzaie joue, avec des potes ou en solo, et vous rigolez... en théorie ! » Mais oui, Benzaie !

Benzaie LIVE

S'abonner



## Média geek 100 % vidéo

Sur la Chaîne du Geek, le programme est varié : actualité cinéma, jeu vidéo, analyses, critiques, rumeurs... Bref, il y en a pour tous les goûts, mais surtout pour tous les geeks ! Que vous soyiez plutôt branché cinéma, séries ou à fond dans le jeu vidéo, vous trouverez ce que vous cherchez, alors n'hésitez pas à vous abonner !

La chaîne du Geek

S'abonner



Un Gamer passionné

S'abonner

## Le jeu vidéo, une passion

Sur sa chaîne, ce joueur vous fera partager son amour fou pour le jeu vidéo et son industrie. Analyses, critiques, impressions, vous allez trouver de quoi vous divertir que vous soyez plutôt PC, Xbox, PS4 ou Nintendo... Si vous souhaitez partager votre passion pour le jeu et faire le plein d'infos sans prise de tête, vous frappez à la bonne porte.



## DANS LES PARTIES RADIOACTIVES DE TCHERNOBYL

La vidéo intéressante du mois est offerte par Mamnywink. Suivez-le dans l'un des endroits les plus connus du monde, mais les moins visités : Tchernobyl ! En effet, il a pu explorer la zone pendant quatre jours de sa centrale nucléaire à sa ville abandonnée... Un documentaire passionnant !

MAIS-QU'S  
mamnywink, tchernobyl

Les photos sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

# 3 STREAMERS À SUIVRE SUR twitch



At0mium

Sur la chaîne d'At0mium, c'est la détente absolue. Ce vidéaste/streamer professionnel propose une multitude de jeux à découvrir et vous serez toujours ravi de le suivre dans ses aventures. Qu'il s'agisse de titres peu connus, du rétro, de l'indie ou encore des AAA, l'ambiance est toujours au top !



Ansei

Ansei est un streamer qu'on adore, pour son talent et sa simplicité. Sur sa chaîne, vous le suivrez au cœur de streams divers et variés sur de multiples jeux, notamment du RPG et des titres japonais. Ce fan de Dragon Ball et Berserk vous séduira à tous les coups et vous allez adorer l'ambiance cool de la chaîne.



Mickalow

Bienvenue sur la chaîne de Mickalow, qui a toujours la pêche et qui vous la file au passage ! Suivez-le dans des streams colorés ou la bonne humeur et la franche riposte seront toujours de mise ! Quand on veut se détendre en regardant du jeu vidéo, on vient chez Mickalow !



**OFFRE JEU VIDÉO**

A P L A G U E T A L E  
— I N N O C E N C E —

# LE JEU PC

VERSION DÉMATÉRIALISÉE

## A PLAGUE TALE INNOCENCE

+ UN ABOUNEMENT 1 AN  
À JEUX VIDEO MAGAZINE  
(SOIT 12 NUMÉROS)

VERSION  
**NUMÉRIQUE**



**39,90**

AU LIEU DE ~~73,98€~~

VERSION  
**PAPIER**



**49,90**

AU LIEU DE ~~84,89€~~

COMMANDÉZ SUR  
**JEUXVIDEOMAGAZINE.COM**



# L'actu DES DLC ET MISES À JOUR

## QUOI DE NEUF DANS VOS JEUX PRÉFÉRÉS ? DÉJÀ DISPONIBLE

### WORLD WAR Z

#### Quoi de neuf ?

- Nouvelle mission

Fier d'avoir atteint les 2 millions d'exemplaires écoulés, *World War Z* accueille désormais des mises à jour gratuites et notamment un nouveau DLC, nommé *The Undead Sea*, se déroulant à Tokyo dans un navire. Sœurs froides en perspective ! De plus, on se frottera à un nouveau zombie dans ces cabines et couloirs trop étroits. De nombreux correctifs ont par ailleurs été ajoutés pour rendre l'expérience plus intéressante à jouer.



### Gran Turismo Sport

#### Quoi de neuf ?

- Nouveau circuit

Pour sa dernière mise à jour gratuite en date, *Gran Turismo Sport* permet de se lancer sur le circuit historique de Goodwood qui a accueilli de nombreuses courses de légende. Contrairement aux tracés modernes, il se situe dans un cadre champêtre qui le rend unique. Outre ce magnifique circuit, cette mise à jour intègre une dizaine de courses pour tous les niveaux (de débutant à professionnel), ainsi que de multiples correctifs.



### Borderlands 2

#### Quoi de neuf ?

- Nouvelle aventure

Oui, *Borderlands 2* est sorti il y a six ans et est disponible «gratuitement» sur PS+. Cependant, pour promouvoir *Borderlands 3* et créer un lien narratif entre ce deuxième épisode et le prochain, Gearbox propose, depuis début juin, une nouvelle extension nommée *Commander Lilith & The Fight for Sanctuary* qui permettra de visiter une nouvelle région, d'acquérir d'autres armes, de monter ses perso jusqu'au niveau 80 et de se lancer directement dans ce DLC en créant un héros de niveau 30.



### Dead Cells

#### Quoi de neuf ?

- DLC gratuit

Non seulement *Dead Cells* est un petit bijou de *Rogue-like* orienté action qui se vend bien, mais ses développeurs, Motion Twin, ont aussi eu l'idée de récemment livrer un DLC gratuit. *Rise of the Giant* propose de se mesurer à deux boss, de visiter deux nouveaux environnements, de collecter dix armes, de customiser son personnage et d'affronter une poignée de nouveaux ennemis. Et comme c'est gratuit, il n'y aucune raison de se平rier...



## GTA Online

### Quoi de neuf ?

#### Casino

Cela n'a pas encore été officiellement confirmé à l'heure où nous écrivons, mais de nombreux joueurs de *GTA Online* ont remarqué du mouvement autour du casino. Des plots, des panneaux de construction et des planches ont été disposés devant son entrée alors que ses environs étaient restés sans changements depuis la sortie du jeu. De là à imaginer que Rockstar va installer des machines à sous, des tables de poker, comme récemment dans *Red Dead Redemption 2*, il n'y a qu'un pas. Et d'ailleurs, la mise à jour est sans doute disponible dès à présent...

## À VENIR



### Dragon Quest Builders 2

#### Quoi de prévu ?

- Quatre DLC
- Nouveaux lieux et quêtes

Si *Dragon Quest Builders 2* ne sortira que le 12 juillet prochain, Square Enix a déjà annoncé qu'il sera accompagné d'un pack saisonnier à 21 euros et comprenant trois DLC disponibles à partir du 26 juillet. Chaque pack proposera un lieu inédit (Steppe d'Yotto, île de l'éveil), de nouvelles recettes, quêtes, des personnages, voire de nouveaux outils d'interaction comme les cannes à pêche sur l'île de l'éveil. Un dernier pack, gratuit et accessible à tous celui-là, fournira quelques nouvelles recettes pour fêter le Nouvel an.



### Mutant Year Zero : Road to Eden

#### Quoi de prévu ?

- DLC Seed of Evil

Hardcore et punitif, le RPG tactique *Mutant Year Zero* proposera, dès le 30 juillet prochain, un DLC pour poursuivre l'aventure. Titré *Seed of Evil*, il mettra en scène une nouvelle menace (des racines qui prennent le contrôle des alliés comme des ennemis), ainsi qu'un nouveau compagnon anthropomorphe, un élan nommé Big Khan, insensible aux attaques critiques et utilisant des munitions spécifiques. Évidemment, il faudra avoir terminé le jeu pour pouvoir jouer à cette extension vendue 15 euros.



### Bloodstained

#### Quoi de prévu ?

- Mode coop et VS
- Personnages supplémentaires

On l'aura attendu longtemps... Heureusement, *Bloodstained* ne débarque pas déparé. En plus d'éléments à télécharger gratuitement dès le jour de sa sortie (Speedrun mode, Boss rush, tenue, etc.), le Metroidvania (ou iGavia...) a déjà eu droit à un premier DLC payant le 15 juin dernier (10 euros). Du contenu gratuit devrait suivre (date à préciser), avec notamment deux personnages jouables, des modes Chaos, Rogue-like, Boss Revenge, Coop' ou Versus.



### Just Cause 4

#### Quoi de prévu ?

- Nouveau DLC

Mis à jour récemment pour notamment améliorer l'éclairage et l'intelligence artificielle des adversaires, *Just Cause 4* profitera aussi d'un DLC d'ici quelques jours. Le 3 juillet prochain, *Los demonios* mettra en scène une menace démoniaque avec des créatures volantes crachant de l'acide et un environnement clairement modifié par leur présence. Pour les anéantir, Rico disposera d'une arbalète démon et pourra demander le largage d'œufs démons.



### Celeste

#### Quoi de prévu ?

- Un nouveau chapitre

Depuis décembre, on savait que l'équipe de *Celeste* allait fournir un nouveau chapitre gratuit pour son titre. Ce que l'on ignorait, c'est que les bougres se prendraient au jeu et ajouteraient bien plus de contenus que prévu. Au final, ce neuvième chapitre proposera pas moins d'une centaine de tableaux à arpenter, avec de nouvelles musiques et une difficulté accrue. Pour le moment, les développeurs n'ont pas voulu donner de date précise de sortie.



### Destiny 2

#### Quoi de prévu ?

- Passage free-to-play
- Extension

Bungie, devenu indépendant, a annoncé le programme de reprise en main de son jeu. D'abord un passage en free-to-play pour cet automne avec *New Light*, une version qui contiendra tous les contenus de la première année et tous les lieux existants. Mais pour participer aux missions de *Renegats* ou du futur *Shadowkeep*, il faudra acheter le DLC correspondant. Ensuite, des cross saves pour toutes les versions. Enfin, *Shadowkeep*, une grosse extension se déroulant sur la lune, sortira le 17 septembre.

E3

# LE MONDIAL DU JEU VIDÉO

Grand bouleversement cette année. Entre l'absence de Sony, l'arrivée de Google et son service Stadia, l'émergence du jeu en streaming et la nouvelle génération de consoles qui se prépare, que faut-il retenir de cet E3 2019 ? On vous dit tout ici !

## Les conférences

40

Google a décidé de s'exprimer juste avant l'E3, Microsoft avait un boulevard devant lui avec la défection de Sony, et Nintendo devait rassurer sur l'avenir de la Switch. Qui a été le plus convaincant ?

## Bilan du salon

45

Que penser des jeux et services annoncés ? Les lignes ont-elles bougé entre les acteurs du marché du jeu vidéo, anciens ou nouveaux ? Décryptage de cette édition de l'E3.

## Le Best of de l'E3

46

Comme chaque année, le salon a été émaillé de moments forts ou, au contraire, gênants... Florilège de tout ce qui a pu s'y passer de marquant !

## Les jeux de l'E3

49

De Cyberpunk 2077 à Star Wars Jedi Fallen Order, en passant par le jeu Avengers et toute une tripotée de titres plus ou moins attendus, les voici tous réunis ici pour vous !





GOOGLE STADIA

# UN PEU DE MAL A CONVAINCRE

Après une première conférence, les attentes étaient sans doute trop élevées. Google a donc légitimement déçu.

**G**oogle était attendu au tournant. Et plus particulièrement son Stadia sur lequel la plupart des experts ont longuement glosé. Avec abonnement ? Faudra-t-il payer les jeux ? Stadia sera-t-il le Netflix du jeu vidéo tant espéré par certains ? Du seul point de vue des annonces, Google a fait exactement ce que l'on attendait de lui : éclaircir les moyens et les tarifs de son offre de cloud gaming.

## Un service limité

Stadia a, le 6 juin dernier, révélé son véritable visage, celui d'un « simple » service de cloud gaming qui demande au joueur d'acheter individuellement chaque jeu. Oublié, le Netflix du jeu vidéo, où tout serait accessible contre un simple abonnement. Au final, comme un Shadow (le service français d'ordinateur dans le cloud), Stadia est limité au seul jeu vidéo et... à la boutique Stadia. En effet, là où Shadow laisse son client libre d'installer les applications qu'il désire et profiter de ses jeux précédemment acquis sur Steam, GOG et autres, Stadia impose une boutique dédiée. Et on ne parle pas des offres Game Pass de Microsoft ou PlayStation Now de Sony dans lesquelles les jeux ne sont

certes qu'en location, comme sur Netflix, mais en bien plus grand nombre. En effet, telle qu'elle est présentée aujourd'hui, l'offre Stadia est loin d'être pléthorique. Ainsi à son lancement, en novembre prochain, le service ne sera accompagné que d'une trentaine de jeux, des blockbusters que les joueurs ont sans doute déjà terminés.

## Les offres

Pour sa sortie, Stadia ne proposera que deux offres. La première, l'édition Fondatrice à 129 euros en précommande, sera livrée avec une manette Stadia, un Chromecast Ultra à relier à la télé, ainsi que trois mois d'abonnement au service Stadia Pro inclus pour l'acquéreur et un ami. *Destiny 2* sera aussi compris dans l'offre, dans une version intégrale, comprenant l'extension *Bastion des ombres*. La seconde offre, nommée Pro, à 10 euros par mois, permettra de jouer jusqu'en 4K et 60 images/seconde, avec du son en 5.1. On pourra y accéder via sa télé (à condition d'acheter le Chromecast Ultra) ou bien un PC équipé du navigateur Chrome. Les manettes PS4 et Xbox One seront reconnues, mais uniquement en filaire dans un premier temps. À noter

## LA LISTE DES JEUX DISPONIBLES

31 jeux seront disponibles au lancement de Stadia en novembre prochain. Un catalogue assez chiche donc, qui comprend en plus de nombreux jeux assez « anciens », comme *Assassin's Creed Odyssey* ou les derniers *Tomb Raider*...

**Assassin's Creed Odyssey ■ Baldur's Gate 3 ■ Borderlands 3 ■ The Crew 2 ■ Darksiders Genesis ■ Destiny 2 ■ Doom  
■ Doom Eternal ■ Dragon Ball Xenoverse 2 ■ The Elder Scrolls Online ■ Farming Simulator 19 ■ Final Fantasy XV ■ Football Manager ■ Get Packed ■ GRID ■ Gylt ■ Just Dance ■ Metro Exodus ■ Mortal Kombat 11 ■ NBA 2K ■ Power Rangers: Battle for the Grid ■ Rage 2 ■ Rise of the Tomb Raider ■ Samurai Showdown ■ Shadow of the Tomb Raider ■ Ghost Recon Breakpoint ■ The Division 2 ■ Tomb Raider Definitive Edition ■ Thumper ■ Trials Rising ■ Wolfenstein: Youngblood**





## 3 INFOS À RETENIR

- LA SORTIE** Stadia sera disponible en novembre prochain (date à préciser) dans 14 pays, dont la France, bien entendu.
- LES PRIX** : Stadia sera d'abord vendu sous la forme d'un pack Fondateur au prix de 129 €. L'abonnement Stadia Pro coûtera 10 € par mois et, en 2020, une offre gratuite sera lancée, avec des limitations techniques et de contenu.
- LES JEUX** : Il y en aura une trentaine au lancement de Stadia. Pour y jouer, il sera nécessaire de les acheter individuellement. En cas d'abonnement au Stadia Pro, le joueur bénéficiera de remises sur le prix d'achat de certains titres.

■ Stadia sera d'abord commercialisé sous la forme d'un pack « Fondateur » vendu 129 euros, comprenant la manette, le Chromecast Ultra (pour jouer sur une télé), *Destiny 2* et trois mois d'abonnement.



■ Le seul jeu « original » proposé sur Stadia est *Baldur's Gate 3*. Une série qui a ses fans, certes, mais qui manque tout de même un peu de prestige face aux exclus de Sony et Microsoft.



**IL AURAIT FALU DES EXCLUSIVITÉS MARQUANTES,  
DES JEUX QUI DÉFINISSENT LA PHILOSOPHIE EMBRASSÉE  
PAR GOOGLE POUR DONNER ENVIE D'ADHÉRER À STADIA.**

que pour ce tarif de 10 euros/mois, on aura aussi accès à des remises sur l'achat des jeux et à une bibliothèque gratuite de titres plus anciens, mais sur laquelle Google n'a pas encore communiqué. Une troisième offre sera proposée courant 2020: gratuite, elle ne permettra de jouer qu'en 1080p et 60 images/seconde, avec du son stéréo, et ne donnera accès ni aux réductions de prix des jeux, ni au catalogue de jeux anciens. Pour profiter de Stadia, il faudra cependant que la bande passante soit suffisamment large, avec un minimum de 10 Mb/s pour une qualité d'image correcte (720p en 60 i/s), et de 35Mb/s pour bénéficier du 4K. Pour tester votre connexion, Google a par ailleurs mis en accès un service: [projectstream.google.com/speedtest](http://projectstream.google.com/speedtest).

### Notre avis

En annonçant Stadia il y a quelques mois, Google a tenté de se faire une place avant que Microsoft et Sony ne dégagent. Las! Les limites imposées lors de la sortie initiale (pas de service gratuit, obligation d'acheter le pack Fondateur à 129 euros pour jouer sur sa télé) et son catalogue familière de jeux démontrent que le géant de l'Internet n'était pas encore prêt. Il aurait fallu des exclusivités marquantes, des jeux qui définissent la philosophie embrassée par Google pour donner envie d'adhérer à Stadia. En attendant 2020 et les améliorations prévues, on se demande qui, pour le moment, pourrait être intéressé par cette offre. Bref, Google ne convainc pas... Mais pourrait devenir un acteur décisif d'ici quelques années. ♦





E3 2019 BRIEFING

Jump in.

# LA CONFÉRENCE MICROSOFT LE RENDEZ-VOUS MANQUE ?

On attendait une entrée en force dans la nouvelle génération.  
Microsoft a surtout intelligemment promu son Game Pass.

**L**es attentes et les rumeurs étaient folles. Certains annonçaient l'apparition de Shigeru Miyamoto sur scène pour marquer l'arrivée du online de Microsoft sur la Switch, d'autres pensaient que le projet Scarlett, la nouvelle machine du constructeur, serait révélé, avec des séquences de jeu, un prix et une date en prime. Las ! Microsoft a préféré temporiser, étoffer la liste de jeux à sortir dans les mois prochains, voire à court terme. Logique, Sony jouant à un savant jeu de cache-cache avec son concurrent, Microsoft a choisi de frapper là où on ne l'attendait pas.

## Keanu Reeves en sauveur

Au premier coup d'œil, cette conférence ne se distingue nullement des précédentes avec ses cinématiques en lieu et place des attendues phases de gameplay. Et ce pour

tous les jeux, même pour Gears 5 pourtant prévu pour une très prochaine sortie, y compris pour le mode Escape de ce dernier. Seuls les journalistes sur place auront eu droit de mettre les mains dessus pendant une petite heure. Enfin, et c'est sans doute très révélateur de la politique actuelle du constructeur, on a noté l'absence quasi totale des gros éditeurs tiers : pas d'Ubisoft, pas d'EA, chacun demeure dans son pré carré. Seuls *Psychonauts 2* et *The Outer Worlds* développés par des studios qui appartiennent désormais à Microsoft, *Elden Ring* de From Software, *Cyberpunk 2077* de CD Projekt et quelques autres ont fait le détour par la case constructeur. D'ailleurs, *Cyberpunk 2077* et sa cinématique auront su provoquer un petit sursaut, et notamment en raison de la présence de Keanu Reeves dans le jeu et sur scène.

■ Microsoft a présenté 60 jeux, mais on n'aura finalement pas vu beaucoup de gameplay, même pour des titres qui sortiront bientôt, comme *Gears 5* (10 septembre).





## 3 INFOS À RETENIR

- **LE XBOX GAME PASS ULTIMATE**, à 15 euros/mois, permet d'accéder au Xbox Live Gold (avec plusieurs jeux gratuits par mois) et aux Game Pass Xbox et PC.
- **LA PROCHAINE CONSOLE DE MICROSOFT** sera, comme la PlayStation 4, disponible dès la fin 2020. Lecteur disque, 8K, ray-tracing, disque dur SSD : les deux machines semblent proches.
- **HALO INFINITE**, toujours en développement, fera partie de la toute première vague de jeux pour la Project Scarlett.

MICROSOFT SAIT QU'AVEC SON SERVICE  
GAME PASS, IL DÉTIENIT SON PRINCIPAL LEVIER  
POUR ATTIRER LES JOUEURS.

■ Il faudra attendre l'année prochaine pour en savoir plus sur la prochaine Xbox, baptisée provisoirement Scarlett, très rapidement évoquée.

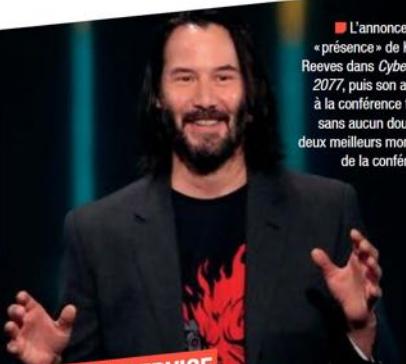
### Le Game Pass, la vraie star

Cependant, si la conférence était convaincante, voire parfois insipide, deux messages ont été particulièrement mis en avant par le constructeur. D'abord l'importance des indépendants avec le rachat de Double Fine, le studio de Tim Schafer (*Psychonauts*), et la multiplicité de jeux aux concepts originaux ou esthétiquement magnifiques : d'*After Party* et son enfer coloré à *12 Minutes* et sa boucle temporelle très limitée, en passant par *Way of the Woods* et ses cerfs... Tous ces titres seront disponibles via Xbox Game Pass, dès leur jour de sortie, tout comme le prochain *Halo*, le prochain *Gears*, etc. Cette omniprésence du Xbox Game Pass – sur Xbox et désormais sur PC – constitue sans aucun doute le second message de Microsoft aux joueurs et au marché, et sans doute le plus important, le plus décisif. On le sait, ce ne sont plus tant les machines que les services qui, aujourd'hui, instillent l'envie. En proposant toutes ses productions internes le jour de leur sortie via Game Pass, Microsoft a lancé il y a quelques mois une révolution dans la manière de consommer le jeu vidéo que Sony n'a pas encore bien intégré. Son

PS Now ne propose que des titres anciens, plus souvent en stream qu'à télécharger. Mieux, le nouveau Game Pass Ultimate comprenant Xbox Live Gold, Games Pass Xbox et Game Pass PC pour 1 euro (le premier mois, puis 15 euros/mois) défie toute concurrence, puisque les jeux offerts par le Gold le sont réellement, contrairement à ceux du PlayStation Plus.

### Et l'avenir ?

Alors, oui, la Scarlett a bien été annoncée officiellement, mais elle n'a pas été au centre de la conférence. On a certes appris qu'elle sortira à l'hiver 2020, qu'elle embarquera un disque dur SSD (comme la PS4), un lecteur de Blu-ray, qu'elle supportera le 8K/120 images par seconde, ainsi que le ray tracing, et sera rétrocompatible avec toutes les Xbox précédentes. Cependant Microsoft sait qu'avec son service Game Pass, il détient son principal levier pour attirer les joueurs et compte bien s'en servir dès aujourd'hui pour une transformation plus silencieuse, plus maligne du marché que la simple et bruyante annonce d'une nouvelle machine. ♦



■ L'annonce de la « présence » de Keanu Reeves dans *Cyberpunk 2077*, puis son arrivée à la conférence furent sans aucun doute les deux meilleurs moments de la conférence.

PROJECT  
SCARLETT

Holiday 2020



## LA CONFÉRENCE NINTENDO UN EXERCICE CARRÉ

Passé maître dans l'art de la concision, Nintendo a encore frappé juste et fort lors de son Nintendo Direct E3.

**D**es annonces, des dates, des vidéos et rien d'autre. Nintendo n'a jamais été très bavard, ou jamais sans raison, et ce Nintendo Direct E3 2019 a, une nouvelle fois, joué la carte de la concision, de la frappe chirurgicale. Du moins, une fois faite la présentation du nouveau directeur de Nintendo of America, Doug Bowser. Oui, Bowser. Passée la blague obligatoire sur son nom, les vidéos se sont enchaînées, sans temps mort. D'abord en s'intéressant aux ajouts — comme les nouveaux combattants de *Super Smash Bros. Ultimate*, ou l'arrivée de *Dragon Quest XI* sur Switch (avec de nouvelles options) —, puis en alignant annonces et vidéos: *Luigi's Mansion 3*, *Dark Crystal Tactics*, les remakes de *Link's Awakening*, de *Panzer Dragoon* et de *Trials of Mana*, le portage de *The Witcher 3*, de *Resident 5* et 6, d'*Alien Isolation*, de *Spyro* et de *Ni no Kuni*, avant d'enchaîner sur l'arrivée du prochain *Platinum Games*, *Astral Chain*. Le tout illustré par de véritables séquences de jeu, et non par des cinématiques, comme chez Microsoft. Évidemment, les jeux sont moins beaux, mais le joueur sait au moins à quoi s'attendre. En tout cas, à l'évocation de ces titres, on comprend que la Switch est devenue une console qui compte pour les éditeurs tiers, et même pour des jeux que l'on pensait impossibles à adapter sur nomade, comme *The Witcher 3: Wild Hunt*, mètre

**NINTENDO A UNE NOUVELLE FOIS JOUÉ  
LA CARTE DE LA CONCISION, DE LA FRAPPE  
CHIRURGICALE. LES VIDÉOS SE SONT  
ENCHAÎNÉES, SANS TEMPS MORT.**

étalon de la puissance des PC il y a quatre ans. Et le voilà sur Switch, même si CD Projekt a visiblement dû faire de nombreuses concessions (résolutions en mode nomade) pour faire tenir le jeu... En guise d'au revoir, et de surprise, Nintendo a lâché une bombe. De la même manière qu'il avait montré les premières images de *Breath of the Wild* à l'E3 2011, le constructeur a simplement diffusé le trailer de sa suite, *Breath of the Wild 2*, sans aucune annonce préalable. Avec cette conférence tenue de bout en bout, Nintendo a su marier et équilibrer nouveautés, remakes inattendus et annonces avec un véritable savoir-faire. ♦



## 3 INFOS À RETENIR

- **LES REMAKES** de *Link's Awakening*, de *Panzer Dragoon* et de *Trials of Mana* seront disponibles entre septembre 2019 et 2020.
- **THE WITCHER 3** tournera uniquement en 540p, alors qu'il affichera du 720p lorsque la console sera dockée.
- **SI ZELDA: BREATH OF THE WILD 2** est bel et bien en développement, aucune date de sortie n'a encore été annoncée. Mais il y a fort à parier que sa production sera moins longue que l'original.



E3 2019

## LE BILAN

L'E3 2019 a été à l'image du marché du jeu vidéo à l'heure actuelle : en transition. Résultat, des annonces mi-figue, mi-raisin et un manque global d'excitation.

**O**n pensait naïvement que l'absence de Sony, cette année, allait permettre à Microsoft de rouler des mécaniques, de devancer son éternel concurrent avec des annonces fracassantes. On songeait aussi, avec la même candeur, que Google et son service Stadia allait profiter de la désertion de la PS4 pour s'imposer d'emblée comme une alternative crédible. Nous étions loin du compte ! Avec une conférence composée uniquement de cinématiques, sans la moindre trace de gameplay (ou si peu), Microsoft a globalement loupé le coche. Seule l'apparition de Keanu Reeves, durant la présentation de Cyberpunk 2077, a donné un peu de saveur au spectacle. Mais, à défaut de faire rêver, Microsoft a engrangé... de l'argent ! Ainsi, l'offre très alléchante du Xbox Game Pass Ultimate à 1 € (le premier mois) a littéralement fait sauter les serveurs du constructeur américain. Google, de son côté, n'a pas vraiment réussi à dissiper la sensation que son service Stadia sera dans un premier temps réservé à une



«élite» dotée d'une connexion Internet en fibre blindée... Avec peu de (vieux) jeux au démarrage du service – une trentaine –, un pack de lancement un poil cher pour son contenu et une fiabilité encore à démontrer, Stadia reste donc pour l'instant une chimère. Reste que l'offre gratuite disponible en 2020 pourrait bien au moins donner l'envie d'essayer la chose, surtout si le catalogue de titres s'étoffe d'ici là... Finalement, c'est Nintendo qui a le mieux

tiré son épingle du jeu, avec une présentation enchaînant les annonces et dates de sorties (proches, en plus), avec en bonus la promesse d'un nouveau Zelda: Breath of the Wild en développement. Il n'en fallait pas plus pour convaincre les fans du constructeur nippon. C'est donc notre vainqueur de cet E3, côté constructeur. Un peu par défaut, certes, car globalement tout ceci fut beaucoup trop tiède, timoré à notre goût. ♦

# E3 LE MEILLEUR ET LE PIRE DES CONFÉRENCES



## UNE ENTRÉE À COUPER LE SOUFFLE!

Un vent de frénésie a gagné le public de la conférence Microsoft quand Keanu Reeves a émergé d'un nuage de fumée. L'interprète du tueur à gages enragé John Wick était venu pour officialiser son rôle dans *Cyberpunk 2077*, mais aussi dévoiler la date de sortie, quand un fan en pleine transe l'a soudain apostrophé : « You are breathtaking! » (« Tu es à couper le souffle ! ») Ce à quoi Keanu Reeves a rétorqué : « YOU are breathtaking... You are ALL breathtaking! » Comment dit-on « Plier le game » en anglais ?

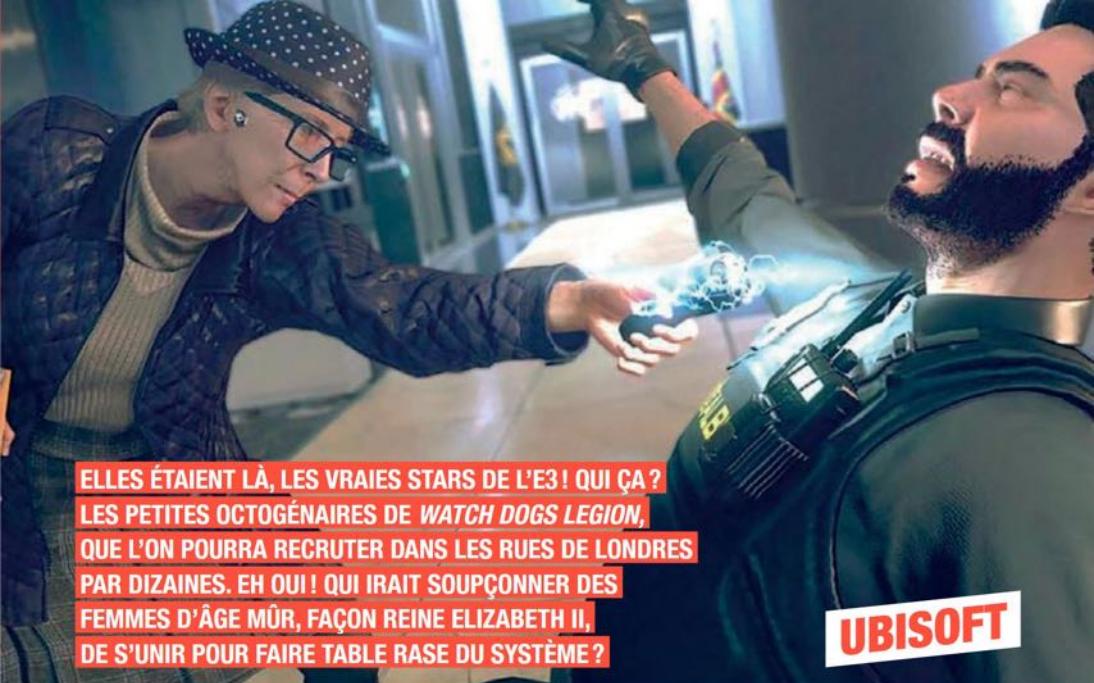
## WINTER IS OVER

La présence de Kit « Jon Snow » Harington dans *Call of Duty: Infinite Warfare* (2016) n'était donc qu'un prélude à l'inéluctable incursion de l'univers de *Game of Thrones* dans la sphère du jeu vidéo. En effet, quel ne fut pas notre enchantement de voir associé à Hidetaka Miyazaki, tête pensante du studio FromSoftware, le patroine de George R. R. Martin, auteur de la série de livres qu'on ne présente plus, en tant que coauteur du sibyllin *Elden Ring* ! De quoi nous redonner un peu le sourire après cette saison 8 bâclée par HBO.



## JAMAIS DEUX SANS TROIS

Cela fait maintenant trois ans que l'éditeur Devolver parodie, dans ses Big Fancy Press Conference, les mimiques forcées et le corporatisme agaçant de certains éditeurs. L'an dernier, Devolver Digital avait présenté une cryptomonnaie qui ne servait à rien. Cette année, la fausse Chief Synergy Officer, Nina Struthers, a dévoilé une borne d'arcade, House of the Gundead, dérivée de l'univers du Rogue-like *Enter the Gungeon*, s'élevant à la modique somme de 4 999 dollars. Ne rigolez pas ! Car à l'instant où vous lisez ces lignes, il se pourrait que le stock soit bel et bien épuisé. Reste à déterminer quelle start-up de la Silicon Sentier aura entre-temps craqué sa trésorerie pour la Grosse Bertha.



