

DOOM ETERNAL

UNE SUITE TOUJOURS PLUS NERVEUSE

DRAGON BALL Z KAKAROT

LE DBZ SOLO ULTIME ?

XBOX SERIES X

L'ARME FATALE DE MICROSOFT ?

# GAMER

VIDEO

#84  
Février 2020

DOSSIER SPÉCIAL 8 PAGES  
**CYBERPUNK  
DECALE !**  
QUE NOUS PRÉPARE  
CD PROJEKT ?

**RESIDENT  
EVIL 3**  
DERNIÈRES INFOS

**NOUVEAUTÉS  
BATTLE  
ROYALE**  
COURSE, PLATE-FORME...  
TOUT LE MONDE S'Y MET !

EXCLUSIF : ON Y A JOUÉ !

**YAKUZA 7**  
LE GTA JAP'  
À LA SAUCE RPG

JEUX, MACHINES, E-SPORT, DÉMAT', TWITCH...

**BEST-OF  
2010/2020**

UNE DÉCENNIE EXCEPTIONNELLE !  
+ VOS COUPS DE CŒUR !

FEVRIER 2020 NUMERO 84

L. 19509 - 84 - F. 5,00 € - RD



REG. LUX. 0001 - 041 801 78 - POINT-CONT. ALBON - CAN 989 524

# LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO

**EN CADEAU !**  
LE CALENDRIER RETRO 2020  
2 POSTERS EXCLUSIFS

**GAMER**  
**RETRO** #14

LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO

**TOUT SUR LA PLAYSTATION**  
QUAND SONY S'INVITE  
À LA FÊTE !

**SSX**  
DES DESCENTES  
INOUBLIABLES !

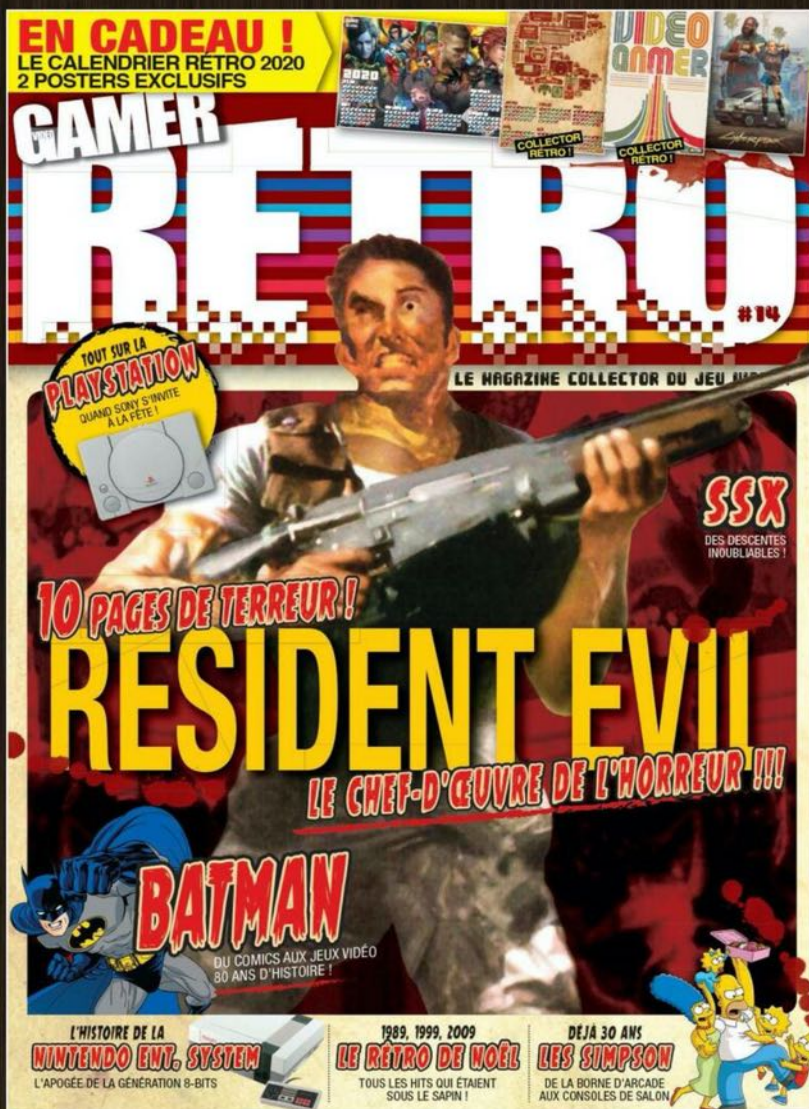
**10 PAGES DE TERREUR !**  
**RESIDENT EVIL**  
**LE CHEF-D'ŒUVRE DE L'HORREUR !!!**

**BATMAN**  
DU COMICS AUX JEUX VIDÉO  
80 ANS D'HISTOIRE !

**L'HISTOIRE DE LA NINTENDO ENT. SYSTEM**  
L'APOGÉE DE LA GÉNÉRATION 8-BITS

**1989, 1999, 2009**  
**LE RETRO DE NOËL**  
TOUS LES HITS QUI ÉTAIENT  
SOUS LE SAPIN !

**DEJÀ 30 ANS**  
**LES SIMPSON**  
DE LA BORNE D'ARCADE  
AUX CONSOLES DE SALON



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

cafeyn

ePresse.fr



TOUS LES JEUX  
DE CE NUMÉRO

1000 days to escape 79  
AO Tennis 2 72  
Apex Legends 20  
Babylon's Fall 23  
Bravely Default II 18  
Call of Duty 62  
Civilization 6 74  
Conan Chop Chop 31  
Cyberpunk 2077 46  
Demon's Souls 59  
Doom Eternal 28  
Dragon Ball Z Kakarot 68  
Final Fantasy VII Remake 31  
Forza Horizon 4: The Eliminator 37  
Godfall 17  
Grève en Macronie 79  
GTA V 57  
House of Da Vinci 2 79  
Journey 58  
Journey to the Savage Planet 32  
Kingdom Hearts III : Re Mind 30  
L'Étoile Polaire : Histoire de Prince 79  
League of Legends 58  
Marvel's Avengers 31  
Microsoft Flight Simulator 6  
Monster Energy Supercross 3 33  
Naraka : Bladepoint 23  
No Man's Sky 64  
Paranoia : Happiness is Mandatory 73  
PlayerUnknown's Battlegrounds 20  
Programme d'entraînement cérébral du Dr Kawashima pour Nintendo Switch 71  
Red Dead Redemption 63  
Resident Evil (la série) 80  
Resident Evil 3 24  
SaGa Scarlet Grace Ambitions 75  
Song of Bloom 78  
Space Grunts 2 78  
The Elder Scrolls V : Skyrim 57  
The Last Guardian 60  
The Last of Us 60  
Tokyo Mirage Sessions #FE Encore 77  
Tombs Raider 61  
Warcraft 3 16  
Wattam 76  
Weird West 17  
Yakuza 7 38



## Édito-agenda P04

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

## Gamers Republic P08

Mails, Twitter, Facebook : cette rubrique est la vôtre

## Actus P12

Xbox Series X, Resident Evil 3, Doom Eternal, Le point BR...

## Xbox Series X P12

L'arme fatale de Microsoft ?

## Nouveautés Battle Royale P34

Course, plate-forme... tout le monde s'y met !

## Best-of 2010/2020 P54

Retour sur une décennie exceptionnelle !

## Tests P68

Dragon Ball Z Kakarot, AO Tennis 2, Paranoia, Civilization 6...

## Saga : Resident Evil P80

## Matos P88

## Best-of matos et jeux 2019 P90

## Gamer Style P96

## Quiz P98

Dragon Ball Z Kakarot 68  
Programme d'entraînement  
cérébral du Dr Kawashima  
pour Nintendo Switch 71  
AO Tennis 2 72  
Paranoia : Happiness is  
Mandatory 73  
Civilization 6 74  
SaGa Scarlet Grace Ambitions 75  
Wattam 76  
Tokyo Mirage Sessions  
#FE Encore 77  
Space Grunts 2 78  
Song of Bloom 78  
House of Da Vinci 2 79

1000 days to escape 79  
L'Étoile Polaire : Histoire  
de Prince 79  
Grève en Macronie 79

Rejoignez la communauté  
**ABONNEZ-VOUS**

abo.nickelmedia.fr



## BONNE ANNÉE !

**A**vant toute chose, la rédaction de VIDEOGAMER vous souhaite une excellente année 2020. Pour ce premier numéro de l'année, nous vous proposons de découvrir *Yakuza 7*. En effet, depuis plus de 15 ans maintenant, le 'GTA jap', comme on a coutume de l'appeler, trône les charts japonaises. Mais pour donner un nouveau souffle à la série, SEGA tente cette fois le pari d'un RPG au tour par tour avec *Like a Dragon*. La dimension beat'em all est toujours présente, rassurez-vous. Est-ce que le pari est gagnant ? Nous avons eu l'occasion d'y jouer et notre expert maison semble conquis par le côté loufoque de la chose. Dans un tout autre registre, nous avons appris, tout comme vous, le report de *Cyberpunk* au mois de septembre prochain. Directement sur next-gen peut-être... Mais avant de penser à la nouvelle génération de consoles (même si nous vous présentons la première Xbox de la série, la X) nous avons fait un retour sur la décennie passée à travers les jeux, les machines mais aussi l'évolution du jeu vidéo dans son ensemble. À y regarder de près, ces dix années ont vu l'explosion de l'eSport, de la réalité virtuelle ou encore l'émergence des youtubeurs et autres streamers. Bref, de quoi faire un petit retour en arrière avant de se lancer dans cette nouvelle décennie pleine de promesses.

La Rédaction

**“C'est parti pour une nouvelle décennie pleine de promesses !”**

# 龍が如く7

光と闇の行方

**Hung Nguyen**

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

**Camille Suard**

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

**Laurent Deheppe**

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

**Christophe Collet**

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

**Christophe Ôtli**

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

**Thomas Huguet**

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

## GAMER

**SERVICE ABONNEMENTS**  
56 rue du Rocher 75008 Paris  
Email : [abo@nickelmedia.fr](mailto:abo@nickelmedia.fr)  
Téléphone : 01 44 70 72 32  
Web : [abo.nickelmedia.fr](http://abo.nickelmedia.fr)  
Tarif France pour 1 an : 39,90 €  
Prix au numéro : 5 €

**RÉDACTION**

171 bis, avenue Charles de Gaulle  
92000 Neuilly-sur-Seine  
Email : [redaction@videogamer.fr](mailto:redaction@videogamer.fr)  
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe  
Création graphique : Eric Salé  
Secrétariat de rédaction : Amélie Boulard  
Ont collaboré à ce numéro :  
Denis Brusseaux, Christophe Collet,  
Thomas Huguet, Pierre Maugen,  
Hung Nguyen, Christophe Ôtli, Camille Suard.

**DIRECTION D'ÉDITION**

Sloop Consulting - [info@sloopbiz.com](mailto:info@sloopbiz.com)

**PUBLICITÉ**

171 bis, avenue Charles de Gaulle -  
92000 Neuilly-sur-Seine  
Email : [pub@nickelmedia.fr](mailto:pub@nickelmedia.fr)

**GESTION VENTES AU NUMÉRO (REASSORT)**

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

**Dépôt légal : à parution**

Commission paritaire : 0122 K 91647  
ISSN : 2264-3451

VIDEOGAMER est édité par Nickel Media

SASU au capital de 40 000 €

Président : Sloop Consulting FZ-LLC

Associé unique : Didier Macia

Directeur de la publication : Didier Macia

RCS de Nanterre : 789 870 433

Siège social : 171 bis, avenue Charles

de Gaulle - 92000 Neuilly-sur-Seine

Tél. : 01 40 88 11 00 - Fax : 01 40 88 11 99

Tous droits de reproduction réservés

VIDEOGAMER est une marque déposée



# L'agenda de février

## MOU DU GENOU

Après un mois de janvier très calme, pour ne pas dire apathique, nous pouvons espérer un mois de février plus vigoureux. C'est à peine le cas, il faut encore prendre son mal en patience...

Dreams



Le nouveau titre de Media Molecule (*LittleBigPlanet*) est un créateur de jeux !

Conan Chop Chop



Conan version cartoon, grosse tête et *Rogue*-like.

The Snack World



Une bizarrerie signée Level-5, sortie en 2018 au Japon.

One Punch Man : a Hero Nobody Knows



Un jeu de combat pour les fans de l'excellent manga *One Punch Man* !

Marvel's Iron Man VR



Tout est dans le titre : qui n'a jamais rêvé d'être Iron Man « pour de vrai » (ou presque) ?

# C'est prévu en 2020!

### ADVENTURE/ACTION/FPS

Notre attente

Biomutant PS4-ONE-PC	Courant 2020	★★★★★
Bleeding Edge ONE-PC	24 mars 2020	★★★★★
Cyberpunk 2077 PS4-ONE-PC	17 septembre 2020	★★★★★
Deadly Premonition 2 Switch	Courant 2020	★★★★★
Deathloop PS4-ONE-PC	2020-2021	★★★★★
Doom Eternal PS4-ONE-PC	20 mars 2020	★★★★★
Dying Light 2 PS4-ONE-PC	Fin 2020	★★★★★
Ghost of Tsushima PS4	Fin 2020	★★★★★
GhostWire : Tokyo PS4-ONE-PC	2020-2021	★★★★★
Gods & Monsters PS4-ONE-PC-Switch	2020-2021	★★★★★
Grounded ONE-PC	Automne 2020	★★★★★
Half-Life : Alyx PC	Mars 2020	★★★★★
Halo Infinite ONE-PC	Fin 2020	★★★★★
Journey to the Savage Planet PS4-ONE-PC	28 janvier 2020	★★★★★
LEGO Star Wars :		
The Skywalker Saga PS4-ONE-PC-Switch	Courant 2020	★★★★★
Medal of Honor : Above & Beyond PC	Courant 2020	★★★★★
Marvel's Avengers PS4-ONE-PC	4 septembre 2020	★★★★★
Nioh 2 PS4	13 mars 2020	★★★★★
No More Heroes 3 Switch	Courant 2020	★★★★★
One Piece : Pirate Warriors 4 PS4-ONE-PC-Switch	Courant 2020	★★★★★
Outriders PS4-ONE-PC	Courant 2020	★★★★★
Rainbow Six Quarantine PS4-ONE-PC	2020-2021	★★★★★
Resident Evil 3 PS4-ONE-PC	3 avril 2020	★★★★★
Rogue Company Switch	Courant 2020	★★★★★
Skull & Bones PS4-ONE-PC	Fin 2020	★★★★★
Streets of Rage 4 PS4-ONE-PC-Switch	Courant 2020	★★★★★
Tell Me Why ONE-PC	Été 2020	★★★★★
The Last of Us - Part 2 PS4	29 mai 2020	★★★★★
The Lord of the Rings : Gollum PS4-ONE-PC	Courant 2021	★★★★★
Watch Dogs Legion PS4-ONE-PC	2020-2021	★★★★★
Yakuza : Like A Dragon PS4	Courant 2020	★★★★★

### SPORT/COMBAT/COURSE

Roller Champions PC	Début 2020	★★★★★
Skater XL ONE-PC-Switch	Courant 2020	★★★★★

### RPG

Baldur's Gate 3 PC	2020-2021	★★★★★
Final Fantasy VII Remake PS4	10 avril 2020	★★★★★
Tales of Arise PS4-One-PC	Courant 2020	★★★★★
Trials of Mana PS4-Switch-PC	24 avril 2020	★★★★★
Vampire : The Masquerade - Bloodlines 2 PS4-ONE-PC	Début 2020	★★★★★
Wasteland 3 PS4-ONE-PC	19 mai 2020	★★★★★

### GESTION/STRATÉGIE

Age of Empires IV PC	Courant 2020	★★★★★
Animal Crossing : New Horizons Switch	20 mars 2020	★★★★★
Empire of Sin PS4-ONE-PC-Switch	Courant 2020	★★★★★
The Settlers - 2020 - PC	Courant 2020	★★★★★
Total War Saga : Troy PC	Courant 2020	★★★★★





**Zoom !**

## MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

La seconde vague de développement (Tech Alpha 2) vient à peine de débiter et tous les amateurs de vol sont déjà en attente de nouvelles infos sur le titre d'Asobo, studio français basé à Bordeaux. Pour rappel, ce jeu est développé par le studio à l'origine de *A Plague Tale* : *Innocence* sorti l'année dernière.

Dans ce nouvel opus, vous pourrez créer votre plan de vol et voler là où bon vous semble. La qualité graphique et le réalisme sont au cœur du jeu, il suffit pour s'en convaincre de regarder les quelques vidéos disponibles sur le Net. On vous en reparle très vite car à la rédaction, nous avons des amateurs du genre.



## C'EST UNE BONNE QUESTION !

(Merci de nous l'avoir posée)

"Hey l'équipe ! Dans la même veine que mes camarades consoleux, je me demande si ça vaut le coup d'acheter un PC aux alentours de 600 € pour cette année 2020 car avec la nouvelle génération, je crains que ma bécane devienne rapidement obsolète : qu'en pensez-vous ? Merci !"

Emi

Salut Emi (lie? lien?) ! Pas simple comme question. On pourrait te dire qu'effectivement, un PC à 600 € ne garantit sans doute pas de jouer longtemps dans une bonne config. Et pour ce prix-là, tu auras le choix des consoles next-gen dans quelques mois, c'est vrai. Donc ton avis est bon. Après, c'est aussi une question d'utilisation : quel genre de jeux aimes-tu ? As-tu déjà une bibliothèque Steam pleine à craquer ? À toi de voir.

"Bonjour à tous, je vous écris car j'aurais voulu savoir si vous comptiez faire un jour un dossier sur *Suikoden* (surtout les deux premiers jeux) comme vous aviez fait pour l'excellent *Chrono Trigger* ? Je suis en train de lire votre dernier numéro [de *VIDEOGAMER* *Rétro*, ndr] et à ma grande surprise, vous avez consacré 4 belles pages à *Grandia*. Étant un grand fan de RPG époque SNES/PlayStation, je ne peux que vous remercier pour ces pages. Merci de votre réponse !"

Sylvain

Salut Sylvain ! Il se trouve qu'à la rédaction aussi, il y a quelques fans de J-RPG de la grande époque : les années 90 de la SNES, de la PlayStation et des autres. Donc petit à petit, nous reviendrons dans *VIDEOGAMER* *Rétro* sur les perles de ces années, et *Suikoden* est une excellente idée ! D'ailleurs si vous en avez d'autres, il suffit de nous écrire : [redaction@videogamer.fr](mailto:redaction@videogamer.fr).

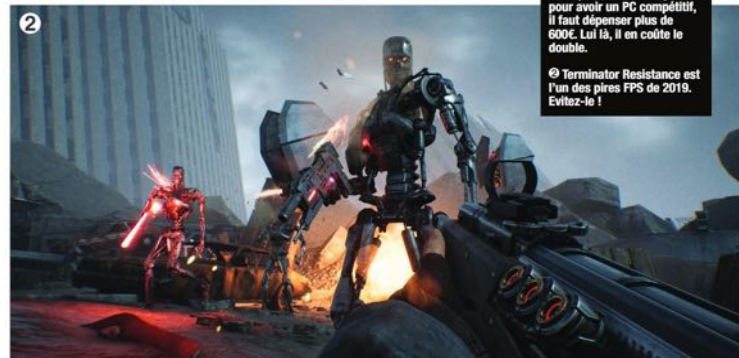
"Bonjour *VIDEOGAMER*, j'espère que vous allez tous bien, j'ai lu votre avis sur le jeu *Terminator* du studio « Reef » et je suis d'accord avec votre opinion. Je ne sais pas si vous en avez eu l'occasion, de mon côté dans

le cadre de ma page dédiée aux jeux vidéo, j'ai essayé de contacter le studio pour faire part de mon avis sur le jeu et... il ne faut pas les attaquer sur leur jeu *Terminator*, ils ne sont pas ouverts à la critique. Je peux éventuellement vous faire parvenir la conversation, vous verrez que de leur côté, ils sont satisfaits du titre qu'ils ont sorti. À bientôt et bonne continuation à toute l'équipe !"

Raphaëlle

❶ Le problème c'est que pour avoir un PC compétitif, il faut dépenser plus de 600€. Lui là, il en coûte le double.

❷ *Terminator Resistance* est l'un des pires FPS de 2019. Évitez-le !



## TWEETS

Les twittos ont la parole !

Sans folie mais elle se démarque des autres (à propos de la Xbox Series X, ndr). Ma plus belle console reste la Xbox One S Gears 4.

@Gyma88

Ah ça, on peut dire que c'est un design sans folie. Plus sobre, tu meurs !



Le mieux c'est le vrai rétro :p

@guedard771

On a aussi quelques vieux spécimens dans nos cartons... :)



Me tente bien ce magazine, je connaissais pas, j'étais abonné à *The Game* puis *Jeux Vidéo Magazine*... Je cherche un bon remplaçant.

@ArDuX

Eh bien voilà, tu l'as trouvé !



Moi j'ai raté un numéro et depuis je me suis abonné pour éviter ça :)

@gouag

Voilà ce qu'on appelle quelque'un de prévoyant. Prenez-en de la graine !



Moi c'est *Zelda BOTW* personnellement [meilleur souvenir de la décennie, ndr], il m'a donné énormément de souvenirs et de bonheur que je ne pourrais exprimer par des mots. Évidemment, il ne faut pas oublier les petites perles comme les *Mario Galaxy*, *Skyrim*, *The Witcher*...

@VideogamerFR

Bref, on peut dire que tu aimes les mondes ouverts...



Il y en a eu beaucoup [meilleur souvenir de la décennie, ndr]. *Fez*, *Limbo*, *Ori*, *The Last Station* et *Super Meat Boy* pour les jeux indés. *Metro 2033*, *Rage*, *Titanfall*, *Destiny*, *TDU 2*, *Overwatch*, *Portal 2*, *Alien Isolation*, *Mad Max*, *Fallout 4*, *Spec Ops the Line*, *Soldats Inconnus*, *The Division*, *Forza Horizon* et *Mass Effect 2*.

@\_Neelck

Ah oui, ça fait pas mal !



Toujours sur *Death Stranding*, + 50h de jeu et seulement au chapitre 3.

@rambanjin

Ah ouais ok. Tu livres TOUS les colis là, non ?







« 2019 a été une année incroyable pour le studio. 2020 devrait être encore plus excitante ! Nous avons beaucoup de surprises à venir pour nos fans, alors restez à l'écoute ! »  
@David\_Cage

DAVID CAGE, LE BOSS DE QUANTIC DREAM (DETROIT : BECOME HUMAN) NOUS FAIT ESPÉRER UNE OU DES ANNONCES CETTE ANNÉE. A PRIORI, RENDEZ-VOUS À L'ES.



« DOOM Eternal est le meilleur jeu que nous ayons jamais créé. C'est génial... »  
@billykhan

UN MEMBRE DE CHEZ ID SOFTWARE EST SÛR DE SON COUP. VIVEMENT LE 20 MARS POUR VÉRIFIER...

## SONDAGE TWITTER CYBERPUNK 2077 DÉCALÉ D'AVRIL À SEPTEMBRE, VOUS EN DITES QUOI ?

# 47%

### UNE BONNE CHOSE

Voilà des gens patients et soucieux d'avoir le meilleur jeu possible. Vous avez compris le message de CD Projekt (« nous avons besoin de temps pour peaufiner le jeu ») et vous êtes d'accord que mieux vaut un petit retard qu'un gros plantage.

# 20%

### DÉGOÛTÉ POUR LES DEVS

On aurait pu croire que retarder la sortie du jeu permettrait de lisser la charge de travail restante. Sauf que le studio a déjà précisé que ses équipes allaient bosser dur pour finir le titre. Ça sent les heures supp intensives...

# 16%

### PAS COOL, J'ÉTAIS CHAUD

C'est sûr que si vous aviez déjà placé une semaine de vacances pour poncer le jeu à sa sortie, c'est pas de bol. Dites-vous qu'en avril, il y aura quand même les remakes de FF VII et Resident Evil 3, c'est déjà pas mal...

# 17%

### M'INTÉRESSE PAS CE TRUC

Là c'est clair : Cyberpunk 2077 ne vous intéresse pas donc qu'il sorte en avril, en septembre ou en 2032, peu importe ! Vous attendez The Last of Us Part II en mai hein, petits filous. Espérons que Sony ne décide pas de le décaler lui aussi.



## LE TEST LECTEUR Vous avez testé un jeu ? Envoyez-nous votre avis et votre note à [redaction@videogamer.fr](mailto:redaction@videogamer.fr) ou sur Facebook

### Death Stranding RÉFLÉCHISSONS UN PEU...

Salut à tous ! Merci pour votre magazine, toujours au top ! Il est bon de prendre parfois un peu de recul sur les jeux vidéo, et *Death Stranding* est sûrement un bon cas d'étude. Je m'explique. Les critiques dithyrambiques que le jeu a reçues dans la presse spécialisée sont sûrement méritées pour la narration du jeu, son environnement, son ambiance et son originalité. Il ne fait pas de doute que le titre

a une « creator touch » indéniable. Mais on est aussi en droit de se poser la question sur le fun qu'il procure. Après y avoir joué une quinzaine d'heures, je me pose la question : ai-je envie d'y retourner ? Est-ce que Hideo Kojima ne fait pas du Hideo Kojima pour faire du Hideo Kojima ? Il a tellement apporté à l'univers du jeu vidéo (sans le révolutionner toutefois) que l'on sent, à travers ce jeu, qu'il doit justifier son statut de créateur

original, presque en marge du jeu vidéo. Nombre de réalisateurs, d'écrivains sont tombés dans cet abyme à vouloir justifier d'un statut en faisant des œuvres de plus en plus élitistes, pointues, mais qui ont finalement perdu en route leurs spectateurs/lecteurs. A-t-on perdu le plaisir de jouer

depuis le premier MGS de Kojima ? Ne sommes-nous pas devant un créateur de jeux vidéo qui cherche plus à raconter des histoires plutôt qu'à nous faire jouer ? La question, pour moi, se pose et mérite d'être posée.