**UBISOFT**

**ELLES ÉTAIENT LÀ, LES VRAIES STARS DE L'E3 ! QUI ÇA ?  
LES PETITES OCTOGÉNAIRES DE WATCH DOGS LEGION,  
QUE L'ON POURRA RECRUTER DANS LES RUES DE LONDRES  
PAR DIZAINES. EH OUI ! QUI IRAIT SOUPÇONNER DES  
FEMMES D'ÂGE MÛR, FAÇON REINE ELIZABETH II,  
DE S'UNIR POUR FAIRE TABLE RASE DU SYSTÈME ?**

### **FAUSSE JOIE**

À une époque pas si éloignée que ça, toute conférence Bethesda était annonciatrice de la crème des aventures solo à venir (*Dishonored*, *Doom*, pour ne pas les citer). Sauf qu'entre-temps *Fallout 76* est passé par là. Et cette année, la consternation était de rigueur en apercevant des conférenciers qui ont surtout passé leur temps à présenter des patches et des extensions pour ledit *Fallout* ou *Elder Scrolls Online*, alors que tout le monde attendait des nouvelles du véritable épisode canonique. Qu'à cela ne tienne, des gugus assis aux premiers rangs, fans décérémonieés de la première heure, ou «ambianceurs» engagés par l'éditeur (l'enquête est en cours), ont accompagné chaque annonce de leurs mugissements bovins. Une ambiance complètement artificielle, insupportable à entendre, en direct comme sur le net...



### **POINT MIGNONNITUDE**

À notre gauche, Jon Bernthal, l'interprète granitique du Punisher dans la série du même nom de Marvel, à l'affiche du prochain *Ghost Recon Breakpoint*. À notre droite, son petit toutou tout croquignolet qui lui a évidemment volé la vedette et cassé Internet en trente secondes. On n'ose même pas imaginer ce qu'il serait advenu des serveurs de la Terre entière, si ça avait été un chaton...



**SQUARE ENIX**

### **CONTREFAÇONS**

On a tous déjà commandé sur la toile un truc avec un visuel flateur, mais qui s'est révélé bien moins une fois entre les mains. C'est un peu le sentiment qui nous a étreints quand Square Enix a présenté son *Marvel's Avengers*: à la place des charismatiques Chris Evans et Robert Downey Jr. nous ont été montrés des Captain America et autres Iron Man au faciès totalement random... À moins que ce ne soit là la preuve que Marvel Studios, avec son matraquage de trois films par an, a fixé pour de bon sa vision des Avengers dans l'imaginaire collectif ?

# TOONAMI

LA CHAÎNE DES SUPER-HÉROS



## SAMURAI JACK™

LA SÉRIE CULTE REVIENT  
EN VERSION REMASTERISÉE ET HD

TOUS LES JEUDIS - 21H

© 2019 Cartoon Network

CANAL

CANAL 164

SFR

CANAL 214

orange

CANAL 96

free

CANAL 154

bouygues

CANAL 166

molotov

.tv



## CYBERPUNK 2077

52



64



BLAIR WITCH

72

## SOMMAIRE

- 52 Cyberpunk 2077
- 54 Star Wars : Jedi Fallen Order
- 56 Marvel's Avengers
- 58 Watch Dogs Legion
- 60 Ghost Recon Breakpoint
- 61 Gears 5
- 61 Control
- 62 Bleeding Edge
- 62 Psychonauts 2
- 63 Monster Hunter Ice Borne
- 63 Minecraft Dungeons
- 63 Battlegrounds
- 63 LEGO Star Wars : The Skywalker Saga
- 64 Final Fantasy VII Remake
- 65 Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered
- 65 Kingdom Hearts III : ReMIND
- 65 Final Fantasy XIV : Shadowbringers
- 66 Elder Ring
- 66 Tales of Arise
- 67 The Surge 2
- 67 The Elder Scrolls Blades
- 67 Fallout 76 : Wastelanders
- 67 The Elder Scrolls Online Scalebreaker/Dragonhold

- 67 Phantasy Star Online 2
- 68 Call of Duty Modern Warfare
- 70 Doom Eternal
- 70 Wolfenstein Youngblood
- 71 The Outer Worlds
- 71 Borderlands 3
- 72 Dying Light 2
- 72 Blair Witch
- 73 Halo Infinite
- 73 Crossfire X
- 73 Rage 2 : Rise of the Ghosts
- 73 Battalion 1944
- 73 Sniper Ghost Warrior Contracts
- 74 Dragon Ball Z Kakarot
- 75 FIFA 20
- 75 PES 2020
- 75 Roller Champions
- 75 Madden 20
- 75 Mario & Sonic aux Jeux olympiques de Tokyo 2020
- 78 Pokéémon Épée et Bouclier
- 78 Animal Crossing : New Horizons
- 79 The Legend of Zelda : Link's Awakening
- 79 Contra Rogue Corpse

- 79 No More Heroes 3
- 79 Daemon X Machina
- 79 Resident Evil 5 et 6
- 80 Luigi's Mansion 3
- 80 Astral Chain
- 80 Empire of Sin
- 80 Marvel Ultimate Alliance
- 80 Panzer Dragoon Remake
- 81 Fire Emblem : Tree Houses
- 81 Trials of Mana
- 81 The Last Remnant Remastered
- 81 Oninaki
- 81 The Witcher 3 Switch
- 82 F1 2019
- 82 Circuite Superstars
- 82 TT Isle of Man 2
- 82 Trials Rising : Medieval Motor Mayhem
- 83 Way to the Woods
- 83 12 Minutes
- 83 Spiritfarer
- 83 Ori and the Will of the Wisps
- 83 RPG Time : The Legend of Wright



140 000 M<sup>2</sup>  
16 SCÈNES  
+ DE 300 INVITÉS  
FREEPLAY, SPECTACLES, CONCERTS, EXPOS, JEUX,  
ATELIERS, INITIATIONS SPORTIVES, DÉDICACES...



© Nomadic Malice / EUR

VILLAGE JEUX VIDÉO  
INDEPENDANTS  
LES NOUVELLES PÉPITES !

[www.japan-expo-paris.com](http://www.japan-expo-paris.com)

GRATUIT  
POUR LES  
-8 ANS

LES TICKETS SONT EN VENTE SUR PLACE ET EN PRÉVENTE  
SUR [WWW.JAPAN-EXPO-PARIS.COM](http://WWW.JAPAN-EXPO-PARIS.COM) ET DANS LES RÉSEAUX HABITUÉS

FRANCEBILLET : Fnac, Carrefour, Géant, Magasins U, Intermarché, [www.fnac.com](http://www.fnac.com), [www.carrefour.fr](http://www.carrefour.fr), [www.francebillet.com](http://www.francebillet.com), 0 892 584 000 (0,40€/min)

TICKETMASTER : Ticketmaster.fr - Auchan, Cora, Cultura, E.Leclerc - 0 892 390 100 (0,45€/min)



Télérama<sup>1</sup>



PHOSPHORE<sup>✓</sup>

C NEWS



SOIRÉE SPÉCIALE COSPLAY

GRAND CONCOURS EUROPÉEN



4-7  
JUILLET

PARC DES  
EXPOSITIONS  
PARIS-NORD  
VILLEPINTE



# Japan Expo

20<sup>e</sup> IMPACT

MANGA • COSPLAY • JEUX VIDÉO • MUSIQUE • WEB CULTURE • BIEN-ÊTRE  
ANIME • TOURISME • MODE • SPORTS • GASTRONOMIE • TRADITIONS

Original Game©SEGA, SEGA Net, 2000-2019 and published by Deep Silver, a division of Koch Media, Austria.



NOUVELLE APPLI  
PLAN, PROGRAMME,  
ACTUS, INVITÉS...  
LES INDISPENSABLES  
DU FESTIVAL!

LES TALENTS DE DEMAIN



TOUJOURS PLUS D'ANIMATIONS



Télécharger dans  
l'App Store

DISPONIBLE SUR  
Google Play

Illustration - Auteur © 2019 JAPAN EXPO - Japan Expo n'est une marque déposée par SEGA, SEGA Net, SEGA EVENT 2000 et SEGA EVENT 2000 SASU de la société SEGA, SEGA CORPORATION, SEGA HOLDINGS ASIA LTD et Biglobe Social - 14 Place Georges Pompidou 93100 Levallois-Perret - France - Tél. 01 41 20 00 00 - Courriel : info@japan-expo.com - Facebook : Japan Expo - Twitter : @JapanExpo - LinkedIn : JapanExpo - YouTube : JapanExpo



**18**

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)  
PROVISOIRE

XBOX ONE

PS4

PC

CD PROJEKT® Cyberpunk® Cyberpunk 2077® are registered trademarks of CD PROJEKT S.A. © 2019. CD PROJEKT S.A.  
All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.  
Distributed and marketed by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. and its subsidiaries. All Rights Reserved.

# CYBERPUNK 2077

Il n'y a pas photo ni débat, cette année, *Cyberpunk 2077* est LE jeu du salon.  
Et on a vu presque une heure de gameplay inédit!



**ÉDITEUR** CD Projekt Red **GENRE** RPG/FPS **SORTIE** 16 avril 2020 **SUR** PS4, Xbox One, PC

**Q**uelle claque! Dans la petite salle bondée à laquelle seuls quelques privilégiés ont eu accès, les développeurs polonais de CD Projekt Red ont dévoilé une longue séquence de gameplay de leur futur hit, prévu pour le 16 avril 2020. Une séquence qui va commencer par la création de son avatar, que l'on peut personnaliser à l'envi. On pourra d'ailleurs dans le jeu acheter de nombreux accessoires pour rendre son personnage unique. Comme le souligne l'un des développeurs présent dans la salle, «Le style, c'est hyper important dans Cyberpunk». Les mécaniques de jeu de rôle se dévoilent un peu: le personnage dispose de caractéristiques (intelligence, force, etc.) que l'on peut ajuster selon ses goûts et de capacités qui permettront au joueur de personnaliser une fois encore son style de jeu. L'arbre des capacités en compte 60 différentes... et peut-être plus dans le jeu final.

## Mission mouvementée

Une fois dans le jeu, l'immersion est totale! On incarne ici V, mercenaire en quête d'une puce qui mènerait soit disant à l'immortalité. Notre mission: rencontrer une certaine Brigitte. Après avoir fait la connaissance d'un gang d'Haïtiens (certains dialogues sont alors en français!), celui-ci nous invite à accomplir une mission pour lui. Le but: retrouver une «camionnette» (le terme employé dans le jeu) détenue par un autre gang, celui des Animals. Dans le vaste monde ouvert de Cyberpunk, il n'y a pas une, mais des dizaines de façons de procéder, en fonction de son personnage, de ses capacités, de ses accessoires ou juste de la façon de faire du joueur. Il est ainsi possible, comme l'indiquent les développeurs, d'accomplir les missions sans tuer qui que ce soit. V grimpe sur une moto (on bénéficie d'une vue à la première personne et d'une autre à la troisième) et file vers le lieu de sa mission. On peut ici préférer la furtivité au combat direct. Toutes les options sont possibles. Impossible évidemment de ne pas songer à *Deus Ex*. Sauf que Cyberpunk est une véritable claque graphique, dont la profondeur du gameplay semble incomparable. On peut ici pirater toutes sortes d'appareils pour profiter de l'environnement. Voilà qui n'est pas sans rappeler un certain *Watch Dogs*, aussi. Caméras, robots, tourelles, distributeurs de sodas... et même des adversaires

**DANS LE VASTE MONDE OUVERT DE CYBERPUNK 2077, IL N'Y A PAS UNE, MAIS DES DIZAINES DE FAÇONS DE PROCÉDER.**

augmentés, il est possible de hacker un nombre incroyable d'éléments. De quoi, une fois encore, faire varier radicalement l'expérience de jeu d'un joueur à l'autre. La séquence de jeu se poursuit alors par un gun fight nerveux où il est possible de détruire une grande partie des éléments du décor. Voilà V qui attrape un ennemi pour le transformer en bouclier humain face à une tourelle, tout en tirant à tout va sur la horde d'ennemis qui l'assaille. Épique! L'histoire peut ensuite se poursuivre pour finalement revenir chez les Haïtiens et y faire la rencontre de Brigitte qui fait alors découvrir à V le Cyberspace, un autre monde qui réserve bien des surprises.

## Hors du commun

*Cyberpunk 2077* est un titre à part, au-dessus du lot. Un jeu qui, étrangement, ne semble pas appartenir à la même génération que les autres jeux présents sur le salon. De nombreuses interrogations restent cependant en suspens, comme celle-ci : à quoi ressemblera la version PS4? La Gamescom et la Paris Games Week pourraient bien nous réservé encore bien des surprises. Une chose est sûre, il nous tarde déjà d'être au printemps prochain pour découvrir ce qui sera, on peut en être sûr, un des jeux de l'année 2020. ▶

**ÇA S'ANNONCE...**  
**NUL BOF PAS MAL**  
**SUPER TOP!**



# Welcome to



#### ZOOM SUR KEANU REEVES

C'est l'une des surprises de cet E3 2019: l'acteur Keanu Reeves (*Matrix*, *John Wick*) est présent dans le jeu *Cyberpunk 2077*. Il incarne dans le jeu Johnny Silverhand, star du rock, qui sera une sorte de projection mentale (ou une voix dans la tête) accompagnant le joueur durant toute l'aventure. On a hâte !

E3

# STAR WARS JEDI: FALLEN ORDER

Jusqu'ici habitué aux FPS, Respawn se lance pour la première fois dans l'action à la troisième personne pour ce jeu *Star Wars*. Et ça se voit un peu...

**ÉDITEUR** EA **GENRE** Action-aventure **SORTIE** 15 novembre 2019 **SUR** PS4, Xbox One, PC

Respawn (*Titanfall*, *Call of Duty: Modern Warfare*) aux commandes d'un jeu *Star Wars*? L'idée avait de quoi faire rêver. Avec ces deux *Titanfall*, le studio des ex-Infinity Ward avait su démontrer son amour pour le parkour, pour les titans de métal, etc. et surtout sa capacité à écrire des histoires pertinentes au sein d'un univers de SF guerrière assez classique. Pour cet E3, et pour cette véritable première présentation du jeu, EA n'a pas triché: pas de trailer mensonger, pas de grosse séquence d'action très scriptée, mais ce que l'on jouera vraiment. Et pendant cette petite demi-heure (dont quinze minutes ont été diffusées sur Internet), on se rend compte qu'il ne faut pas en attendre trop concernant l'originalité, mais que la qualité sera au rendez-vous.

## Le pouvoir de la Jedi Academy

Prenez une dose du classique *Jedi Academy*, ajoutez une couche du Pouvoir de la Force, saupoudrez des séquences les plus classiques de n'importe quel jeu de plateforme, mélangez le tout, et voilà *Star Wars Jedi: Fallen Order*. Le Jedi de service, Cal Kestis, pare, esquive les coups, lance son sabre laser, renvoie les balles ennemis avec conviction, gravit des parois ou même les pattes d'un AT-AT qu'il conduit aussi. Il peut de même compter sur ses pouvoirs de Jedi pour propulser au loin ses adversaires, les attirer à lui, ralentir le temps, etc., mais il n'y a rien ici que les titres cités plus avant n'aient déjà fait. Il y a en fait quelque chose de très classique, de presque désuet, dans ce nouveau *Star Wars*: entre les animations légèrement hachées du héros, le level design qui rappelle une pléthore de jeux des ères PS2-PS3, on a l'impression de voir se mouvoir le prochain *Prince of Persia* agrémenté de quelques pouvoirs et d'un système de combats à l'épée qui rappelle les *Dark Souls/Sekiro*. Comme l'a montré la démo, il sera cependant possible de mélanger les outils disponibles pour expérimenter. Ralentir le temps pendant qu'un soldat vous tire dessus, l'attirer à vous, puis le placer devant sa propre balle, et redémarrer le temps. La satisfaction est garantie.

**IL Y A EN FAIT QUELQUE CHOSE DE TRÈS CLASSIQUE, DE PRESQUE DÉSUET, DANS CE NOUVEAU STAR WARS.**

Reste à voir s'il y aura suffisamment de ces pouvoirs pour rendre cette escapade en terres Jedi passionnante. Pour le moment, on retient surtout des graphismes plutôt convaincants (surtout en 4K) et la promesse d'un jeu non linéaire, avec la possibilité de revenir dans les niveaux pour explorer des zones précédemment inaccessibles, comme dans tout bon *Metroidvania*. ♦





#### ZOOM SUR LE ROBOT BD-1

Le robot qui accompagne Cal Kestis est non seulement utile au joueur, mais aussi aux développeurs. Ainsi, il sert notamment à afficher la carte du niveau ou à soigner Cal après un combat, du moins s'il dispose de potions dans son inventaire. Les créateurs du jeu l'utilisent, eux, pour lancer certains scripts événementiels lorsque Cal pirate ordinateurs et machines.



**ÇA S'ANNONCE...  
NUL BOF PAS MAL  
SUPER TOP!**

# MARVEL'S AVENGERS

Annoncé depuis 2017, *Marvel's Avengers* se dévoilait à l'E3 via une présentation de son gameplay à l'abri des regards.

ÉDITEUR Square Enix GENRE Action SORTIE 15 mai 2020 SUR PS4, Xbox One, PC

Outre une bande-annonce explosive et très cinématographique dévoilée lors de la conférence organisée par l'éditeur Square Enix (*Final Fantasy*, *Tomb Raider*, *Deus Ex...*), *Marvel's Avengers* dévoilait son gameplay sur le salon dans une présentation « behind close door ». Vous ne verrez hélas pas d'images de cette séquence puisque les journalistes présents avaient pour consigne de ne pas filmer ou photographier. Toutefois, cette séquence de jeu reprenait l'introduction du trailer. À savoir, l'inauguration du Q.G. Avengers de San Francisco et l'attaque du Golden Gate par de mystérieux soldats... Vue in extenso, cette introduction, bien que très cinématographique, propose des phases de combat en vue à la troisième personne. On incarne tour à tour les différents protagonistes : Thor, Hulk, la Veuve Noire, Captain America et Iron Man. Pas question de passer de l'un à l'autre à la volée. L'histoire, totalement inédite, se déroule et le joueur change de personnage au gré de celle-ci. On passe ainsi des cinématiques aux scènes de combat avec une vraie fluidité, certaines de ces scènes étant accompagnées de QTE à exécuter avec le bon timing. Pas de temps mort ! Cet extrait du jeu dévoilait un combat contre des soldats au beau milieu des ruines fumantes du célèbre pont de San Francisco. Thor use de son marteau pour terrasser ses ennemis, Iron Man vole tout en faisant feu sur tout ce qui bouge en contrebas, Hulk attrape ses ennemis pour les projeter alors que la Veuve Noire livre, à la fin de ce passage dévoilé, un combat épique contre Taskmaster. Chaque personnage dispose ainsi de ses propres pouvoirs, de son propre style de combat. Des pouvoirs qui peuvent se charger pour se transformer en attaques dévastatrices. Idéal quand il s'agit de se défaire d'une dizaine d'adversaires simultanément dans ce titre qui reste principalement un jeu d'action très orienté « cinéma ». Seul du gameplay du mode Histoire (solo) a été dévoilé lors de cet E3. Il faudra attendre encore quelques mois avant d'en savoir plus sur le mode multijoueur coopératif... Il reste encore de nombreuses zones d'ombre. On devrait ainsi découvrir d'autres super-héros dans les mois à venir... Lesquels ? Dans quel mode de jeu ? On espère que le jeu sera présent à la prochaine Paris Games Week avec, en prime, de nouvelles séquences de gameplay. ♦

**LE JOUEUR INCARNE THOR, HULK, LA VEUVE NOIRE, CAPTAIN AMERICA ET IRON MAN.  
PAS QUESTION DE PASSER DE L'UN À L'AUTRE  
À LA VOLÉE, IL EN CHANGE AU GRÉ DE L'HISTOIRE.**



#### ZOOM SUR LES ACTEURS

Parce qu'il ne s'agit pas d'une adaptation des films (mais une histoire inédite), les acteurs des films *Avengers* ne prêtent pas leurs traits aux différents héros. Curieux de voir un Iron Man sans le visage de Robert Downey Jr. Heureusement, une fois au cœur de l'action, on retrouve ses marques.

ÇA S'ANNONCE...  
NUL BOF PAS MAL  
SUPER TOP!





# WATCH DOGS LEGION

Loin de la simple suite, le prochain *Watch Dogs* affiche une ambition démesurée avec la possibilité d'incarner n'importe quel personnage dans les rues de Londres !

**ÉDITEUR** Ubisoft **GENRE** Action-aventure **SORTIE** 6 mars 2020 **SUR** PS4, Xbox One, PC

Londres, dans un futur proche. Un gouvernement fantoche et corrompu, des armées privées qui maintiennent l'ordre et des drones qui patrouillent au-dessus des rues pour ficher les citoyens. Au milieu de ce marasme, digne du 1984 de George Orwell, certains Londoniens se réveillent. Des citoyens, hommes, femmes de tous âges, de toute profession passent à l'action, recrutés par DedSec, un collectif de pirates informatiques bien décidé à rétablir la démocratie. Avec *Legion*, Ubisoft Toronto et le Creative Director Clint Hocking (*Far Cry 2*) abandonnent l'idée de personnage principal : tous les Londoniens sont potentiellement un des héros de cette aventure. Mais, avant de les recruter, il s'agira de les repérer dans la foule, puis de les scanner avec notre portable pour connaître un peu de leur vie, de leur activité du moment, et enfin de leur venir en aide afin de les convaincre de rejoindre DedSec. Là, on peut leur assigner un rôle dans notre équipe : l'Enforcer rentre dans le tas avec grenades et armes d'assaut, le Hacker pirate des drones et l'Infiltrator se rend invisible aux yeux et caméras des ennemis. S'il est possible de recruter plusieurs

dizaines d'agents, seuls quatre sont actifs en même temps sur la carte de Londres, avec la possibilité de se téléporter de l'un à l'autre comme dans *Driver: San Francisco* ou *GTA V*. Très utile si l'on souhaite s'attaquer à une cible de manière coordonnée. Par ailleurs, le système de combat a été largement repensé avec des possibilités d'esquive et de mises à mort plus spectaculaires. Alors, ambitieux, ce *Watch Dogs*? Oui, plus encore que les précédents puisqu'ici chaque action a une répercussion, une conséquence. Ainsi, si une de vos recrues meurt durant un combat (voir encadré), sa famille pourrait avoir envie de se venger des autres agents de DedSec, voire de rejoindre le camp adverse. Plus largement, leur routine pourrait être modifiée, avec un détour au cimetière. Et il en va de même pour chaque habitant au destin (à la routine) bouleversé par vos actions. Évidemment, en raison de la richesse de ce système, les bugs devraient être de la partie, et certaines recrues pourraient finir par se ressembler... Reste qu'on est très impatient de mettre la main dessus pour, justement, éprouver toutes les possibilités offertes par le concept de *Legion*. ♦

**PLUS QUE DANS LES PRÉCÉDENTS  
VOLETS, CHAQUE ACTION A ICI UNE  
RÉPERCUSSION, UNE CONSÉQUENCE.**



**18**

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)  
PROVISOIRE

XBOX ONE

PS4

PC

CD PROJEKT® Cyberpunk™ Cyberpunk 2077™ are registered trademarks of CD PROJEKT S.A. © 2019. CD PROJEKT S.A.  
All rights reserved. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.  
Distributed and marketed by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S. and its subsidiaries. All Rights Reserved.



#### ZOOM SUR LA MORT PERMANENTE

Vos agents pourront être blessés et devront donc passer du temps à l'hôpital, ou être arrêté et moisir dans une geôle jusqu'à ce que vous les aidiez à s'échapper, ou tout simplement mourir. Et dans *Legion*, chaque mort est définitive, permanente. On imagine d'ores et déjà les tragédies dans les salons, après avoir passé quinze heures avec tel ou tel personnage...

**ÇA S'ANNONCE...  
NUL BOF PAS MAL  
SUPER TOP!**



E3



L'APPROCHE INFILTRATION EST PARTICULIÈREMENT  
RECOMMANDÉE POUR NE PAS TOMBER TROP VITE  
SOUS LES TIRS ENNEMIS.

# TOM CLANCY'S GHOST RECON BREAKPOINT

Ubisoft a profité de l'E3 2019 pour montrer de nouveau *Ghost Recon Breakpoint*, l'ambitieuse suite directe de *Ghost Recon Wildlands*.

ÉDITEUR Ubisoft GENRE TPS SORTIE 4 octobre 2019 SUR PS4, Xbox One, PC

Pour ceux qui auraient manqué sa première présentation en mai dernier, Ubisoft est revenu durant sa conférence sur *Ghost Recon Breakpoint*, la suite directe de *Wildlands*, le jeu sorti en 2017. Le nouvel opus reprend le même concept, celui d'un jeu de tir à la troisième personne qui met l'accent sur le travail d'équipe, même s'il est possible de jouer la campagne en solo. Mais ce qui distingue particulièrement *Breakpoint* de son prédécesseur, c'est un aspect survie plus prononcé et une difficulté plus relevée de manière générale. L'approche infiltration est donc particulièrement recommandée pour ne pas tomber trop vite sous les tirs d'ennemis bien préparés et l'on doit, en outre, garder un œil sur la santé de son avatar. Il faut rapidement panser les plaies en cas de blessure, afin d'éviter un handicap au niveau de la mobilité ou de la précision, mais aussi se nourrir et s'hydrater entre chaque mission. Actions qui seront d'ailleurs l'occasion d'obtenir différents bonus, comme une résistance ou une endurance accrues.

## L'embarras du choix

Par ailleurs, les ghosts peuvent compter sur de nombreux outils pour faire face à ce challenge qui s'annonce relevé. Les unités disposent de différents gadgets, comme des tenues de camouflage optique ou des drones. Elles sont aussi aidées par certaines

fonctionnalités, comme celle de marquer plusieurs cibles afin d'organiser des tirs synchronisés et d'éliminer plusieurs gardes d'un coup. La présentation du jeu s'est conclue sur l'annonce d'un contenu lié à la saga *Terminator*, bonus qui fait écho à l'univers du jeu régi par une IA omniprésente. ♦





# GEARS 5

On attendait *Gears* de pied ferme à l'E3... et on l'attend toujours un peu.

ÉDITEUR Microsoft GENRE Action SORTIE 10 septembre 2019 SUR Xbox One, PC

Aussi paradoxal que cela puisse paraître, de *Gears 5*, on n'aura rien vu, ou presque. Oui, durant sa conférence, Microsoft n'a pas hésité à nous montrer sa héroïne au destin partagé entre les êtres humains et les locustes. Oui, un nouveau mode, *Escape*, a été annoncé, grosse cinématique orientée action à l'appui. Mais à trois mois de la sortie, on était en droit d'attendre beaucoup plus, une démo live du

solo peut-être, ou plus simplement encore des joueurs se lançant dans *Escape* en live. Un joli clip mettant en scène les déchirures morales d'un personnage avec une banderole lamoyante ne suffit plus quand une franchise est connue, attendue. Cependant, pour les journalistes, il était possible de jouer à *Escape* après l'événement. Là, trois personnages (parmi un plus large éventail) avec leur attaque spéciale propre, fuient un

poison qui se répand salle après salle, rencontrant alors des Locustes. Chaque héros peut ici débloquer de nouvelles capacités en engrangeant de l'expérience et l'on devine qu'il faudra rapidement jouer ensemble sous peine de trépasser rapidement. Un ajout intéressant qui démontre le dynamisme de la série... sans vraiment la renouveler. ♦



# CONTROL

Avec sa narration façon David Lynch, *Control* nous a étonnés !

ÉDITEUR 505 GENRE Action-aventure

SORTIE 27 août 2019 SUR PS4, Xbox One, PC

Avec son univers façon *Fringe*, son bureau des affaires paranormales qui paraît coincé dans les années 1960 ou sa bâtie, The Old House, à l'architecture variable, *Control* nous avait précédemment fait forte impression. Pas en main, nous avons pu constater que, oui, la structure labyrinthique du jeu et de la Old



House s'ouvrait peu à peu à partir d'un hub central où l'on revenait après chaque mission. De même, les pouvoirs, et notamment la projection d'éléments du décor sur des adversaires, fonctionnaient à merveille. Mais c'est plutôt sa manière de raconter qui nous a intrigués, et notamment ces interlocuteurs étranges, si bizarres dans leurs réactions, qu'ils paraissent déconnectés des événements. Un effet voulu,

nous ont expliqué les développeurs, citant les habitants du *Twin Peaks* de David Lynch comme référence. Par ailleurs, les gros plans sur l'héroïne, parfois sur son œil, et sa voix off constante, nous ont de même questionné. Et si elle ne se parlait pas à elle-même, mais à quelqu'un d'autre? Peut-être à cette entité venue d'une autre dimension qui les a sauvés, elle et son frère, lorsqu'elle était enfant? ♦

E3



ÇA S'ANNONCE...  
NUL BOF PAS MAL  
SUPER TOP!

## BLEEDING EDGE

Hein? Quoi? Comment? Une incursion dans la tuerie compétitive pour *Ninja Theory*?

ÉDITEUR Microsoft GENRE Action SORTIE 2019 SUR Xbox One, PC

**E**nslaved. DmC. Hellblade: Senua's Sacrifice. Si les jeux développés par Ninja Theory n'ont jamais fait l'unanimité, force est de reconnaître que le studio britannique a ce «je ne sais quoi» qui lui confère un style à part, presque immédiatement reconnaissable. Ce théâtre peut-il toutefois s'appliquer à leur toute dernière création? Jugeons sur pièce. *Bleeding Edge* est donc un jeu d'action compétiti-

tif dans lequel deux escouades de quatre combattant(e)s chacune s'affrontent dans une arène dédiée. À première vue, le jeu patraîné par Microsoft Studios se dote d'une direction artistique qu'on va qualifier d'inhabituelle pour Ninja Theory – pour ne pas dire autre chose –, quelque part entre *Overwatch* et *Borderlands*... en moins raffiné. Dans le feu de l'action, c'est du classique de chez classique: classes de

figurines équilibrées (assassins, soigneurs, bourrins), utilisation du décor pour rouster l'adversaire (par exemple en le propulsant sur une locomotive lancée à pleine vitesse), etc. C'est un peu le boxon à l'écran, mais c'est peut-être un pli à prendre. L'alpha sera d'attaque le 27 juin pour celles et ceux que ça branche. ♦

## PSYCHONAUTS 2

Ou quand l'imbroglion contractuel éclipserait presque le délire foutraque de Double Fine!

ÉDITEUR Microsoft GENRE Aventure

SORTIE 2019 SUR PS4, Xbox One, PC

**A**h, *Psychonauts*. Toutes celles et ceux qui ont plongé dedans en 2005 savent. Savent quoi? Que Tim Schafer, qui s'était pourtant fait très discret depuis *Day of the Tentacle*, *Full Throttle* et autres *Grim Fandango*, n'avait rien perdu de sa superbe pour nous raconter des histoires de zinzin. En l'espèce, celle de Raz, un type capable, bien avant *Inception*, de se balader dans les synapses de n'importe qui pour en extraire ses plus profonds souvenirs. Et si sa suite annoncée s'est faite beaucoup attendre, c'est peut-être aussi parce que l'instabilité qui caractérise son éditeur, Starbreeze, a amené celui-ci à céder ses droits de publication à... Microsoft. Lequel



a annoncé du même coup, lors de sa conférence, le rachat du studio Double Fine Productions. Voilà, l'indépendance de l'entité créée en l'an 2000 par Tim Schafer a vécu... Quid de *Psychonauts 2* dans cette affaire?

Eh bien, le trailer diffusé à l'E3 a beau avoir été monté avec une paire de moufles, il préfigure tout de même une dinguerie vidéoludique dans laquelle on a hâte de perdre la tête pour de bon. ♦



ÇA S'ANNONCE...  
NUL BOF PAS MAL  
SUPER TOP!



# MONSTER HUNTER WORLD : ICEBORNE

Quand la chasse n'est pas encore tout à fait terminée...

ÉDITEUR Capcom GENRE Action-RPG SORTIE 6 septembre 2019 SUR PS4, Xbox One, PC

**O**n croyait avoir fait le tour de *Monster Hunter World*. Mais ça, c'était avant que Capcom décide de lancer une extension de grande taille avec un nouveau terrain de chasse : Givre éternel, une carte recouverte de neige et de lacs gelé qui ne manqueront pas de se briser sous vos pas. Pour s'aventurer dans cette contrée frappée par les vents, il faudra non seulement se couvrir mais avoir recours à des boissons chaudes pour résister aux rudes conditions climatiques de cette partie du monde. Au

pire, on pourra chevaucher une des créatures présentes (l'option sera proposée dans d'autres régions) pour suivre la piste de notre proie du moment.

## La fronde au front

Autre moyen pour se déplacer rapidement : la fronde. Oui, dans *Iceborne*, elle est bien plus polyvalente que précédemment (qui l'utilisait d'ailleurs ?) et offre une multitude de nouvelles fonctionnalités. Liée à la griffe-grappling, elle permet de s'accrocher sur un

monstre affaibli pour l'éreinter de coups. Elle peut aussi décharger toutes ses munitions en un seul coup pour rendre furieuse une créature, qui foncera alors tête baissée dans votre piège ou votre embuscade. Par ailleurs, chaque arme dispose désormais de nouvelles attaques, dont une, critique, lorsque l'on se glisse dans le dos d'un adversaire. Enfin, de nouveaux monstres comme le Tigrex et des quêtes de haut niveau seront proposées pour les joueurs qui ont déjà fait le tour du jeu. ♦



## MINECRAFT : DUNGEONS

ÉDITEUR Microsoft GENRE Action-RPG SORTIE 2020 SUR PS4, Xbox One, Switch, PC

Pensé pour être accessible à tous, compétences et statistiques étant liés aux armes et armures dénichées, *Minecraft: Dungeons* proposera des donjons générés procéduralement à explorer à quatre joueurs.