Xavier



## “Est-ce que Hideo Kojima ne fait pas du Hideo Kojima pour faire du Hideo Kojima ?”

Supports : PS4 (PC à venir)  
Genre : Aventure  
Langue : Français  
Développeur : Kojima Productions

## ON N'EST PAS TOUS D'ACCORD ! LA XBOX SERIES X, ON Y CROIT ?



Thomas Huguet

**Oui !** Outre un look que je trouve sobrement réussi, j'apprécie surtout cette Series X pour son design sans compromis en demandant aux sceptiques s'ils n'auraient pas préféré que leur PS4 Pro fasse un étage de plus en échange de vingt décibels ou d'une 4K moins virtuelle ? Après avoir cru la mienne mourante sur *God of War* ou *Death Stranding*, moi oui. Mais revenons au haut de gamme de Microsoft, dont la puissance permettra aux développeurs tiers de nous pedigree de faire une pierre, deux coups avec des versions PC et Xbox quasi identiques. Facilité et réduction de coûts, c'est l'assurance d'avoir un catalogue bien garni, et peut-être la « superior version » qui fait la différence, les possesseurs de One X le savent. Conserver une image cool et ouverte, garder la main sur la puissance et le confort de jeu, faire un (gros) effort sur les exclus : « y a plus qu'à » comme dirait l'autre.

**Non !** Le rapprochement entre la Xbox et le PC ne date pas d'hier, et se prolonge avec cette version « haut de gamme », qui a tout d'une machine de guerre d'aujourd'hui. Il paraît normal que MS capitalise sur sa future « bête de guerre » mais j'aurais vraiment préféré qu'il nous annonce de grosses exclusivités qui tourneront sur la série X. J'ai un peu peur que l'histoire se répète car même si la prochaine console américaine est puissante, je reste convaincu que ce n'est pas la machine qui fait le succès d'une génération.



Laurent Deheppe

Légèrement supérieure sur les *Assassin's Creed*, *Call of Duty* ou *FIFA* ? Peut-être, et après ? À moins de cracher du *Halo* ou du *Forza* à tour de bras, de renouveler *Gears* et de faire quelque chose de sexy avec les nombreuses acquisitions récentes faites par MS, on voit mal à quoi serviront tous ces chevaux face aux exclusivités de Sony – qui peut lui aussi dégaîner une PS5 Pro un jour ou l'autre, ne l'oublions pas.

RÉAGISSEZ !  
Donnez nous aussi  
votre avis sur  
@VideoGamerMag



“J'aurais préféré que MS nous annonce de grosses exclusivités qui tourneront sur la série X.”

## LA VIDÉO DU MOIS

Documentaire

QUI SONT LES JOUEURS DE JEU VIDÉO ?

YouTube

Nous avons déjà parlé ici du travail de Thomas Versaveau, le jeune homme derrière la chaîne Youtube Game Spectrum, qui dissèque et analyse l'industrie du jeu vidéo. Il attaque fort 2020 puisque le 7 janvier il y publiait un long documentaire (presque 2h) intitulé *Qui sont les joueurs de jeu vidéo ?*. Un titre à l'allure floue mais qui cache en réalité une réflexion sur la masculinité dans le jeu vidéo. À qui s'adressait notre média préféré à sa création ? Pourquoi et comment les éditeurs se sont-ils déportés vers le seul public ado masculin ? Quelles conséquences cela a-t-il eu sur la création vidéoludique et sur les joueurs eux-mêmes ? Autant de questions très bien traitées par Thomas Versaveau. La seconde partie du documentaire, qui raccorde ces sujets avec la politique et notamment l'extrême droite, est plus maladroite mais néanmoins intéressante. Et c'est un bon moyen d'engager le débat. [https://youtu.be/\\_sUvKvoK9l8](https://youtu.be/_sUvKvoK9l8)





# LA QUESTION FACEBOOK

## Vous jouez à quoi en ce début d'année 2020 ?



**Arnau Da Silva**  
Je me suis relancé dans  
*The Division 2* pour enfin découvrir  
les épisodes.

**Jonathan Tosquin**  
*WRC 8*, il est pas mal ! Et mon fils  
fait *Sekiro*, trop chaud pour moi, mdr !

**Steve Formento**  
Je viens de terminer *River City  
Girls*, excellent. Et j'attache la fin de

Atelier Ryza et de *A Plague Tale Innocence*.

**Jordan Frost**  
Je découvre avec plaisir *Dauntless*.

**Monaël Massé**  
Moi je me fais *Jedi Fallen Order* puis  
je m'attaquerai à *The Outer Worlds* avec  
quelques petites sessions de ce bon  
*Trials Rising*. Et si j'ai encore faim,  
je recommencerai cette merveille  
de *The Witcher 3 : Wild Hunt*.

**Bruno Junior Hammerer**  
J'ai fini *Judgment* et depuis  
quelques jours *Death Stranding*.

**Magnassey Odyvox**  
Je finis enfin *GTA 4* et j'attache  
*Kakarot* si les retours sont bons.

**Thomas Verschave**  
*RE 2 Remake* en alternance avec  
*Shenmue 1*.

**Mathieu Guilloteau**  
*Yooka Laylee and the Impossible  
Lair* !! :)

**Jordane Tresorier**  
*Assassin's Creed Odyssey*  
et *Metro Exodus*. Et *DBZ* demain.

**Sébastien Pellegrino**  
*The Division* et *Madden NFL* !



## C'EST UNE BONNE QUESTION !

(Merci de nous l'avoir posée)

Salut Raph (tu permets qu'on t'appelle  
Raph ?) ! Ah tu as carrément contacté  
l'éditeur du jeu ?! Écoute pourquoi pas et on  
doit t'avouer que non, nous ne l'avons pas  
fait. Cela dit, nous ne sommes pas trop  
surpris qu'ils aient mal réagi : quand on sort  
un jeu aussi mal ficelé que *Terminator :  
Resistance*, on a simplement envie de se  
planquer et de ne pas être ennuyé après ! :)

**"Bonjour, il m'est venu une  
question ce matin, pourriez-  
vous faire une rubrique  
spéciale eggs dans votre  
revue, ça serait sympathique  
et drôle de voir ce que  
les joueurs comme moi  
on trouve dans les jeux ?"**

Thierry

Salut Thierry ! Alors déjà, pour ceux qui ne le  
sauraient pas, un easter egg dans un jeu  
vidéo est un élément soigneusement caché par  
les développeurs donnant accès à des  
fonctions ou des informations spécifiques, et  
souvent de manière drôle ou décalée. On en  
trouve quasiment depuis l'invention des jeux  
vidéo et les productions récentes en  
regorgent. Une rubrique dédiée ? Pourquoi  
pas. Mais alors le mieux serait qu'elle soit à  
vous ! Écrivez et montrez-nous vos meilleurs  
easter eggs à : [redaction@videogamer.fr](mailto:redaction@videogamer.fr)

**"Bonjour l'équipe ! Voilà,  
je voulais vous poser  
deux questions différentes.  
La première, avez-vous  
des nouvelles de Wild ?  
Pensez-vous qu'il sortira sur  
current-gen ou sur les futurs  
consoles ? Ensuite, vous  
évoquez que *The Outer  
Worlds*, un *Fallout* dans  
l'espace avec des bullet-  
time... Vous voulez dire  
comme les systèmes de  
ralenti de *Fallout* (leur marque  
de fabrique depuis le 3, où  
on peut viser un point précis  
du corps) ou ce sont plus  
des ralentis lors de la mort  
d'un ennemi ? Merci de vos  
futurs réponses et bonne  
continuation !"**

Monaël

Salut Monaël ! Comme nous te le disions sur  
Facebook, pas de news pour *Wild* (un projet  
développé par Michel Ancel sur PS4 à  
l'origine), il sera sans doute sur next-gen  
maintenant. Pour *The Outer Worlds*,  
c'est un système permettant de viser plus  
spécifiquement les ennemis oui, mais sans le  
découpage précis de chaque partie du corps  
comme dans *Fallout*. C'est implicite disons.



## metacritic

### Les 20 meilleurs jeux vidéo actuels

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

- 1 93 Red Dead Redemption 2 - PC
- 2 88 Unity of Command II - PC
- 3 87 Monster Hunter : World - Iceborne - PC
- 4 87 Sid Meier's Civilization VI - PS4
- 5 86 Luigi's Mansion 3 - Switch
- 6 86 Sid Meier's Civilization VI - ONE
- 7 86 The Outer Worlds - PS4
- 8 85 Life is Strange 2 : Episode 5 - Wolves - PC
- 9 85 The Outer Worlds - ONE
- 10 85 Dragon Quest Builders 2 - PC
- 11 85 Disgaea 4 Complete+ - Switch
- 12 84 Alien : Isolation - Switch
- 13 84 Tangle Tower - Switch
- 14 84 Football Manager 2020 - PC
- 15 84 Atelier Ryza : Ever Darkness & the Secret Hideout - Switch
- 16 84 Shovel Knight : King of Cards - PC
- 17 84 Arise : A Simple Story - ONE
- 18 83 Age of Empires II : Definitive Edition - PC
- 19 82 The Outer Worlds - PC
- 20 82 The Sims 4 : Discover University - PC

Rejoignez la communauté **GAMER**  
**ABONNEZ-VOUS !**  
[abo.nickelmedia.fr](http://abo.nickelmedia.fr)

# Xbox Series X

# LA PROCHAINE

# XBOX, C'EST ELLE !

Microsoft avait pensé à tout pour des fêtes réussies. Peu avant Noël, la firme a officialisé le design et le nom de sa future console, qu'il faut présenter comme la Xbox Series X. Vous trouvez ce terme bizarre ? C'est normal, les choses sont un peu compliquées. Faisons le point sur ce que l'on sait... et sur le reste.

C'est donc fait. Microsoft a pris les devants et a profité des Game Awards de décembre dernier pour dévoiler le design de sa future console, la prochaine Xbox. Alors que Sony prend son temps (il s'est contenté d'un logo lors du CES, voir notre encadré), « MS » a dégainé le premier et propose un look épuré et minimaliste pour celle qu'il faut appeler Xbox Series X. Mais d'où vient ce nom étrange qui évoque plus une gamme qu'une console ? Justement du fait qu'a priori, c'est bien de ça qu'il s'agit : « Xbox Series » devrait regrouper un ensemble de consoles, une « série » qui s'étalera sans doute tout au long de la prochaine génération, comme nous avons pu le voir ces dernières années avec la Xbox One, la One S et la One X.

## LE GRAND PATAQUÈS

Mais dans ce cas, quelle machine sera mise en vente en novembre 2020, date à laquelle nous devrions voir arriver la nouvelle Xbox ? Eh bien pour le moment, nous ne savons pas. Depuis le début, la rumeur fait état de deux consoles de puissance différente,

l'une premium et l'autre plus accessible. C'est le fameux Projet Scarlett. Il semble clair que la console la plus puissante, celle que l'on nommait Anaconda jusqu'à présent, sera de la partie. C'est elle, la Xbox Series X, qui fut dévoilée lors des Game Awards, même si l'on suppose que le design en cube sera sensiblement le même pour toutes. Néanmoins, la console dont nous connaissons certaines caractéristiques, celle

qui est présentée comme LA Xbox de prochaine génération, c'est elle. Comment l'appeler ? Eh bien si Xbox Series est une gamme, cette machine-ci est donc la X. De fait, d'une

certaine manière, Microsoft revient à l'appellation Xbox de ses débuts. Résumons : une machine qui porte le nom de la dernière

Le prochain Halo fera la part belle au multijoueur. On a hâte d'en savoir plus.





Voici la Xbox Series X, fer  
de lance de l'offre next-gen  
chez Xbox. Jolie non ?

**“Compacte et épurée, la  
Xbox Series X fait penser  
aux mini-PC actuels.”**





❶ La manette ressemble au pad actuel mais la croix a changé et un bouton Share est apparu.

❷ Halo Infinite sera LE jeu du lancement de la console. Mais il sortira aussi sur One.



console sortie (X comme la Xbox One X), une gamme qui s'appelle comme la toute première Xbox... C'est peu dire que la firme aime se compliquer la vie ! Espérons que cela ne lui portera pas préjudice. La dernière fois qu'un constructeur a oublié de faire simple avec le nom de sa console de salon (la Wii U, nouvelle

console ou extension de la Wii ?), ça s'est mal terminé.

### UNE MACHINE COMPACTE...

Maintenant que cette histoire de nom est réglée, passons aux choses sérieuses. Le design tout d'abord. Compacte et épurée, la Xbox Series X fait penser à la

PS2, que l'on avait surnommée « le monolithe » en 2000. Elle fait aussi penser aux mini-PC actuels, ce qui est sans doute intentionnel lorsque l'on connaît la stratégie de convergence de Microsoft. Qui précise d'ailleurs qu'elle sera utilisable à l'horizontal et la vertical. Si les premières images de la bête ont fait croire à

quelque chose d'imposant, il n'en est rien. Posée à côté du prochain pad Xbox – dont le design est très proche de celui de la One, hormis l'ajout d'un bouton de partage comme sur PS4 et d'une croix directionnelle plus complète – elle ne semble pas si grosse. Les quelques privilèges qui l'ont approchée le confirment, tout comme ils précisent que les ports se situent à l'arrière de la console, l'avant étant réservé au bouton Xbox, au lecteur et au bouton eject. Pas de port USB à l'avant ? A priori non, mais les

**“La Xbox Series X sera rétro-compatible avec l'intégralité du catalogue One et fera aussi tourner des jeux Xbox et 360.”**



❶ Le trailer de Heliblade // aurait été fait avec le moteur du jeu.