## BATTLETOADS

ÉDITEUR Microsoft GENRE Beat them up SORTIE 2019 SUR Xbox One, PC

Toujours aussi hardcore, *Battletoads* a enfin le droit à une suite, développée par le studio Dlala. Graphismes dessinés à la main en 2.5D, séquences de conduite fatales, nombreuses armes et possibilité d'attirer les ennemis avec sa langue sont au programme.



## LEGO STAR WARS : LA SAGA SKYWALKER

ÉDITEUR Warner Bros. GENRE Action SORTIE 2020 SUR PS4, Xbox One, Switch, PC

Habitué à l'exercice d'adapter des franchises connues en jeu vidéo, *Star Wars*, Telltale nous fait le coup de l'intégrale, avec cette fois les trois trilogies de *Star Wars*, dont un des volets (le prochain) est encore en développement.



## DRAGON QUEST BUILDERS 2

ÉDITEUR Square Enix GENRE action-construction SORTIE 12 juillet 2019 SUR PS4, Switch

Visiblement moins réussi que le premier volet car plus simple, moins innovant et plus cadré dans son expérience de jeu, *Dragon Quest Builders 2* devrait cependant tenir les joueurs quelques grosses dizaines d'heures.



# FINAL FANTASY VII REMAKE

On l'attendait, tout en craignant les choix de Square Enix, mais le remake de *Final Fantasy VII* nous a convaincus qu'il en avait sous le capot.

**ÉDITEUR** Square Enix **GENRE** RPG **SORTIE** 22 mars 2020 **SUR** PS4

C'est désormais acté: le remake de *Final Fantasy VII* sera découpé en plusieurs jeux, chacun aussi long qu'un titre indépendant. Pour mettre le pied à l'étrier, Square Enix a logiquement choisi de remaker le chapitre se déroulant à Midgar, le «prologue» autrefois linéaire du jeu permettant d'apprendre à connaître Cloud, Barrett, etc. avant de partir à l'aventure. Aussi, pour passer de quatre heures de jeu à plus d'une vingtaine, les développeurs ont-ils opté pour des prémisses plus libres, et des dialogues plus longs et profonds. L'idée est intéressante, d'autant plus que certains personnages, comme les membres du groupe Avalanche, étaient sous-exposés précédemment, et que Midgar était plus souvent une toile de fond qu'un véritable lieu. Le jeu tenant sur deux Blu-ray, il n'est pas interdit de penser que la partie haute et huppée de Midgar fera, elle aussi, l'objet de quêtes ou de flâneries. Techniquement et esthétiquement parlant, c'est par ailleurs un sans-faute auquel on a assisté, Cloud, Barrett, Tifa, Aeris et les autres bénéficiant d'un design entièrement repensé, contemporain.

## Du côté des systèmes

Mais si l'on craignait pour la forme, c'est bien le fond, les systèmes de jeu, qui inquiétaient le plus les joueurs. La démonstration de cet E3 2019 a balayé toute appréhension: si l'action se déroule

**LA DÉMONSTRATION DE FINAL FANTASY VII REMAKE À L'E3 A BALAYÉ TOUTE APPRÉHENSION.**



en temps réel, il est possible de mettre le jeu en pause active (nommé mode Tactique), et de lancer coups spéciaux, du moins si la (fameuse) jauge ATB est remplie. En effet, en combattant, en pratiquant l'attaque frontale ou la parade, les points ATB tombent dans l'escarcelle du joueur, et permettent alors de lancer des sorts ou de se soigner avec des potions. Il faudra donc bien gérer cette jauge pour ne pas être à court au moment opportun... Autre nouveauté de poids: la possibilité de gérer tous ses alliés durant les combats, soit en utilisant les menus du mode Tactique pour leur donner des ordres d'action (sorts, utilisation de soins, etc.), soit en prenant directement leur contrôle. Chacun affirme alors sa place dans l'équipe de manière bien plus franche que par le passé. Ainsi, Barrett peut tirer à distance, Tifa combat au corps à corps, chacun avec leur Limit Break usuelle, etc. Disons-le, *Final Fantasy VII Remake* nous en a mis plein les yeux. ♦



### ZOOM SUR LA BANDE-SON

Nous n'en avons pas encore parlé, mais *Final Fantasy VII Remake* proposera une bande-son entièrement réorchestrée, ses thèmes évoluant en intensité en fonction des scènes et tirades. Par ailleurs, le jeu sera entièrement doublé en anglais.

**ÇA S'ANNONCE...  
NUL BOF PAS MAL  
SUPER TOP!**



E3



### FF CRYSTAL CHRONICLES REMASTERED

ÉDITEUR Square Enix GENRE Action-RPG  
SORTIE 2019 SUR PS4, Switch

Action-RPG bon enfant originellement sorti sur GameCube, *Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered* permettra une nouvelle fois de jouer à plusieurs, mais sans doute uniquement en ligne. Aucune info sur du coop en écran splitté n'a fuité.



### KINGDOM HEARTS III: REMIND

ÉDITEUR Square Enix GENRE RPG  
SORTIE 2020 SUR PS4, Xbox One

Encore très vague dans ce qu'il propose, le DLC de *Kingdom Hearts III* permettra de se lancer dans un nouveau scénario en incitant Roxas, Aqua ou Riku. Une nouvelle Keyblade devrait aussi y faire son apparition.



### FFXIV SHADOWBRINGERS

ÉDITEUR Square Enix GENRE MMORPG  
SORTIE 2 juillet 2019 SUR PS4, Xbox One, PC

De nouveaux jobs, deux nouvelles races (Hrothgars et Vieras), de nouvelles zones de jeux, instances et tribus constituent l'essentiel de cette extension placée sous le signe des Héros des ténèbres, comme votre personnage.



### FFVIII REMASTERED

ÉDITEUR Square Enix GENRE RPG  
SORTIE 2019 SUR PS4, Xbox One, Switch, PC

On ne l'attendait plus, et pourtant Square Enix a enfin décidé de lancer un remaster pour *FF VIII*: personnages aux textures retouchées, cinématiques en HD, de quoi revivre l'aventure de Squall et Linoa sans perdre plusieurs dixièmes à chaque œil.



ÇA S'ANNONCE...  
NUL BOF PAS MAL  
SUPER TOP!

## ELDEN RING

Avec son nouveau projet, From Software chasse en terres inconnues.

**ÉDITEUR** From Software **GENRE** Action-RPG **SORTIE** N.C. **SUR** PS4, Xbox One, PC

**O**n ne peut pas dire que From Software nous facilite la vie. Ses trailers sont toujours incompréhensibles, pleins de gros plans, signes ou tirades ésothéiques... Pour autant, on en sait désormais plus sur *Elden Ring* que sur *Sekiro: Shadows Die Twice* à son annonce.

### Plus ouvert

Scénarisé par G.R.R. Martin, le créateur

de *Game of Thrones*, *Elden Ring* mêlera l'esthétique de From Software à des thématiques plus nordiques. Si le joueur retrouvera une création de personnage classique (visage, mais aussi caractéristiques RPG), ce projet devrait surtout se singulariser par un monde beaucoup plus ouvert que dans les précédents titres du studio. Au point que l'on devrait pouvoir s'y promener à cheval, ce qui serait une grande première

pour un jeu de From Software. Pour autant, Hidetaka Miyazaki a tenu à préciser que *Elden Ring* ne proposerait pas de grandes cités médiévales... Faut-il alors imaginer une vaste plaine remplie de ruines ? Dans tous les cas, cette structure ouverte, très inhabituelle pour le studio semble déjà lui donner beaucoup de travail. On est vraiment très curieux de voir ce que cela va donner... ♦

## TALES OF ARISE

Nouveau moteur oblige, les prochains *Tales of...* intriguent.

**ÉDITEUR** Bandai Namco **GENRE** RPG

**SORTIE** 2020 **SUR** PS4, Xbox One, PC

**O**n a coutume de dire que les *Tales of...* se suivent (se « remasterisent » aussi), et se ressemblent tous. Logique, le même moteur est utilisé depuis une bonne dizaine d'années avec un rendu identique d'un épisode à l'autre. Avec *Arise* (soit « se lever » ou « s'élever », titre qui n'a pas été choisi au hasard), il s'agit pour l'équipe de développeurs de prendre un tournant, de proposer des personnages aux animations plus travaillées, un rendu plus proche du dessin animé encore, et des décors développés grâce à l'Unreal Engine 4.



### Classique ?

Si les cinématiques façon anime sont encore de la partie, les empoignades se veulent plus dynamiques et fluides. Reste que, dès le premier coup d'œil, *Tales of Arise* prend les traits d'une véritable renaissance pour la franchise. Et l'histoire ? Celle de deux planètes

voisines, Dahna et Rena. La première n'a pas dépassé le Moyen Âge quand la seconde a connu un développement extraordinaire des sciences et de la magie. Évidemment, Rena exploite les ressources et le peuple de Dahna. Mais deux jeunes, chacun issu d'une planète différente, vont se rebeller... ♦



# THE SURGE 2

ÇA S'ANNONCE...  
NUL BOF PAS MAL  
SUPER TOP!

Voici une suite qui monte en gamme et en ambition.

ÉDITEUR Focus Home Interactive GENRE Action-RPG SORTIE 24 septembre 2019 SUR PS4, Xbox One, PC

**C**hangement de décor pour cette suite de cet action-RPG sorti en 2017. Exit les usines de CREO pour un environnement beaucoup plus urbain et forestier avec la ville de Jericho et ses alentours. Cette cité a été touchée par un technovirus lié à une tempête nano qui plane au-dessus de la ville. Il a infecté machines et habitants, les transformant en autant de dangers. Évidemment la ville a été bouclée par les soldats de l'AID, et vous, ou plutôt le personnage que vous

pourrez librement créer en début d'aventure, devrez vous y enfourcer pour trouver des réponses, notamment sur la présence d'une étrange petite fille. Le décor urbain est plus ouvert et surtout bien plus vertical que dans le premier opus, offrant la possibilité de multiplier les objectifs secondaires et permettant d'explorer un peu plus. Le système de combat, reposant en grande partie sur les armes de corps à corps et une gestion intelligente de votre endurance pour attaquer et parer dans

la bonne direction et au bon moment, est encore plus incisif. Il s'agira souvent de viser les bonnes parties de vos adversaires pour essayer d'en tirer des schémas de fabrication permettant d'améliorer votre héros et le drone qui l'accompagne. Que ce soit au niveau de la réalisation, du bestiaire, des animations ou des possibilités accordées à votre perso, cette suite paraît avoir progressé dans tous les domaines, à part, bien sûr, en ce qui concerne une éventuelle vision optimisme du futur. ♦



## PHANTASY STAR ONLINE 2

ÉDITEUR SEGA  
GENRE MMORPG SORTIE 2020  
SUR Xbox One, PC

Le RPG multijoueur de SEGA va enfin sortir ailleurs qu'au Japon dans une version free-to-play et cross-plateforme entre Xbox et PC. La sortie concerne l'Amérique du Nord, mais devrait logiquement atteindre nos côtes dans la foulée.



## TESO : DRAGONHOLD

ÉDITEUR Bethesda  
GENRE MMORPG SORTIE Automne 2019  
SUR PS4, Xbox One, PC

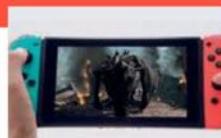
Après *Elsweyr* (testé dans ce numéro), *TESO* poursuit son aventure avec la sortie de *Scalebreaker*, deux nouveaux donjons et surtout *Dragonhold*, offrant Pellitine, une nouvelle zone couvrant le Sud d'*Elsweyr*, ravagée par les dragons.



## FALLOUT 76: WASTELANDERS

ÉDITEUR Bethesda  
GENRE RPG SORTIE Automne 2019  
SUR PS4, Xbox One, PC

Il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis. Ainsi, le *Fallout* multijoueur de Bethesda va enfin avoir des personnages non joueurs (!) et des dialogues avec eux, lors de cette mise à jour gratuite et automnale.



## THE ELDER SCROLLS : BLADES

ÉDITEUR Bethesda  
GENRE Action-RPG SORTIE Automne 2019  
SUR SWITCH

La déclinaison mobile d'*Elder Scrolls* débarque sur Switch avec plusieurs bonnes nouvelles. Tout d'abord, elle sera gratuite, jouable aux Joy-Con et surtout, cross-plateforme ce qui vous permettra de reprendre votre progression effectuée sur mobile.

# CALL OF DUTY MODERN WARFARE

Le reboot d'une des meilleures séries de *Call of Duty* met son mode solo à l'honneur. Nous avons pu découvrir une heure de gameplay inédit.

**ÉDITEUR** Activision **GENRE** FPS **SORTIE** 25 octobre 2019 **SUR** PS4, Xbox One, PC

**L**e jeu *Call of Duty: Modern Warfare 4* reste dans tous les coeurs des amateurs de FPS en général et de *Call of Duty* en particulier. Indiscutablement un des meilleurs épisodes de la série. Pour son retour, la saga revient à ses fondamentaux. Exit donc le tout multijoueur de *Black Ops IIII*. Cette année, *Call of Duty* bénéficiera d'une véritable histoire. Si l'on nous démontre l'an passé que le mode solo n'avait aucun intérêt car trop cher et trop peu joué, la cuvée 2019 prend cette philosophie à contre-pied : «*La liberté créatrice de chaque studio*», nous explique-t-on chez Activision. On se réjouissait de retrouver le mode solo et cette longue séquence de jeu augure du meilleur. Tout d'abord, ce nouveau *Call of Duty* bénéficie d'un tout nouveau moteur 3D. Il était temps. Le résultat se fait sentir : les deux missions dévoilées, la première à Londres et l'autre au Moyen-Orient, sont magnifiques. La séquence Londonienne, celle de l'attaque terroriste, est criante de réalisme, jusqu'à en être presque glaçante, en fait. *De facto*, le jeu vidéo devient une espèce de catharsis dans un monde où tout le monde sait que la violence peut surgir n'importe où, n'importe quand, comme nous l'a expliqué Jacob Minkoff (patron du gameplay de la campagne).

## 50 nuances de gris

Cet épisode se veut par ailleurs être le plus réaliste, le plus authentique. Le jeu est plus sombre, moins manichéen et, pour tout dire, plus mûr. Les développeurs tiennent à impliquer le joueur émotionnellement. Verser une larme dans un FPS, c'est possible ? La seconde mission proposait d'incarner une enfant dont le village est l'objet d'une attaque brutale. Le but des développeurs ? Raconter des histoires humaines et surtout livrer différents points de vue. On incarnera ici plusieurs personnages de chaque camp, afin de découvrir les motivations de chacun, de comprendre leur engagement, de comprendre que ceux qu'on appelle ici «terroristes» sont appelés «soldats de la liberté» ailleurs. De quoi faire réfléchir le joueur. Une expérience étrange quand on parle de FPS, mais qui pourrait bien permettre à cet épisode de livrer une des meilleures campagnes de *Call of Duty*. De quoi retomber amoureux de cet opus, si Infinity Ward parvient à susciter les émotions fortes promises. ♦

**LE JEU EST PLUS SOMBRE, MOINS MANICHEEN, PLUS MÛR. LES DÉVELOPPEURS TIENNENT À IMPLIQUER LE JOUEUR ÉMOTIONNELLEMENT.**





### ZOOM SUR INFINITY WARD

C'est le studio à l'origine de la série *Modern Warfare* que l'on trouve derrière ce reboot. De nombreux anciens du studio seraient d'ailleurs revenus prêter main forte à l'équipe en place. Infinity Ward avait réalisé les épisodes *Ghosts* et *Infinite Warfare*... Pas forcément les meilleurs.

ÇA S'ANNONCE...  
NUL BOF PAS MAL  
SUPER TOP!



CALL OF DUTY  
MODERN WARFARE  
OCTOBRE 20

CALL OF DUTY  
MODERN WARFARE  
OCTOBRE 20

E3



# WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

Dans la famille Blazkowicz, voici les filles, aussi dangereuses que leur père !

**ÉDITEUR** Bethesda **GENRE** FPS **SORTIE** 26 juillet 2019 **SUR** PS4, Xbox One, PC

**L**a fin de *Wolfenstein the New Colossus* nous avait laissé avec un B.J. Blazkowicz en passe de libérer les États-Unis de l'occupation nazie, mais aussi de devenir père. 20 ans plus tard, le héros américain a disparu et Jess et Soph, ses filles jumelles, désormais adultes, partent à sa recherche. Leur enquête les emmène du côté d'un Paris occupé des années 1980 dans une ambiance « Nazi Néon Pulp » bien

marquée. Le gameplay rentre-dedans et musclé du précédent épisode et de retour dans ce FPS nerveux, toujours mûtié d'un peu d'infiltration. Cependant, cette fois-ci, vous n'êtes plus seul. *Youngblood* a été pensé pour être joué à deux, en coopération. S'il est possible qu'une IA prenne le relais de la sœur que vous n'incarnez pas, le mieux est encore de jouer avec un(e) camarade. Les deux sœurs disposent d'un

exosquelette qu'elles vont pouvoir développer de manière différente avec l'expérience et gagner des capacités, comme l'invisibilité. Par ailleurs, les niveaux sont plus ouverts et verticaux que dans les opus précédents, ils encouragent à faire un peu d'exploration pour partir à la recherche de pièces cachées qui permettent de customiser armes et équipements. ♦

# DOOM ETERNAL

Encore plus gore et frénétique, *Doom Eternal* achève la modernisation de la série.

**ÉDITEUR** Bethesda **GENRE** FPS

**SORTIE** 22 nov. 2019 **SUR** PS4, Xbox One, PC

**U**n fois de plus, *Doom* va vous demander de sauver la Terre et ses environs d'une invasion démoniaque, qui passera entre autres par Mars. *Eternal* reprend les bases de l'épisode reboot de 2016, en doublant le nombre de monstres et en poussant le gore encore plus loin. La grosse nouveauté se situe dans l'économie du jeu : pour obtenir des munitions, de la santé ou encore des armures, vous ne pouvez plus compter sur des objets disséminés dans les niveaux. Désormais, il faut fracasser un monstre au corps à corps en réalisant un Glory Kill aux poings, à la tron-



çonneuse ou grâce au tout nouveau lance-flammes. Toute l'essence du jeu s'en trouve bouleversée et s'écarte énormément du *Doom* d'autan. Fini l'époque où vous faisiez un pas de côté lors d'une fusillade de couloir. *Doom Eternal*, c'est une course effrénée et sans pause au cours de laquelle vous affaiblis-

sez les monstres à distance mais venez leur faire un dernier calin au corps à corps. Ajoutez de grosses phases de plateforme totalement sauvagines pour un FPS bourrin et la mutation est totale : *Doom Eternal* est conçu pour être joué à la manette, et les puristes du clavier souris vont souffrir. ♦



# BORDERLANDS 3

Après sept ans sans épisode canonique, *Borderlands* revient en plutôt bonne forme.

ÉDITEUR 2K GENRE Action-RPG SORTIE 13 septembre 2019 SUR PS4, Xbox One, PC

À près notre premier contact avec *Borderlands 3* pendant une longue session de jeu dans l'environnement urbain de la planète Promethea (voir *JVM* n° 221), l'E3 a surtout été l'occasion de voir un troisième personnage à l'œuvre : Moze, qui peut invoquer un mécha surarmé qui la protège pendant un temps. De même, on a pu voir pendant quelques minutes la

planète Eden-6, recouverte de marécages, plus verticale en termes de level design que Prometha ou que Pandora (la planète désertique du jeu original), avec ses habitations et ponts construits sur des arbres. Pour rappel, dans le troisième épisode numéroté, on aura la possibilité de s'enfoncer dans l'espace dans notre vaisseau, *Sanctuary III*. On passera d'une planète

à l'autre de façon plus ou moins linéaire dans un premier temps, avec la possibilité de revenir sur ses pas ensuite, une fois à niveau pour affronter certains défis. Si le jeu adapte son challenge au nombre et au niveau de chaque joueur, individuellement, quand on joue en coopération, en solo, on profitera d'alliés qui pourront venir nous soigner si besoin. ♦

# THE OUTER WORLDS

Quand Obsidian s'envole vers les étoiles, l'ironie n'est jamais loin.

ÉDITEUR Private Division GENRE RPG SORTIE 25 octobre 2019 SUR PS4, Xbox One, PC

**N**e cherchez pas. De toute sa carrière, Obsidian n'a jamais été capable de proposer un jeu à la hauteur des attentes graphiques du moment. *The Outer Worlds*, leur dernier jeu en date, ne déroge pas à cette règle. L'histoire ? Celle d'une humanité qui s'est jetée dans la conquête spatiale, de corporations qui ont pris le pouvoir, et de vous, ce héros tout juste sorti de cryogénération dans un univers qui ne vous a pas attendu. Plusieurs planètes attendent que vous les exploriez et des alliés pourront vous accompagner sur le champ de bataille où tout se règle en temps réel, avec possibilité par exemple de ralentir le temps, etc. Disons-le, l'ombre de *Fallout New Vegas* plane sur ce *The Outer Worlds* en termes de design et de réalisation. Si bien qu'il ne faut pas l'attendre pour sa beauté extérieure, mais plus pour sa liberté d'action, de choix et

de dialogues. En bon fans d'Obsidian, on le suit évidemment de très près, bien conscients des limites de l'expérience qu'il proposera. ♦





# DYING LIGHT 2

Quand un jeu de grimpette se transforme en jeu narratif à choix !

ÉDITEUR Techland GENRE Action-RPG SORTIE Printemps 2020 SUR PS4, Xbox One, PC

**L**e premier *Dying Light* avait plu, tout en se satisfaisant globalement de n'être qu'une version améliorée de *Dead Island*, un des précédents jeux du studio. Cette suite se déroulant dans la dernière ville humaine où se terrent des survivants se veut, elle, plus riche, plus narrative. Certes, Aiden, le héros, court, saute de toits en toits, cogne, esquive, mais il lui est aussi indispen-

sable de demeurer en pleine la lumière. En effet, Aiden est un infecté, combattant sa maladie en se tenant le plus loin possible de l'ombre ou de la pénombre. En attendant son inévitable mutation, il tente de changer le monde, remplissant des missions pour les différentes factions qui règnent dans la ville. La cité, l'ambiance dans ses quartiers ou l'influence du gang choisi subissent tour

à tour des modifications à chaque objectif atteint. Si l'on savait déjà que Chris Avellone était à l'écriture, multipliant les intrigues et choix/consequences sur le monde, on a appris durant cet E3 qu'Olivier Deriviere, le compositeur de *Vampyr* ou de *A Plague Tale: Innocence*, donnerait vie à la bande-son. De quoi s'enthousiasmer encore un peu plus. ♦

# BLAIR WITCH

Profondément enfoui dans la forêt, personne ne vous entendra hurler.

ÉDITEUR Bloober Team GENRE Horreur SORTIE 30 août 2019 SUR PS4, Xbox One, PC



ÇA S'ANNONCE...  
NUL BOF PAS MAL  
SUPER TOP!

**1** 99. Des foules s'amassent dans les salles de cinéma pour voir un petit film d'horreur, tourné en quelques jours avec un budget ridicule et des caméras à main: *The Blair Witch Project*. Adapté plusieurs fois en jeu vidéo point'n click au début des années 2000, les concepts du long-métrage sont ici repris pour un jeu d'horreur. Comme dans le film, on retrouve une caméra à la première personne, un décor unique – la forêt –, du hors-champs, un travail sur la bande-son, des extraits de films à voir et revoir pendant notre traversée. Évidemment, *Blair Witch* arrive après la bataille, alors que l'horreur à la première personne est passée de mode. Cependant, avec son ambiance sombre, sa constante sensation d'isolement – garde forestier, on arpente la forêt avec un chien pour unique compagnon –, ces formes qui apparaissent subitement dans le champ de vision, ce titre développé par Bloober Team (le très dérangeant *Observer*, les moyens *Layers of Fear*) risque de faire bien plus sursauter que leurs précédents titres. En tout cas, on croise les doigts pour que ce soit le cas... ♦



# HALO INFINITE

Montré brièvement l'année dernière, *Halo Infinite* n'en finit pas de se cacher.

**ÉDITEUR** Microsoft **GENRE** FPS **SORTIE** N.C. **SUR** Xbox Scarlett, PC

**D**e toutes les franchises de Microsoft, *Halo* est toujours aujourd'hui la plus respectée, la plus adulée, et ce alors 343 Industries s'est manqué plusieurs fois dans l'exercice de remplacer Bungie. Qu'importe, le studio prépare le retour du héros le plus marquant de la console Xbox, le Master Chief, revenu d'entre les morts par le biais d'une simple cinématique en huis-clos. Bref, tout ce que l'on n'attendait pas d'une licence orientée action. Las. Pire, pour cet E3 2019, Microsoft ne montrera rien de plus, ne dira pas un mot en sus. Oui, la présentation d'*Halo Infinite* a ressemblé trait pour trait à la conférence de Microsoft. Et sur le jeu en lui-même ? Rien, le néant. Impossible de juger de sa qualité

puisque, depuis son annonce, *Halo Infinite* n'en finit pas de décamper dès qu'on tente de l'approcher. Une image ou deux en 2018 – une lande à perte de vue, une jeep Warthog – font penser que ce volet proposera un monde ouvert, ou du moins de grandes cartes à la manière des premiers épisodes, mais rien n'est moins sûr. De même, la voix de Cortana à la fin du trailer indique-t-il son retour – elle est devenue la « grande méchante » –, comme elle cherche à emprisonner le Master Chief pour continuer à transformer l'univers pour qu'il s'accorde à ses vues. Les fans qui ont disséqué le trailer, y vont vu aussi la possibilité que le Master Chief se mette la poursuite de Cortana pour l'emprisonner dans une puce vide.... ♦



ÇA S'ANNONCE...  
NUL BOF PAS MAL  
SUPER TOP!

E3



## CROSSFIRE X

**ÉDITEUR** Smilegate **GENRE** FPS **SORTIE** 2020 **SUR** Xbox One

Star du FPS sur PC en Asie, *Crossfire* se voit accoler un X pour son portage sur Xbox One. Free-to-play opposant deux factions, il n'a cependant pas émerveillé les journalistes occidentaux qui s'y sont essayés.



## RAGE 2: SOULEVEMENT DES SPECTRES

**ÉDITEUR** Bethesda **GENRE** FPS **SORTIE** Juillet 2019 **SUR** PS4, Xbox One, PC

Si *Rage 2* suit sa roadmap (intégration des vers des sables, etc.), l'extension *Soulèvement des Spectres*, à sortir en juillet prochain, proposera une nouvelle histoire et une nouvelle faction. De quoi donner envie de remettre de l'ordre dans le *Wasteland* !



## BATTALION 1944: EASTERN FRONT

**ÉDITEUR** Square Enix **GENRE** FPS **SORTIE** Disponible **SUR** PC

Uniquement disponible sur PC pour le moment, *Battalion 1944* continue de recevoir de nombreuses mises à jour pour tenter de stabiliser et d'améliorer le jeu. Preuve que Square Enix (qui édite) tente de redorer son blason.



## SNIPER GHOST WARRIORS CONTRACTS

**ÉDITEUR** CI Games **GENRE** FPS **SORTIE** 2019 **SUR** PS4, Xbox One, PC

Oublié le monde ouvert du précédent volet, qui a falli avoir la peau de CI Games. Le studio revient à ce qu'il connaît pour cette suite proposant une structure plus proche des derniers *Hitman*, avec missions rejouables à volonté.



CETTE FOIS, IL S'AGIT D'UNE AVENTURE DANS LAQUELLE  
ON PEUT VÉRITABLEMENT INCARNER GOKU AU COURS  
D'AFFRONTEMENTS OU DE DIVERSES ACTIVITÉS ANNEXES.

# DRAGON BALL Z KAKAROT

Après son annonce surprise début 2019, *Dragon Ball Project Z* a enfin dévoilé son titre définitif ainsi que quelques séquences de jeu.

**ÉDITEUR** Bandai Namco **GENRE** Action-RPG **SORTIE** Début 2020 SUR PS4, Xbox One, PC

L'éditeur Bandai Namco a dévoilé pour la première fois *Project Z*, un action-RPG développé par le studio Cyber-Connect2 lors de la finale du Dragon Ball FighterZ World Tour. L'annonce avait forcément fait grand bruit, puisque ce studio est réputé pour son travail sur *Naruto Ultimate Ninja Storm*, une série qui reproduit fidèlement la série d'origine. Mais, cette fois, le projet est d'autant plus enthousiasmant qu'il ne s'agit pas seulement d'un jeu de combat en arène mais d'une aventure durant laquelle on peut véritablement incarner Goku, que ce soit au cours des affrontements homériques qui ont bâti sa légende (ces séquences rappellent quelque peu les épisodes *Xenoverse* à première vue) ou le temps de diverses activités annexes.

## La légende du Sayen

Le protagoniste est ainsi amené à rencontrer de nombreuses figures secondaires de la saga, auxquelles il va devoir rendre différents services pour faire avancer l'intrigue ou simplement obtenir des récompenses et

tisser des liens amicaux. Pour progresser, il doit passer par des phases d'entraînement, mais aussi chasser et pêcher, la nourriture étant un élément central – ce qui n'a rien d'étonnant lorsque l'on connaît le personnage et son appétit gargantuesque. Enfin, si

le jeu suit globalement la trame du manga, l'éditeur a annoncé que certaines quêtes devraient également révéler des points restés mystérieux jusqu'à aujourd'hui. Un argument qui devrait à coup sûr convaincre les fans de la première heure. ♦





ÇA S'ANNONCE...  
NUL BOF PAS MAL  
SUPER TOP!

# FIFA 20

Un autre millésime placé sous le signe du changement dans la continuité ?

ÉDITEUR EA GENRE Sport SORTIE 27 septembre 2019 SUR PS4, Xbox One, PC, Switch

Dans un long communiqué publié en amont de l'E3, EA Sports plastronnait que *FIFA 20* se dotorait d'un «juste équilibre pour proposer une jouabilité accessible et adaptée au niveau de chacun». Une déclaration qui voulait tout et rien dire, mais qui s'est peut-être matérialisée par l'introduction d'un nouveau mode, intitulé Volta, qui permettra de créer sa propre équipe de futsal tout en personnalisant son avatar. La finalité de ce mode étant double : étoffer la

street cred d'une franchise qui, avouons-le, demeure malgré tout un brin plan-plan, tout en rameutant les nostalgiques d'un *FIFA Street* vieux de quand ans ! Mais un *FIFA* ne serait pas un *FIFA* sans son bagage de correctifs annuel. L'idée étant, cette fois-ci, de davantage valoriser les interventions défensives, qui, si elles se révèlent réussies, couperont vraiment l'accélération d'attaquants qui auraient dû ralentir leur effort si ladite action s'était déroulée dans

un match de foot bien réel. Autrement dit : exit les frappes de 30 mètres en pleine lulu dans le cas où la pression défensive aurait été exercée subtilement. De quoi imaginer une moyenne de buts en légère baisse ? Pas forcément, puisque la gestion du gardien, considérée comme « trop efficace » de l'aveu même d'EA Sports, s'est vue lestée d'une sorte de « supplément d'inertie ». Rendez-vous au mois de septembre pour notre verdict balle au pied. ♦



## EFOOTBALL PES 2020

ÉDITEUR Konami GENRE Sport SORTIE 10 septembre 2019 SUR PS4, Xbox One, PC

Non, ce n'est pas une coquille, et oui, vous avez bien lu : Konami a renommé son jeu de foot annuel parce que... On ne sait pas trop. La modélisation des joueurs, ainsi que les animations, ont toutefois été raffinées pour le marronnier choyé par les puristes du ballon rond.



## ROLLER CHAMPIONS

ÉDITEUR Ubisoft GENRE Sport SORTIE 2020 SUR PC

Enfin une simulation du motorball, ce sport ultraviolet popularisé par le manga *Gunnm* ! Ou pas : si *Roller Champions* reprend bien les concepts de l'arène elliptique et d'un ballon à faire passer dans un anneau, l'esprit d'équipe demeurera au cœur du gameplay.



## MARIO & SONIC AUX JEUX OLYMPIQUES DE TOKYO 2020

ÉDITEUR SEGA GENRE Sport SORTIE Novembre 2019 SUR Switch

Les nouvelles disciplines olympiques qui sont le skateboard, le karaté, le surf et l'escalade figurent au menu de cette confrontation épique, à laquelle on peut déjà décerner la médaille d'or du titre le plus laborieux du salon.



## MADDEN NFL 20

ÉDITEUR EA Sports GENRE Sport SORTIE 2 août 2019 SUR PS4, Xbox One, PC

Patrick Mahomes, superstar incontestée du football américain, est donc la nouvelle tête de gondole de la dernière édition du marronnier qui cartonne outre-Atlantique. Notons l'ajout inédit d'un mode Carrière permettant de guider un jeune espoir au sommet.

# WAR THUNDER

## LA MISE À JOUR « IMPERIAL NAVY » EST ARRIVÉE !



DEPUIS LE 29 MAI, LE CÉLÈBRE JEU DE COMBAT MILITAIRE SUR TERRE, SUR MER ET DANS LES AIRS S'EST ENRICHIE DE NOMBREUX VÉHICULES, DONT LES BATEAUX DE LA MARINE IMPÉRIALE JAPONAISE.