❷ Ambiance morbide au programme de Senus's Saga : Heliblade II, annoncé par Microsoft sur sa future console.





choses peuvent changer. Voilà pour le look de la Xbox Series X.

## ... ET PUISSANTE

Concernant ses capacités techniques, Microsoft promet un GPU (le processeur graphique) « huit fois plus puissant que celui de la Xbox One, et deux fois plus puissant que celui de la One X ». Concrètement, on sait qu'il s'agit d'un GPU AMD sur une base Navi, d'une puissance d'environ 12 téraFLOPs. Ce qui en ferait une console plus puissante, d'un strict point de vue technique, que la future PlayStation 5, dont le GPU devrait « plafonner » à 9 téraFLOPs. Un point d'avance pour Microsoft dans la bataille next-gen ? Notez deux choses : d'une part, ce que tirent les développeurs d'une machine dépend tout autant, sinon plus, de son architecture que de sa puissance brute. D'autre part, la plupart des « specs » des deux consoles sont encore à prendre avec des pincettes avec de grosses inconnues, dont la mémoire vive notamment. Il faut donc se

contenter des promesses de Microsoft : une machine puissante capable d'afficher de la 8K, un taux de rafraîchissement de 120 Hz, la gestion du ray-tracing. Mais aussi silencieuse (comme la One X) et « éliminant » les temps de chargement, rien que ça. Une promesse que fait aussi Sony.

## DES JEUX, PLEIN DE JEUX !

Mais venons-en à ce qui nous intéresse vraiment : les jeux. D'autant que de nouvelles informations sont apparues. La première – encore une guerre acharnée que se livrent Sony et Microsoft –, c'est que la Xbox Series X sera rétro-compatible avec l'intégralité du catalogue Xbox One. Mieux : sans rien promettre de précis, le constructeur affirme que sa machine permettra aussi de faire tourner les jeux issus des

catalogues Xbox et Xbox 360. On peut supposer que tous ceux déjà compatibles avec la Xbox One seront jouables, mais peut-être d'autres. Autre information intéressante : Microsoft tient à ce que dans un premier temps, l'ensemble de ses productions soient « cross-gen », c'est-à-dire sortant aussi bien sur Xbox Series X que sur Xbox One. Ce sera le cas de *Halo Infinite* qui accompagnera la sortie de la machine fin 2020, ce sera la même chose pour *Senua's Saga: Hellblade II*, annoncé lui aussi durant les Game Awards. Rappelons au passage que de nombreux studios regroupés sous la bannière Xbox Game Studios (Rare, Obsidian, Ninja Theory, etc.) travaillent sur des exclusivités Xbox/PC. Microsoft tient à présenter « Xbox » comme un écosystème homogène, fluide d'une génération à l'autre. Ce

n'est pas pour rien que le Xbox Game Pass sera disponible sur la Xbox Series X dès le lancement de la console (tout comme l'offre en cloud gaming Project xCloud), afin d'assurer une forme de continuité. Une continuité qui pourrait être la force de l'offre Xbox dans les années à venir... si les joueurs ne se sont pas perdus en route. **C.C.**

## INFOGAMER

Son nom est « à coucher dehors » mais la Xbox Series X a fière allure avec son design épuré et compact. Les promesses techniques de Microsoft sont belles et on sait que de nombreux jeux sont en préparation. Ne reste qu'à connaître une date de sortie précise... et un prix ! Rendez-vous à l'E3.

Nom : Xbox Series X

Prix : N.C.

Sortie : Fin 2020

Constructeur : Microsoft

## En direct du CES

Début janvier se tenait le CES, le grand salon de la tech qui a lieu tous les ans à Las Vegas. On attendait des infos chez Microsoft et Sony, nous avons eu quelques détails chez l'un et... un logo chez l'autre, celui de la PS5. Super. En revanche, d'autres constructeurs se sont fait plaisir comme Dell avec UFO, une machine développée par Alienware et dont le concept fait furieusement penser à la Switch de Nintendo. Deux manettes détachables, un écran pour l'utilisation nomade et un dock pour la TV, le tout tournant sous Windows 10 avec des specs de PC et sur lequel il sera possible d'installer des jeux issus de Steam et autres. L'UFO est encore à l'état de concept, à suivre.



1 Le retour de *Fable* est dans les tuyaux depuis longtemps. Espérons une annonce à l'E3.

2 On peut tabler sur un *Forza Motorsport* pour soutenir la sortie de la Xbox Series X.



## Le mois en CHIFFRES

**12** Voici le nombre de boss que comprend le nouveau raid de *WoW*, Ny'alotha, déployé avec le patch 8.3 : le dernier contenu majeur avant la sortie de *Shadowlands*.



## 2013

Cette année-là nous entendions parler de Sam Fisher pour la dernière fois. Aujourd'hui son retour est plus que jamais d'actualité surtout que le directeur créatif de la licence aurait, selon le site *VideoGamesChronicle*, réintégré Ubisoft.



**4** C'est le nombre de « grandes » mises à jour prévues jusqu'à l'été 2020 pour *Monster Hunter World: Iceborne* sur PC. La première est attendue dès ce mois de février.



**20** SEGA a démarré la campagne *Sonic 2020*. Tous les 20 de chaque mois l'éditeur dévoilera des infos au sujet du hérisson. On imagine que ça concernera le film, mais surtout le gros jeu officialisé en mars dernier.

**18** C'est à partir du 18 mai prochain que les joueurs de *TESO* pourront parcourir les nouvelles terres de l'extension *Greymoor* qui les ramèneront dans des coins bien connus de *Skyrim*.

# Warcraft 3 BLIZZARD IS COMING

Nous avons eu l'opportunité de nous familiariser avec *Warcraft 3 : Reforged* quelques jours avant sa publication, un aperçu assez révélateur de ce que vous avez désormais entre les mains.

Blizzard a été suffisamment généreux avec sa phase bêta à rallonge pour que nous puissions nous faire notre propre opinion. Une première impression qui est au passage excellente. Évidemment la plus grosse évolution reste graphique. Voir tous ces nouveaux modèles s'agiter avec grâce tout en conservant ces petites mimiques qui nous rappellent les 17 (presque 18) ans du jeu est le plus beau cadeau que pouvait nous faire les développeurs. Il en est un autre que l'on a beaucoup apprécié,

à savoir la grosse touche de modernité apportée aux contrôles. Le pathfinding est en première ligne dans les critères qui différencie une vieilleries d'un STR contemporain. Renforcé par quelques fonctionnalités de confort (options sociales, rééquilibrage, nouvel éditeur de carte, 4K...), *Warcraft 3* sauce 2020 remplit parfaitement le contrat de tout remake qui se respecte : marier modernité et authenticité. Dans cette union, on pourrait quand même dire que c'est l'héritage nostalgique qui porte la culotte.

Il n'y a qu'à voir l'interface rugueuse que Blizzard a voulu conserver pour rappeler quelques bons souvenirs. Dans le même genre, les développeurs ont insisté pour conserver le moteur d'origine, bien que celui-ci ait largement été boosté. Pas sûr que tout le monde retrouve le goût de la madeleine de Proust avec ça, mais les râleurs dans notre genre trouveront dommage de garder des effets et animations assez laids quand les artisans du jeu pouvaient aussi tout remettre au goût du jour. La finalité de ce remake, c'est aussi de le voir (ré)exister au niveau compétitif. De ce côté-là, le titre est sur de bons rails puisque un contrat de trois ans a été signé entre Blizzard, l'ESL et la Dreamhack. Ce dernier prévoit entre autre l'intégration de *Warcraft 3 : Reforged* (et *Starcraft II* au passage) au Pro Tour de l'ESL. Un investissement conséquent qui montre que Blizzard veut voir son jeu réussir, tout comme nous. **C.O.**



## INFOGAMER

Voir *Warcraft 3* resplendir après cette cure de jeunesse nous fait chaud au cœur. Il ne nous reste plus qu'à redécouvrir les 62 missions de la campagne originale et de son extension, ainsi que les cinématiques retravaillées, et nous aurons fait le tour de ce qui s'annonçait comme un bel hommage à la saga et au genre des STR en général.

Support : PC  
Genre : STR  
Développeur : Blizzard

➊ Plusieurs cinématiques du jeu ont été retravaillées par Blizzard. Il s'agit des points clés du destin d'Arthas Menethil.

➋ Les effets de la nuit sont les derniers à avoir rejoint la bêta de *Warcraft 3 : Reforged*. La refonte des modèles est saisissante.

➌ Un rééquilibrage des factions a été opéré mais c'est surtout la mise à jour du pathfinding que nous retiendrons.



# Weird West HELL RIDER

Annoncé lors de la dernière cérémonie des Game Awards, *Weird West* ne laisse pas de doutes concernant son sujet. Il y aura bel et bien des gens surmontés de chapeaux dans des plaines aux herbes rases. Mais ça ne s'arrête pas là.

Action-RPG dans le contexte en ce moment prisé du western, *Weird West* a pu laisser penser dans les premières secondes de son trailer à une sorte de *Hard West* énervé. Il n'en est rien. L'idée est ici davantage de défourailler le torse bombé, sans utiliser de planque bien pratique pour esquiver les attaques des adversaires. Ennemis qui d'ailleurs ne sont pas les

habituels porte-flingue à l'hygiène douteuse, mais des monstres pas beaucoup plus propres, au sein d'un univers tirant vers la fantasy. Un mélange surprenant concocté par le tout jeune studio WolfEye, composé en revanche de vétérans du milieu, à savoir Raphael Colantonio et Julien Roby anciennement d'Arkane, derrière les récents *Dishonored* ou encore *Prey*.

Ces derniers nous promettent donc des sessions de jeu à chaque fois uniques et un système d'adaptation des événements au gré des choix du joueur. Prenant le parti de proposer une vue de dessus ou « top down », *Weird West* adopte également un rendu en cel-shading afin de se donner un cachet bande-dessinée mouvante, collant avec le côté particulièrement pulp du

concept. Offrant bien entendu son lot de capacités et de traits passifs (comme une immunité aux zombies par exemple), ce *Diablo*-like au Far-West n'a pas encore de date de sortie, mais sera édité par le bien connu Devolver.



- 1 Visiblement, les personnages ne font pas dans le détail à en juger par les nombreuses tâches de sang.
- 2 Un écran de menu où il est possible d'apercevoir un système d'affiliation, malédiction et statut dont l'impact en jeu est encore flou.

## INFOGAMER

Les incertitudes sont encore trop nombreuses pour réellement s'enthousiasmer à l'annonce de *Weird West*. Mais le côté *Diablo*-like fait toujours plaisir, le style graphique a du cachet et les gens derrière le jeu ont de la bouteille et du talent. On peut donc raisonnablement espérer quelque chose de bon. Reste à savoir quand... et sur quels supports au-delà du PC.

Sortie : 2020-2021  
Support : PC  
Genre : Action-RPG  
Développeur : WolfEye

# Godfall LES TRAVERS DIVINS

Pris en charge par les stakhanovistes de Gearbox, *Godfall* est l'un des premiers projets PlayStation 5 dévoilé, lui aussi, durant la cérémonie des Game Awards. Et il y est question de loot à grands coups d'armes lourdes.

D'ailleurs ce projet destiné non seulement à la prochaine PlayStation 5 mais aussi au monde du PC via l'Epic Store, se trouve le studio Counterplay Games. Pour ceux qui ne s'intéressent pas aux jeux de cartes, ce dernier est à l'origine de l'excellent mais discret *Duelist* – titre orienté combats stratégiques à base desdites cartes – sorti sur PC en

2016. Un grand écart donc pour une entreprise qui s'est tout de même renforcée avec désormais 75 employés et une myriade d'offres d'emploi à pourvoir. *Godfall* s'avère donc bien un projet ambitieux qui jorgne du

côté du looter-slasher comme le signale son site officiel. Voulant sans doute aller voir ce qui se passe sur les terres de *Destiny*, le jeu de Counterplay promet donc des combats nerveux à la troisième personne, le tout jusqu'à 3 joueurs en escouade. D'ici à une sortie encore inconnue, même si la fin d'année 2020 est mentionnée, le jeu a encore quelques mois pour

travailler son identité visuelle pour le moment un peu générique. Reste désormais à voir quelles seront les mécaniques au centre du gameplay et comment *Godfall* pense faire décrocher les amateurs de *Warframe* ou du titre phare de Bungie. À juger également l'adaptation du comportement des ennemis en fonction du nombre de joueurs, présenté comme un élément important de l'expérience de jeu.

- 1 Il sera beaucoup question de coups d'épée – ou de tout objet mortel – dans la face, afin de récupérer des tonnes de loot !
- 2 Le genre de trio qu'il sera possible de former avec deux amis, afin de venir à bout des ennemis.