**B**aptisée « Imperial Navy », la mise à jour 1.89 de *War Thunder* a largement enrichi et amélioré le contenu du jeu. En premier lieu, on y retrouve pas moins de 24 bateaux de la marine japonaise, comme le croiseur lourd Furutaka, le destroyer Akizuki ou encore le croiseur léger Kuma. La flotte de bateaux japonais a été impliquée dans de nombreuses opérations durant la Seconde Guerre mondiale, que ce soit lors de missions d'évacuation des troupes japonaises (à Guadalcanal) ou d'escorte lors de la bataille de Midway. La mise à jour « Imperial Navy » propose en outre un nouvel hélicoptère de combat, le AH-1S, aussi appelé le « Cobra japonais ». Le AH-1S est, en effet, une version modifiée du modèle américain AH-1F, dotée d'équipements de navigation et électroniques modernes, ainsi que de systèmes permettant de réduire le rayonnement infrarouge du moteur. Son armement se compose d'un canon rotatif M197, et les joueurs peuvent installer des roquettes ou des ATGM. Côté chars, cette mise

à jour ajoute 10 modèles, dont le char français Leclerc S1, le super AMX-30 (une version « premium » du célèbre AMX-30) ou encore le Bradley ADATS, qui lance des missiles guidés détruisant aussi bien les chars que les avions ! Et ce n'est pas fini. Vous trouverez également dans « Imperial Navy » 8 nouveaux avions, dont le bombardier stratégique allemand Messerschmitt Me 264, capable de transporter une charge de bombes de plus de 4 tonnes ! La mise à jour intègre également deux nouvelles cartes, « Smolensk » et « l'île volcanique ». La carte des batailles aériennes « Smolensk » a été créée en référence à la photographie aérienne de Smolensk et de ses environs à l'automne 1941. La carte navale « île volcanique » est un archipel de petites îles rocheuses inspiré du paysage marin autour de la Nouvelle-Zélande. La mise à jour « Imperial Navy » apporte enfin toute une série d'améliorations techniques (liste complète sur le site warthunder.com), notamment sur l'apparence des nuages en configuration graphique « maximum ».



Prenez les commandes du bombardier stratégique allemand Messerschmitt Me 264, capable de transporter plus de 4 tonnes de bombes !



Retrouvez 24 navires de la marine japonaise dans la mise à jour « Imperial Navy ».



POUR TOUTES LES INFORMATIONS, RENDEZ-VOUS SUR  
**WARTHUNDER.COM**



# POKÉMON ÉPÉE ET BOUCLIER

Jouables à l'E3, les deux derniers opus de la licence ont dévoilé de nouvelles subtilités de la région de Galar.

**ÉDITEUR** Nintendo **GENRE** RPG **SORTIE** 15 novembre 2019 **SUR** Switch

**E**n plus des routes traditionnelles, Galar offre des zones en monde ouvert : les Terres Sauvages. À pied ou à vélo amphibie, vous y croisez divers Pokémons sauvages évoluant autour de vous en fonction de l'heure et de la météo. Certains s'enfuiront en vous voyant, vous forçant à progresser accroupis pour les approcher, alors qu'il suffira de siffler pour en attirer d'autres. Il s'agit d'un lieu de rencontre avec les autres joueurs,

dont vous suivrez les activités via des icônes à l'écran. Avec le Comm-Y, vous interagirez avec eux pour des échanges, des combats en ligne et en local, et surtout pour des raids à quatre face à de puissants Pokémons Dynamax !

## Le double effet Dynamax

Ce phénomène propre à la région de Galar confère aux Pokémons une taille colossale et des attaques surpuissantes. Il ne s'active

qu'une fois par combat dans les arènes ou lors des raids, grâce au Poinget Dynamax. Redoutables. Ses effets ne durent que trois tours ! *Pokémon Épée et Bouclier* seront de plus compatibles avec la Poké Ball Plus pour emmener un Pokémon en balade. L'application *Pokémon Home*, prévue pour 2020, servira enfin à transférer les Pokémons de vos autres jeux, à condition que ceux-ci figurent bien dans le Pokédex de Galar ! ♦

# ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS

Avec la formule Évasion île déserte de Nook Inc., démarrez une nouvelle vie sur une île paradisiaque.

**ÉDITEUR** Nintendo **GENRE** Simulation **SORTIE** 20 mars 2020 **SUR** Switch



**D**înes de Koh-Lanta, vos débuts seront spartiates. Vous serez muni du strict minimum, dont un lit de camp et une tente. Rien ne vous empêche de jouer les nomades et de déplacer cette dernière où bon vous semble, y compris sur la plage. Vous pouvez d'ailleurs placer vos objets partout sur votre île et l'agencer librement. Un arbre vous gêne ? Déterrez-le pour le replanter ailleurs !

## Au paradis des artisans

Il faudra désormais fabriquer vos propres fournitures et outils sur l'établi de Tom Nook, en collectant les ressources nécessaires. Une branche et une pierre suffiront ainsi à confectionner une hache rudimentaire pour couper divers types de bûches. À terme, vous apprendrez de nouvelles recettes et vos aménagements ne manqueront pas d'attirer des habitants familiers. Conviez trois amis en local, et jusqu'à sept en ligne, pour vous aider et vous amuser ensemble. Une multitude d'autres détails nous ont aussi emballés : une perche pour franchir une rivière, un appareil photo et même un smartphone aux multiples applications... Autant dire que nos billets d'avion sont déjà réservés ! ♦



# THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

En attendant la suite de *Breath of the Wild*, Nintendo propose une version remaniée de *Link's Awakening*.

**ÉDITEUR** Nintendo **GENRE** Action-aventure **SORTIE** 20 septembre 2019 **SUR** Switch

**P**aru sur GameBoy en 1993, *Link's Awakening* est un épisode un peu à part dans l'histoire de Zelda. Bien sûr, c'est le premier volet à être conçu pour une console portable, mais il se distingue surtout par un ton particulier, illustré par des personnages décalés, et par quelques phases de jeu ici surprenantes, comme les séquences de plateforme vues de profile. Tout cela devrait naturellement être conservé dans cette mouture Switch, même si les graphismes ont été retravaillés de fond en comble. La 2D d'époque laisse donc place à une 3D en haute définition : redécouvrir l'île de Cocolint de cette manière, avec ces couleurs vives et ces traits arrondis, devrait ravir

les connaisseurs comme ceux qui découvrent le jeu pour la première fois.

## Rêve éveillé

La principale nouveauté de ce remake réside dans le système de carelettes, des salles de donjons que l'on gagne en terminant chacun des palais à explorer. Ces carelettes doivent ensuite être assemblées et arrangées pour former un donjon-mosaïque qu'il faut ensuite visiter. On est encore loin d'un véritable Zelda Maker, mais l'on devrait pouvoir obtenir des défis relativement variés en fonction des dispositions choisies. Utiliser des Amiibos de la série Zelda permettra également de débloquer des carelettes supplémentaires. ♦



ÇA S'ANNONCE...  
NUL BOF PAS MAL  
SUPER TOP!



## DAEMON X MACHINA

**ÉDITEUR** Nintendo **GENRE** Action **SORTIE** 19 septembre 2019 **SUR** Switch

Avec ses mechs personnalisables et ses combats épiques, *Daemon X Machina* devrait en outre avoir droit à quelques retouches après la démo récemment mise en ligne sur l'e-shop, pour un résultat que l'on espère explosif.



## CONTRA ROGUE CORPS

**ÉDITEUR** Konami **GENRE** Jeu de tir **SORTIE** 26 septembre 2019 **SUR** PS4, Xbox One, Switch, PC

Les rumeurs d'un nouveau *Contra* sont désormais confirmées, mais ce nouvel épisode semble suivre une voie différente en mettant de côté la traditionnelle vue en 2D et en affichant une ambiance bien plus délirante qu'auparavant.



## NO MORE HEROES 3

**ÉDITEUR** Grasshopper Manufacture **GENRE** Action **SORTIE** 2020 **SUR** Switch

*Travis Strikes Again* était finalement un amusé-gueule en attendant le véritable troisième épisode de *No More Heroes*. Cette fois, le héros otaku fera face à des assassins venus d'une île apparue au large de Santa Destroy.



## RESIDENT EVIL 5 & 6

**ÉDITEUR** Capcom **GENRE** Survival-horror **SORTIE** Automne 2019 **SUR** Switch

La Switch devrait bientôt être le support de choix pour jouer à l'ensemble de la saga *Resident Evil*, puisque, après avoir récemment accueilli une poignée d'épisodes remastérisés, elle va également recevoir les volets 5 et 6, contenus téléchargeables inclus.

# LUIGI'S MANSION 3

Attendu de longue date, *Luigi's Mansion 3* a enfin été montré en détail par Nintendo.

**ÉDITEUR** Nintendo **GENRE** Action **SORTIE** 2019 **SUR** Switch

**A**u cours d'un Nintendo Direct diffusé en septembre 2018, Nintendo a officiellement annoncé la sortie de *Luigi's Mansion 3*. Mais l'édition 2019 de l'E3 a enfin été l'occasion pour l'éditeur de donner plus de détails. Dans cette suite tant attendue, Luigi est encore invité à passer un séjour incroyable. Mais cette fois, pas de manoir suspect : l'hôtel luxueux ici visité a une allure bien plus accueillante. Malheureusement, il s'agit à nouveau d'un piège et le Roi Boo en profite pour capturer Mario et

toute sa clique. Luigi, seul rescapé, doit alors compter sur l'aide du professeur K. Tastroff pour secourir tout ce beau monde.

## Ghostbuster

Le scientifique a d'ailleurs mis au point une nouvelle version de son aspirateur, l'Ectoblast GL-U. Celui-ci peut non seulement aspirer les spectres, mais il également les repousser ou même projeter différents objets. Luigi peut aussi faire appel à Gluigi, une sorte de clone qui vient lui prêter main

forte face aux obstacles qu'il ne peut franchir seul. Gluigi a également la faculté de passer à travers les grilles ; mais il est aussi très sensible à l'eau, qui peut le dissoudre en un rien de temps. Il est à noter que Gluigi peut être contrôlé par un second joueur, comme dans la version 3DS du premier volet. Il est même possible de jouer au mode Tour Hantée jusqu'à huit joueurs simultanément : dans ce mode, votre mission consistera à capturer un certain nombre de fantôme en un temps limité. ♦



## ASTRAL CHAIN

**ÉDITEUR** Nintendo  
**GENRE** Action  
**SORTIE** 30 août 2019 **SUR** Switch

PlatinumGames et Nintendo poursuivent leur collaboration avec un jeu d'action qui paraît plutôt original : ici, le personnage est accompagné d'une Légion, une arme qui se comporte comme un véritable partenaire de combat.



## EMPIRE OF SIN

**ÉDITEUR** Paradox Interactive  
**GENRE** Stratégie **SORTIE** Printemps 2020  
**SUR** Switch, PS4, Xbox One, PC

Après deux jeux pour mobiles, le studio du couple Romero travaille sur un titre également prévu pour consoles. Une production inspirée par les films noirs, qui visite le milieu de la pègre dans le Chicago des années 1920.



## MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: THE BLACK ORDER

**ÉDITEUR** Nintendo  
**GENRE** Action-RPG  
**SORTIE** 19 juillet 2019 **SUR** Switch

Développé par la Team Ninja, le troisième volet de l'action-RPG Marvel Ultimate Alliance réunit de nouveau les célèbres héros et vilains contre Thanos, alors que celui-ci tente de s'approprier les Pierres d'Infini.



## PANZER DRAGOON REMAKE

**ÉDITEUR** Forever Entertainment  
**GENRE** Jeu de tir  
**SORTIE** Automne 2019 **SUR** Switch

Le jeu de tir culte de la SEGA Saturn va avoir droit à une remise au goût du jour et sa suite, *Panzer Dragoon Zwei*, devrait connaître le même traitement. Outre les graphismes, le système de visée devrait aussi être réajusté.



# FIRE EMBLEM THREE HOUSES

Dans ce volet, le joueur devient professeur de toute une classe de combattants.

**ÉDITEUR** Nintendo **GENRE** Tactical-RPG **SORTIE** 26 juillet 2019 **SUR** Switch

**A**vec ce volet, *Fire Emblem* tente de mêler les concepts usuels de la franchise à ceux de *Persona*... mais vus du côté de l'enseignant. Après avoir été sauvé de la mort par un pouvoir qui se manifeste en lui, Byleth (Homme ou Femme, c'est au choix du joueur), le protagoniste, devient professeur et va enseigner dans l'une des trois maisons du jeu: Aigles de jais, Lions de saphir ou Cerfs d'or, entraînant et formant ses membres en distribuant des points d'instruction. Il faudra cependant faire attention à bien gérer le calendrier – cours, examens –, sous peine de fatiguer les étudiants. En plus d'errances dans le monastère de Garreg Mach en 3D temps réel, des activités secondaires encore non précisées s'inviteront pour créer du lien entre le héros

et ses étudiants. S'il se révèle assez original par cet aspect social, *Fire Emblem : Three Houses* l'est aussi durant les empoignades.

## Un zest de magie

Évidemment, *Fire Emblem* oblige, on retrouve la plupart des concepts originaux de la série comme le tour par tour, la mort permanente, etc. Cependant, les développeurs ont intégré la possibilité de remonter le temps, de recommencer un tour, grâce au pouvoir alloué à Byleth par Sothis, une fille draconique. Limité en utilisation, ce pouvoir, proche de celui du héros d'*Into the Breach*, pourrait permettre d'outrepasser la toujours frustrante mort permanente. ♦



E3



## TRIALS OF MANA

**ÉDITEUR** Square Enix **GENRE** Action-RPG **SORTIE** Début 2020 **SUR** Switch

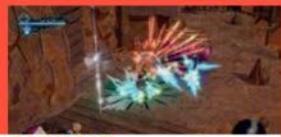
*Trials of Mana* n'est peut-être sorti que tout récemment en Occident grâce à la compilation *Collection of Mana*, il aura néanmoins droit à un remake intégral, visiblement bien plus beau et travaillé que celui de *Secret of Mana*.



## THE LAST REMNANT REMASTERED

**ÉDITEUR** Square Enix **GENRE** RPG **SORTIE** Disponible SUR Switch

Avec son approche très stratégique des combats, *The Last Remnant* avait désorienté certains joueurs lors de sa sortie originale. Toujours intéressant, plein d'options (yvette X2), cette version Switch ravira les fans de RPG.



## ONINAKI

**ÉDITEUR** Square Enix **GENRE** RPG **SORTIE** 22 août 2019 **SUR** PS4, Switch, PC

Troisième jeu de Tokyo Factory (*I Am Setsuna*), *Oninaki*, dirigé par le créateur de *Chrono Trigger* et *Parasite Eve*, est un action-RPG où, dans un monde où la résurrection est une réalité, on interprète un bourreau... intrigant.



## THE WITCHER 3 : WILD HUNT

**ÉDITEUR** CD Projekt **GENRE** Action-RPG **SORTIE** 2019 **SUR** Switch

S'il ne tournera qu'en 540p en nomade, et en 720 en docké, ce *The Witcher 3* en version intégrale tiendra sur une cartouche de 32 Mo, sans téléchargement supplémentaire : un véritable exploit. Ce sera évidemment moins joli que sur PC... ♦

F1



**F1 2019**  
THE OFFICIAL VIDEOGAME

ÇA S'ANNONCE...  
NUL BOF PAS MAL  
SUPER TOP!

# F1 2019

Si le championnat actuel n'est pas vraiment spectaculaire, ce *F1 2019* risque bien de l'être, lui !

**ÉDITEUR** Codemasters **GENRE** Course **SORTIE** 29 juin 2019 **SUR** PS4, Xbox One, PC

**C**omme à son habitude, Codemasters continue année après année d'améliorer son jeu de course fétiche. Cette cuvée 2019 ne va pas déroger à la règle, puisqu'elle voit l'apparition du championnat cadet : la Formule 2. Un ajout qui densifie un mode solo déjà extrêmement riche puisque l'on devra commencer dans des monoplaces bien moins vigoureuses. Pour rendre *F1 2019* encore plus réaliste, les équipes de développement ont également retravaillé les aspects graphique et sonore,

avec d'un côté un éclairage remanié et de l'autre un bruit de moteur qui passe encore un cran au-dessus. Du tout bon pour l'immersion, donc.

## En multi toute !

Pour garder une communauté vivante, il faut un mode multijoueur solide qui permette à tous les profil de prendre leur pied. Codemasters l'a bien compris et a appliquée une fois de plus quelques gros changements à son multijoueur. On peut notamment voir

l'apparition d'événements hebdomadaires qui permettent de faire durer le plaisir, grâce à des épreuves programmées par le développeur, ou bien d'un rang quelque peu remanié. Mais la plus grosse nouveauté de cette édition est bien toute la partie customisation. On pourra enfin, dans un *Formula 1* de Codemasters, modifier la livrée d'une monoplace pour pouvoir poser ses couleurs préférées en ligne. Bref, *F1 2019* promet d'être l'un des meilleurs jeux de course de cette année. Une fois de plus, dira-t-on. ♦



## TRIALS RISING: MEDIEVAL MOTOR MAYHEM

**ÉDITEUR** Ubisoft **GENRE** Course **SORTIE** Juillet 2019 **SUR** PS4, Switch, Xbox One, PC

Ubisoft a annoncé un gros contenu pour la saison 2 de *Trials Rising: Medieval Motor Mayhem*. Au programme, dès juillet : des skins de moto, des tenues de pilote, des accessoires et diverses célébrations.



## TT ISLE OF MAN 2

**ÉDITEUR** BigBen **GENRE** Course **SORTIE** 2020 **SUR** PS4, Xbox One, PC

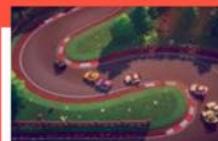
Bien sûr dû être content du premier essai avec Kylotonn, puisqu'ils repartent sur l'île de Man. On nous promet un tracé encore plus fidèle et des sensations de conduite améliorées. On espère bien !



## FORZA HORIZON 4 LEGO SPEED CHAMPIONS

**ÉDITEUR** Microsoft **GENRE** Course **SORTIE** Disponible **SUR** Xbox One, PC

Un mariage encore plus étrange que l'extension *Hot Wheels* de *Forza Horizon 4*. Néanmoins, ça fonctionne, avec des environnements complets faits de briques et des véhicules transformés pour l'occasion. Miami, la LEGO Senna !



## CIRCUIT SUPER STARS

**ÉDITEUR** Square Enix **GENRE** Course **SORTIE** 2020 **SUR** PS4, Switch, Xbox One, PC

Vous aimiez les jeux de course d'il y a 25 ans en vue de dessus ? Cela tombe bien, car Square Enix proposera en 2020 un petit jeu de course quelque peu rétro, dans lequel sont mélangés précision et conduite et pit stop stratégique.



# WAY TO THE WOODS

Il n'y a pas que *Gears 5* et *Halo Infinite* qui ont animé la conférence Microsoft, nous avons aussi eu droit à cette petite perle indé.

ÉDITEUR Team 17 GENRE Aventure SORTIE 2020 SUR Xbox One, PC

**J**adis prévue pour courant 2019, cela faisait plusieurs mois que la balade champêtre *Way to the Woods* n'avait pas donné de ses nouvelles. C'est désormais chose faite via un trailer diffusé pendant la conférence Microsoft. Pour rappel, il est question d'un cerf adulte égaré et son faon qui doivent rejoindre leur coin de forêt. Leur ligne de conduite est de toujours suivre la lumière, rien que la lumière, dans ce monde où les humains semblent avoir purement et

simplement disparu. *Way to the Woods* se donne des allures de quête initiatique où la mélancolie ambiante ne sera interrompue que par de rares télescopages avec d'autres animaux, façon *Les Animaux du Bois de Quat'sous* pour celles et ceux à qui cela évoque encore quelque chose. De fait, certains desdits animaux se révèleront pacifiques, d'autres belliqueux, occasionnant ainsi des courses-poursuites où vous devrez couvrir votre progéniture des attaques de

loups/chiens errants en plein cœur d'une ville abandonnée. Vos bois ne seront pas en reste, ces derniers servant par exemple à fouiller ou briser certains éléments du décor pour bénéficier de mignardises (spéciale dédicace à la destruction du distributeur de boissons). Si *Way to the Woods* retient notre attention, c'est aussi parce qu'il distille ici et là comme un parfum de magie. Ne reste qu'à attendre l'année prochaine (pour de vrai ?) pour voir de quel bois nos cerfs se chauffent. ♦



## ORI AND THE WILL OF THE WISPS

ÉDITEUR Microsoft GENRE Plateforme  
SORTIE 11 février 2020 SUR Xbox One, PC

Loin d'être une simple « caution indie » de Microsoft, *Ori* signe son grand retour. Première innovation à souligner : l'ajout d'un grappin, qui est définitivement devenu l'accessoire le plus « in » de cette génération de metroidvanias.



## SPIRITFARER

ÉDITEUR Thunder Lotus Games  
GENRE Aventure  
SORTIE N.C.  
SUR PlayStation 4, Xbox One, PC, Switch

Ceux qui ont la larmichette facile, s'abstenir. Malgré sa palette graphique douceurée et pastel, le jeu teinté de gestion de Thunder Lotus propose d'incarner rien de moins qu'une... passeuse d'âmes vers l'au-delà.



## 12 MINUTES

ÉDITEUR Annapurna Interactive  
GENRE Aventure  
SORTIE 2020  
SUR Xbox One, PC

Nomada (ne pas confondre avec le Nomada Studio auteur de *GRIS*) signe là un huis clos tendu dans lequel le héros devra mettre à profit une boucle temporelle pour disculper sa femme d'un crime qu'elle n'a pas (?) commis.



## RPG TIME: THE LEGEND OF WRIGHT

ÉDITEUR Desk Works  
GENRE RPG SORTIE 2020  
SUR Xbox One, PC, iOS, Android

Avec son style « gribouillé à la main » par un élève qui s'ennuierait en cours d'histoire, *The Legend of Wright* capte l'attention. Reste à jauger sur pièces l'inventivité de ce porte-monstre-trésor des Japonais de Desk Works.

QUAND  
VOUS REFERMEZ  
UN   
**MAGAZINE**  
UNE NOUVELLE VIE  
S'OUVRE À LUI.

---

EN TRIANT VOS JOURNAUX,  
MAGAZINES, CARNETS, ENVELOPPES,  
PROSPECTUS ET TOUS VOS AUTRES  
PAPIERS, VOUS AGISSEZ POUR UN MONDE  
PLUS DURABLE. DONNONS ENSEMBLE  
UNE NOUVELLE VIE À NOS PRODUITS.

[CONSIGNESDETRI.FR](http://CONSIGNESDETRI.FR)

---

CITEO

Le nouveau nom d'Eco-Emballages et Ecofolio



# KONAMI

FÊTE SES 50 ANS !

## HISTOIRE

*La naissance  
de Konami  
au Japon!*

## EXCLU

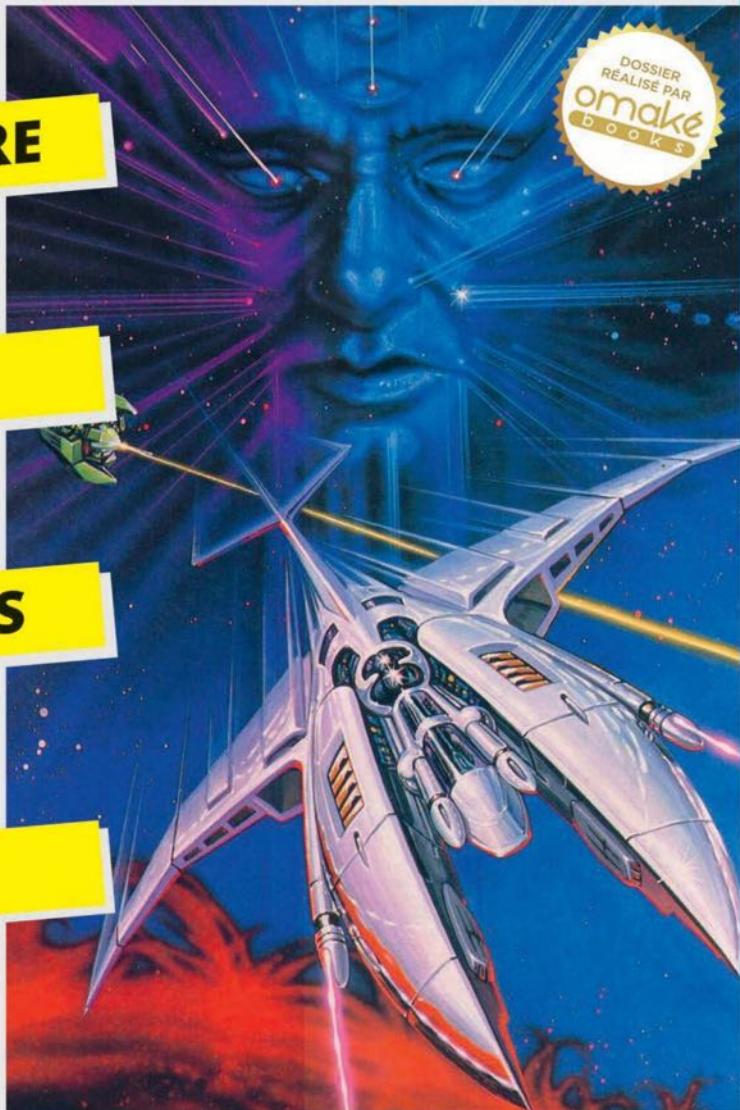
*Les 50 jeux  
qui ont fait  
Konami!*

## REVIEWS

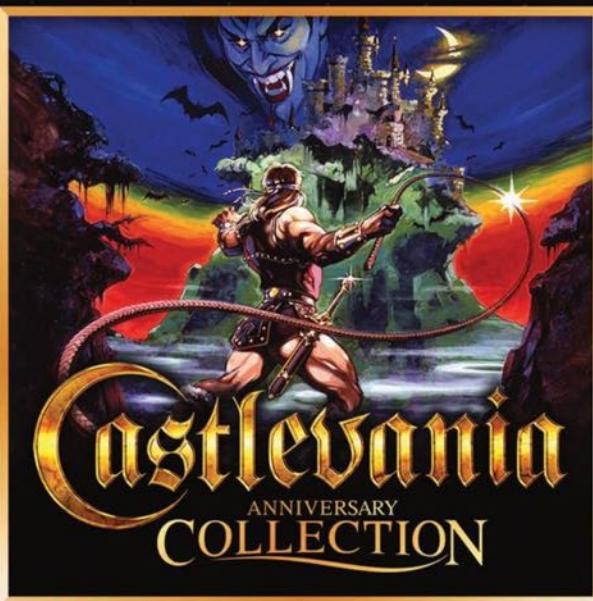
*Les compil'  
Anniversary  
passées au  
crible!*

## SCOOP

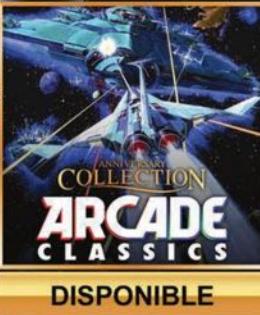
*La PC Engine  
Mini!*



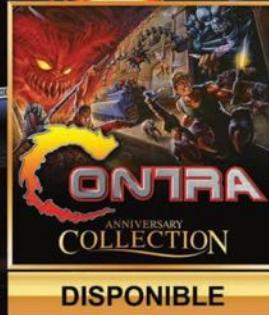
KONAMI



DISPONIBLE MAINTENANT



DISPONIBLE



DISPONIBLE

Retrouvez toute l'action Rétro !

EXCLUSIF : EBOOK INCLUS



© 1997 Family Logos, "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.  
Konami Deck™ and the Konami Deck logo are registered trademarks of Konami.  
© 2014 Valve Corporation. All rights reserved. Steam and the Steam logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation.  
Xbox One and the Xbox logo are trademarks of Microsoft Corporation and are used under license from Microsoft.

© Konami Digital Entertainment



# L'HISTOIRE DE KONAMI

## LES PREMIÈRES ANNÉES D'UN GÉANT !

On connaît tous Konami. Tout gamer aguerri expliquera qu'il s'agit d'un acteur majeur de la playhistoire avec des hits comme *Gradius*, *Contra*, *Dance Dance Revolution*, *Castlevania*, *Metal Gear Solid* ou encore *PES*! Mais, outre ces grandes lignes, que sait-on au juste de ses véritable débuts ? À l'occasion des 50 ans de Konami, revenons sur la genèse méconnue de ce géant japonais.

Il est en 1940, le Japonais Kagemasa Kōzuki a rapidement trouvé, après avoir obtenu son diplôme, un poste dans l'industrie de la musique. Pendant quelques années, il est ainsi employé dans la filiale d'Osaka de la société Nihon Columbia, alors connue pour être la toute première maison de disques de l'histoire du Japon. Kōzuki est chargé de la réparation et de la vente de jukebox, généralement fournis avec une large sélection de disques vinyles. Parmi ses collègues, on trouve un certain Tatsuo Miyasako. Les deux hommes aiment leur travail mais, très vite, se sentent à l'étroit. Ambitieux, ils n'ont pas pour vocation de rester employés toute leur vie. Fin 1968, ils décident de quitter leur emploi chez Nihon Columbia afin de créer leur propre société. Dans leur projet, ils sont immédiatement rejoints par Yoshinobu Nakama, ex-vendeur de disques dans une boutique d'Osaka.

Ainsi, le 21 mars 1969, ils fondent à Ōsaka la Hōnan Denshi Kōgyō, une société spécialisée dans la réparation et la vente de jukebox, ainsi que la diffusion de disques vinyles. Hōnan Denshi Kōgyō est le nom officiel de l'entity légale, mais les trois copains ont pris l'habitude de parler d'eux sous un autre nom : Konami.

### NAISSANCE DE KONAMI

Konami est l'acronyme du nom des trois camarades : KOZUKI (Kagemasa), NAKAMA (Yoshinobu) et MIYASAKO (Tatsuo). Ce n'est que le 19 mars 1973, que les trois compères décident d'oublier la marque Hōnan Denshi Kōgyō pour reconstituer leur entreprise sous un nouveau statut et sous l'appellation officielle Konami Kōgyō (Konami In-

dustry Co.,LTD). Si ce nom « Konami » est adopté, c'est aussi parce qu'à l'oreille, les fondateurs trouvent qu'il sonne bien. En japonais, il peut, par exemple, être traduit par « petite (ko) vague (nami) ». Kōzuki expliquera d'ailleurs, au cours de plusieurs interviews, avoir été séduit par cette interprétation phonétique, arguant que pour « s'installer dans la durée, il valait mieux agir par petites vagues régulières, plutôt que de tout casser sur son passage, avec une déferlante... » (par opposition aux mots « ônami/tsunami »).

Un tel changement d'identité s'explique aussi par la volonté des trois associés de passer à la vitesse supérieure et d'élargir leurs activités : outre le marché de la musique, ils veulent désormais prendre part au business florissant et porteur des salles de jeu. Bien entendu, en 1973, il n'est pas encore question de jeux vidéo, ces derniers n'étant encore qu'à leurs balbutiements. Dans ces salles de jeu, ce sont les flippers, les jeux électroniques de fléchettes et autres machines ludiques électromécaniques qui sont pris d'assaut. Et parmi les premiers engins créés par Konami, on trouve des jeux de roulettes électroniques utilisant des ampoules clignotantes. On retiendra notamment *Piccadilly Circus*, un modèle pour enfants permettant de gagner des jetons à échanger contre des friandises, qui rencontre un très important succès.

### LES JEUX SONT FAITS !

Ce n'est que deux ou trois ans plus tard (1975) que le Japon connaît sa première folie pour les jeux vidéo. Le célèbre *Breakout* d'Atari cartonne dans les cafés et les salles de jeu. Il est rapidement copié par tous les acteurs





concurrence est rude et que les casse-briques se comptent désormais par dizaines. En outre, comment nie le fait qu'il ne s'agit généralement que de vulgaires copies difficiles à distinguer les unes des autres? Bien souvent, seul le critère du prix des PCB pousse les salles à opter pour un casse-briques plutôt qu'un autre. Bref, Konami a des difficultés à s'imposer dans ce capharnaüm vidéoludique. L'année suivante, en juin 1978, la société persiste avec *Super Destroyer*, utilisant cette fois un microprocesseur pour rendre le jeu un peu plus riche et complexe. Elle en attend beaucoup, même si l'originalité de *Super Destroyer* ne saute malgré tout pas aux yeux, hormis quelques détails aujourd'hui insignifiants.

Alors, succès ou échec pour *Super Destroyer*? Le couperet ne tarde pas à tomber. Diffusé pratiquement au même moment, *Space Invaders* éclipse totalement *Super Destroyer*. Si Konami souffre, les joueurs respirent: enfin autre chose qu'un casse-briques! Konami et les autres constructeurs l'ont bien compris: sayonara les casse-briques, bienvenue les envahisseurs! Les ingénieurs d'Osaka étudient et analysent la PCB de Taito pour produire au plus vite leur version de *Space Invaders*. En janvier 1979, en pleine effervescence mondiale pour le hit de Tomohiro Nishikado, Konami propose finalement *Space King*. Ce dernier surfe sur la folie et remporte de fait un succès honorable. Mais, là encore, ne tournons pas autour du pot: Konami ne propose qu'une simple copie à peine déguisée. Certes, le vaisseau spatial contrôlé par le joueur dans l'œuvre originale prend, chez Konami, l'apparence d'un tank. Les envahisseurs n'ont également pas tout à fait le même aspect. Mais pour le reste, c'est kif-kif! Même l'ambiance sonore, les bruitages de tirs ou de la soucoupe bonus étant calqués sur la bande-son de Taito.

Une question s'impose alors: les fondations de l'empire Konami ne seraient-elles composées que de copies et de clones? Oui, on peut le dire. Cependant, jugeons avec le recul qui s'impose, car il convient de rappeler qu'à cette époque, l'industrie du jeu vidéo au Japon est encore un véritable far west où tout reste à faire. De 1975 à 1983, au Japon, l'anarchie est la plus totale dans le monde vidéoludique: tout le monde copie tout le monde. Il faudra de nombreux conflits et de retentissants procès pour que le pays mette progressivement un peu d'ordre dans ses pratiques, et ce seulement à partir de 1979, 1980... C'est d'ailleurs dans ce chaos et cette ébullition que de très nombreuses sociétés japonaises,

de l'industrie, qui inondent alors le marché. Konami surfe évidemment sur la vague en réalisant et commercialisant (par le biais de la société de distribution Lejac, qui reste un partenaire privilégié jusqu'en 1981) son propre casse-briques nommé *Block Yard* (1977), puis *Destroyer* (1977). Ces deux derniers ne renvoient qu'un succès mitigé. Il faut dire que la

aujourd'hui très connues et respectables, débutteront leurs activités. Konami n'a ainsi pas fait exception à la règle et a, comme tous les autres, appris en copiant les œuvres d'autrui. Mais le temps où ses propres jeux seront copiés à leur tour est pour bientôt...

#### DANS LES RÈGLES DE L'ART...

Konami réalise qu'il est important pour la pérennité de l'industrie de rallier les syndicats du jeu vidéo qui militent alors très activement pour l'établissement de règles communes. Dès la seconde moitié de l'année 1979, Konami s'engage à fonctionner différemment. Déرسés, plutôt que de réaliser sans autorisation des clones de jeux à succès, Konami décide d'acheter des licences auprès de développeurs concurrents, afin de pouvoir utiliser pour son compte des concepts inventés par d'autres. Ainsi, *Car Chase* (été 1979) est un clone officiel du célèbre *Head On* de SEGA. Konami achète en outre les droits de *Space Invaders Part II* chez Taito (1979) ou de *Galaxian* (1979) auprès de Namco. Étant donné le succès international de ces trois titres, on imagine aisément que les retombées pour Konami sont excellentes.

Kōzuki a bien conscience que sa société, depuis ses débuts, dépend de la créativité d'autrui et qu'en l'état, elle est vouée à vivre aux crochets des autres. Et maintenant qu'elle fait les choses dans les règles, elle est dans l'obligation de reverser une partie significative de ses revenus aux ayants droit. Kōzuki souhaite-t-il rester un suiveur pour le restant de sa carrière? Indéniablement, non. L'envie de devenir, lui aussi, un créateur, à qui l'on achèterait des licences insolites et créées en interne, devient de plus en plus prégnante.

**TIME PILOT**

**CAN YOU REACH A.D. 2001 ?!**

Control your plane with 3-way joystick and destroy the enemies using shooting button. The enemy Mother-ship appears on the screen after 50 enemies attacked on you. You can move to the next stage destroying the Mother-ship by firing 7 shots against it.

YOU NEED 7 BULLETS TO DESTROY IT. THEN YOU CAN TIME-SLIP TO THE NEXT AGE.

enemy squad

COMMAND ship

SOS

parachute

1000-5000 PTS FOR SAVING THEM

2000 PTS FOR QUICK DESTROYING ALL THE PLANES OF SQUAD

ZIG ZAG \*\*\*

1st stage the age of Egypt - 1000 - 1  
Enemies are Egyptian fighters and ready Mother-ship. Be careful of enemies' arrows and projectiles. 2nd stage the age of Greece - 1000 - 1  
Enemies are Greek fighters, mobile base borders, and mobile base borders. You need to fire 7 shots against the border of the border from mobile base borders. You need to fire 4 shots against mobile base border to destroy it.

1st stage the age of Roman - 1000 - 1  
Enemies are Roman fighters and ready Mother-ship. Be careful of enemies' arrows and projectiles. 2nd stage the age of Roman - 1000 - 1  
Enemies are mobile base borders and mobile base borders. You need to fire 4 shots against mobile base borders to destroy it.

1st stage the age of Hellenic - 1000 - 1  
Enemies are Hellicenic fighters and ready jet plane/Mother-ship. Be careful of enemies' arrows and projectiles. 2nd stage the age of Hellenic - 1000 - 1  
Enemies are jet fighters and ready jet plane/Mother-ship. You need to fire 4 shots against jet plane to destroy it.

1st stage the age of L.P.O. - 1000 - 1  
Enemies are L.P.O.s and ready one Mother-ship. Be careful not to be destroyed by two kinds of attacks from UFO.

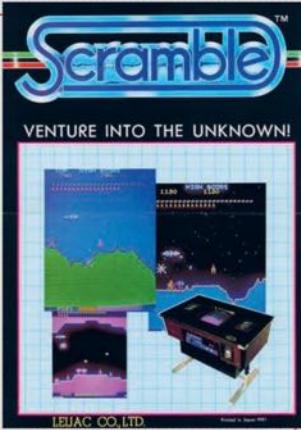
82-0226

Dès la fin 1979, Konami se lance donc dans le développement de jeux originaux ou propose des visions personnelles de ce qui existe déjà. Ainsi, on peut mentionner le cas de *Maze* (janvier 1980) ou encore de *Kamikaze* (mai 1980). Et, là, enfin, le rêve de Kōzuki se réalise ! À la sortie de *Kamikaze*, plusieurs sociétés américaines sont séduites par la qualité du titre. Parmi les prétendants, il y a l'éditeur Stern Electronics, qui négocie les droits d'exploitation du jeu pour les États-Unis. Là-bas, *Kamikaze* est renommé *Astro Invader* et rencontre un important succès. Pendant deux ans, jusqu'à la fin 1982, Stern Electronics devient le distributeur de Konami, avant que ce dernier ne se décide à tout faire lui-même (hormis quelques titres distribués par SEGA, Century ou Interlogic en 1982 et 1983), par le biais d'une succursale américaine, Konami of America (fondée à la fin 1982).

#### **SCRAMBLE FAIT MOUCHE !**

Ce qui va véritablement propulser Konami dans les étoiles, c'est la sortie, en mars 1981, d'un jeu révolutionnaire et particulièrement bien conçu : *Scramble* ! Il s'agit de l'un des premiers shoot them up de l'ère moderne. En effet, le joueur contrôle un vaisseau dans des décors filant de gauche à droite, par le biais d'un scrolling horizontal fluide et imposé. Cependant, contrairement à pratiquement tout ce qui se fait alors, les décors colorés présents ne sont pas là pour seulement faire joli. Il faut désormais les éviter, slalomer entre les buildings, franchir des sommets sans se crasher, etc. Outre le scrolling permettant de traverser d'immenses aires de jeu aux décors variés, l'autre originalité réside dans le fait que le joueur dispose désormais de deux boutons d'action : un pour les tirs conventionnels et un autre pour les bombes air-sol ! Ces dernières ont une courbe de chute définie et demandent ainsi une certaine dextérité de la part du joueur pour atteindre les cibles (et surtout les bornes de fuel). Novateur et original pour l'époque, *Scramble* fait très forte impression en Occident dès le mois de janvier 1981, lors de sa première apparition dans un salon professionnel à Londres.

Il faut en outre reconnaître que le timing de sortie de *Scramble* ne pouvait pas être meilleur. Parce que deux mois plus tôt (décembre 1980) est sorti, aux États-Unis, un autre shoot them up qui est immédiatement devenu un hit renversant, *Defender* de la société Williams. Les deux titres sont des shoot them up à défilement horizontal, mais leur gameplay est fondamentalement différent. Leur complémentarité s'avère une aubaine pour les gérants de salles d'arcade, qui collent les deux bornes côté à côté pour encore plus d'efficacité. En quelques semaines, la demande est telle que la société Konami ne peut honorer toutes les commandes. Aux États-Unis, la société Stern Electronics se frotte les mains



devant ce succès inédit. Rapidement, Konami connaît ses premiers véritables soucis liés à la copie. Cette fois, c'est donc à Kōzuki d'être copieusement copié ! *Scramble* est tant adulé que les éditeurs désireux de reproduire le jeu officiellement seront aussi nombreux que ceux qui, sans vergogne, le cloneront sans autorisation.

## PENTARÔ, LA PREMIÈRE MASCOTTE DE KONAMI

Au cours de ses 50 années d'histoire, la société Konami a mis en avant des dizaines de personnages plus ou moins charismatiques pour la représenter. La toute première mascotte de Konami n'est arrivée qu'en 1983. Il s'agit du pingouin Pentarô. C'est lui qui figurait pendant des mois, voire des années, sur toutes les publicités de la société.

Le nom Pentarô est la combinaison phonétique du mot « penguin » (pingouin, en japonais) et « tarô », un suffixe très courant dans les prénoms masculins japonais de l'époque. Alors, même si vous le voyez parfois orthographié « Pentarou », sachez que cela se prononce « Pen-ta-ro ».



devant ce succès inédit. Rapidement, Konami connaît ses premiers véritables soucis liés à la copie. Cette fois, c'est donc à Kōzuki d'être copieusement copié ! *Scramble* est tant adulé que les éditeurs désireux de reproduire le jeu officiellement seront aussi nombreux que ceux qui, sans vergogne, le cloneront sans autorisation.

#### **KONAMI S'ENVOLE**

*Scramble* est un déclic pour Konami. Avec un seul jeu, Konami entre définitivement dans la cour des grands. Désormais, toutes ses nouveautés sont attendues, observées et surtout désirées. À partir de 1981, la société de Kōzuki va enchaîner les hits. *Frogger* (août 1981), certainement inspiré de *Freeway* (Activision), est un jeu dans lequel une famille de grenouilles doit traverser de nombreux obstacles (routes, rivières) pour rejoindre sa « maison ». Suit rapidement le très mignon *Pooyan* (octobre 1982), qui bien que très différent de *Pac-Man*, possède néanmoins les mêmes ambitions, à savoir séduire un public plus familial et féminin pour le faire venir dans les salles d'arcade (ayant généralement mauvaise réputation). Avec sa mise en scène originale et ses graphismes

résolument «kawaii», Pooyan est un véritable hit au Japon. Le mega hit *Time Pilot* (novembre 1982) vient conclure une année 1982 tonitruante. *Time Pilot* est un shoot them up à scrolling multidirectionnel libre (le joueur peut se déplacer absolument partout, donnant une belle impression de liberté) avec un concept original puisque le joueur contrôle un avion devant réduire à néant plusieurs menaces militaires, à des époques différentes. Ainsi, il doit d'abord abattre des biplans lents et peu menaçants avant de voir les technologies évoluer au fil des stages. Lors du dernier niveau, il est même amené à combattre des vaisseaux du futur, a priori plus évolutifs que son (désormais) vieux coucou!

Comment ne pas citer *Track & Field* (octobre 1983), lui aussi, devenu un immense classique du jeu vidéo, qui a fait la joie de milliers de joueurs lors de parties compétitives dans les salles d'arcade? C'est d'ailleurs sûrement *Track & Field* qui a démocratisé le concept du «bourrinage de boutons», déroulé absolument dans les salles d'arcade du milieu des années 1980... Dans un autre domaine, *Yie Ar Kung-fu* (janvier 1985) a également marqué son époque. C'est surtout au Japon que ce dernier conserve ses plus grands fans. *Yie Ar Kung-fu* est, en effet, bien avant *Street Fighter*, le jeu qui a ouvert la voie au genre VS. Fighting. Certes, il s'inspire très certainement de *Karate Champ* (Data East, juin 1984), qui proposait déjà des duels de karaté, mais ses combattants peuvent sauter et sont indéniablement plus rapides, plus vifs et plus maniables. Sans oublier les nombreuses commandes cachées à découvrir pour réaliser certaines attaques. *Yie Ar Kung-fu* de Konami est l'un de ces titres que l'on oublie trop souvent de citer lorsqu'on retrace l'histoire du VS. Fighting...

#### KONAMI CHERCHE DU BUSINESS ET TROUVE

On pourrait continuer très longtemps à énumérer les hits développés par Konami au milieu des années 1980. *Twin Bee*, *Circus Charlie*, *Gradius*, *Salamander*, *Contra*... La liste est tellement longue! C'est bien simple, à partir de 1982, tout semble réussir

*The moment of excitement has turned into a Video game.  
(This is the real Sport!)*



à la société de Kagemasa Kōzuki. Au point qu'en octobre 1984, la marque fait son entrée dans la deuxième section de la bourse d'Osaka. Cette bonne santé économique et créative donne du baume au cœur des dirigeants de l'entreprise qui continuent de chercher des voies de développement pour étendre leur cercle

## LE KONAMI CODE

Haut-Haut-Bas-Bas-Gauche-Droite-Gauche-Droite-B-A-Start. Cette formule, telle une prière, était connue par tous les joueurs possédant un jeu Konami. L'utilisation de ce code provoquait différents effets selon les titres. De l'armement maximum à l'ajout de dizaines de vies, il venait en aide aux gamers les moins doués. Parfois, Konami a été taquin, comme dans *Gradius III* où le Konami code a pour effet de... détruire le vaisseau du joueur! Ce code est devenu un mème, au point d'être utilisé en clin d'œil caché dans des dizaines d'autres titres (éditeurs différents), sur des sites Internet, voire mentionné dans des films, des séries, etc. D'ailleurs, comment est né ce fameux code? La légende veut que ce soit Kazuhisa Kishimoto, responsable du portage Famicom de la borne *Gradius* en 1985, qui en ait eu l'idée. Trouvant que le jeu était trop ardu, il aurait programmé un cheat code (que l'on utilisait sur un écran de pause) permettant d'obtenir tout de suite l'armement le plus puissant. Ainsi, il pouvait réaliser son travail plus facilement. À l'époque, jamais il n'avait pensé que d'autres viendraient utiliser ce code et l'a donc laissé dans son programme. Aujourd'hui, les historiens se demandent à juste titre comment ce code s'est retrouvé dans tous les magazines et dans toutes les cours de récréation. Affaire à suivre...



d'influence. Et dans sa démarche de diversification, Konami lorgne, à partir de 1982, les consoles... D'ailleurs, si la firme nipponne a ouvert une succursale aux États-Unis, c'est également pour pénétrer ce marché qui a pris une telle importance outre-Atlantique que plus personne ne peut l'ignorer.

En 1982, Konami of America se lance dans une nouvelle aventure, en débutant le développement d'une première cartouche : l'adaptation d'un shoot them up à scrolling horizontal sorti quelques mois plus tôt dans les salles d'arcade, *Strategy X*. Le support choisi pour accueillir ce logiciel est logiquement la machine la plus vendue du moment, l'Atari 2600. Aussi étonnant que cela puisse paraître, le premier jeu console de Konami est donc commercialisé pour une machine américaine et non japonaise ! Malheureusement, question timing, ça ne pouvait être plus désastreux. Lorsque la cartouche sort enfin, au début de l'année 1983, l'industrie de la console aux États-Unis est littéralement en train de s'effondrer... Bien que *Strategy X* soit un jeu plutôt correct pour l'Atari 2600, les ventes sont donc décevantes. Konami sort également quelques jeux sur la sympathique ColecoVision, mais il faut attendre l'arrivée de la troisième génération de consoles pour que ce secteur devienne aux yeux de Kagemasa Kōzuki un business prioritaire...

### LE TSUNAMI DES CONSOLES...

Tandis que les observateurs et les spécialistes autoproclamés sont nombreux à estimer que le jeu vidéo domestique n'a désormais plus aucun avenir, Konami continue de croire dur comme fer que le jeu « at home » reste une voie importante à développer. La firme se consacre alors pleinement au développement de logiciels pour des machines qui n'ont pas encore fait leurs preuves. On

retient surtout l'incroyable contribution de Konami pour la gamme MSX, dès sa sortie en juin 1983. Avec ses innombrables portages de l'arcade, Konami est incontestablement l'éditeur qui a le plus contribué à la diffusion de cette machine, aujourd'hui culte pour de nombreux gamers historiens. Si les portages ont évidemment joué un rôle important dans sa stratégie commerciale « consumer », il convient aussi de préciser que Konami devient alors l'un des premiers éditeurs japonais (non constructeur de console) à développer des jeux originaux, spécifiquement imaginés pour les machines domestiques (micros et consoles). Qui peut, par exemple, oublier que *Metal Gear*, le célèbre jeu d'infiltration, est né spécifiquement pour le MSX2 ? Avant *Metal Gear*, Konami offre aux consoles de nombreux titres originaux et ce dès 1983. Citons, entre autres, *Athletic Kids* ou encore *Magical Tree* sur MSX.

Dans l'univers des consoles, c'est indéniablement avec l'arrivée de la Famicom (NES) que Konami devient une société légendaire auprès des gamers de cette génération. Ainsi, c'est en 1984 que Konami entrevoit dans la 8-bits de Nintendo un potentiel important. Kagemasa Kōzuki n'hésite pas une seconde à envisager un partenariat, dès qu'il a vent des premières ventes (astronomiques) de la petite Famicom. Il est ainsi l'un des premiers éditeurs tiers à se manifester auprès d'Hiroshi Yamauchi, alors président de Nintendo. Et les deux premiers jeux à être commercialisés sont *Yie Ar Kung-fu* et *Antarctic Adventure*, en avril 1985. Le premier rencontre à nouveau un succès incroyable, surtout parce qu'il sort seulement trois mois après le jeu d'arcade, dans un portage très fidèle et très jouable ! Pour les amateurs d'arcade en culotte courte de ces années-là, pouvoir jouer à une telle nouveauté arcade chez soi et aussi vite est un argument majeur.

*Yie Ar Kung-fu* et *Antarctic Adventure* marquent le début d'une très longue histoire d'amour entre Nintendo et Konami. Ce dernier devient d'ailleurs l'un des principaux fournisseurs de hits pour toute l'industrie des consoles de jeu : de la NES, à la Super Nintendo, en passant par la Mega Drive, la Game Boy, le MSX, la PC Engine ou encore la PlayStation. Toutes les générations profitent des hits de Konami. Rien que sur NES, ils se comptent par dizaines (parfois vendus en Occident sous le label Palcom). *Castlevania*, *Contra*, *Gradius*, *Life Force*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *The Goonies*, *Parodius* ou *Bayou Billy* ne sont que quelques exemples.

Pour Konami, ce n'est là que le début d'une histoire qui dure maintenant depuis plus de cinquante ans. Gageons que, dans les mois et années à venir, les créatifs de cette entreprise légendaire sauront nous émerveiller autant que par le passé. ■



This game features *Qinglong* in his quest to become a Grand Master of Kung-Fu in honor of his Father, who was defeated in battle by the Art of Kung-Fu in order to become a CRATO MAESTRO! Are you bold enough to lead Qinglong through the Final Battle?

YIE AR KUNG-FU™ is a trademark of Konami Industry Co., Ltd. ©1990 Konami. All rights reserved.  
Konami Inc. (U.S.A.)  
Konami America  
200 Park Avenue South  
New York, NY 10003  
Tel: (212) 633-1000  
Fax: (212) 633-1000  
Konami Co., Ltd. (Japan)  
1-12-12, Minami-Aoyama  
Minato-ku, Tokyo 107-0052  
Tel: (03) 556-5200  
Fax: (03) 556-5200  
Konami GmbH (Germany)  
Postfach 12 6000 Frankfurt am Main 1  
Tel: (069) 70 00 00 00  
Fax: (069) 70 00 00 01

Distributed by





### MIKIE

GENRE action ANNÉE 1984

SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui

Mikie est l'un des rares titres «irrévérencieux» de Konami. Avec une approche «caché-cache/infiltration», il propose au joueur d'incarner un élève qui a décidé de s'évader de l'école pour rejoindre sa petite amie à l'extérieur, sans bien évidemment, se faire pincer par les profs!



### ROAD FIGHTER

GENRE course ANNÉE 1984

SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui

Premier jeu de course en vue de dessus de Konami, *Road Fighter* rappelle les volants électroniques des années 80. Une voiture lancée à vive allure dans le trafic routier doit atteindre une ligne d'arrivée. Le joueur est obligé de faire attention au temps et au carburant qu'il lui reste. Un jeu maintes fois adapté sur d'autres supports.



### GRADIUS

GENRE shoot them up ANNÉE 1985

SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui

Nourrie par l'ambition de surpasser Xevious, l'équipe de Hiroyasu Mächiguchi a donné naissance à un jeu culte. Conçu sur les bases de *Scramble*, c'est un shoot them up réussi dont les inspirations sont *Star Wars* et la série de science-fiction *Cycle du Fulgor* de Edward Elmer Smith. Et quelle bande-son!



### RUSH'N ATTACK

GENRE action ANNÉE 1985

SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui

*Rush'n Attack* (*Green Beret*, au Japon) est un peu l'ancêtre de *Contra*. Dans la peau d'un soldat américain, le joueur arpente des niveaux en se battant au corps à corps et en faisant parler la poudre. Couteau, grenade, mitrailleuse, bazooka, tous les moyens sont bons pour terrasser l'ennemi. À noter, «Rush'n» fait référence à «russian».



### TWIN BEE

GENRE shoot them up ANNÉE 1985

SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui

Dans le sillage de *Fantasy Zone* de SEGA, *Twin Bee* est l'un des premiers curseurs emblématiques. Très cartoon, il met le joueur aux prises avec des créatures mignonne dans des décors colorés. Pensé pour les enfants, il a fait l'objet, au Japon, de nombreux objets dérivés, d'une émission de radio et de séries animées.



### YIE AR KUNG-FU

GENRE Vs fighting - ANNÉE 1985

SUPPORT INITIAL arcade / PORTAGES oui

Bièvement avant l'avènement du genre avec *Street Fighter II* (Capcom), Konami a proposé, dès 1985, cet excellent Vs fighting, rapide et dynamique en arcade. Peu connu en Occident, c'est surtout avec son portage Famicom qu'il est devenu culte au Japon. Les jeux de combat étaient alors rares sur consoles!



### CASTLEVANIA

GENRE action ANNÉE 1986

SUPPORT INITIAL NES / PORTAGES oui

Licence emblématique de Konami, *Castlevania* est née d'une réflexion de Hitoshi Akamatsu. Passionné par le mythe de Dracula, l'homme a imaginé l'histoire d'un chasseur de vampires, Simon Belmont, qui lutte avec un fouet (inspiré des Aventuriers de l'Arche perdue) pour se défaire des monstres. Un jeu aussi prenant qu'inoubliable.



### GANBARE GOEMON

GENRE action-aventure ANNÉE 1986

SUPPORT INITIAL Famicom / PORTAGES oui

La série *Goemon* n'est pas des plus populaires en Occident, sûrement, parce qu'elle faire trop référence à la culture classique japonaise. Inspiré d'un héros du théâtre kabuki, Goemon était une super-star au Japon pendant l'ère 8-bits. Ce jeu d'action-aventure, matiné d'éléments RPG, a lancé la licence.



### SALAMANDER

GENRE shoot them up ANNÉE 1986

SUPPORT INITIAL arcade / PORTAGES oui

Ce shoot, nommé *Life Force* aux États-Unis, est un spin-off de *Gradius*. Le joueur contrôle le vaisseau Vic Viper et utilise différentes armes pour éradiquer une menace extraterrestre. C'est une œuvre majeure du catalogue de Konami, célèbre pour ses digitalisations vocales, ses musiques et ses boss spectaculaires.



### WEC LE MANS

GENRE course ANNÉE 1986

SUPPORT INITIAL arcade / PORTAGES oui

Basé sur la célèbre course française, ce jeu propose un contenu visuellement spectaculaire. En semi-3D, le jeu mise sur les changements d'ambiance (différentes heures de la journée), ses graphismes et sa vitesse hyper-réalistes. Un des rares jeux à avoir obtenu l'approbation de l'Automobile Club de l'Ouest, pour le bonheur des fans!



### BLADES OF STEEL

GENRE sport ANNÉE 1987  
SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui

*Blades of Steel* a marqué son époque, avec sa version arcade en 1987 et surtout son portage NES de grande qualité l'année suivante (1990 en Europe). La mise en scène, les voix « digitalisées », les bastons (se jouant comme un jeu de combat simplifié) et la jouabilité immédiate rendaient ce titre fun dès les premières secondes.



### CONTRA

GENRE action ANNÉE 1987  
SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui

C'est l'un des pionniers du genre run and gun. Dans le peu d'un soldat, le joueur arpente des niveaux infestés d'ennemis, de boss et de machines infernales. Action non-stop, musique rythmée et paysages verdoyants ou enneigés, *Contra* est un grand classique. En Occident, le personnage a été remplacé par un robot et le jeu était nommé *Probotector*.



### METAL GEAR

GENRE infiltration ANNÉE 1987  
SUPPORT INITIAL MSX PORTAGES oui

Échaudé par l'annulation d'un projet sur NES, Hideo Kojima réalise une relecture vidéoludique de la *Grande Évasion* et de *Wild Geese*. Grâce à son mentor Naoki Matsui, il parvient à convaincre sa direction et propose *Metal Gear*, un jeu d'infiltration au scénario élaboré qui donnera naissance à la célèbre licence PlayStation.



### PARODIUS

GENRE shoot them up ANNÉE 1988  
SUPPORT INITIAL MSX PORTAGES oui

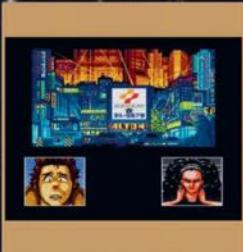
Lassé de créer des jeux trop sérieux, des développeurs de Konami imaginent une parodie de *Gradius*, *Parodius*. Volontairement drôle et absurde, ce shoot them up est un condensé de couleurs flashy, de situations loufoques et de personnages tousiuls barrés les uns que les autres. C'est un pionnier du jeu vidéo « mash-up ».



### PENGUIN ADVENTURE

GENRE shoot them up ANNÉE 1988  
SUPPORT INITIAL MSX PORTAGES oui

*Penguin Adventure* suit les traces d'un pingouin en quête d'un antidote pour sa petite amie malade. Mélange de vitesse et d'adresse, le jeu propose un effet de profondeur saisissant pour l'époque et offre un bon challenge qui rappelle les « endless runners » actuels. Considéré comme l'un des meilleurs jeux du MSX, c'est un classique du support.



### SNATCHER

GENRE aventure ANNÉE 1988  
SUPPORT INITIAL PC-98 PORTAGES oui

Inspiré de *Blade Runner*, *Akira* et *Terminator*, *Snatcher* est un roman d'anticipation visuel et interactif. Hideo Kojima rédige un scénario SF intitulé *Junker*, puis *New Order*. Persuadé qu'il tient un concept vendable, il harcèle sa direction et parvient à son but : donner naissance à une aventure inoubliable (doublée en version CD-Rom).



### QUARTH

GENRE puzzle game-shoot em up ANNÉE 1989  
SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui

Œuvre hybride, *Quarth* est un mélange de *Tetris* et d'un shoot. Des formes géométriques descendent du haut de l'écran et le joueur doit projeter les blocs manquants pour finaliser leur construction. Très prenant, ce titre quelque peu oublié a surtout connu le succès sur les micros domestiques de l'époque.



### TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

GENRE action ANNÉE 1989  
SUPPORT INITIAL NES PORTAGES non

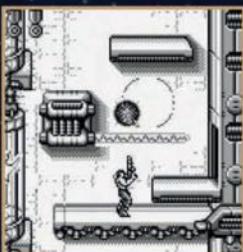
*TMNT* est l'un des jeux les plus cultes de la NES ! Sorti à une époque où les Tortues Ninja étaient au sommet de leur gloire, le titre s'est vendu à plusieurs millions d'unités dans le monde. Avec ses niveaux riches et variés, *TMNT* est effectivement un bon jeu, loin d'être aussi dur et mauvais que le prétendent certains.



### CASTLEVANIA IV

GENRE action ANNÉE 1991  
SUPPORT INITIAL Super Nintendo PORTAGES oui

Réalisé par une équipe réduite, *Castlevania IV* fut l'un des vitrines technologiques de la Super Nintendo. Vendu au Japon comme un remake du premier épisode, le jeu, frappé de censure en Occident, a marqué les esprits grâce à ses séquences spectaculaires, sa direction artistique sublime et son gameplay novateur.



### OPERATION C

GENRE action ANNÉE 1991  
SUPPORT INITIAL Game Boy PORTAGES non

La première Game Boy a aussi eu son *Contra*. Ainsi, *Operation C* est l'un des titres les plus nerveux et jouissifs de la machine. Graphismes, multiples situationis, musiques, armement, tout est parfait pour un écran de ce type. Même si sa difficulté est bien dosée et peu frustrante, ce qui est plutôt rare à l'époque... .



### THE SIMPSONS (THE ARCADE GAME)

GENRE action ANNÉE 1991  
SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui

*The Simpsons* est un beat them up mettant la famille la plus déjantée des USA en scène. Pour réaliser le jeu, les développeurs ont sélectionné les lieux et gags les plus marquants de la série de Matt Groening. Pour sauver Maggie, Homer, Marge, Lisa et Bart traversent Springfield en mettant des coups de tatane aux sbires de M. Burns.



### ASTÉRIX

GENRE action ANNÉE 1992  
SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES non

Ils sont fous ces Romains ! Dans *Astérix*, les deux héros de Goscinny et Uderzo revisitent certaines de leurs meilleures aventures. Très fidèle à la bande dessinée, ce jeu d'action a demandé un gros travail de recherche à son graphiste, Masaaki Kukino, qui s'est inspiré de livres sur l'époque romaine. Par Toutatis, en voilà un bon jeu !



### AXELAY

GENRE shoot them up ANNÉE 1992  
SUPPORT INITIAL Super Nintendo PORTAGES non

Exclusif à la Super Nintendo, *Axelay* est un shoot nerveux alternant les scrollings horizontaux et verticaux. Inspiré de *Salamander*, il puise sa richesse dans les classiques de la SF comme *Alien*, *Robocop*. Exploitant de façon spectaculaire d'innombrables effets spéciaux (scrolling rotatif, etc.), *Axelay* est un pilier de l'ère 16 bits.



### CONTRA HARD CORPS

GENRE action ANNÉE 1994  
SUPPORT INITIAL Mega Drive PORTAGES oui

Comme en arcade, *Hard Corps* est un run and gun intensif. Accusé de ne faire que des jeux pour Occidentaux, Konami a réagi en réalisant ce titre à même de satisfaire le public japonais. Avec ses chemins multiples, son action incessante, son bestiaire riche et ses musiques survitaminées, il incarne le renouveau de la licence. Dû tout bon !



### CONTRA III

GENRE action ANNÉE 1992  
SUPPORT INITIAL Super Nintendo PORTAGES oui

Titre culte, *Contra III* est à la fois une des vitrines de la Super Nintendo, mais aussi l'un de ses meilleurs jeux d'action. Difficile et intense, il offre un riche panel de séquences (scrolling horizontal, affrontements en vue aérienne, phases à moto...) et puise son inspiration dans des grands classiques du cinéma, notamment *Terminator 2*.



### TMNT - TURTLES IN TIME

GENRE action ANNÉE 1992  
SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui

« Inspiré de la série animée, voici un incroyable jeu d'action. Pour sauver New York de Kraang Shredder, les tortues traversent différentes époques historiques en déifiant toute sorte d'ennemis. Fidèle au matériau d'origine, l'intro du jeu propose la chanson *Pizza Power* tirée du concert live TMNT, qui a fait un carton dans les années 1990. »



### ROCKET KNIGHT ADVENTURES

GENRE plateforme ANNÉE 1993  
SUPPORT INITIAL Mega Drive PORTAGE non

Imaginé par Nobuya Nakazato, designer pour la série *Contra*, *Rocket Knight Adventures* est l'un des meilleurs représentants du genre plateforme. Pour sauver la princesse Zébulos, le chevalier opossum Sparkster défie les cochons et leur armée robotique. Il est beau, long et très varié (chaque tableau propose un gameplay différent).



### RUN AND GUN

GENRE sport ANNÉE 1993  
SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui

*Run and Gun* (*Slam Dunk* au Japon) est certainement l'un des jeux de basket les plus spectaculaires de sa génération. Son angle de vue original, mais toujours lisible, la qualité des animations, la variété des mouvements, l'impact des dunks, l'ambiance très show time, la simplicité des commandes, tout est parfait.



### POWERFUL PRO YAKYŪ

GENRE sport ANNÉE 1994  
SUPPORT INITIAL Super Famicom PORTAGES oui

Les jeux de baseball n'ont jamais rencontré de succès dans nos contrées. Mais, au Japon, Konami possède l'une des licences phares ! *Powerful Pro Yakyū* (ou *Power Pro*), avec ses millions d'exemplaires dès 1994, a imposé sa patte et notamment son approche graphique qui rappelle aujourd'hui les *Mii*.



### TOKIMEKI MEMORIAL

GENRE jeu de drague ANNÉE 1994  
SUPPORT INITIAL PC Engine CD PORTAGES oui

Très innovante pour son époque, cette simulation de drague exploite toutes les capacités du support laser. Ultra-populaire au Japon, cette série à la bande-son remarquable a conquis le cœur des japonais et donné naissance à une foule de jeux, à des produits dérivés, des mangas et même à des séries télévisées.