## INFOGAMER

Si *Godfall* s'est fait un nom (pourant très générique), c'est parce qu'il s'agit du premier projet porté officiellement sur PlayStation 5 ! Ses développeurs ont attiré les projecteurs sur eux, reste désormais à faire le job pour ne pas nous faire tomber de haut. Au menu, un *Destiny*-like au look encore mal défini mais au gameplay furieux comme il faut. On attend d'y jouer, sans doute à l'E3 en juin prochain.

Sortie : Fin 2020  
Supports : PC, PS5  
Genre : Slasher-Looter  
Dev : Counterplay Games



## On s'est posé la QUESTION

Pour les dix ans de la série, NieR sera-t-il de retour en 2020 ?

Oui, définitivement. En ouvrant un site officiel japonais pour l'occasion, Square Enix ne cache pas ses intentions. De plus Yōsuke Saitō, le producteur de la série, a récemment évoqué dans la presse nippone un jeu pas encore annoncé, ainsi que d'autres projets annexes (concerts ?). Alors, remaster/remake de l'épisode fondateur, vraie suite ou les deux à la fois ? Les paris sont ouverts.

## L'eSport va-t-il intégrer les JO à l'avenir ?

Malgré le succès massif des compétitions de certains jeux vidéo, il va malheureusement falloir encore patienter. En effet, Thomas Bach, le président du Comité International Olympique s'est montré ouvert à l'idée mais affirme que les organisateurs sont loin d'être prêts pour une telle nouveauté. Tout en précisant qu'il y a une ligne rouge et qu'ils ne veulent rien « avoir à voir avec ces jeux où on s'entretue ». Ok...



## La Switch va-t-elle accueillir d'autres portages Wii et Wii U ?

Vu le planning clairsemé de Nintendo et le succès plus que satisfaisant de ces titres faciles à produire, il y a fort à parier que oui. *Tokyo Mirage Sessions* et *Xenoblade* ne seront donc très certainement pas les seuls à appartenir à cette catégorie en 2020. *Pikmin 3* et un remaster HD de *Metroid Prime Trilogy* sont ainsi fortement pressentis, tandis que *Super Mario 3D World* pourrait se voir offrir une seconde chance.



Les modèles 3D sont conformes au style de la série, mais on ne dirait pas non à un petit filtre qui donnerait une patte artisanale.

# Bravely Default II TRÈS PROMETTEUR

Après deux titres sur 3DS, la saga *Bravely* se prépare à débarquer sur Switch dans un nouvel épisode dont on ne sait pas grand-chose si ce n'est qu'il s'inscrira dans une certaine continuité.

Il n'y a pas que Tetsuya Nomura, le papa de *Kingdom Hearts*, qui aime les noms foireux chez Square Enix. Tomoya Asano, ou du moins la petite team qui porte son nom, se défend également pas mal dans le genre. Après avoir donné naissance à *Bravely Default*, qui est déjà un titre improbable en soi, puis à sa suite directe *Bravely Second : End Layer*, le voilà qu'il fait son retour avec un troisième volet... baptisé *Bravely Default II* ! Un choix pour le moins curieux puisque ce nouvel épisode nous embarque dans une toute nouvelle aventure. Exit donc la vestale Agnès Oblige et ses petits camarades. *Bravely Default II* prendra place dans un univers inédit, reposera sur un scénario entièrement neuf et mettra en scène un nouveau groupe de « Heroes of Light »

lancé à la recherche des traditionnels cristaux qui maintiennent l'équilibre du monde.

## DANS LA CONTINUITÉ

Que les fans se rassurent, en passant de la 3DS à la Switch, la franchise n'entend pas perdre son âme. L'atmosphère particulière qu'elle dégage promet de faire son retour. Fort logiquement, l'identité graphique de la série sera également du voyage, celle-ci étant composée de magnifiques environnements « faits à la main » sur lesquels se déplacent de petits personnages en 3D tout mignons. Si rien n'a été précisé côté combats, on peut également s'attendre à un système au tour par tour particulièrement tactique, dans la veine des deux premiers épisodes et d'*Octopath Traveller*, l'autre jeu à succès du studio. En effet, rappelons que la série s'était illustrée avec un principe original qui autorisait à « épargner » des tours de jeu (pour agir jusqu'à

quatre fois de suite sans prendre de risques) ou au contraire à en utiliser de manière anticipée, avec pour conséquence de se retrouver incapable d'agir durant un moment. Bref, *Bravely Default II* semble réunir tous les ingrédients pour être un RPG du calibre de ses aînés, et c'est d'autant plus vrai que le talentueux compositeur Revo sera de nouveau de la partie, après avoir passé son tour à l'époque de *Bravely Second*. **H.N.**

## INFOGAMER

Chez VIDEOGAMER, on est assez fan de *Bravely Default*. L'arrivée de ce nouveau volet nous met donc en joie, surtout que tout dans la communication de Square Enix et Nintendo indique qu'il sera plus proche du premier que du second, pas désagréable mais qui forçait un peu trop le côté « méfia ».

On a hâte d'en voir plus !  
Sortie : 2020  
Support : Switch  
Genre : RPG  
Dév. : Claytechworks

❶ L'héroïne, dont on ignore le nom, rappelle immanquablement Agnès. Reste à voir comment elle s'en démarquera.

❷ Les décors sont absolument sublimes et parfaitement dans le style que s'est forgé la franchise.





# SIMPLE JOUEUR OU VRAI GAMER ?

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



# ÉCONOMISEZ

# 33%

SUR LE PRIX DE VENTE AU NUMÉRO

### PROFITEZ DE TOUS LES AVANTAGES DE L'ABONNEMENT :

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

## 3 MOYENS FACILES DE S'ABONNER

### 1. Directement en ligne

[www.abo.nickelmedia.fr](http://www.abo.nickelmedia.fr)

### 2. Par téléphone

01 44 70 72 32

### 3. Par courrier ou email

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

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

## BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

### ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

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

☐ Mme ☐ M. (\*) Champs obligatoires

Nom\* : \_\_\_\_\_

Prénom\* : \_\_\_\_\_

Société : \_\_\_\_\_

Adresse\* : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Code Postal\* : \_\_\_\_\_ Ville\* : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Email\* : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

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

### MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

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

☐ Carte bancaire n° \_\_\_\_\_

Date de validité : \_\_\_\_\_

(validité minimale 2 mois)

Cryptogramme : \_\_\_\_\_

(3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Date et signature obligatoires :

\* 12 numéros à 5€. Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/2020. Pour l'étranger, tarifs disponibles sur : [abo.nickelmedia.fr](http://abo.nickelmedia.fr). Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut, il ne pourra être mis en place.

# PlayerUnknown's Battlegrounds

## VIVE LES PUBG GLOBAL SERIES

Les plans de *PUBG* en 2020 s'appuient sur quatre grands rendez-vous.

**A**vril, juillet, octobre et novembre. Ce sont les quatre mois qui compteront dans l'agenda eSport de *PlayerUnknown's Battlegrounds* en 2020, avec un premier tournoi prévu à Berlin (les villes suivantes ne sont pas encore connues). Chaque événement de ces PUBG Global Series (PGS) fera s'affronter

32 équipes sachant que les trois premiers serviront à la fois de compétition et de tournoi de qualification pour le dernier événement de l'année, le PUBG Global Championship (PGC). Les organisateurs précisent deux choses : la première, c'est que « les ligues régionales se transformeront en un système de

qualifications ouvert alimentant les équipes de la région dans chaque épreuve du PGS. » La seconde, que les quatre meilleures équipes de la PGC 2019 « sont automatiquement qualifiées pour le tournoi PGS de Berlin, de sorte que la compétition pour les 28 autres places sera lancée en février. » Le montant des cashprize n'a pas été dévoilé, en revanche il

est dit qu'ils seront « plus importants [6 millions de dollars en cashprize et financement participatif aux équipes lors du PGC 2019, ndr] et complétés par un financement participatif. » Dernier détail, PUBG Corporation entend ouvrir l'écosystème eSport de *PUBG* à « d'autres événements organisés par des tiers » tout au long de l'année. Affaire à suivre.



Les « légendes » d'Apex vont avoir du boulot cette année, les tournois sont nombreux !



## Apex Legends

# LE GRAND LANCEMENT !

En 2020, *Apex* passe la seconde et voit les choses en grand.

**S**i 2019 fut l'année du (bon) lancement, 2020 doit être l'année de la confirmation pour *Apex Legends*, le Battle Royale d'Electronic Arts développé par Respawn. Confirmation y compris sur la scène eSport, c'est pour cela que sont lancées les Apex Legends Global Series – à croire qu'un tournoi ne peut pas s'appeler autrement ! De

nombreux détails sont encore inconnus à l'heure où l'on écrit mais les grandes lignes sont tracées : « la compétition s'étendra sur 12 événements en direct dans le monde entier avec une cagnotte totale qui s'élève à plus de 3 millions de dollars », affirme l'éditeur. Qui précise que « des événements additionnels seront annoncés pendant la compétition » et qu'à côté des

12 événements mondiaux en direct, 10 tournois en ligne seront organisés. Concrètement, les Global Series d'Apex Legends comportent quatre niveaux de compétition : les tournois en ligne (le point de départ pour tous les joueurs, avec des invitations à gagner pour la suite), les événements Challenger, les événements Premier et les Majors. Vous

l'avez compris, chaque niveau donne accès au suivant (il y a des dotations à partir des tournois challenger), sachant que tous convergent vers le tournoi ultime, le Global Series Championship, un championnat final qui mettra aux prises 60 équipes pour une dotation totale d'un million de dollars. À vous de jouer, ce doit être commencé !



League of Legends ressort grand gagnant des VGA 2019 : meilleur jeu eSport, meilleure équipe eSport et meilleur tournoi eSport !

## Game Awards 2019

# QUI SONT LES GAGNANTS ?

L'eSport était à l'honneur durant les derniers Game Awards...

**E**n fin d'année 2019 se tenaient les Game Awards, l'une des cérémonies de remise de prix les plus prestigieuses du jeu vidéo, en quelque sorte nos Oscars - d'ailleurs l'évènement

avait lieu à Los Angeles. Si le jeu de l'année fut *Sekiro : Shadows Die Twice*, plusieurs prix liés à l'eSport ont été remis, six en l'occurrence. Les voici.

### MEILLEUR JEU eSPORT

## LEAGUE OF LEGENDS

Counter-Strike : Global Offensive (Valve)  
Dota 2 (Valve)  
Fortnite (Epic Games)  
League of Legends (Riot Games)  
Overwatch (Blizzard Entertainment)



### MEILLEUR JOUEUR eSPORT

## KYLE « BUGHA » GIERSDORF

Kyle « Bugha » Giersdorf (Sentinels, Fortnite)  
Lee « Faker » Sang-hyeok (SK Telecom T1, League of Legends)  
Luka « Perkz » Perkovic (G2 Esports, League of Legends)  
Oleksandr « S1mple » Kostylev (Natus Vincere, Counter-Strike : Global Offensive)  
Jay « Sinatraa » Won (San Francisco Shock, Overwatch League)



### MEILLEUR ÉQUIPE eSPORT

## G2 ESPORTS

Astralis (Counter-Strike : Global Offensive)  
G2 Esports (League of Legends)  
OG (Dota 2)  
San Francisco Shock (Overwatch League)  
Team Liquid (Counter-Strike : Global Offensive)



### MEILLEUR COACH eSPORT

## DANNY « ZONIC » SØRENSEN

Eric « adreN » Hoag (Team Liquid, Counter-Strike : Global Offensive)  
Nu-ri « Cain » Jang (Team Liquid, League of Legends)  
Fabian « GrabbZ » Lohmann (G2 Esports, League of Legends)  
Kim « Kkoma » Jeong-gyun (SK Telecom T1, League of Legends)  
Titouan « Sockshka » Merloz (OG, Dota 2)  
Danny « Zonic » Sørensen (Astralis, Counter-Strike : Global Offensive)



### MEILLEUR ÉVÈNEMENT eSPORT

## 2019 LEAGUE OF LEGENDS WORLD CHAMPIONSHIP

Overwatch League Grand Finals EVO 2019  
Fortnite World Cup  
IEM Katowice 2019 (Counter-Strike : Global Offensive)  
The International 2019 (Dota 2)



### MEILLEUR HOST

### D'ÉVÈNEMENTS eSPORT

## SKOKZ

Alex « Goldenboy » Mendez  
Alex « Machine » Richardson  
Duan « Candice » Yu-Shuang  
Eefje « Sjokz » Depoortere  
Paul « Redeye » Chaloner





## Consoles « mini »

# RÉVISEZ VOS CLASSIQUES !

Pas toujours convaincantes dans leur forme originelle, les versions classiques ou « mini » de nos consoles d'antan retrouvent du peps grâce aux bidouilleurs du Net. De quoi passer du statut d'attrape-poussière à celui de machine de guerre ?

Is s'appellent AutoBleem, Hakchi ou plus récemment Project Lunar : ces outils, conçus par des passionnés pour des passionnés, permettent de radicalement améliorer – sinon transformer – l'expérience proposée par les rééditions de consoles classiques qui font fureur depuis la sortie de la NES Classic Mini en 2016. SNES, PlayStation, Neo Geo, Megadrive et bientôt Core GraX, les nostalgiques et autres curieux peuvent revivre quelques-unes des plus belles heures du jeu vidéo pour moins d'une centaine d'euros, quand les consoles et surtout les jeux d'époque se monnaient à des tarifs parfois scandaleux sur ebay ou ailleurs.