## PRO EVOLUTION SOCCER

GENRE sport ANNÉE 1995  
SUPPORT INITIAL PlayStation PORTAGES oui  
Fondée sur la série *ISS Pro*, *PES* est une saga footballistique pensée et réalisée par Shingo Takatsuka, dit Seabass. Prônant l'ultra-réalisme et le beau jeu, la licence est aujourd'hui l'un des porte-étendards du sport virtuel, grâce à son gameplay d'une grande précision et ses animations exceptionnelles.



## CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

GENRE action ANNÉE 1995  
SUPPORT INITIAL PlayStation PORTAGES oui  
Transfuge d'un projet destiné au 32X de SEGA, ce jeu incarne une nouvelle direction dans la série *Castlevania*. Il arbore une direction artistique de toute beauté et met l'accent sur l'exploration. Beau, long et passionnant, c'est un indispensable du catalogue PlayStation.

## GTI CLUB

GENRE course ANNÉE 1996  
SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui  
Vitrine de la carte d'arcade *Cobra*, *GTi Club* est un jeu 3D à la coloration très française, puisque les courses se déroulent sur la Côte d'Azur et misent sur des cylindrées parfois issues de l'Hexagone. Sur la base d'un monde ouvert (une évolution à l'époque), c'est un titre agréable au feeling très arcade.



## BEATMANIA

GENRE jeu de rythme ANNÉE 1997  
SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui  
Considéré comme l'un des pionniers du jeu de rythme, *Beatmania* est une simulation de DJ aussi prenante qu'électrique. Via une table de mixage, le joueur fait le show en suivant les indications à l'écran. À mesure que l'audience grimpe, la pression et la difficulté s'accentuent.

## DANCE DANCE REVOLUTION 3rd MIX

GENRE jeu de rythme ANNÉE 1998  
SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui  
Véritable phénomène au Japon, *Dance Dance Revolution* est l'une des références des jeux musicaux et de danse. Son gameplay est basé sur la synchronisation des pas du joueur, grâce à son tapis électronique. Avec ses nombreux épisodes, c'est un classique du genre.



## POP'N MUSIC

GENRE jeu de rythme ANNÉE 1998  
SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui  
Prévu pour les enfants (d'où les gros boutons de couleur), le titre a attiré, par son challenge, les amateurs de *Beatmania*. Très populaire au Japon, la série a été portée sur de multiples supports et est une valeur sûre du genre jeu de rythme. Elle a été commercialisée sous diverses variantes (Stage, Taisen...).



## METAL GEAR SOLID

GENRE infiltration ANNÉE 1998  
SUPPORT INITIAL PlayStation PORTAGES oui  
C'est un titre qui marquera l'histoire du jeu vidéo. Pétri d'idées innovantes, il est le fruit de nombreux repérages, de séances avec un conseiller militaire et d'une technique avant-gardiste. Porté, par une direction artistique magistrale, des personnages inoubliables et des graphismes stupéfiants, *MGS* est culte.

## SILENT HILL

GENRE survival horror ANNÉE 1998  
SUPPORT INITIAL PlayStation PORTAGES non  
En bravant l'autorité de leur direction, des membres d'une équipe de Konami à Tokyo ont donné naissance à un chef-d'œuvre de l'épouvante. Fruit de la collaboration entre artistes de talent (Keiichiro Toyama, Akira Yamaoka...), ce survival horror glace le sang et a marqué toute une génération.

## YU-GI-OH!

GENRE jeu de cartes ANNÉE 1998  
SUPPORT INITIAL Game Boy PORTAGES oui  
Inspire du manga/animé du même nom, *Yu-Gi-Oh ! Duel Monsters* est un jeu sorti en réponse à *Pokémon* et vendu à des millions exemplaires. Le joueur doit remporter des duels en faisant appel à des créatures matérialisées par des cartes. Ultra-populaire au Japon, la série s'est exportée avec succès en Occident.



## SILENT SCOPE

GENRE jeu de tir ANNÉE 1999  
SUPPORT INITIAL arcade PORTAGES oui  
Rail shooter à la *Virtua Cop* ou *Time Crisis*, *Silent Scope* place le joueur dans la peau d'un tireur d'élite. Au cœur d'attentats terroristes, ce dernier doit balayer l'écran et éradiquer toutes les cibles. Avec son ambiance à la *James Bond* et ses missions nocturnes, le titre se démarquera de la concurrence.

## SIKOKEN III

GENRE RPG ANNÉE 2002  
SUPPORT INITIAL PlayStation 2 PORTAGES non  
Cette suite de *Suikoden II* est épique ! Ce jeu de rôle relate les affrontements entre deux pays que tout oppose. Bâtie sur un concept solide, l'aventure ne manque pas de rebondissements avec son système à six personnages (+ un soutien) et sa progression en chapitre.



## BOKTAI : THE SUN IS IN YOUR HAND

GENRE jeu de rôle ANNÉE 2003  
SUPPORT INITIAL Game Boy Advance PORTAGES non  
*Boktaï* (contraction de *Bokura no Taiyō*, « notre soleil » en japonais) est un jeu de rôle littéralement lumineux. En effet, la cartouche est dotée d'un capteur solaire. Ainsi, selon le moment de la journée ou le temps qu'il fait, l'expérience vécue par le joueur est différente ! Ingénieux !

# KONAMI'S ANNIVERSARY COLLECTION ARCADE CLASSICS

Pour fêter ses 50 ans, Konami a récemment commercialisé en dématérialisé trois compilations contenant chacune huit titres et des bonus. La première s'appelle «Arcade Classics» et renferme une sélection hétéroclite de jeux d'arcade.

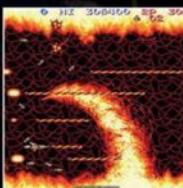
Sur PS4, Xbox One, Switch, Steam Prix: 20 € env. Sortie avril 2019



HAUNTED CASTLE

Support initial arcade Année 1985 Genre action joueur 1 Intérêt ★★★★½

C'est peut-être le jeu le plus rare de cette compil' ! Qui se souvient avoir joué à *Haunted Castle* en arcade ? Rapidement, on comprend pourquoi il a été si vite oublié : ce spin-off de *Castlevania* est une purge injouable ! Un faire-valoir aux vrais *Castlevania*...



LIFE FORCE (Salamander)

Support initial arcade Année 1986 Genre shoot them up joueur 1 Intérêt ★★★★½

*Life Force* est un spin-off de *Gradius*, proposant un système d'armement différent ainsi qu'une structure alternée de stages (horizontaux et verticaux). Son univers glauque et organique, et ses impressionnantes «diglit' vocales» en font un titre culte !



TYPHON (A-JAX)

Support initial arcade Année 1987 Genre shoot them up joueur 1 Intérêt ★★★★½

En 1987, *Typhoon* a fait très forte sensation grâce à des effets sonores et visuels alors très impressionnants. A été aussi remarquée sa variété de gameplay et de vaisseaux selon les stages, compensant une certaine faiblesse des niveaux en vue de face.



SCRAMBLE

Support initial arcade Année 1982 Genre shoot them up joueur 1 Intérêt ★★★★½

Graphiquement et techniquement, *Scramble* accuse son âge. Mais quand on connaît l'importance de ce titre dans l'histoire de Konami, on est heureux de pouvoir le retrouver ici. Surtout qu'il reste encore très fun à jouer. Indéniable.



NEMESIS (Gradius)

Support initial arcade Année 1985 Genre shoot them up joueur 1 Intérêt ★★★★½

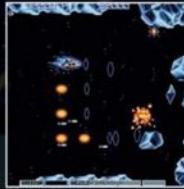
Est-il encore besoin de présenter ce grand classique du shoot them up à défilement horizontal ? Ses bonus d'armement (dont les fameuses «options»), ses boss, ses décors (les moai), mais aussi ses musiques, tout est culte dans *Gradius*.



TWINBEE

Support initial arcade Année 1985 Genre shoot them up joueur 1 ou 2 (lens) Intérêt ★★★★½

Ce jeu a marqué son époque en devenant l'un des premiers «cute them up» (variante «kawaii» des shoot them up). Son univers coloré fait plaisir à voir, mais son système d'armement reste, aujourd'hui, toujours aussi frustrant...



VULCAN VENTURE (Gradius II)

Support initial arcade Année 1988 Genre shoot them up joueur 1 Intérêt ★★★★½

La suite de *Gradius* est meilleure que l'original ! Le système d'armement reste quasi inchangé, mais tout est plus beau, plus impressionnant. Le stage du feu a marqué les joueurs tant il était impressionnant pour 1988. *Gradius II* est incontournable.



THUNDER CROSS

Support initial arcade Année 1988 Genre shoot them up joueur 1 ou 2 (lens) Intérêt ★★★★½

Voici l'une des pépites oubliées des gamers, mais toujours adorées des fans de shoot them up. Musiques et bruitages géniaux, niveaux variés, effets visuels (zoom, rotations, scrolling parallèle) impressionnantes pour l'époque.

## Bonus !

Outre les huit jeux, cette compilation propose un magnifique ebook qui devrait ravir les amateurs d'histoire du jeu vidéo. Plus de cent pages présentant des croquis, illustrations, plans et témoignages de l'époque. Bref, des documents «priceless».

## VERDICT !



Certes, on a connu des compilations plus généreuses en matière de jeu. Mais à 20 euros pour huit titres et un ebook de cent pages, on peut difficilement crier au scandale ! Au contraire, cette collection reste intéressante, surtout pour les fans de shoot them up.

# KONAMI'S ANNIVERSARY COLLECTION CASTLEVANIA

Sur PS4, Xbox One, Switch, Steam. Prix: 20 € env. Sortie: 16 mai 2019

Place à l'action et aux coups de fouet! Castlevania reste l'une de ces licences à l'influence incommensurable. Voyons ce qu'il vaut cette compilation.



## CASTLEVANIA

Support: Initial NES Année: 1985. Note: 5/5 ★★★★☆

Le jeu vidéo par lequel tout a commencé. Les bases de la série sont déjà là : les protagonistes, l'ambiance, l'armement et, bien entendu, les musiques. Bien que difficile, *Castlevania* se laisse encore jouer sans souci! Un jeu immense.



## CASTLEVANIA (The Adventure)

Support: Initial Game Boy Année: 1991. Note: 5/5 ★★★★☆

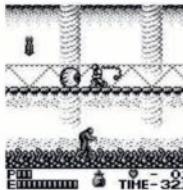
L'un des premiers jeux d'action de la Game Boy! Certes, il est court et les déplacements du héros sont aujourd'hui assez rigides et lents, mais la simplicité de son game system et de son level design en font un titre attachant que l'on aime ressortir de temps en temps.



## CASTLEVANIA IV

Support: Initial Super Nintendo Année: 1992. Note: 5/5 ★★★★☆

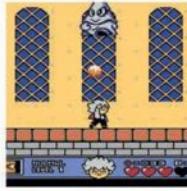
Quelle claque que ce *Castlevania IV*! Sorti à une époque où Konami est au top de sa forme sur consoles, il est tout simplement l'un des meilleurs titres de la Super Nintendo. Les effets spéciaux, la musique, tout est réussi dans ce jeu.



## CASTLEVANIA II (Belmont's Revenge)

Support: Initial Game Boy Année: 1992. Note: 5/5 ★★★★☆

La suite directe de *The Adventure* propose une version ultra-améliorée d'un jeu déjà sympathique. Ici, tout est mieux : l'ambiance, le rythme, la jouabilité, la variété des stages. On sent clairement que Konami commence à maîtriser la Game Boy.



## KID DRACULA

Support: Initial Famicom Année: 1990. Note: 5/5 ★★★★☆

Enfin un jeu inédit dans une compilation ! *Kid Dracula* est un spin-off parodique de type « kawaii » sorti uniquement au Japon en 1990 sur Famicom. Ici, pas de fouet ! Vous lancez des boules de feu. Un jeu très sympa.



## CASTLEVANIA Bloodlines

Support: Initial Mega Drive Année: 1994. Note: 5/5 ★★★★☆

La Mega Drive de SEGA a aussi eu droit à son *Castlevania* mythique ! Sorti à une époque où les gamers ont le regard tourné vers les futures PS ou Saturn, il sera boudé à sa sortie. Cependant, c'est un titre génial et techniquement bluffant!



## CASTLEVANIA III (Dracula's Curse)

Support: Initial NES Année: 1985. Note: 5/5 ★★★★☆

Arrivé en fin de vie de la NES, ce troisième épisode est plutôt méconnu. Il revient aux fondamentaux de l'opus d'origine, pour le plus grand plaisir des fans. Par ailleurs, la maniabilité lors des sauts est améliorée. Le meilleur épisode 8-bits.



## CASTLEVANIA II (Simon's Quest)

Support: Initial NES Année: 1990. Note: 5/5 ★★★★☆

Peut-être l'épisode 2D le plus controversé de la série. Konami tente une approche moins linéaire dans un univers « ouvert » avec d'innombrables objets à réunir. Mais on s'y perd assez facilement. Le système « jour/nuit » est également un peu frustrant.

# Bonus!

Les fans de *Castlevania* se comptent par dizaines de milliers dans le monde ! Et nombreux sont ceux qui rêveraient de découvrir certains documents inédits de développement. C'est ce qu'offre le superbe ebook d'une centaine de pages richement illustrés !

# VERDICT!



Jouer à tous ces classiques à petit prix est une aubaine. surtout que cette compilation propose des titres sortis sur des consoles généralement oubliées des compilations (Game Boy) et comprend même un jeu inédit en Occident.

# KONAMI'S ANNIVERSARY COLLECTION CONTRA

Sur PS4, Xbox One, Switch, Steam Prix : 20 € env. Sortie début de l'été 2019

Après *Castlevania* et quelques classiques de l'arcade, voici *Contra*, une licence 100% action emblématique de l'ère 8-16 bits. Que propose cette compilation ?



## CONTRA

Support : Initial arcade Année : 1987 Genre : action

Joueurs : 1 ou 2 (simultanément) ★★★★☆

En 1987, *Contra* est, avec *Double Dragon*, la référence du jeu d'action. Il pose les bases du run & gun, dans lequel on tire comme un bourrin. Mais que c'est jouissif ! Certes, la difficulté est élevée, toutefois à deux ou avec les quick saves, ça devrait passer.



## CONTRA

Supports : Initiale NES et Famicom Année : 1988 Genre : action

Joueurs : 1 ou 2 (simultanément) ★★★★☆

Un an après sa sortie dans les salles, *Contra* est adapté sur Famicom au Japon (un peu plus tard sur NES). Ce portage de grande qualité démontre la puissance de la 8 bits et propose des écrans inter-niveaux inédits en arcade.



## SUPER CONTRA

Support : Initiale arcade Année : 1988 Genre : action

Joueurs : 1 ou 2 (simultanément) ★★★★☆

Toujours jouable à deux simultanément, *Super Contra* améliore la formule tout en développant le concept des stages en vue aérienne (défillement horizontal). C'est tout aussi frénétique, seuls les graphismes sont un peu ternes...



## SUPER C

Support : Initiale NES Année : 1989 Genre : action

Joueurs : 1 ou 2 (simultanément) ★★★★☆

Portage hybride des deux épisodes arcade, *Super C (Probotector II sur NES PAL)* offre néanmoins quelques stages et passages totalement inédits. *Super C* est jouable à deux simultanément et démontre toute la maîtrise de Konami sur NES.

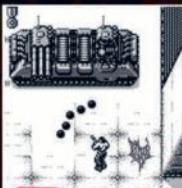


## CONTRA III (The Alien Wars)

Supports : Initiale SNES et SFC Année : 1993 Genre : action

Joueurs : 1 ou 2 (simultanément) ★★★★☆

À l'instar de *Castlevania IV*, ce *Contra III* est l'un des meilleurs jeux de la Super Nintendo. Une action d'enfer, des stages mythiques et une mise en scène impressionnante font de cet opus aussi à deux l'un des jeux les plus marquants de la playhistoire.



## OPERATION C

Support : Initiale Game Boy Année : 1991 Genre : action

Joueurs : 1 ou 2 (simultanément) ★★★★☆

*Opération C* est certainement l'un des meilleurs jeux d'action de la Game Boy. Surtout qu'il ne s'agit pas d'un simple portage ; il combine des niveaux inspirés de *Contra* et de *Super C*. Mention pour sa difficulté très raisonnable.



## CONTRA HARD CORPS

Supports : Initiale SFC et Dreamcast Année : 1997 Genre : action

Joueurs : 1 ou 2 (simultanément) ★★★★☆

Bill et Lance cèdent leur place à de nouveaux personnages pour cet épisode Megadrive, l'un des jeux les plus impressionnantes techniques de la console de SEGA. Notez que la compilation inclut aussi la version PAL (*Probotector*).

## 7 ou 10 jeux ?

Contrairement aux deux autres compilations, *Contra Anniversary Collection* rassemble 10 titres. Pourtant, il s'agit réellement de 7 jeux différents. En effet, les nuances entre les versions NES/Famicom de *Contra* ou entre les deux *Contra III* (Japon/États-Unis) sur Super Nintendo sont assez minces. Quant à *Contra Hard Corps*, on retrouve la version PAL, *Probotector*, qui met en scène des avatars robots plutôt qu'humains.

## Bonus !

La encore, quel bonheur de pouvoir découvrir l'envers du décor du jeu *Contra* dans l'ebook bonus ! Les illustrations et les croquis inédits nous en dévoilent toujours plus sur l'univers foisonnant de ce classique rétro. On aimerait tellement les avoir dans un vrai livre !

## VERDICT !



Il est un peu dommage que Konami affirme nous proposer « 10 jeux » alors qu'en réalité, il s'agit plutôt de 7. Cependant *Contra* est le jeu dérouloir par excellence et, malgré les années, c'est toujours aussi fun ! Alors cette compil reste une bonne affaire !

# Konami annonce 3 PC Engine MINI !

C'est sans aucun doute la plus grosse surprise «rétro» de cet E3 2019. Konami frappe en effet un grand coup en annonçant trois PC Engine Mini!

## LA PC ENGINE QUOI ?

La PC Engine est une console sortie en 1987 au Japon. Considérablement plus puissante que la NES/Famicom à la même époque, cette 8-bits surboostée a connu un grand succès local, notamment grâce à une incroyable ludothèque très orientée arcade et des innovations inédites pour l'époque (le premier lecteur console CD-Rom de l'histoire, c'est elle!). La France sera quasiment le seul pays européen à pouvoir en profiter pleinement, grâce aux efforts de la société française SODIPENG (filiale de l'entreprise Guillemet, futur Ubisoft), qui se chargera de l'importer à partir de fin 1989. Et le succès sera au rendez-vous dans l'Hexagone!

## ENCORE PLUS RIQUIQUI ?!

On se demande bien comment la PC Engine peut-être davantage «miniaturisée»! En effet, savez-vous que cette console détenait déjà le record de la console de salon la plus petite de l'histoire? Avec ses 20x15cm (350 grammes environ), elle tenait déjà pratiquement dans le creux de la main en 1987! Heureusement, le pad sera, quant à lui, à la taille originale...



## TROIS VERSIONS SINON RIEN !

Merci à Konami d'avoir pensé à tous les publics! Au Japon, les retrogamers pourront se procurer la première version de la PC Engine, la version blanche. Aux États-Unis, ce sera logiquement la version TurboGrafx-16 (nom officiel là-bas). En France (et en Europe), ce sera la version CoreGrafx (grise). C'est effectivement cette «Core» que les joueurs français utiliseront essentiellement pendant l'ère SODIPENG. Inutile de préciser que les collectionneurs devraient se bousculer pour obtenir les trois consoles...



## PRIX? DISPONIBILITÉ?

Pour l'heure, on ne sait pas vraiment quand la machine sortira. Il est fort probable que ce soit pour la fin d'année 2019. Par ailleurs, pas sûr que la machine soit produite en autant d'exemplaires que les NES Mini et autres PlayStation Mini. Surtout avec trois versions différentes! À quel prix? Le prix de vente pourrait être supérieur à celui des autres consoles mini déjà sorties. Mais cela dépendra aussi du nombre de jeux...

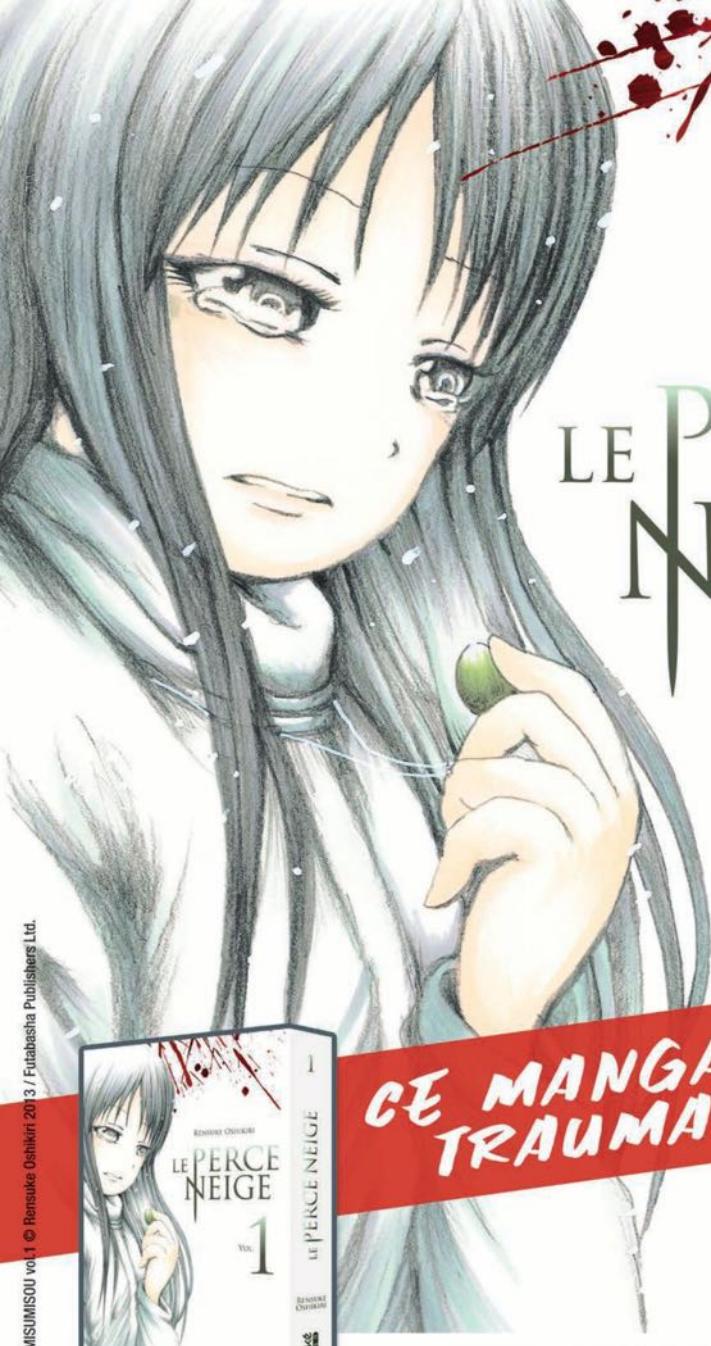
## QUELS JEUX?

Pour l'instant, on sait que la console contiendra aussi des titres issus du catalogue CD-Rom. Au moment d'écrire ces lignes, seule une poignée de jeux ont été annoncés pour les territoires occidentaux et japonais (avec un line up assez différent!). En tout cas, la variété de genres est déjà là! La PC Engine possède une ludothèque tellement riche (avec des excellents shoot them up) qu'il y a peu de chances que Konami se louppe sur la sélection. On espère évidemment retrouver du PC Kid II, du Neutopia II ou encore un bon gros Gates of Thunder...



omaké  
manga

PRÉSENTE



# LE PERCE NEIGE

RENSUKE OSHIKIRI

LE MANGA CHOC  
DE L'AUTEUR DE  
BIP-BIP BOY ET DE  
HI SCORE GIRL !

CE MANGA VA VOUS  
TRAUMATISER !



TOME 1 DISPO LE 13 JUIN 2019

EXTRAIT GRATUIT SUR :  
[HTTP://OMAKEMANGA.COM](http://OMAKEMANGA.COM)

QUAND LE HARCELEMENT SCOLAIRE  
VA BEAUCOUP TROP LOIN...

omaké  
manga

[HTTP://OMAKEMANGA.COM](http://OMAKEMANGA.COM)



# DEATH STRANDING EN DIX QUESTIONS

GENRE ACTION-INFILTRATION ÉDITEUR SONY SUR PS4 SORTIE 8 NOVEMBRE 2019

ÉNIGMATIQUE, ÉTRANGE, À CHACUNE DE SES SORTIES, **DEATH STRANDING** ÉTONNE, PASSIONNE PAR SES NON-DITS ET PAR LES INTERPRÉTATIONS QU'EN FONT LES JOUEURS. MAIS C'EST QUOI **DEATH STRANDING** ?



## DE QUOI PARLE LE SCENARIO ?

Dans un futur plus ou moins proche, le monde a été dévasté par le Death Stranding, une suite d'événements cataclysmiques qui ont décimé et divisé l'humanité qui ne vit plus que dans des villages. Des créatures étranges, sorte d'ombres, nommées les Echoués, « connectées au passé » sont apparues, rôdant dans le no man's land, le plus souvent invisibles à l'œil. S'ils repèrent des vivants, ils les entraînent dans le monde du dessous, Hadès, auquel ils sont liés et où se rejouent les guerres de l'humanité, du moins celles du XX<sup>e</sup> siècle. Suite à la demande de la Présidente des États-Unis, une Amélie mourante (l'actrice Lindsay Wagner), Sam, le héros, va tenter de relier les communautés survivantes entre elles.



## QUI INTERPRÈTE-T-ON ?

Sam Porter Bridges. Comme son nom l'indique, il crée des ponts («bridges») entre les survivants, en transportant des cargaisons d'une communauté à l'autre. Si l'on ne sait rien de son passé, il paraît évident que ce dernier aura des retournements durant l'aventure, se révélant à nous comme à Sam dont la mémoire semble lacunaire. Par ailleurs, il semblerait que l'entreprise qui emploie Sam se nomme aussi Bridges. De là à imaginer que Sam a été un (Bridge baby) bébé – et peut-être même un clone produit à la chaîne – comme on en voit dans les trailers, il n'y a qu'un pas, que semble confirmer le laïus de Mads «Cliff» Mikkelsen à la toute fin de la dernière vidéo en date. Il promet à l'un de ces bébés qu'il pourra aller où il veut, comme le joueur dans ce monde ouvert, comme Sam partant en mission. Y aurait-il autant de Sam (clonés) que de joueurs ? Mystère...



## ON JOUE DONC... UN LIVREUR ?

Oui, plus ou moins. En fait, il s'agit pour Sam de rejoindre les diverses communautés dispersées sur la carte pour tenter de créer du lien entre elles. Et cela passe par des livraisons entre les différentes cités. Toutefois, il ne s'agira pas d'aller simplement d'un point A à un point B. Il faudra tenir compte du poids de son paquetage, sans doute pour éviter d'être trop ralenti ou blessé. On peut imaginer que certaines missions seront à terminer en un temps donné... Par ailleurs, il s'agira aussi d'échapper à des brigands bien décidés à dérober les produits transportés par Sam. Véhiculés et équipés de lanceurs électriques, ceux-ci repèrent leur cible à distance grâce à des radars.



## COMMENT SE DEPLACE-T-ON ?

À pied principalement. Il sera aussi possible d'emprunter les véhicules des factions adverses, comme des motos ou des camionnettes futuristes. Cependant, pour gravir les parois les plus abruptes ou les descendre en rappel, Sam pourra créer des échelles ou des cordes. On ne sait pas encore s'il faudra préparer/acheter ces outils dans la base de Bridges pour les utiliser ensuite sur le terrain – peut-être lors d'une phase de briefing/répérage –, ou si l'on pourra les construire à partir d'éléments dénichés dans la nature, comme dans la plupart des jeux de survie actuels.



## PEUT-ON COMBATTRE ?

Oui, non seulement Sam peut utiliser des armes à feu (avec vue à l'épaule) pour se défaire des ennemis humains, mais il peut aussi se défendre au corps à corps avec les armes qu'il déniche sur ces derniers (comme des bâtons électriques). Il devrait aussi pouvoir se servir de certains éléments du décor ou de son équipement (valises) pour frapper ses adversaires. Enfin, l'esquive rapide n'est pas oubliée, avec la possibilité pour Sam d'effectuer des pas rapides en arrière ou sur les côtés, à la manière de *Soul Reaver/Bloodborne*.

## QUELLES SONT LES MÉCANIQUES DE JEU PROPOSÉES ?

Marche, conduite, tir avec caméra à l'épaule, quelques passages à la première personne lorsque l'on entre dans le monde d'Hadès ; *Death Stranding* ne renouvelle aucunement le fonctionnement des jeux de Kojima. D'ailleurs, on y retrouve même des séquences d'infiltration. Pour échapper aux brigands ou aux Échoués, on pourra ainsi se glisser dans de hautes herbes pour disparaître et se déplacer lentement pour ne produire aucun bruit. Pour repérer les Échoués, il sera nécessaire d'utiliser son « Bridge baby » (ou brise-brouillard en français) avant de fuir discrètement leur zone de contrôle.



## QU'ARRIVE-T-IL LORSQUE L'ON MEURT ?

C'est encore une des grandes inconnues du jeu. Lorsqu'il trépasse, Sam est envoyé dans le monde du dessous, le royaume des morts où règne visiblement une guerre continue. Il lui faudra sans doute réussir certains objectifs, peut-être atteindre certains lieux de cette carte pour revenir du côté des vivants, et cela sans tuer, sous peine « d'en subir les conséquences », pour paraphraser les développeurs. Il y a par ailleurs de fortes chances pour que, dans le monde d'Hadès, Sam retrouve aussi quelques-unes de ses connaissances passées, ou des versions passées de celles-ci... Toute cette partie du jeu demeure encore floue.



## QU'EN EST-IL DU MULTIJOUEUR ?

Encore une fois, Hideo Kojima a voulu que tous les concepts de son jeu se répondent les uns les autres. Si le but de Sam, et donc du joueur, est de créer des ponts entre des communautés dispersées, l'interaction entre joueurs répondra aux mêmes impératifs : ils pourront s'échanger, se donner des objets ou s'indiquer des abris de manière asynchrone, sans jamais se rencontrer. Oui, un peu comme dans les *Dark Souls* et leur système de conseils directement dans le monde.

## RENCONTRERA-T-ON DES PERSONNAGES SECONDAIRES ?

Beaucoup. Pour les incarner, Kojima a fait appel à des acteurs et réalisateurs de films. En plus de Cliff (Mads Mikkelsen), ce soldat et/ou savant qui contrôle des soldats morts, on rencontrera Fragile (incarnée par Lea Seydoux) qui porte visiblement le nom de son entreprise. Mama, une scientifique, Deadman (le réalisateur Guillermo del Toro), Die-Hardman (Tommie Earl Jenkins) ou Heartman (le réalisateur Nicolas Winding Refn) semblent travailler pour Bridges puisqu'ils

## EST-CE UN MONDE OUVERT ?

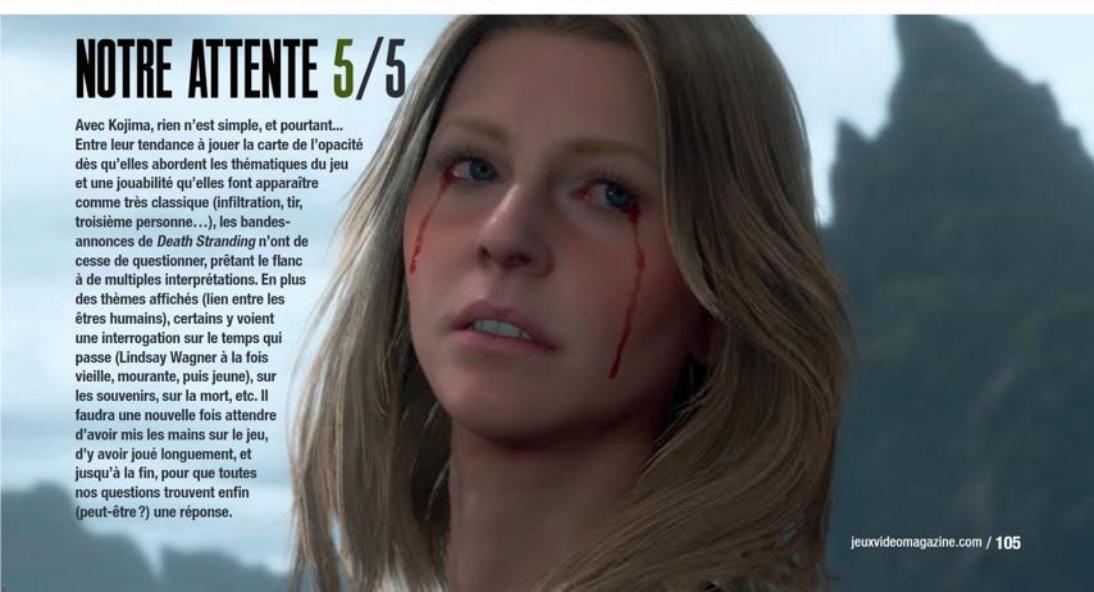
Pour *Death Stranding*, l'équipe de Hideo Kojima a changé ses habitudes et s'est emparée du moteur de Guerilla Games (développé pour *Horizon : Zero Dawn*) lui permettant de proposer un monde ouvert, magnifique et, selon Kojima, «très intuitif» dans ses interactions. Cependant, si les contrées à visiter possèdent une météo et une topographie variées (plaines, parois rocheuses, monts enneigés avec des effets sur la marche de Sam), on a pu constater que les animations, visiblement rigides, ressemblaient étonnamment à celles des derniers *Metal Gear Solid* lorsque le héros marche, court, s'accroupit ou esquive. Comme quoi, qu'importe le moteur, les habitudes ont la vie dure !