Manettes d'origine, émulation plutôt fidèle, fabrication soignée et modernité bienvenue (sortie HDMI, sauvegardes instantanées), le pari de base est presque rempli. Presque, car entre petits soucis d'optimisation et oublis ou problèmes de licences dans les jeux proposés, certaines machines ont vu leur cote rapidement baisser, voire ne jamais décoller vraiment. D'où l'intervention de petits génies qui, profitant de portes d'entrée plus ou moins bien cachées, sont rapidement parvenus à proposer des logiciels faciles d'utilisation. Ces derniers, généralement installés grâce aux ports USB

trouvables sur chaque console, permettent

d'ajouter et enlever des jeux sur la mémoire de la machine, voire d'installer des émulateurs et une ribambelle de titres sur une clé USB. C'est ainsi que la PlayStation Classic, très justement raillée pour son émulation médiocre et ses performances aléatoires, vit sa meilleure vie grâce à AutoBleem ou d'autres projets : meilleur framerate sur les titres de base, support de centaines de jeux laissés de côté par la sélection initiale, émulateurs en pagaille (Doom, 16-bits, N64, Dreamcast ou PSP...), le logiciel permet tout ou presque. Et c'est peu ou prou la même chose avec les consoles proposées par SEGA et Nintendo, tout le monde ayant choisi une technologie très semblable. Même

tarif chez Neo Geo, la mini borne comme le gros stick arcade sorti plus récemment permettant de compléter la ludothèque avec une certaine facilité. Reste à composer avec l'inévitable limite de tous ces systèmes : l'émulation, aussi fidèle soit-elle, a ses limites et la fidélité graphique ou sonore n'est pas toujours au rendez-vous, quelle que soit la puissance du hardware ou la finesse du soft. Pour les derniers indécrottables, reste l'option des machines originales, branchées sur de vieilles télévisions ou accompagnées d'upscalers de qualité. Mais aussi celle des solutions matérielles poussées par puces FPGA, types MiSTer ou consoles Analogues. On en reparlera... **T.H.**





# Naraka : Bladepoint FOR HONOR À LA CHINOISE

Jusque-là inconnu au bataillon, le studio chinois 24 Entertainment compte marquer de son empreinte 2020 avec le lancement de *Naraka : Bladepoint*, son ambitieuse première production.

L'Asie à tendance médiévale est décidément à la mode. Après *Sekiro*, et alors que *Ghost of Tsushima* se profile comme l'un des jeux de l'année, *Naraka : Bladepoint* s'apprête

à s'aventurer lui aussi sur ce terrain-là. Sorti de nulle part, ce jeu de combat orienté multijoueur attendu sur PC semble déjà disposer de sérieux atouts pour satisfaire les amateurs d'affrontements acharnés au milieu de jardins magnifiquement entretenus ou de pagodes séculaires. Outre son esthétique réussie qui manie avec brio les clichés que l'on se fait de ce type d'univers, *Naraka :*

*Bladepoint* a en effet pour ambition de proposer un système de combat qui se veut à la fois technique et simple d'accès. Ainsi, s'il ne sera pas possible de se mettre en garde, un système de parades reposant sur le timing est censé apporter de la profondeur aux affrontements, tandis que les déplacements pourront jouir d'une très grande liberté grâce à des mouvements de parkour. Et si grimper ou

s'agripper partout s'avère insuffisant, le jeu permet à tout moment de faire appel à un grappin capable de s'accrocher à n'importe quel élément du décor. S'il a encore tout à prouver, *Naraka : Bladepoint* a définitivement attiré notre curiosité.

1 Entre le parkour et le grappin, le jeu bénéficiera logiquement d'un level design tout en verticalité.

2 Présenté comme un jeu de combat multijoueur, *Naraka : Bladepoint* ne devrait pas proposer de campagne solo.



## INFOGAMER

Le moins qu'on puisse dire, c'est que *Naraka : Bladepoint* coche toutes les cases : background asiatique dans l'air du temps, action tactique sans oublier d'être épique, un jeu multijoueur avant tout... Les Chinois de 24 Ent. tentent un joli coup avec leur premier titre, d'autant que la réalisation semble de bon niveau.

Sortie : 2020-2021  
Support : PC  
Genre : Action  
Développeur : 24 Ent.

# Babylon's Fall DU PUR PLATINUMGAMES

Muet depuis son annonce lors de l'E3 2018, *Babylon's Fall* s'est rappelé à notre bon souvenir dernièrement avant de nous donner rendez-vous cet été pour une présentation complète.

On craignait le pire pour *Babylon's Fall*, qu'il finisse semblable à celui de *Scalebound* (qui a été annulé par Microsoft) ou de *Granblue Fantasy Relink* (dont le développement a été rapatrié en interne, au sein de

Cygames), mais il n'en est rien. Il va bien, merci pour lui, et PlatinumGames bénéficie toujours de la confiance de Square Enix pour mener à bien le projet. S'il faudra attendre cet été, et plus vraisemblablement l'E3, pour une présentation en

bonne et due forme de ce projet prévu sur PS4 et PC, sa récente apparition médiatique nous a tout de même permis d'en apprendre plus à son sujet. Dans la pure tradition du studio, *Babylon's Fall* prendra donc la forme d'un beat'em all

eux. Si son ambiance dark fantasy évoque inmanquablement *Dark Souls*, *Babylon's Fall* devrait néanmoins sortir du lot esthétiquement parlant grâce à son filtre Brushwork qui donne aux graphismes un aspect de peinture.




Une composante multi est peut-être à attendre pour venir plus facilement à bout des boss gigantesques.

nervieux, où les enchaînements vifs côtoieront des combos aériens du plus bel effet. La petite originalité ici, c'est que le protagoniste disposera de chaînes capables de saisir les ennemis ou encore d'attraper leurs armes pour ensuite les retourner contre

## INFOGAMER

Le projet de PlatinumGames semblait aux oubliettes, surtout que le studio japonais a beaucoup d'autres chats à fouetter (coucou *Bayonetta*). Mais en fait il est toujours là, et *Babylon's Fall* fait tout pour nous attirer, à commencer par une action trépidante. Et comme il est toujours prévu sur PS4, on peut y croire pour donc pas trop longtemps.

Sortie : 2020-2021  
Supports : PS4, PC  
Genre : Action  
Dev : PlatinumGames



Vous avez détesté les Tyrant de *Resident Evil 2* ? Capcom affirme que le Nemesis sera encore plus vicieux !



# Resident Evil 3

# LE REMAKE TANT ATTENDU EST LÀ !

Après avoir vécu un certain temps en tant que rumeur, le remake de *Resident Evil 3* a finalement été officialisé courant décembre. La grosse claque de Capcom a ainsi marqué l'actualité de la fin d'année 2019, mais il y a des chances qu'elle soit l'un des temps forts de 2020 également.

L'éditeur nippon peut être fier de ce qu'il a déballé. Il a tout simplement réalisé le rêve mouillé des nombreux fans de la saga qui espéraient voir un remake de *Resident Evil 3* après le travail exemplaire réalisé sur le deuxième épisode. Sans doute l'un des titres les plus attendus de 2020 avant même son annonce, cette réédition a en plus été dévoilée avec un trailer qui aurait pu faire battre le cœur de n'importe qui, y compris des cadavres ambulants qui figurent dans la vidéo. Si la première

minute nous laisse penser que le titre pourrait prendre la forme d'un FPS à la manière de *Resident Evil 7*, les doutes sur la nature de ce nouveau remake se sont dissipés après avoir aperçu le nouveau visage de Jill Valentine. De courtes séquences nous montrent la demoiselle en pleine confrontation avec des zombies

récalcitrants dans ce qui ressemble fortement à l'épisode de 2019. Du reste, on retrouve les personnages plus ou moins secondaires qui ont laissé leur trace dans le jeu. Le plus voyant étant certainement le Nemesis qui ne donne pas son nom au remake cette fois-ci, mais qui reste omniprésent, et au passage assez

flippant dans la course-poursuite qu'il mène au début du trailer. Comme si trois minutes d'espoir et de pure nostalgie ne suffisaient pas, *Resident Evil 3* a en plus dévoilé deux, trois folies inattendues comme l'implication de Tatsuya Minami (ex-producteur chez Capcom et ex-PDG du studio PlatinumGames), [très](#)

**“*Resident Evil 3* a pris beaucoup plus de liberté avec son jeu d'origine que ne l'avait fait le remake de *Resident Evil 2*.”**



❶ Même si Jill n'alme pas trop Umbrella, elle va devoir se lier avec les mercenaires de la société pharmaceutique.

❷ Les images ne trompent pas. *Resident Evil 3* reprend les bases de gameplay instaurées par le remake de *Resident Evil 2*.

❸ Les environnements seront un peu plus larges que ce à quoi l'opus de 2019 nous a habitués, mais pas assez pour faire du tourisme.

1



❶ Même si Jill a connu des jours meilleurs, son caractère design montre un certain sang-froid par rapport aux horreurs qui l'attendent.

❷ On a entendu parler des autres persos mais on ne sait pas si Capcom a réservé une séquence jouable à Brad Vickers, l'autre S.T.A.R.S du jeu.

❸ Au milieu des scènes de chaos que nous montre le trailer, on peut reconnaître quelques lieux familiers.

2



## “Bien qu’il prenne la place d’un Mercenaries, la présence de Resistance est une bonne nouvelle pour les joueurs.”

aussi et surtout une date de sortie très proche calée au 3 avril 2020.

### TOUJOURS PLUS DE RÉNOVATION

Parlons-en d'ailleurs de cette parution imminente. Malgré l'enthousiasme partagé par des millions de joueurs, ce calendrier assez précipité avait de quoi perturber pas mal de monde. On se souvient que le remake de *Resident Evil 2* avait pris pour sa part plus de trois ans entre l'officialisation du développement et la diffusion des premières images à la presse, et cela malgré

une équipe de 800 personnes sur le coup. Au vu de ces chiffres, *Resident Evil 3* aurait pu paraître optimiste si Capcom n'avait pas lâché au cours d'une interview que la production du jeu était terminée à hauteur de 90%. Sûrs de leur coup, les producteurs Peter Fabiano et Masao Kawada promettaient qu'il n'y aurait tout simplement pas de report. Et puisque l'heure était aux confidences, les deux responsables se sont même laissés aller à quelques précisions capitales sur le contenu du jeu. La première et la plus importante est que *Resident Evil 3* a pris beaucoup plus de liberté avec son jeu d'origine que ne l'avait fait le remake de *Resident Evil 2*. Nous avons pu le constater dans un premier temps au niveau du

design des personnages, mais le plus grand choc devrait être son gameplay, beaucoup plus tourné vers l'action. Le jeu de 1999 était déjà en son temps plus orienté vers des combats dynamiques (en partie grâce au Nemesis) que ses prédécesseurs. Pour savoir de quoi il en retourne précisément, il va cependant falloir prendre son mal en patience. D'un autre côté, on nous annonce un changement dans le déroulement de l'histoire. Jill reste bien évidemment notre héroïne fétiche mais visiblement, Capcom souhaite mettre les persos secondaires davantage à l'honneur. Et on parle bien de TOUS les figurants du jeu et pas seulement Carlos Oliveira. Des séquences inédites seront ainsi jouables. Certaines prolongeront simplement des moments

existants dans le jeu original, tandis que d'autres mettront en scène des rookies. Les producteurs ont mentionné à cet effet l'anecdotique Dario Rosso qui partageait dans le titre original un bref moment de complicité avec Jill et qui devrait cette fois-ci enfilier ses collants de héros. Du reste, certains ennemis familiers devraient vous surprendre. Il a par exemple été question de l'I.A. boostée du Nemesis, mais les Hunters sont aussi censés apparaître avec leur lot de changements, même si l'histoire ne dit pas s'il s'agit d'une refonte ou d'une simple amélioration.

### ASCENSEUR ÉMOTIONNEL

Vu le niveau de maîtrise des remakes et des remasters, nous







1

❖ Incarner l'un des civils pris au piège dans Raccoon City peut être une expérience aussi sympa que flippante.

❖ Si les zombies sont aussi résistants que dans le dernier épisode, se débarrasser de tout ce qui traîne dans la rue va être compliqué...



2

somme plus qu'enclin à placer notre confiance en Capcom, même si des trouble-fêtes sont probablement déjà en train de pester à l'idée que l'on alterne davantage leur jeu chéri. L'éditeur a néanmoins donné à ses fans une vraie raison de tirer la tronche peu après son annonce.

La contrepartie à cette révélation trop bonne pour être vraie, c'est que le mode *Mercenaries* ne fera pas du tout partie du voyage. Le choc est grand puisqu'il s'agit quand même d'un pan du titre de 1999 qui était disponible une fois l'aventure principale bouclée. Il était dès lors possible d'incarner

des trois soldats d'Umbrella à avoir côtoyé Jill afin de terminer un parcours avec un chrono très limité. Ce mode alternatif a rencontré un certain succès à l'époque, comme les autres mini-jeux de la série, et il est donc plutôt aberrant que Capcom fasse l'impasse là-dessus alors même que le remake de *Resident Evil 2* a repris les modes supplémentaires

❖ Les petits jeunes qui servent de héros dans le mode *Resistance* ont tous des capacités spécifiques, il faudra veiller à la synergie du groupe.

❖ Carlos Oliveira apparaît pour le moins... chevelu dans ce remake. Les joueurs ayant précommandé le jeu auront accès à sa tenue classique.



1

de son titre original. Les développeurs n'ont pas donné la raison de cet abandon, mais il se pourrait que l'intégration surprise de *Resident Evil Resistance* y soit pour quelque chose. Ce mode de jeu propose pour le coup une expérience inédite dans la série, bien que dévoilée peu de temps avant l'officialisation du remake de *Resident Evil 3*, à une époque où l'on croyait encore à un spin-off orienté vers le jeu en ligne. Dans les grandes lignes, il s'agit d'un affrontement asymétrique où quatre joueurs tentent de survivre aux manigances d'un cinquième qui incarne un maître du jeu surpuissant capable de manipuler l'environnement dans lequel évolue l'équipe. Bien qu'il prenne possiblement la place d'un *Mercenaries*, la présence de *Resistance* reste une bonne nouvelle pour les joueurs, d'autant que les premiers retours sur cette nouvelle expérience sont plutôt convenables. Il n'y a rien en revanche qui justifie la dernière mauvaise nouvelle de Capcom, à savoir l'absence de choix donné

à Jill durant l'aventure. L'impact direct de cette décision, c'est qu'il n'y aura qu'une seule fin possible à l'aventure. Vu comment ce remake est attendu au tournant, c'est un gros risque que prend Capcom en s'éloignant ainsi du jeu de 1999. Ça risque de hurler dans les chaumières mais gardons la foi, car un chef-d'œuvre émergera sans doute de tout cela. **C.Ö**

## INFOGAMER

Capcom a placé la barre très haut avec le remake de *Resident Evil 2*. L'annonce de *Resident Evil 3* se devait d'être fracassante et le jeu au moins aussi prometteur pour paraître à la hauteur des aventures de Claire et Leon. On peut dire que l'éditeur japonais a réussi son coup de côté-là, mais le voir prendre des libertés avec des moments importants du jeu peut laisser dubitatif. Pas assez cependant pour croire que *Resident Evil 3* ne sera pas un des grands jeux de 2020.

Développeur : Capcom  
Genre : Survival Horror  
Sortie : 3 avril 2020  
Supports : PC, PS4, ONE



2

# Doom Eternal

## FANGE ET DÉMONS

En 2020, on compte parmi les jeux les plus attendus un certain *Doom*. De quoi se retrouver plongé dans les années 90, sauf que ce *Doom Eternal* n'a rien de vieillot, allant même un peu trop loin dans l'innovation. Nous y avons joué !

**V**ous n'êtes pas sans le savoir, mais la licence *Doom* ne revient pas du royaume des démons seulement aujourd'hui. Elle s'est refait un nom – si elle en avait besoin – en 2016, via le reboot de la série, appelé de façon laconique *Doom*. Un retour aux sources, nerveux, frénétique et sanglant, véritable symphonie de corps explosés. Difficile donc pour ce *Doom Eternal* d'arriver aujourd'hui en simple suiveur. Pour exister, il lui fallait un minimum de surenchère, afin d'être dans une continuité confortable pour le fan hardcore, sans donner le sentiment d'une

version 1.5. Et sur ce point précis, le nouveau jeu d'id Software ne se prive pas de le montrer dès les premières heures, trois pour être précis, qui étaient proposées lors de cette session d'essai. Aux commandes d'un *Doom Slayer* plus caractérisé que d'habitude, il est encore et toujours question de démembrer du démon sans trop penser à demain, même si la scénarisation appuyée tend à dramatiser l'ensemble. Terminé les cut-scenes inscrites dans la continuité du gameplay, c'est désormais des moments de narration avec mise en scène, le tout en vue à la troisième

personne. Un premier indice sur la volonté d'id Software de densifier le jeu, lui retirant son aspect de FPS total et sans concessions pour quelque chose de plus enrobé. Ce léger changement de cap se ressent également dans une refonte de la progression du personnage avec tout un chapelet de systèmes et de sous-systèmes de customisation.

### TIR ROYAL

Il faut donc savoir que rien n'évolue gratuitement dans *Doom Eternal*. Il est nécessaire de remporter les éléments nécessaires à sa montée en

puissance à la main, les manches retroussées et le fusil à pompe fumant. Dans un premier temps, les Cristaux Sentinelles sont la base de la fortification du personnage, permettant d'acheter des améliorations définitives, après avoir activé (également grâce aux mêmes cristaux) des augmentations de munitions, de santé, d'armure, situées des deux côtés de ladite amélioration.

Ces cristaux se dénichent dans certaines zones plutôt cachées et méritent donc de fouiller un peu partout. Ce à quoi les niveaux se prêtent, ouverts et bourrés de passages secrets poussant à l'exploration active. Viennent alors les Runes, que l'on peut assimiler à des buffs (comme le fait de ralentir le temps en saut par exemple), mais aussi les Points d'Armes. Dans leur cas, ils se remportent lors d'affrontements spécifiques baptisés Confrontation de combats : en gros, il s'agit d'abattre un groupe d'ennemis un peu retors. Une fois remportés, ces points permettent alors d'améliorer les mods qu'il est possible d'accrocher à ses armes afin de leur conférer des nouvelles aptitudes – comme l'augmentation de la vitesse de rechargement des bombes collantes de 20%. Mais ce n'est pas tout. Il ne faut pas oublier les Batteries Sentinelles dont l'utilité est de débloquer diverses zones de la base qui vous sert de hub, notamment dans le but de récupérer de nouvelles armures. Celles-ci se débloquent en terminant l'ensemble des défis proposés dans chaque mission, qui peuvent aller d'enflammer un certain nombre de démons à la destruction de tourelles d'arachnotron, en passant par bien d'autres conditions variées. En complément, le fait de terminer un défi (pas forcément tous donc) débloque des Points Praetor, monnaie nécessaire à



1 Toujours aussi peu aimables, les Cacodemons rivalisent beaucoup moins avec une grenade dans la bouche. Technique très efficace.



2 Le genre de démons qu'il est très désagréable de croiser dans un couloir, surtout que ce *Doom* est particulièrement avare en munitions.





**“Lorsqu’il s’agit de virevolter au milieu d’un enfer de feu et de tripailles, le titre d’id Software s’impose sans mal !”**

l’amélioration de l’armure du Doom Slayer et, par extension, de ses capacités physiques (s’accrocher plus vite aux rebords, etc.). Points qu’il est possible d’obtenir aussi via des statues réparties à l’intérieur des niveaux.

## ENFER ET CONTRE TOUS

Un peu à la manière du revirement de *Wolfenstein*, *Doom* revêt donc les habits éhémériques du FPS/RPG-light. Ce qui amène une versatilité intéressante sur le papier, mais bien mal intégrée. Sur ces trois heures, leur fonctionnement se télescopent, certaines mécaniques restaient encore floues, et cette volonté de customisation sur plusieurs fronts à la fois sortait

plus du jeu qu’elle ne participait à sa richesse. Tout du moins pour le moment. En un sens, ce *Doom* nouveau semble souffrir du même syndrome que le *Gears of War* édition 2019 : il excelle dans ce qu’il sait faire, moins dans ce qu’il veut rajouter pour se donner plus d’amplitude. Il va donc sans dire que lorsqu’il s’agit de virevolter au milieu d’un enfer de feu et de tripailles, le titre d’id Software s’impose heureusement sans mal. Toujours aussi frénétique, il est désormais bien plus vertical que son aîné et favorise les passages en hauteurs pour contourner les ennemis. Encore une fois, le crowd-control est central, voire vital, grâce à un nouveau système de gestion de bonus. Lors du déclenchement des glory kills, chaque type de mise à mort rapporte des items différents (santé/armure/munitions) et il faudra donc sans cesse jongler avec les adversaires les plus faibles pour défaire les plus costauds. Ce qui aboutit à une gymnastique de lecture d’arène réjouissante, moteur d’un plaisir de jeu intense, tout autant que la folie destructrice ambiante. De quoi rassurer largement sur ce point fondamental avant la sortie, toujours calée au 20 mars prochain. *P.M.*

## INFOGAMER

Évaluation de la formule du précédent *Doom*, cette suite nommée *Eternal* reprend la folle furieuse de son aîné, tout aussi jouissive, trépidante et intense. L’apport de la verticalité modifie d’ailleurs l’approche des combats de façon intéressante.

En revanche, dans une volonté de prendre un peu de poids, *Doom Eternal* multiplie les systèmes de progression sans vraiment de logique. À voir leur impact sur l’ensemble de l’aventure.

Sortie : 20 mars 2020  
Dispo sur : PC, PS4, One, Stadia, Switch  
Genre : FPS  
Développeur : id Software

❶ *Doom Eternal* n’est pas que boue et démolition infernale, le jeu abrite en effet de très beaux panoramas bucoliques...

❷ Des ennemis bien violents dont il faut réussir à briser les canons aux bras pour espérer survivre plus de 2 minutes !





# Kingdom Hearts III : Re Mind

## LA CONCLUSION DE LA FIN

Un an après sa sortie, *Kingdom Hearts III* referme définitivement le chapitre de Sora avec la sortie du très attendu DLC *Re Mind*. Petit tour d'horizon avant son imminente mise en ligne (à l'heure où l'on écrit).

Pendant qu'une équipe planche d'ores et déjà sur le futur de la franchise – des personnes ont même été recrutées spécifiquement pour cela – *Kingdom Hearts* est sur le point de tourner définitivement la page de la saga consacrée à Sora. On restera volontairement vague pour ne pas spoiler les retardataires, mais ce DLC *Re Mind* proposera en effet de découvrir « l'autre histoire qui s'est déroulée en parallèle du dénouement » du troisième volet. Situé peu avant le combat final, ce contenu additionnel verra le héros, dénué de sa forme corporelle, se rendre dans la Nécropole des Keyblades. Il y suivra la trace des Sept Gardiens de la Lumière, et vivra surtout leurs combats personnels

de l'intérieur, ce qui lui permettra d'avoir sur son périple un éclairage qu'il n'avait jamais soupçonné. Autant dire que des révélations sont attendues et que l'émotion devrait être au rendez-vous.

### À BOIRE ET À MANGER

Outre ce pan scénaristique inédit qui marquera le retour de certains personnages issus de la saga *Final Fantasy* (Aerith, Squall, Yuffie), *Re Mind* embarquera toutes sortes d'ajouts pour prolonger l'expérience. On pourra ainsi plonger dans des épisodes inédits remplis de boss (*Limitcut*, qui nous opposera aux treize membres de la Véritable Organisation XIII, et un autre que Square Enix gardera secret jusqu'au dernier moment) ; changer de personnage pour

incarner Riku, Aqua, Roxas ou Kairi ; s'amuser avec un mode Photo qui permettra de composer des clichés assez librement ; faire défiler ces derniers sur la musique de son choix dans un mode Diorama ; ou encore jouer avec la difficulté et relever toutes sortes de défis réunis dans un mode dit Premium. Après le bouquet final qui constituait le jeu de base, Square Enix entend donc satisfaire les fans de la plus belle des manières avec ce DLC au menu copieux et varié. Il est d'ailleurs à noter que celui-ci sera proposé dans deux versions. La première, vendue 30€, se contentera de reprendre tout le contenu détaillé ci-dessus. La seconde, qui nécessitera de déboursier 10€ de plus, embarquera en bonus la

vidéo du concert *Kingdom Hearts Orchestra - World of Tres* -, qui est composée de dix-neuf morceaux. *Re Mind* est sorti le 23 janvier sur PlayStation 4 et il arrive le 25 février sur Xbox One. **H.N.**

### INFOGAMER

Déjà satisfaisant dans ses grandes lignes, *Kingdom Hearts III* devrait prolonger le plaisir de la meilleure des manières avec ce DLC *Re Mind* qui comporte des morceaux d'histoire inédits ainsi que pas mal de bonus aussi bien sur le plan ludique qu'artistique. Les fans peuvent être ravis.

Sortie : 23 janvier 2020 (PS4), 25 février 2020 (One)  
Supports : PS4, One  
Genre : RPG  
Développeur : Square Enix



1 Bonne nouvelle, les héros de *Final Fantasy* ont un rôle à jouer dans le scénario de ce DLC.

2 Mettre Sora de côté pour jouer avec Riku, Aqua, Roxas ou Kairi est possible grâce à cette extension. Une bonne nouvelle, non ?



# Conan Chop Chop DRÔLE DE MÉLANGE

Vous aimez la saga *Conan* mais son côté dark vous fait peur ? Le studio Mighty Kingdom a pensé à vous et transpose son univers dans un look toute mimi. *Conan Chop Chop* arrive en février.