## NOTRE ATTENTE 5/5

Avec Kojima, rien n'est simple, et pourtant... Entre leur tendance à jouer la carte de l'opacité dès qu'elles abordent les thématiques du jeu et une jouabilité qu'elles font apparaître comme très classique (infiltration, tir, troisième personne...), les bandes-annonces de *Death Stranding* n'ont de cesse de questionner, prêtant le flanc à de multiples interprétations. En plus des thèmes affichés (lien entre les êtres humains), certains y voient une interrogation sur le temps qui passe (Lindsay Wagner à la fois vieille, mourante, puis jeune), sur les souvenirs, sur la mort, etc. Il faudra une nouvelle fois attendre d'avoir mis les mains sur le jeu, d'y avoir joué longuement, et jusqu'à la fin, pour que toutes nos questions trouvent enfin (peut-être ?) une réponse.

portent le même bracelet que Sam, et on devrait interagir avec eux à chaque retour à la base. On se demande même si Mama ne serait pas notre lien auditif avec Bridges durant les missions, à la manière de Mei Ling ou d'autres personnages dans certains *Metal Gear Solid*... A contrario, les membres de Homo Demens, un groupe de militants séparatistes et nihilistes, et Higgs (Troy Baker) semblent constituer les antagonistes de Sam. Même si on sait que Hideo Kojima aime brouiller les cartes...





# PANIER STEAM

# 10 JEUX POUR LE PRIX D'UN !



Ghislain Masson

Sur Steam, on trouve des milliers de jeux vendus à prix cassé. Retrouvez, chaque mois, notre sélection de titres à la fois excellents et pas chers !

## PHARMAKON



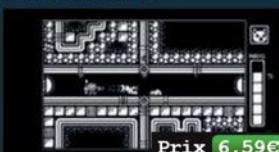
Prix 7,99€

Éditeur Visumecca Games Genre Action-aventure  
Joueur 1

Tailler vos adversaires en pièces !

Dans ce jeu de stratégie au tour par tour, vous pilotez un drone chargé d'éliminer diverses créatures élémentaires. Votre drone est constitué de pièces de *Tetris* de différentes couleurs et plus ou moins moindres contre certains types d'adversaires. Toute la saveur du jeu consiste à faire évoluer votre drone en changeant constamment sa configuration. *Pharmakon* est malin, mais terriblement difficile !

## GATO ROBOTO



Prix 6,59€

Éditeur Devolver Digital Genre Plateforme  
Joueur 1

Chat rappelle de bons souvenirs, tout chat !

Nostalgiques des années 90, voici un jeu pour vous. Tout d'abord par ses graphismes en noir et blanc qui rappellent les heures glorieuses des premières Game Boy. Mais surtout par son gameplay, car ce jeu d'action où vous dirigez un chat communautaire en armure de combat n'est pas sans rappeler *Metroidvania*. C'est intense, frénétique et souvent très technique. Dommage que ce soit un peu court !

## LOFI PING PONG



Prix 3,99€

Éditeur Kalvarez A. Party Genre Action-aventure  
Joueur 1

Tennis de table... de mixage.

À très haut niveau, le ping-pong n'est plus seulement un sport de raquettes, c'est un exercice d'anticipation où les joueurs se laissent porter par le flux du match pour l'emporter. C'est aussi le point de départ de cet étrange jeu où il est moins question de sport que de rythme. En effet, la balle revient vers vous en fonction de la musique que vous écoutez. C'est diabolique, mais étrangement zen.

## BRIQUID

Éditeur Gamious  
Genre Puzzle  
Joueur 1

Apprenez à maîtriser la mécanique des fluides.

À travers plusieurs tableaux à résoudre en un nombre maximum d'actions, vous devez faire circuler de l'eau d'un point à un autre, en ajoutant ou enlevant des briques ou en faisant changer le sens de la gravité. Avec plus d'une centaine de niveaux à la difficulté croissante et un éditeur, impossible de se la couler douce !



Prix 4,99€



Prix 15,99€

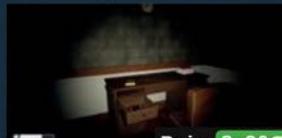
## BALDUR'S GATE II ENHANCED EDITION

Éditeur: Beamdog Genre: RPG Joueur: 1

Le paradis des chauffards.

Avec la licence *Baldur's Gate* qui se prépare à revenir sur le devant de la scène, il s'agirait de ne pas oublier les classiques. *Baldur's Gate* est l'un des sommets du RPG à l'ancienne avec vue isométrique, gestion de groupe et respect des règles de *Dungeons & Dragons*. C'est surtout une très bonne aventure avec un scénario et des personnages solides, du challenge et une réalisation modernisée.

## ESCAPE UNTIL FRIDAY



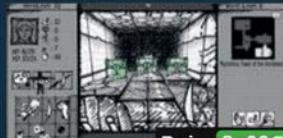
Prix 3,29€

Éditeur Poly Anchor Studio Genre Aventure  
Joueur 1

Escape room stressante.

Vous êtes séquestré dans le sous-sol d'une maison par un mystérieux agresseur. Il ne vous reste que cinq jours à vivre et le même temps pour trouver un moyen de vous échapper en explorant les lieux et en essayant de ne pas trop attirer les soupçons de votre ravisseur. Ce jeu prenant et digne d'un bon thriller hollywoodien n'a qu'un défaut: il n'est pas encore en français, mais la peur n'a pas de langue !

## DRAWNGEON DUNGEONS OF INK AND PAPER



Prix 3,99€

Éditeur DarkDes Labs Genre Aventure, RPG  
Joueur 1

Un jeu de Donjons & Crayons.

Au départ, *Drawngeon* est un RPG d'exploration de donjons à l'ancienne façon *Ultima Underworld* où vous avancez case par case. Il y a de la magie, des monstres, des combats, bref tout l'arsenal classique des souterrains mal fréquentés de la fantasy. Cependant, avec ses graphismes entièrement dessinés à la main en noir et blanc, cette aventure dispose d'un cachet et d'une ambiance uniques.

## YORG.IO



Prix 3,99€

Éditeur Tobias Springer Genre Stratégie  
Joueur 1

L'habitat, le moine et les zombies.

Derrière les lignes et les points très rétro de ses graphismes, *Yorg.io* cache un mélange entre un tower defense et un jeu de gestion. Pourtant, dans ce jeu où vous cherchez à défendre et améliorer votre base contre des vagues de zombies, tout est affaire de lignes de ravitaillement, usines et productions. Il faut donc y placer avec soin vos mines et vos défenses sur des cartes générées procéduralement.

## ALT-FREQUENCIES



Prix 7,99€

Éditeur Plug In Digital Genre Reflexion  
Joueur 1

Vous avez trois minutes pour tout comprendre !

Ce n'est pas si souvent qu'un jeu vidéo propose quelque chose de nouveau. Dans cette aventure atypique, vous allez devoir sortir le monde d'une boucle temporelle de trois minutes avec pour seule arme une radio. En écoutant certains témoignages, en enregistrant et diffusant certains passages vous allez pouvoir comprendre et modifier cette boucle. Une chouette expérience très bien produite !

## TALISMAN ORIGINS



Prix 6,99€

Éditeur Asmodée Digital Genre Aventure  
Joueur 1

Concept inédit, un jeu de société pour asociaux.

Classique du jeu de société, *Talisman* est une espèce de super Jeu de l'oie. Vous y dirigez un aventurier de fantasy sur un parcours où il va progresser et vivre diverses aventures. Cette version *Origins* se propose d'adapter le jeu, d'habitude à plusieurs joueurs, en une aventure solitaire plus scénarisée. Et ça fonctionne assez bien avec une incroyable qualité: ne jamais attendre le tour des autres !



## L' ADDITION

Jeux	Prix
Pharmakon	7,99
Briquid	4,99
Gato Roboto	6,59
Lofi Ping Pong	3,99
Escape Until Friday	3,29
Drawngeon : Dungeons of Ink and Paper	3,99
Yorg.io	3,99
Alt-Frequencies	7,99
Talisman Origins	6,99
Baldur's Gate II Enhanced Edition	15,99
<b>TOTAL</b>	<b>65,80 €</b>

# TOP 5

DES  
VENTES EN  
FRANCE  
**MAI-JUIN  
2019**

Du 06/05  
au 12/05



Days Gone

2



New Super Mario Bros. U Deluxe

3



Mario Kart 8 Deluxe

4



Super Mario Party

5



Mortal Kombat 11

Du 13/05  
au 19/05



Rage 2



Call of Duty Black Ops III



A Plague Tale: Innocence



Days Gone



Mario Kart 8 Deluxe

Du 20/05  
au 26/05



Call of Duty Black Ops III



Days Gone



Mario Kart 8 Deluxe



New Super Mario Bros. U Deluxe



Team Sonic Racing

Du 27/05  
au 02/06



Mario Kart 8 Deluxe



Call of Duty Black Ops III



New Super Mario Bros. U Deluxe



Days Gone



Super Smash Bros. Ultimate

Source: SELL

## PLANNING DES SORTIES

### ACTION-AVENTURE

Attack on Titan 2 : Final Battle	PS4   ONE   PC   SWITCH	5 juillet 2019
Control	PS4   ONE   PC	27 août 2019
Death Stranding	PS4	8 novembre 2019
Gears 5	ONE	10 septembre 2019
Ghost Recon Breakpoint	PS4   ONE   PC	4 octobre 2019
Judgment	PS4	21 juin 2019
MediEvil	PS4	25 octobre 2019
Sea of Solitude	PS4   ONE   PC	5 juillet 2019
Star Wars Jedi : Fallen Order	PS4   ONE   PC	15 novembre 2019
Shenmue III	PS4   PC	27 août 2019
Stranger Things 3 : The Game	PS4   ONE   PC   SWITCH	4 juillet 2019
The Sinking City	PS4   ONE   PC	27 juin 2019



### FPS

Borderlands 3	PS4   ONE   PC	13 septembre 2019
Call of Duty : Modern Warfare	PS4   ONE   PC	25 octobre 2019
Wolfenstein : Youngblood	PS4   ONE   PC	26 juillet 2019



### RPG

Fire Emblem : Tree Houses	SWITCH	26 juillet 2019
The Outer Worlds	PS4   ONE   PC	25 octobre 2019
The Surge 2	PS4   ONE   PC	24 septembre 2019

### COURSE

Crash Team Racing : Nitro-Fueled	PS4   ONE   SWITCH	21 juin 2019
F1 2019	PS4   ONE   PC	28 juin 2019
GRID	PS4   ONE   PC	13 septembre 2019
Monster Jam Steel Titans	PS4   ONE   PC	25 juin 2019

### SPORT

FIFA 20	PS4   ONE   PC   SWITCH	27 septembre 2019
---------	-------------------------	-------------------

Vos jeux PC moins cher, légalement, et un service au top

Comment ça marche :

1. Achetez vos jeux PC en promo sur Gamesplanet.com
2. Recevez immédiatement votre clé
3. Activez votre jeu dans le logiciel (DRM) que vous utilisez



- Site officiel de vente de jeux PC.
- Bonus de précommande.
- Accès aux prétéléchargements.
- Aucun frais de paiement supplémentaire.
- Service client premium.



# BONUS DE PRÉCOMMANDE

Retrouvez chaque mois les meilleurs prix et offres des enseignes.

## CALL OF DUTY MODERN WARFARE

25 OCTOBRE 2019

Éditeur Activision  
Genre FPS  
Sur PS4, Xbox One

MEILLEUR PRIX CONSOLES 69,99 €  
(Micromania)



### BONUS PRÉCOMMANDE

#### MICROMANIA (69,99 €)

- Figurine Captain Price
- 3 heures de bonus double XP

**AVIS** La figurine n'a rien d'extraordinaire, mais les bonus d'expérience devraient faire réfléchir les amateurs de joutes en ligne les plus acharnés.

## FIFA 20 ÉDITION CHAMPIONS

24 SEPTEMBRE 2019

Éditeur Electronic Arts  
Genre Sport  
Sur PS4, Xbox One

MEILLEUR PRIX CONSOLES 69,99 €  
(Micromania)



### BONUS PRÉCOMMANDE

#### MICROMANIA (89,99 €)

- 3 jours d'accès en avant-première
- 12 packs Or Rare
- Un joueur icône de prêt
- Maillot FUT édition spéciale

**AVIS** Micromania propose en exclu l'Édition Champions qui permet notamment de jouer en avance au jeu. Les autres bonus s'adressent surtout aux joueurs du mode Ultimate Team.

## GHOST RECON BREAKPOINT

4 OCTOBRE 2019

Éditeur Ubisoft  
Genre Action  
Sur PS4, Xbox One, PC

MEILLEUR PRIX CONSOLES 59,99 €  
(Fnac)

### BONUS PRÉCOMMANDE

#### FNAC (59,99 €)

##### Pack Sentinel Corp.

- Véhicule Hammer MK2
- Véhicule lourd Sentinel MK2
- Fusil d'assaut Valor
- Accès à la bêta



**AVIS** Ceux qui ont retourné Wildlands dans tous les sens vont sans doute vouloir profiter de cette offre pour s'essayer à Breakpoint en avance.

## WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD

26 JUILLET 2019

Éditeur Bethesda  
Genre FPS  
Sur PS4, Xbox One, Switch, PC

MEILLEUR PRIX CONSOLES 39,99 €  
(Fnac)



### BONUS PRÉCOMMANDE

#### FNAC (39,99 €)

##### Legacy Pack

- Veste de Wolfenstein II The New Colossus
- Exosquelette US Army pour BJ
- Tuyau Wolfenstein Old Blood
- Couteau Wolfenstein Old Blood
- Pack d'apparences Seconde Guerre mondiale pour les armes à distance

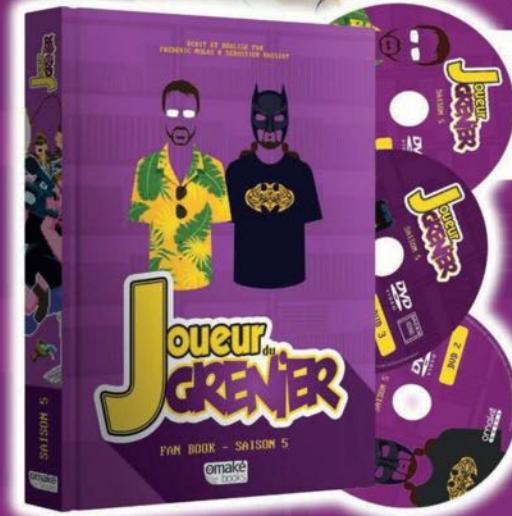
**AVIS** Pour un prix plutôt modeste, la Fnac ajoute un petit paquet de bonus cosmétiques. C'est toujours bon à prendre pour les plus grands fans de la série.



ENFIN DISPO !

# Joueur du GRENIER

FAN BOOK - SAISON 5



COFFRET CONTENANT LA  
SAISON 5, DES SKETCHS INÉDITS,  
DES BONUS, DES COMMENTAIRES  
AUDIO, UN FAN BOOK !

POUR TOUTE PRÉCOMMANDE SUR  
[HTTP://OMAKEBOOKS.COM](http://omakebooks.com)  
UNE SÉRIE DE 8 POGS COLLECTOR !\*



SAISON 5  
DISPONIBLE À PARTIR DU 4 JUILLET 2019 !

\* IL EXISTE 2 SÉRIES, SOIT 16 POGS. UNE SÉRIE SERA ATTRIBUÉE AU HASARD, SANS POSSÉDÉTÉ D'ÉCHANGE.



DÉJÀ DISPO

omaké  
books

DE NOMBREUX LIVRES GEEKS ET RETROGAMING SUR  
[HTTP://OMAKEBOOKS.COM](http://omakebooks.com)

# TESTS

## PS4

Castlevania Anniversary Collection	115
Blood & Truth	116
Five Nights at Freddy's Help Wanted	116
The Elder Scrolls Online : Elsweyr	117
Warhammer : Chaosbane	117

## XBOX ONE

Castlevania Anniversary Collection	115
The Elder Scrolls Online : Elsweyr	117
Warhammer : Chaosbane	117

## PC

Assetto Corsa Competizione	114
Castlevania Anniversary Collection	115
The Elder Scrolls Online : Elsweyr	117
Warhammer : Chaosbane	117

## SWITCH

Castlevania Anniversary Collection	115
------------------------------------	-----

## 3DS

Persona Q2 : New Cinema Labyrinth	115
-----------------------------------	-----

## À TÉLÉCHARGER

Outer Wilds	118
American Fugitive	119
Observation	119
Regions of Ruin	120
Meeple Station	120
Between the Stars	120
Void Bastards	121
Dauntless	121
Slay the Spire	122
Unruly Heroes	122
Super Cane Magic Zero	123
Undead Horde	123
Super Tennis Blast	124
Verlet Swing	124

## MOBILE

The Gardens Between	126
Angry Birds AR : Isle of Pigs	127
Wonder Boy : The Dragon's Trap	127



# 118 OUTER WILDS

« PETIT BIJOU INDÉ »



## À QUOI JOUE

LE TESTEUR DU MOIS



Keanu Reeves



Arnaud De Keyser



Carole Quintaine

### BLOOD & TRUTH

Les fusillades, ça me connaît ! Et passer dans le monde virtuel aussi, vu que je serai dans Cyberpunk 2077.

### A PLAGUE TALE : INNOCENCE

J'ai rattrapé mon retard du mois dernier avec cette excellente aventure du studio français Asobo !

### BLOOD & TRUTH

Pas le meilleur jeu du monde certes, mais j'ai passé un bon moment sur ce James Bond en réalité virtuelle !



115

**CASTLEVANIA  
ANNIVERSARY  
COLLECTION**

116

**BLOOD  
& TRUTH**

117

**TESO :  
ELSWEYR**

119

**OBSERVATION**

121

**DAUNTLESS**

122

**UNRULY  
HEROES**

# LA RÉDACTION CE MOIS-CI ?

**OUTER WILDS**

Poésie, exploration spatiale et découverte sont au programme de Outer Wilds, un jeu d'aventure très inattendu.

**CASTLEVANIA  
ANNIVERSARY  
COLLECTION**

On aurait préféré une anthologie complète, mais ce jeu réveille de jolis souvenirs.

**UNRULY HEROES**

Ce jeu d'action-aventure français narrant l'histoire du roi Singe est incontournable ! Foncez !

**BLOOD AND  
TRUTH**

Je rêvais de devenir John McClane, j'ai maintenant la simulation parfaite pour cela !

**TESO : ELSWEYR**

Voici un nouveau chapitre de cette histoire épique. C'est qu'on s'y attache à son roulé nécromancien !

**WARHAMMER  
CHAOSBANE**

Un Diablo-like dans le Vieux Monde, de l'eau bénite pour tous les fans de Warhammer !

**SLAY THE SPIRE**

Voici un titre prenant et intelligent. Vraiment idéal en version nomade pour les vacances qui arrivent.

#EXIGEANT  
#SOBRE  
#RACHITIQUE



# Assetto Corsa Competizione

Remarqués après la surprise *Assetto Corsa*, les Italiens de chez Kunos Simulazioni continuent sur leur lancée avec un volet centré sur la catégorie GT3.

**O**n ne sait pas si cet *Assetto Corsa Competizione* est un second volet déguisé ou un épisode qui fait la liaison entre deux gros opus. On sait, en revanche, que ce n'est clairement pas un opus facile. Le développeur italien a fait table rase du passé en intégrant un moteur d'actualité, l'*Unreal Engine 4*. Cette importante décision ne constitue pas qu'une évolution visuelle puisqu'elle

**L'Unreal Engine 4 permet certes une évolution visuelle, mais il impacte aussi directement le gameplay.**

**ÉDITEUR** 505 GAMES  
**GENRE** COURSE  
**JOUEURS** 1 (20 ONLINE)  
**PEGI** 3+  
**PC** 45 €  
**PAR LES CRÉATEURS DE**  
**ASSETTO CORSA**

impacte directement le gameplay de cet *Assetto Corsa Competizione*. Au revoir le temps statique, et bienvenue la transition jour/nuit ainsi que la météo dynamique. Un véritable plus pour l'immersion de conduite tout en permettant d'admirer les prouesses du moteur d'*Epic Games*, que ce soit d'un point de vue effet volumétrique, du rendu des textures sur le bitume ou au niveau des détails des tracés. La conduite, déjà solide, du premier volet, s'avère ici parfaitement retranscrite au volant avec des sensations de pilotage qui viennent titiller *iRacing*. On ne peut cependant pas en dire autant à la manette avec des paramètres par défaut mal réglés.

## La fougue de la jeunesse

Bien que le gameplay et la technique soient clairement au rendez-vous, le reste se révèle malheureusement encore très fragile avec cette phase early access quittée tout récemment. Preuve en est avec ce contenu assez rachitique. Le mode Carrrière s'avère classique, le championnat reprend seulement l'édition 2018 et l'intelligence artificielle, très robotique dans son comportement, manque d'équilibre, notamment sous la pluie.



En outre, la grande nouveauté du multijoueur qui donne un rang aux joueurs, comme dans *GT Sports*, n'est pas encore très juste. Bref, il y a encore quelques améliorations à apporter... ■

## VERDICT

15/20

### JOUABILITÉ

★★★★★

Il n'y a franchement rien à redire. *Assetto Corsa Competizione* propose une conduite proche des meilleures simulations du marché.

### GRAPHISMES

★★★★★

*Unreal Engine 4* apporte clairement une plus-value au titre. Tout juste pesterait-on sur une optimisation pas encore parfaite.

### BANDE-SON

★★★★★

Si la vue cockpit offre une excellente immersion sonore, les vues casque et extérieure proposent un rendu assez exécrable.

### DURÉE DE VIE

★★★★★

L'IA doit encore être revue sur la partie solo pour qu'on y revienne. Quant au multi, il faut que ce rang soit davantage travaillé.

Avec sa technique au diapason et sa jouabilité qui demande beaucoup de tact, *Assetto Corsa Competizione* offre d'excellentes bases. Il faut maintenant peaufiner le titre pour en faire un must have.



## Persona Q2 New Cinema Labyrinth

Quand les équipes des trois derniers *Persona* se rencontrent dans un cinéma magique, les références et clins d'œil jaillissent à tous les étages des donjons.

**A**vec les *Persona Q*, Atlus a mis en place une rencontre entre l'esthétique, les personnages et les démons de *Persona* et les mécaniques d'exploration d'*Etrian Odyssey*, à savoir des labyrinthes à cartographier case par case, stylet en main, éliminant chaque menace se mettant sur notre route durant des empoignades au tour par tour. Si l'idée ne change pas ici, *Persona Q2* améliore la formule. D'abord par l'esthétique

**ÉDITEUR** DEEP SILVER  
**GENRE** RPG  
**JOUEUR** 1  
**PEGI** 12+  
**3DS/40 €**  
**PAR LES CRÉATEURS DE**  
**PERSONA Q**

de ses labyrinthes, inspirés de longs métrages (l'action se déroule dans un cinéma magique) que ce soient de films de super-héros, de films fantastiques ou de science-fiction. Ensuite, par le casting. Si l'on retrouve, en effet, les héros de *Persona 5*, qui multiplient les clins d'œil au volet original lors de leurs multiples dialogues durant l'action, l'arrivée de ceux de *Persona 3* et 4 rend l'intrigue plus passionnante, tout en complexifiant le choix des combattants

à mettre en avant durant les affrontements. Enfin, *Persona Q2* amuse par ses affrontements qui, comme toujours chez les *Persona*, mettent l'accent sur la recherche des faiblesses adverses pour lancer des attaques combinées. Notez que le jeu est tout en anglais. ■ Raphaël Lucas

### VERDICT 15/20

Véritable somme et hommage à la franchise *Persona*, ce second *Q* réjouira ceux qui ont passé des centaines d'heures sur les volets originaux. Une bonne pioche pour les fans, beaucoup moins intéressante pour les autres.



## Castlevania Anniversary Collection

Pour célébrer ses 50 ans d'existence, Konami publie différentes compilations dont celle-ci dédiée à l'une de ses séries les plus emblématiques, *Castlevania*.

**ÉDITEUR** KONAMI  
**GENRE** ACTION  
**JOUEUR** 1  
**PEGI** 7+  
**PS4, XBOX ONE, SWITCH 20 €**  
**PAR LES CRÉATEURS DE**  
**SEGA 3D CLASSICS COLLECTION**

**A**près une première compilation consacrée à quelques perles conçues pour les salles d'arcade, et avant une autre dédiée à *Contra*, Konami publie *Castlevania Anniversary Collection*. Cependant, il ne s'agit pas d'une anthologie exhaustive, puisque l'on a seulement droit aux épisodes purement action de la première vague ; il faut donc faire l'impassé sur la période *Metroidvania* initiée par *Symphony of the Night* (qui a déjà eu

droit à sa réédition avec *Rondo of Blood* dans la compilation *Castlevania Requiem*) et poursuivie avec les volets GBA et DS. On retrouve donc ici les trois épisodes NES, les deux épisodes Game Boy, le *Super Castlevania IV* de la SNES et l'épisode *Bloodlines* de la Mega Drive, auxquels s'ajoute *Kid Dracula*, jeu parodique jamais sorti en Occident auparavant. L'ensemble est accompagné d'un livret bonus comprenant visuels et documents,

mais aussi interviews, dont celle de la compositrice Michiru Yamane, et une chronologie officielle. On salue au passage le travail du studio M2 qui restitue chaque jeu de manière authentique, tout en ajoutant quelques fonctionnalités (sauvegarde et filtres visuels) toujours bienvenues. ■ Benoît Barny

### VERDICT 16/20

On peut regretter que cette compilation étende toute la période *Metroidvania*. Mais l'émulation soignée de *Castlevania Anniversary Collection* permet de découvrir ou revivre les débuts de la saga culte comme à l'époque.



## Blood & Truth

Plus souvent liée à des expériences qu'à de véritables jeux, la gamme PSVR accueille avec *Blood & Truth* un jeu bien plus ambitieux que la moyenne.

**L**es usagers du casque PSVR se souviennent sans doute de *The London Heist*, l'un des jeux inclus dans la compilation PlayStation VR World. C'est le travail effectué sur ce dernier par Sony London Studio qui a engendré *Blood & Truth*, jeu d'action en vue subjective inspiré des blockbusters hollywoodiens. Si l'on est tenté, à première vue, de faire le rapprochement avec des productions telles que *Time Crisis*

**ÉDITEUR** SONY  
**GENRE** ACTION  
**JOUEUR** 1  
**PEGI** 16+  
**PS4 (PS VR) 40 €**  
**PAR LES CRÉATEURS DE**  
**WONDERBOOK**

ou *Virtua Cop*, les développeurs britanniques ont voulu proposer davantage qu'une expérience arcade. En effet, *Blood & Truth* met également l'accent sur la mise en scène et la narration : les personnages modélisés et animés avec soin rendent l'univers particulièrement crédible et le tout, vu du casque PSVR, permet une immersion rarement proposée auparavant. On regrette néanmoins l'aspect narratif parfois forcé avec des scènes de

transition, entre deux séquences d'action, bien trop longues, soulignées par des dialogues sans grande finesse. Toutefois, lorsqu'il s'agit de fusillades, *Blood & Truth* se montre très divertissant grâce à de bonnes sensations de tir et une maniabilité généralement assez précise. ■

Benoit Barny

**VERDICT** 15/20

Avec sa mise en scène et sa narration élaborée, *Blood & Truth* est bien plus qu'un simple jeu de tir en vue subjective. Mais les scènes de transition bien trop longues et souvent peu intéressantes nuisent au rythme.



## Five Nights At Freddy's Help Wanted

Véritable phénomène chez les amateurs de sensations fortes, *Five Nights At Freddy's* prend une nouvelle dimension grâce à la réalité virtuelle.

**ÉDITEUR** SCOTTGAMES  
**GENRE** HORREUR  
**JOUEUR** 1  
**PEGI** 12+  
**PS4 (PS VR) 30 €**  
**PAR LES CRÉATEURS DE**  
**MARS ODISSEY**

**P**aru en 2014, le premier épisode de *Five Nights At Freddy's* a posé les bases de la série : un environnement sombre et cloîtré, des peluches aux traits anxiogènes et un système de jeu minimalistique. Le tout enveloppé dans une atmosphère extrêmement pesante, avec des apparitions soudaines pensées pour occasionner les pires crises cardiaques comme cerise sur le gâteau. Il ne manquait plus qu'à pousser un

peu plus l'immersion. C'est désormais chose faite grâce aux casques de réalité virtuelle. Cette fois, les monstres semblent directement sauter à visage, au risque de traumatiser les plus sensibles pour longtemps. Cette version *Help Wanted* inclut les trois premiers volets de la série ainsi que des niveaux partiellement inspirés des épisodes suivants. Il s'agit donc de surveiller une pizzeria, réparer des marionnettes mécaniques ou inspecter des conduits

d'aération en prenant garde à ne pas être rattrapé par des créatures menaçantes. Si l'effet est vraiment saisissant avec un casque VR sur la tête, la détection de mouvements est malheureusement trop imprécise et la mécanique de sursaut devient finalement assez redondante. ■

Benoit Barny

**VERDICT** 13/20

Avec un casque VR, le principe de *FNAF* est d'autant plus saisissant, même si le principe est assez redondant. On regrette surtout le manque de précision dans la détection de mouvements qui rend la progression laborieuse.



## TESO : Elsweyr

Comme tous les ans, *The Elder Scrolls Online* étend son aire de jeu. Cette fois, c'est le pays des hommes chats avec une extension qui ronronne tranquillement.

**S**ituée au sud de Tamriel, la région d'Elsweyr est le pays des hommes chats, les Khajits. Une terre très ancienne où des tribus nomades se déplacent dans des paysages de savane, de jungle et de cités antiques d'inspiration thaï et asiatique. Outre des décors réussis qui changent un peu du quotidien du joueur de TESO, la région est aussi une source d'aventures car les dragons y sont de retour. Ces créatures gigantesques

**ÉDITEUR** BETHESDA  
**GENRE** MMORPG  
**JOUEUR** 1  
**PEGI** 16+  
**PS4, XBOX ONE, PC** 40 €  
**PAR LES CRÉATEURS DE**  
TESO SUMMERSET,  
MORROWIND

sont au cœur d'une nouvelle série de quêtes très bien scénarisées. Elles font également office de world boss errants, à affronter en groupe au hasard de votre exploration. Outre ce nouveau contexte, la grosse nouveauté, c'est l'arrivée de la classe de Nécromancien. Ce jeton de sorts invoque divers morts vivants, à condition de disposer de corps frais autour de lui. Assez polyvalent, c'est un ajout vraiment intéressant qui peut être tour à tour soigneur,

combattant à distance ou au corps à corps. Malheureusement, si cette extension offre un contenu conséquent, avec une grosse vingtaine d'heures de missions, des donjons et une chouette histoire solo, elle semble trop souvent appliquer la même formule que les deux précédentes. ■ Ghislain Masson

**VERDICT** 15/20

Une extension très solide malgré une très grosse impression de redite et un manque total de surprises. Reste un exotisme bien exploité et une nouvelle pierre à un édifice qui commence à être très impressionnant.



## Warhammer : Chaosbane

Le Chaos de Warhammer a fait de nouvelles victimes : l'imagination et l'originalité de cette déclinaison peu inspirée de *Diablo*.

**ÉDITEUR** BIG BEN INTERACTIVE  
**GENRE** ACTION-RPG  
**JOUEURS** 1 (4 ONLINE)  
**PEGI** 16+  
**PS4, XBOX ONE** 60 €  
**PC** 50 €  
**PAR LES CRÉATEURS DE**  
WARHAMMER

**D**epuis que Games Workshop a ouvert en grand les vannes, la licence Warhammer est déclinée à peu près dans tous les genres possibles de jeu vidéo. Dernier avatar en date de cette frénésie d'adaptations, *Chaosbane* s'attaque à *Diablo* en en reprenant les grandes caractéristiques, en moins bien. Comme dans son modèle, il s'agira de guider un héros, à choisir parmi quatre classes aux compétences et gameplay différents,

à travers des donjons générés semi-aléatoirement. La direction artistique et la palette de couleurs utilisées sont presque les mêmes, et seules quelques références à Sigmar et autres forces de Chaos permettent de se rappeler que vous êtes dans le Vieux Monde. Tout au plus, le gameplay des classes de contact est un peu plus burrion dans cette copie correcte, mais sans réelle saveur. *Chaosbane* en fait trop peu : pas assez de classes de personnages,

de monstres, de boss, d'environnements, de contenu haut niveau. Même les donjons finissent par se ressembler avec une poignée de cartes qui reviennent sans cesse. Copier amère forcément à la comparaison et, face à son illustre modèle, *Chaosbane* ne fait pas le poids. ■ Ghislain Masson

**VERDICT** 12/20

Difficile de trouver assez de différences et une véritable touche *Warhammer* pour apprécier cette resucée de *Diablo*. Peut-être que des DLC viendront étoffer *Chaosbane*, mais, pour l'instant, c'est du déjà vu, déjà joué.

# À TÉLÉCHARGER

TEST  



#CONTEMPLATIF  
**#IMMERSIF**  
#ORIGINAL



# Outer Wilds

Pris au piège dans une boucle temporelle, saurez-vous faire la lumière sur tous les mystères qui vous entourent et sortir de cette étrange prison ?

Imaginez que le film *Un jour sans fin* se déroule dans un système solaire avec une limite de temps de vingt-deux minutes avant que l'explosion de son soleil ne remette les compteurs à zéro, et que tout reparte pour un cycle. Imaginez que votre héros recommande alors l'aventure sur sa (minuscule) planète, ne conservant que le savoir acquis, ainsi que les notes mises dans son carnet durant le précédent cycle. La boucle temporelle

**ÉDITEUR** ANNAPURNA  
**GENRE** AVENTURE  
**JOUEUR** 1  
**PEGI** 7+  
**MXBOX, STEAM** 25 €  
(GRATUIT VIA GAME PASS  
SUR XBOX ONE)  
**PAR LES CRÉATEURS DE**  
BEACON 38

PAR LES CRÉATEURS DE  
BEACON 38

qui se répète inlassablement, avec le joueur/avatar découvrant petit à petit le monde qui l'entoure à chaque remise à zéro, on connaît. L'excellente et minimalistique *Minit* le faisait déjà, installant cette mécanique d'exploration dans un action-RPG.

En mêlant ainsi boucle temporelle et voyage spatial, l'équipe d'*Outer Wilds* fait le pari de l'émerveillement.

■ Votre navette en bois s'avère aussi belle à l'intérieur que parfois difficile à diriger ou à faire atterrir.



univers. D'ailleurs, on ne meurt pas vraiment dans *Outer Wilds* : à court d'oxygène ou la santé tombée à zéro, et l'on réapparaît sur la petite planète originale, prêt à repartir à l'assaut de la galaxie.

VERDICT

18/20

JOUABILITÉ

Si le pilotage de la navette est parfois un peu déroutant (bonjour les crashes !), tout le reste est simple, logique, bien amené.

GRAPHISMES

Chaque planète à sa patte, et si le jeu n'est certes pas le plus beau du monde, son esthétique steampunk/alien dépayse grandement.

**BANDE-SON** ★★★★☆  
Des morceaux planants, des bruitages efficaces,

Olivier Wills joue la carte de l'humour et lui réussit plutôt bien.

**DURÉE DE VIE** ★★★★☆  
Comptez une douzaine, voire une quinzaine d'heures, pour le terminer. On vous conseille de prendre votre temps pour profiter de la balade.

Petit bijou indé, *Outer Wilds* transporte par ses concepts et son esthétique, et vous pousse à explorer toujours plus. Sans combat, ni violence, c'est la poésie du voyage qui est ici mise en avant.



## American Fugitive

Un hommage aux films des années 80 sous la forme d'un GTA-like 3D pourvu d'une caméra montrant l'action de dessus: voilà ce que propose *American Fugitive*. Pari réussi?

**U**n scénario typique – le héros, évadé de prison, veut venger le meurtre de son père – avec durs-à-cuire et flics véreux, missions mouvementées et gunfights brutaux. Tous les ingrédients des séries B des années 80 sont là... Et pourtant la mayonnaise ne prend qu'à moitié. Et ce parce que les développeurs du studio anglais Fallen Tree Games ont adopté des choix discutables. D'abord, la caméra cadre l'action de dessus,

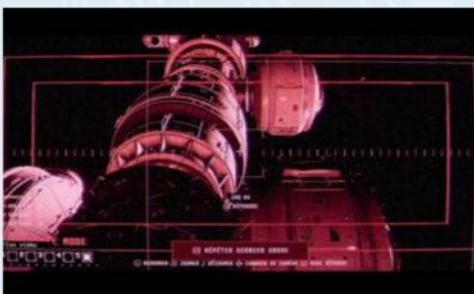
**ÉDITEUR** CURVE DIGITAL  
**GENRE** ACTION  
**JOUEUR** 1  
**PEGI** 16+  
**PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM** 20 €  
**PAR LES CRÉATEURS DE** QUELL, HIGHRISE HEROES

mais il est impossible de dézoomer pour discerner l'environnement. Ce qui est gênant surtout lors des poursuites et des épreuves de courses. Ensuite, l'arrivée de la police (avec un système d'étoiles à la GTA) est déclenchée trop facilement et empêche de s'amuser pleinement. Cela est d'autant plus regrettable que la possibilité de braquer les commerces, cambrioler et fouiller les maisons représentées à l'écran – une fois à l'intérieur – par un

plan sommaire, s'avère une bonne idée. Enfin, outre l'absence de sauvegarde manuelle, l'action apparaît par moments imprécise et desservie parfois par des ralentissements. Restent une esthétique réussie et une sym-pathie liberté d'action au sein d'un vaste monde ouvert. ■ Olivier Lehmann

### VERDICT **13/20**

En dépit d'une ambiance mature, d'un inventaire plutôt complet et d'une jolie liberté d'action (à pied ou à bord d'un véhicule), l'aventure est hélas handicapée par de malheureux parts pris, notamment techniques.



## Observation

Le studio écossais No Code plonge le joueur dans un thriller spatial très cinématographique au croisement de l'aventure narrative et du point'n'click...

**ÉDITEUR** DEVOLVER  
**DIGITAL**  
**GENRE** AVENTURE  
**JOUEUR** 1  
**PEGI** 16+  
**PS STORE, STEAM** 25 €  
**PAR LES CRÉATEURS DE** STORIES UNTOLD

**A** l'instar de l'ordinateur H.A.L. 9000 dans 2001, *l'Odyssee de l'espace*, le joueur se glisse ici dans la peau de S.A.M., une intelligence artificielle qui gère les opérations au sein d'une station spatiale, appelée Observation. À la suite d'un incident provoquant la destruction d'une bonne partie de cette dernière, l'équipage disparait mystérieusement, exceptée l'astronaute Emma Fisher qu'il va falloir aider à survivre. Concrètement,

il s'agit de contrôler diverses caméras pour observer l'action sous différents angles, d'actionner des systèmes et de résoudre une poignée d'énigmes afin, par exemple, d'ouvrir un sas, éteindre un incendie ou détecter l'emplacement d'un document spécifique. L'ambiance oppressante, la claustrophobie qui en découle, la bande-son travaillée ainsi que les multiples épreuves auxquelles est confrontée l'héroïne ne sont pas sans évoquer le

long métrage *Gravity*. D'autant que le jeu est truffé de cinématiques (même si certaines sont platement réalisées). Seuls vrais bémols, des graphismes plutôt moyens, un scénario un peu confus et l'impression de temps à autre de n'être qu'un simple spectateur des événements... ■ Olivier Lehmann

### VERDICT **15/20**

Sous-titré en français, ce récit de science-fiction mûtié de fantastique s'avère assez captivant, même s'il pâtit un peu d'une esthétique passable, d'un manque d'interactivité et d'une courte durée de vie (6 h).

**TEST**

## Between The Stars

Des combats, un peu de commerce, pas mal de bricolage et de gestion de personnel dans cette aventure spatiale haute en couleur.

**A**u carrefour de plusieurs genres, ce jeu vous donne les commandes d'un croiseur spatial avec la lourde responsabilité d'empêcher un coup d'état sur la République galactique. De station en station, vous accomplissez des missions d escorte, d interception ou d investigation qui permettent de gagner des ressources et crédits pour améliorer votre vaisseau, mais aussi votre équipage. Le combat spatial est évidemment l'aspect le plus

**ÉDITEUR** ISOLATED GAMES  
**GENRE** ACTION  
**JOUEUR** 1  
**PEGI** 16+  
**STEAM** 20 €  
PAR LES CRÉATEURS DE...  
C'EST LEUR PREMIER JEU

important et dépend en grande partie de la qualité et des équipements à bord de votre astronef. Vu qu'il ne s'agit pas d'un chasseur, mais d'un vaisseau plus lourd, les affrontements font penser à du combat naval avec une certaine gravité dans les déplacements. L'utilisation à bon escient de vos armements et, surtout, la bonne gestion de votre énergie entre boucliers, propulsion et dispositifs offensifs rendent les batailles intéressantes à défaut d'être toujours

spectaculaires. Entre deux phases de shoot, vous vivez aussi des aventures en mode texte qui renvoient aux *Livres dont vous êtes le héros* où vous devez choisir entre plusieurs options voire réussir des tests de compétence qui imposent de lancer des dés! Intriguant, non? ■

Ghislain Masson

**VERDICT** 14/20

Une sorte d'*Elite Dangerous* plus simple, mais plus accessible qui, malgré quelques manques (il est encore en développement notamment pour sa traduction), remplit déjà bien le vide... entre les étoiles.



## Meeple Station

Les Marseillais dans la station spatiale.

**C**e jeu de gestion aux graphismes minimalistes consiste à gérer une petite station spatiale en orbite d'astéroïdes miniers. Vous devez recruter, affecter et diriger chaque membre d'équipage pour faire tourner au mieux l'endroit, en construisant et meublant les différentes installations. Ce mélange entre Sims et jeu de gestion est complet et efficace. Seul hic, une interface plus proche du premier *Sputnik* que de Space X. ■

Ghislain Masson

**ÉDITEUR** MODULARITY  
**GENRE** ACTION  
**JOUEUR** 1  
**PEGI** 16+  
**STEAM** 17 €  
PAR LES CRÉATEURS DE...  
REGIONS OF RUIN

**VERDICT** 13

## Regions of Ruin

On peut être aventurier et bâtisseur !

**T**out en pixel art, cette aventure sans prétention, mais terriblement addictive, mélange RPG, plateforme et gestion sur fond d'exploration de contrées infectées de gobelins et autres kobolds. Vous incarnez un héros nain qui va progresser dans des niveaux en 2D et en scrolling. La partie gestion concerne votre camp de base qui devient une véritable ville, à diriger entre deux aventures. ■

Ghislain Masson

**ÉDITEUR** MODULARITY  
**GENRE** ACTION  
**JOUEUR** 1  
**PEGI** 16+  
**STEAM** 17 €  
PAR LES CRÉATEURS DE...  
MEEPLE STATION

**VERDICT** 14




## Dauntless

Avec 5 millions de téléchargements, *Dauntless* est le free-to-play tendance du moment. Oui, mais vaut-il le coup si on maîtrise *Monster Hunter* ?

**S**upposez que *Monster Hunter* s'inspire de l'esthétique de *Fortnite*, simplifie son système de combat et se limite à la chasse aux gros monstres... *Dauntless*, c'est un peu ça, dans une marmite free-to-play avec un peu à la... *Fortnite*. Après création de son personnage, on est tout de suite lancé au cœur de l'action avec un adversaire de poids à combattre. Esquives, attaques, rares ressources à collecter, le vétéran du jeu de chasse de

**ÉDITEUR** PHOENIX LABS  
**GENRE** ACTION/RPG  
**JOUEURS** 1 (4 EN LIGNE)  
**PEGI** 12+  
**PS STORE, MXBOX, STEAM FREE-TO-PLAY**  
**PAR LES CRÉATEURS DE...**  
C'EST LEUR PREMIER JEU

Capcom se sent immédiatement chez lui. Cependant, après quelques heures, on décèle que *Dauntless* est un peu chiche en contenu avec sa vingtaine de boss à éliminer, sa poignée d'armes... De fait, on ne retrouve ici à aucun moment tout ce qui fait la richesse, la générosité de *Monster Hunter*. Et si le côté free-to-play est bien amené, avec aucune obligation d'acheter pour progresser, le gameplay, les mécaniques et le contenu demanderaient à être

enrichis, pour obtenir un titre à même de faire de l'ombre au géant japonais. Cependant, s'il s'agit de s'initier à ce genre, sans débourser un centime, le jeu de Phoenix Labs s'avère une excellente opportunité, les parties étant plus courtes, plus dynamiques, sans traque, ni écosystème. ■ Raphaël Lucas

## VERDICT **14/20**

Plus simple, plus rapide et moins exigeant que *Monster Hunter World*, *Dauntless* est une réussite. Cependant, si vous avez déjà terminé *MHW*, le jeu de Phoenix Labs n'aura qu'un air de récréation.



## Void Bastards

Suffit-il qu'une partie de l'équipe de *BioShock* se lance dans le FPS/Rogue-like pour donner envie de fouiller des dizaines de carcasses de vaisseaux spatiaux ?

**ÉDITEUR** HUMBLE BUNDLE  
**GENRE** ACTION/RPG  
**JOUEUR** 1  
**PEGI** 16+  
**MXBOX, STEAM** 30 € (GRATUIT VIA GAME PASS XBOX ONE)  
**PAR LES CRÉATEURS DE**  
*BioShock*

**O**n adhère à certains jeux d'abord pour leur direction artistique. C'est le cas de *Void Bastards*, premier-né du studio Blue Manchu composé pour partie d'anciens d'*Irrational Games*, créateur de *BioShock* et de *System Shock* 2. Ici, des personnages à leur traitement en cel shading, jusqu'aux menus, tout renvoie aux comics, aux couvertures des pulps (ces magazines de fantastique/SF bon marché) ou encore aux affiches

de films de science-fiction des années 60. Et la boucle de gameplay est tout aussi « pulp », avec ce qu'il faut de mécaniques de *Rogue-like*: errer dans la galaxie, visiter des carcasses de vaisseaux abandonnés générés procéduralement, y récupérer du matériel pour réparer votre navire, etc. Pour le joueur, chaque exploration exigea avant tout de préparer son approche. Que veut-on récupérer dans tel ou tel vaisseau ? Où se situent

les salles importantes pour atteindre l'objectif fixé ? Et où se trouve la sortie pour fuir au plus vite ? Autant de questions qu'il faudra se poser avant chaque départ. Bref, s'il paraît FPS très stylisé, *Void Bastards* demandera aussi un soupçon de gestion pour progresser. ■ Raphaël Lucas

## VERDICT **15/20**

À mi-chemin entre la gestion et le FPS, *Void Bastards* approche ces genres avec assez d'originalité pour intéresser pendant une bonne grosse dizaine d'heures. Après cela, l'impression de répétition se fait un peu sentir.



## Slay the Spire

À travers *Slay the Spire*, les développeurs américains de Megacrit tentent de relever un sacré défi : combiner *Rogue-like*, jeu de cartes et combats au tour par tour...

**S**'attarder sur l'histoire est inutile, car il n'y en a malheureusement pas. Cela n'empêche toutefois pas les personnages d'afficher un certain charisme. Ainsi, outre le Soldat de fer, guerrier de base axé sur les attaques, se débloquent au fil des parties deux autres héros qui se jouent très différemment : la Silencieuse, chasseuse orientée poison et défense, ainsi que le Défectueux, robot de combat manipulateur d'orbes. Ici,

**ÉDITEUR** MEGACRIT  
**GENRE** STRATÉGIE  
**JOUEUR** 1  
**PEGI** 12+  
**PS STORE, STEAM** 25 €  
**PAR LES CRÉATEURS DE...**  
**C'EST LEUR PREMIER JEU**

l'objectif est de grimper les étages d'une tour et de battre tous les adversaires. L'originalité du titre réside donc d'abord dans le choix du chemin pour arriver au boss final, puisque plusieurs bifurcations sont possibles avec, à la clé, trésor, marchand et mini-jeu (tourner une roue, trouver les bonnes paires de cartes...). Mais ce sont surtout les combats au tour par tour qui font l'intérêt de *Slay the Spire*, puisqu'ils sont basés sur un total de 280 cartes,

dont 5 sont choisies aléatoirement à chaque affrontement. Se créer le meilleur deck possible pour détruire l'ennemi devient alors addictif, d'autant que les cartes s'avèrent très variées et joliment illustrées et que certaines peuvent être achetées avec l'or récolté. □

Olivier Lehmann

## VERDICT 15/20

Dommage qu'il n'y ait ni scénario, ni multijoueur et que des relâvements viennent polluer parfois les combats quand il y a trop de cartes et d'ennemis, car ce mélange de genres apparaît réussi et surtout facile d'accès.



## Unruly Heroes

Inspirée du classique de la littérature chinoise *Le Voyage en Occident* de Wu Cheng En, cette aventure en 2D s'avère d'autant plus surprenante qu'elle est française !

**ÉDITEUR** DEAD GOOD MEDIA  
**GENRE** ACTION-PLATEFORME  
**JOUEURS** 1 À 4  
**PEGI** 7+  
**PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM** 20 €  
**PAR LES CRÉATEURS DE...**  
**C'EST LEUR PREMIER JEU**

**U**nruly Heroes est l'œuvre de Magic Design situé à Montpellier. Fondé en 2015, ce studio comprend d'anciens membres d'Ubisoft ayant travaillé notamment sur *Rayman* et *Soldats Inconnus*. Cette expérience de la 2D se ressent ici, car le résultat mêle admirablement baston et plateforme au sein d'environnements aussi superbes que variés. Accessible en solo ou jusqu'à quatre joueurs en coopération locale, l'aventure suit, au

fil de 29 niveaux, les aventures du Roi Singe et de ses compagnons dotés de pouvoirs spécifiques. Ainsi, le cochon Kihong peut se gonfler et flotter, tandis que la brute Sandmonk est capable de pulvériser certains obstacles. La complémentarité est donc parfois de rigueur pour progresser. Toutefois, le plaisir de jeu est aussi bien présent en solo, car il est possible de passer d'un héros à l'autre en pressant une touche et donc de profiter des avantages de

chacun. Pourvu d'un gameplay plein de surprises et jamais punitif, le jeu offre même en bonus un excellent mode Versus (deux à quatre joueurs en local ou en ligne) à la Super Smash Bros., qui permet aux héros de se transformer en crocodile, squelette, loup-garou ou crabe ! □

Olivier Lehmann

## VERDICT 17/20

S'il ne révolutionne pas vraiment le genre et manque parfois de lisibilité à quatre joueurs, *Unruly Heroes* n'en demeure pas moins une sacrée réussite grâce à sa direction artistique sublime et sa jouabilité exemplaire !



## Super Cane Magic ZERO

Attention, gros délice garanti à travers cette aventure en 2D coopérative et gloutonne développée par les Italiens de Studio Evil, probablement en hypoglycémie !

**L**e magicien Gâteau est mort et il faut absolument stopper son chien magique qui est déchaîné ! C'est le scénario très particulier de ce titre qui permet d'accueillir jusqu'à quatre joueurs en local, afin d'incarner des personnages tous plus délinquants les uns que les autres, notamment le boulanger Pote équipé de pouvoir du « bacon ardent ». Explorer les cent niveaux du monde de WOTF, castagner des ennemis tout mignons,

**ÉDITEUR** STUDIO EVIL  
**GENRE** ACTION-RPG  
**JOUEURS** 1 à 4  
**PEGI** 7+  
**PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 3D €**  
**PAR LES CRÉATEURS DE SYDER ARCADE**

résoudre quelques puzzles et surtout manger sans arrêt des sucreries cachées dans le décor – à pulvériser – afin de remplir sa jauge de vie : voilà grossou modo le principe de jeu de cette aventure ! Affichant un gameplay aussi simple qu'efficace avec un arbre de compétences à débloquer, le jeu offre une esthétique stylisée qui fait mouche. D'ailleurs, il se rapproche clairement de la BD Cyanide & Happiness avec sa galerie de personnages timbrés et

ses dialogues à mourir de rire à la fois cyniques, matures et absurdes, de plus parfaitement traduits en français. Et il y a même un mode Arène bonus pour se taper dessus entre amis ! Seuls bémols : la musique un peu pénible et le manque de lisibilité de certains décors. ■

Olivier Lehmann

## VERDICT **16/20**

L'esthétique unique et l'ambiance surréaliste inhérentes à la BD *Cyanide & Happiness* ne sont pas étrangères à la réussite de cette aventure qui pourra toutefois désarçonner les joueurs en quête de classicisme.



## Undead Horde

Un ersatz du Night King de la série *Game of Thrones* : voilà en quelque sorte ce que doit incarner le joueur tout au long de ce titre mêlant stratégie et action-RPG.

**ÉDITEUR** 10TONS  
**GENRE** ACTION-RPG  
**JOUEUR** 1  
**PEGI** 12+  
**PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 15 €**  
**PAR LES CRÉATEURS DE TESLA VS. LOVECRAFT**

**L**ever une armée de morts-vivants, tuer tous les humains et conquérir le monde, tel est le rôle du Nécromant interprété par le joueur dans ce jeu développé par le studio finlandais 10tons. Problème, à l'inverse du vilain de la série *Game of Thrones*, le héros affiche ici bien peu de charisme. Pire, l'esthétique générale se révèle assez médiocre avec des graphismes sommires et une bande-son répétitive. À cela s'ajoutent

des menus à l'interface mal optimisée et une mauvaise traduction française. Heureusement, la jouabilité apparaît accessible, car les actions se limitent à attaquer directement les ennemis à coups d'armes et pouvoirs magiques, mais surtout à ordonner à ses troupes de frapper un objectif précis, tout en les ressuscitant souvent en usant de mana. Le choix de ses soldats avant la bataille est d'ailleurs capital. Car il en existe une belle variété : paysans,

chevaliers et même poules et ours morts-vivants ! Cependant, plus une unité de combat est forte et plus elle occupe de la place sur l'anneau segmenté violet qui représente la limite de commandement du joueur. Ce qui oblige au final à faire des choix frustrants... ■

Olivier Lehmann

## VERDICT **11/20**

Cette aventure stratégique en temps réel offre une durée de vie correcte, avec 40 zones à conquérir et un principe de jeu plutôt sympa. Hélas, autre une action répétitive, l'aspect technique ne convaincra vraiment...

# TEST



## Super Tennis Blast

Pour prolonger le plaisir sportif des Internationaux de Roland Garros, quoi de mieux qu'un petit jeu de tennis sans prétention et pourvu d'un gameplay orienté arcade ?

À près le volley-ball, le studio espagnol Unfinished Pixel se penche sur le tennis coopératif et compétitif, accessible jusqu'à quatre joueurs en local (hélas sans multi online). Le résultat ne fait aucun doute quant au manque d'ampleur du projet. Puisque outre l'absence de traduction française, le jeu ne contient aucun nom officiel. De plus, le nombre de terrains est restreint à sept et il n'y a aucune différence de sensations de

ÉDITEUR UNFINISHED PIXEL  
GENRE SPORT-ARCADE  
JOUEURS 1 à 4  
PEGI 3+  
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 15 €  
PAR LES CRÉATEURS DE SUPER VOLLEY BLAST, SPY CHAMELEON

jeu selon le revêtement, par exemple entre les cours situés en France et ceux aux États-Unis. Enfin, les cinq mini-jeux présents se révèlent décevants car peu originaux et trop semblables. Toutefois, le tableau n'est pas si noir car la maniabilité générale apparaît très bonne et il est aisément d'effectuer revers, coup droit ou lob (chaque dédié à une touche). Mieux, un seul bouton permet en réalité de jouer parfaitement. Et il est même possible de charger un coup

pour donner un effet à la balle. Cela dit, hormis le mode World Tour permettant de gagner des points de compétence à chaque tournoi remporté, l'intérêt du jeu réside dans le très drôle mode Super Blast qui voit la forme du cours et du filet changer en cours de partie ! ■

Olivier Lehmann

## VERDICT 13/20

N'est pas *Virtua Tennis* qui veut ! Si le gameplay, axé arcade et réussi, se rapproche du titre de SEGA, en revanche le reste en est loin. *Super Tennis Blast* permet tout de même de s'amuser quelques instants entre amis.



## Verlet Swing

*Verlet Swing* décroche ce mois-ci la palme de l'originalité, puisqu'il s'agit d'une sorte de simulation de Tarzan à la première personne empreint de surréalisme !

ÉDITEUR DIGERATI  
GENRE ADRESSE  
JOUEUR 1  
PEGI 7+  
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 15 €  
PAR LES CRÉATEURS DE PASSPARTOUT : THE STARLING ARTIST

Se balancer à l'aide d'une espèce de liane/fouet énergétique qui peut s'accrocher à certaines parties de l'environnement, de manière à franchir tous les obstacles et rejoindre au final une sphère en guise de point d'arrivée... Voilà votre unique mission au fil des cent niveaux que contient ce titre développé par le studio suédois Flamebait Games ! Et, évidemment, vous n'avez pas droit à l'erreur car le moindre obstacle touché équivaut

immédiatement à un game over ! S'il faut donc refaire des dizaines de fois certains niveaux corsés afin de découvrir leur composition et surtout réussir à atteindre le point final, il est étonnant de constater que cela entraîne rarement de la frustration. Car, non seulement il n'y a aucun temps de chargement entre échec et nouvelle tentative, mais en plus le gameplay se veut tolérant et il y a même plusieurs manières de terminer chaque niveau,

selon le chemin emprunté. D'ailleurs, les points d'accroche varient beaucoup au fil du jeu et s'accordent parfaitement avec des décors de plus en plus psychédéliques, qui mêlent à tour de rôle statues de Pâques, pharaons ou encore poissons volants et squelettes géants. ■

Olivier Lehmann

## VERDICT 14/20

En dépit de son esthétique bizarre et de son aspect die & retry pouvant être frustrant pour certains, force est de constater que ce petit jeu, reposant sur l'adresse, séduit suffisamment pour pousser à continuer.

# FORTNITE LA BATAILLE DES HUIT RUNES

PAR ALEXANDRE SANCHEZ



**KDO !  
DES  
STICKERS  
INCLUS !**

**UN ROMAN\* ÉPIQUE  
DANS L'UNIVERS DE FORTNITE**

**SORTIE LE 6 JUIN 2019 EN LIBRAIRIE  
ET SUR OMAKEBOOKS.COM**

omaké  
books

# COMMUNAUTÉ

[Jeux Video Magazine](#) [@jeux\\_video\\_mag](#) [Jeuxvideomagazine](#) [jeuxvideomagazine.com](#) [contact@linkdigitalspirit.com](#)

## QUESTIONS DES LECTEURS



**Uplay +, xCloud, Orion, Stadia... On s'y perd un peu dans toutes ces offres Cloud Gaming, vous ne trouvez pas ?**

Jérémie Friand

Oui, tout le monde se lance dans la course au jeu en streaming dans le cloud, signe que c'est (sans doute) l'avenir. Nous débroussaillons pour vous ces offres en page 10 de ce numéro, mais nous attendons tout de même plus de précisions sur les modalités de fonctionnement et surtout le prix de ces différents services. Par exemple, à l'heure actuelle, il semble que pour accéder au service Uplay + d'Ubisoft via le Stadia de Google, il faudra payer deux abonnements, soit 25 euros par mois, ce qui commence à faire cher ! Rassurez-vous, on va se plonger dans tout ça et vous faire un bon gros dossier, une fois que nous aurons pu tester en long et en large tous ces services, pas entre deux rendez-vous à l'E3...



**Quand pensez-vous que sortira la PS5, du coup ?**

Sébastien Freyel

Difficile d'être catégorique sur ce point, mais tout porte à croire que la nouvelle génération

## TOP DE LA COMMUNAUTÉ SPÉCIAL E3



L'E3 avec JVM, c'est mieux que la météo en France !

Tony Benedetti

Mais grave, ce temps de cochon !



L'E3 avec JVM, c'est mieux que sans JVM.

Seb Fre

Classique, mais efficace !



L'E3 avec JVM, c'est mieux que mon mec.

Taney Kazam Jr

Message transmis !



L'E3 avec JVM, c'est mieux que la conférence EA.

Jul Thd

C'est pas faux...



L'E3 avec JVM, c'est mieux que devoir faire mes cartons de déménagement ! Alice Kubasik

On peut vous aider !

Non, on plaisirne !

## LE SONDAGE DU MOIS



Sondage réalisé sur Facebook

# VOUS 5 JEUX PREFERES A L'E3

**1**

## CYBERPUNK 2077

«Le grand, l'unique Cyberpunk qui nous a tous surpris avec l'arrivée de Keanu Reeves! Dommage que plus de gameplay n'ait pas été montré...»

Jeremy de Fremont



**2**

## FINAL FANTASY VII REMAKE

«Après 20 ans, on va enfin pouvoir y jouer et découvrir ou redécouvrir le jeu le plus célèbre de la saga.»

Tony Indelicato



**3**

## ZELDA: BREATH OF THE WILD 2

«Même si on pas eu de gameplay et beaucoup d'infos, la surprise de Zelda BOTW 2 m'a laissé bouche bée, vivement!»

Fabien Girard

Nintendo a bien joué son coup avec cette courte bande-annonce ô combien alléchante!

DONNEZ VOTRE AVIS via Facebook & Twitter



**5**

## WATCH DOGS LEGION

«Un nouvel opus plus sombre, dans la veine du premier, avec les améliorations du second. L'idée de recruter et de jouer plusieurs personnes est intéressante!»

Naël Nouri

C'est vrai que c'est original et très ambitieux. Espérons que le jeu final sera à la hauteur des promesses formulées!

**4**

## LUIGI'S MANSION 3

«Sans aucun doute le grand retour de la licence, avec des graphismes adaptés à cette génération, et l'ajout d'un mode Coop.»

Nicolas Mikael Besikian



C'est vrai que le jeu a l'air aussi fun que complet, on croise les doigts!

## VOTRE VERDICT

CHAQUE MOIS, NOUS PUBLIONS VOS AVIS SUR LES JEUX DU MOMENT

### A PLAGUE TALE: INNOCENCE



C'est une réelle bonne surprise. Une histoire prenante et touchante couplée à un gameplay adapté à ces jeunes personnages. Et en plus Made in France, que demander de plus!

Thérènce Balidas



### A PLAGUE TALE: INNOCENCE

J'ai voyagé dans le passé grâce aux magnifiques décors, à la musique et à l'ambiance générale du jeu. Les personnages sont attachants et l'histoire est très bien ficelée. J'espère que cet opus aura droit à une suite, car il le mérite!

Charlotte Lhoir

### DAYS GONE



Un pur mélange entre la série The Walking Dead et l'incontournable The Last of Us. Vraiment, j'ai adoré cette aventure!

Guillaume Cottem

Posez vos smartphones et munissez-vous d'un crayon pour tester votre culture jeu vidéo en répondant à ces quiz tout en vous amusant.

## JEU 1

### BEST OF SHOW



E3™

## JEU 2 LE GRAND QUIZ

Testez vos connaissances sur le plus grand salon international du jeu vidéo avec ce quiz.

1- En quelle année s'est tenu pour la première fois le salon de l'E3 ?

- A- 1995
- C- 1996
- D- 1999
- D- 2000

2- Laquelle de ces villes n'a jamais accueilli une édition de l'E3 ?

- A- Atlanta
- B- Los Angeles
- C- Las Vegas
- D- Santa Monica

3- Exceptionnellement, le hall d'exposition de l'édition 2007 de l'E3 a été délocalisé dans l'un des lieux suivants. Lequel ?

- A- Un parking
- B- Un stade
- C- Une piscine
- D- Un aéroport

4- Nintendo a été le premier éditeur à rompre la tradition des conférences de presse de l'E3 au profit de présentations enregistrées et accessibles à tous sur Internet, le Nintendo Direct. Lors de quelle édition de l'E3 ?

- A- En 2012
- B- En 2013
- C- En 2014
- D- En 2015

## JEU 3 PHOTOS SOUVENIR

Saurez-vous définir en quelle année a été prise chacune de ces photos de l'entrée du salon ? Petit indice : elles sont rangées dans l'ordre chronologique.



# VR ZONE Portal MARSEILLE

## UNE EXPÉRIENCE EN RÉALITÉ VIRTUELLE UNIQUE

Découvrez une nouvelle offre de réalité virtuelle imaginée avec Bandaï Namco au cinéma EuropaCorp La Joliette à Marseille.

### MARIO KART



4 PARTICIPANTS



Sautez dans un kart et prenez la place d'un des personnages phares de l'univers Mario le temps d'une course aussi vraie que nature !  
Une plongée au cœur du monde mythique de Mario !

### HOSPITAL ESCAPE TERROR



4 PARTICIPANTS

### THE BIG FEAR OF HEIGHTS EXPERIENCE



2 PARTICIPANTS

### ARGYLE SHIFT



2 PARTICIPANTS

Vous vous réveillez dans un fauteuil roulant dans un hôpital sombre et abandonné... Votre objectif, en sortir indemne...

Vous êtes transportés au 40ème étage d'une tour pour sauver un chat au bout d'une planche suspendue dans le vide...

Avec l'aide de « Eine » IA humanoïde amicale, vous devez faire atterrir votre vaisseau en pleine attaque ennemie...

RÉSERVEZ SUR [CINEMASPATHEGAUMONT.COM](http://CINEMASPATHEGAUMONT.COM)

54 RUE DU CHANTERAC - 13002 MARSEILLE - ☎ ARENC LE SILO - ☎ LA JOLIETTE

EUROPA CORP  
LA JOLIETTE



Nintendo

# FIRE EMBLEM<sup>TM</sup>

## THREE HOUSES

3 ROYAUMES. 3 MAISONS. VOTRE DÉCISION.



Maison  
du Lion de saphir



Maison  
du Cerf d'or



Maison  
de l'Aigle de jais



Suivez-vous le prince  
Dimitri, héritier du Saint  
Royaume de Faerghus,  
dans sa soif de vengeance ?



Accompagnerez-vous Claude,  
l'héritier de la famille  
dirigeant l'Alliance de Leicester,  
malgré son passé trouble ?



Assisterez-vous Edelgard,  
future impératrice de l'Empire  
d'Adrestia, dans sa  
quête du pouvoir ?



© 2019 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS Co-developed by KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

12  
www.pjaa.info