**L**e style graphique de *Conan Chop Chop* a quelque chose de trompeur. Derrière les airs chopi de ses personnages à grosse tête, le titre de Mighty Kingdom cache un *Rogue*-like tout à fait féroce qui n'hésite pas

à vous faire mourir encore et encore, y compris face à des ennemis qui ne paient pas de mine. Quand une horde d'abellies féroces vous foncent dessus, attention ! Tout ça pour dire que le jeu a beau sembler éloigné de la licence qu'il adapte (*Conan le barbare*, référence de la dark fantasy), ce n'est qu'une impression. Sur le fond, *Conan Chop Chop* se présente comme un jeu d'action bourrin

dans lequel votre petit héros – Conan ou un autre, à choisir au début – se lance à l'assaut d'affreux monstres à travers une multitude de tableaux et décors. Le pitch ? Un sorcier démoniaque tente de ressusciter un mal ancien pour en finir avec l'humanité. Heureusement, vous et vos compagnons êtes là pour l'en empêcher ! Une trame classique que le jeu agrémenté d'une bonne dose d'humour

et de la possibilité de jouer à quatre en coopération. Quelques mécaniques originales pimencent l'action et la mort du héros, l'XP et les capacités augmentent à mesure que l'on recommence... Un *Rogue*-like on vous dit, mais sympa et frais. **C.C**

1 En solo le jeu manque peut-être de profondeur. Mais à plusieurs on s'amuse.

2 Pas de *Rogue*-like sans gros boss à démolir. Attention, il tape fort !



## INFOGAMER

Sous ses airs d'aventure chopi, *Conan Chop Chop* cache un *Rogue*-like dans la plus pure tradition. Attendez-vous à mourir régulièrement et à devoir affûter vos armes pour avancer. Le mélange est sympa et même si le jeu n'invente rien, il fait passer un bon moment. À surveiller.

Sortie : 25 février 2020

Supports : PS4, One, Switch, PC

Genre : Action  
Dév : Mighty Kingdom

# Final Fantasy VII Remake / Marvel's Avengers UN DÉCALAGE INATTENDU

Le remake de *Final Fantasy VII* devait sortir en mars, il faudra attendre début avril. Un léger retard que Square Enix accompagne de celui de *Marvel's Avengers*.

**E**n sortant le 3 mars comme il était prévu, le très (très) attendu remake de *Final Fantasy VII* aurait intégré l'année fiscale finissante de son éditeur

Square Enix, qui s'achève fin mars. En arrivant finalement sur PS4 le 10 avril prochain, *FF VII Remake* sera compté dans l'année fiscale suivante. C'est l'une des pistes pour expliquer ce report qui, a priori, n'a rien à voir avec le développement du

jeu, fini à ce stade. La piste financière est d'autant plus plausible que dans le même temps, Square Enix a décalé, de plusieurs mois cette fois, la sortie de *Marvel's Avengers*, qui devait sortir en mai et n'arrivera que le 4 septembre.

Pas sûr que l'éditeur soit très confiant quant au succès de son jeu d'action... Quoi qu'il en soit, *Final Fantasy VII Remake* reste l'un des jeux les plus attendus de l'année et rassurez-vous : nous vous en parlerons très bientôt ! **C.C**

1 *Final Fantasy II Remake* a un mois de retard. Patience...

2 En revanche, *Marvel's Avengers* prend quatre mois dans la vue, direction septembre.



# Journey to the Savage Planet

## L'EXPLORATION DE SURVIE

L'exploration spatiale est un contexte répandu ces dernières années avec *No Man's Sky*, *Outer Wilds*, *Subnautica* et bien d'autres. *Journey to the Savage Planet* se place dans cette mouvance, tentant la formule du best-of. Premier contact.

**A**vant de plonger dans les entrailles multicolores d'AR-Y 26, nom de cette terra incognita à défricher, petit rappel : *Journey to the Savage Planet* est développée par le tout jeune studio Typhoon, composé d'anciens d'Ubisoft, Warner Bros Games et Electronic Arts, récemment acquis par Google dans le cadre de Stadia. Un premier jeu non inclus dans l'accord, qui n'est donc pas exclusif à la nouvelle plate-forme et arrive bien sur la majorité des machines existantes dès le 28 janvier. De quoi y est-il la question ? De découvertes, de craft et de bestioles traumatisées. Dans la peau d'un colon envoyé en mission pour en apprendre plus sur la planète AR-Y 26, votre but est de rapporter des échantillons, de scanner le maximum d'organismes et surtout de

survivre. Car oui, vos patrons ont pétillamment occulté québécois ont sciemment oublié de vous tenir au courant de l'absence totale de combustible pour le retour. Coincé en ces terres sauvages, il est donc nécessaire d'exercer au mieux votre tâche d'explorateur mais aussi de dénicher un moyen de rentrer sur Terre. Prenant la forme d'un FPA (First Person Adventure) à la *Metroid Prime* dans ses grandes lignes, le jeu de Typhoon ne s'arrête pas à cette seule comparaison et mélange les apports de grands jeux d'exploration récents – tentant d'en faire un tout cohérent.

### QU'EST-CE QU'ON « SAMUS » ?

S'il réutilise le système de scan et les déplacements de la série de jeux de Retro Studios donc, il va chercher du côté de

*Subnautica* pour ce qui est de la progression. En effet, il est nécessaire de crafter le moindre équipement dans *Journey to the Savage Planet* et la recherche de sources d'éléments précis (carbone, métaux, etc.) devient vite une obligation dans l'espoir de débloquer jetpack, pistolet ou encore munitions diverses. Tout en sachant que lesdits équipements peuvent pour certains être améliorés afin de faciliter l'avancée. Dans tous les cas, la collecte est centrale, et ponctuée le cheminement de façon maligne, poussant le joueur à se diriger naturellement vers les ressources, sorte de points de passages déguisés au sein du level-design de chaque zone. Il est également possible

de s'approvisionner sur les créatures – plus ou moins belliqueuses – qui habitent AR-Y 26, seules sources de matériaux qui réapparaissent. S'il peut effrayer, notamment après l'expérience *No Man's Sky*, cet aspect craft/recherche se fait de façon fluide, davantage destiné à structurer la progression encore une fois, qu'à être un aspect bac à sable du game-design. Malgré ses zones ouvertes, *Journey to the Savage Planet* ne cherche pas à perdre le joueur, mais bien à le pousser à explorer dans des limites le rendant particulièrement user-friendly. Et c'est sa force. Sur la grosse heure d'essai, le jeu de Typhoon apparaît comme une porte d'entrée bienveillante au genre du jeu d'exploration en vue FPS, amusant et décalé. À voir si la formule tient sur la longueur, mais en l'état, il apparaît comme une bonne surprise à l'accessibilité agréable sans être trop limitée. **P.M.**



❶ Le genre de créature à laquelle personne n'est vraiment préparé. Il va pourtant falloir la côtoyer.

❷ Ces pauvres bestioles pas vraiment agressives vont servir contre leur gré de pièces pour résoudre quelques énigmes.

❸ Les armes et autres équipements spéciaux se débloquent au fil de la progression. Ce qui n'enchanté toujours pas les animaux du coin.



### INFOGAMER

Avec son univers coloré, ses bestioles originales et sa progression agréable, *Journey to the Savage Planet* est une bonne surprise sur sa première heure. Sans rien réinventer mais en mélangeant bien les styles qu'il emprunte, il apparaît comme une bonne alternative aux récents jeux d'exploration spatiale/survie. Il faut espérer qu'il sache s'enrichir et se diversifier sur la longueur.

Sortie : 28 janvier 2020  
Dispo sur : PC, PS4, One  
Genre : Exploration/FPS  
Dév. : Typhoon Studios





Les scrubs paraissent plus « libres », ce qui n'est pas une mauvaise chose.

61 km/h

2

# Monster Energy Supercross 3

## ATTENTION À LA CHUTE

Résilients comme personne, les Italiens de Milestone cherchent une fois de plus la bonne formule avec une troisième incursion dans le monde du Supercross.

Que ce soit sur deux ou quatre roues, avec des licences officielles ou de faux blases et qu'ils visent à la simulation la plus pure ou un compromis plus arcade, les développeurs de Milestone ont le chic pour ne jamais parvenir à toucher le graal du bout des doigts. Moteur physique incertain, sensations en berne, réalisation en retrait ou d'autres paramètres moins tangibles semblent toujours se mettre en travers de la route du studio milanais, qui compte pourtant un nombre incalculable de passionnés dans ses rangs. Pas mieux lotie que les licences

MotoGP ou MXGP, la discipline du Supercross subit aussi le tâtonnement de Milestone, dont le moteur semble avoir du mal à gérer les élan et sauts incessants. En résultat, pour ce troisième volet que nous avons pratiqué en pré-version, une impression de flottement qui ne touche étrangement pas toutes les parties du pilotage. Toutes aides désactivées, les motos se comportent plutôt bien au sol, mais aussi lorsque, « dans la zone », on parvient à trouver le rythme idéal pour franchir toutes les zones techniques d'une piste. Comme trop souvent avec le studio, le feedback sonore et visuel manque à l'appel pour ressentir la piste, les reprises et réceptions, mais on peut s'y

faire. Le hic, c'est quand une ou deux erreurs font perdre le fil : alors, l'imprécision de la simulation prend le dessus et le manque de fidélité avec lequel on survole ou franchit péniblement les bosses ou whoops rapides risque de faire tiquer les pilotes les plus exigeants. En deçà des vieilles références (on pense à *Mx vs ATV Reflex*) ou du très prometteur *Mx Bikes*, le degré de réalisme – réel ou perçu – du *Supercross 3* à la Milestone semble s'inscrire dans la droite lignée de son prédécesseur. Le feeling est légèrement différent en certains endroits, sans que l'on puisse affirmer la supériorité de l'une ou l'autre des versions, mais on reste pour

l'instant de marbre sur le feeling global. Et ce malgré une réalisation plutôt convaincante sur notre version PC poussée dans ses retranchements. **T.H.**

### INFOGAMER

On gardera autre jugement définitif pour la version test, toujours susceptible de recevoir quelques réglages bienvenus. Toutefois, compte tenu de notre expérience et du pedigree de Milestone, on ne sera pas surpris de voir les fans devoir composer avec, plutôt qu'embrasser gémissement, une vision nouvelle des trucs superficiels de leur discipline favoris.

Sortie : 4 février 2020  
Dispo sur : PC, PS4, One  
Genre : Course  
Dev : Milestone

1 Partir dans la meute, c'est s'exposer à des collisions pas toujours très catholiques.

2 Excellente, la vue guidon épargne les soubresauts de la caméra dans les épingles.





Avec son esthétique colorée et délicate, *Fall Guys* pourrait être une bonne surprise de l'année 2020 !

# Battle Royale : les nouveautés QUELLES NOUVELLES DE LA PLANÈTE BR ?

Cela faisait un moment que nous n'avions pas parlé des Battle Royale. Même s'il est devenu (un peu) plus discret, cela n'a pas empêché le genre de continuer sa folle expansion. Et vu ce qu'il y a dans les tuyaux, croyez-nous quand on vous dit que l'année 2020 sera autant marquée par le phénomène que la période 2017-2019.

S'il y en a bien qui sont concernés par cette croissance interminable, ce sont certainement les cadors du genre. On ne vous les présente plus, ça serait une offense, et inutile également de vous rappeler qu'ils représentent chacun plusieurs dizaines de millions de joueurs. Le succès est toujours colossal quand on évoque les Battle Royale et la tendance ne montre visiblement aucun signe de fatigue. Cela fait quelque temps

que le milieu a atteint cette sorte de stabilité. Il en découle une routine dans laquelle se sont réfugiés *Fortnite* et compagnie. Les jeux concernés enchaînent un travail extrêmement bien huilé mais dépourvu de grosses surprises. Ainsi la croissance de ces titres se résume dans les grandes lignes à de nouvelles saisons de plus en plus folles et avec de plus en plus de contenu. Le cas de *PUBG* est assez parlant puisque l'annonce de sa saison 6

et l'intégration du tout premier véhicule volant représentent l'intégralité des news provenant du jeu de Brendan Greene. Le rythme de croisière de *Fortnite* est identique, quoique bien plus balèze, vu que le titre nous sort une mise à jour tous les quatre

matins. Dans le cas d'Epic Games, il faut également compter sur les partenariats qui sont de plus en plus prestigieux mais de moins en moins surprenants. La montée en puissance est indéniable, mais si les gros Battle Royale ne font plus la Une de tous les médias, c'est peut-être tout simplement que nous nous sommes habitués à la réussite vertigineuse du genre, à l'instar par exemple de la série

❶ Plusieurs leaks confirment l'existence d'un pass annuel dans *Fortnite*. Si cela se confirme, sa sortie sera à marquer d'une pierre blanche.

❷ Une des raisons qui fait que le BR de *Modern Warfare* est aussi attendu est la qualité du mode dans *Black Ops III*.







1 En plus de cet engin volant, *PUBG* a obtenu une nouvelle carte. La cinquième de son existence.

2 Les premières qualifications du nouveau tournoi d'Apex Legends ont eu lieu du 25 au 27 janvier, le premier événement se déroulera quant à lui en mars.



## “On aurait pu croire que le marché était plein à craquer et pourtant, les initiatives ne manquent pas.”

*Call of Duty* qui ne cesse de battre des records de vente année après année, sans que cela ne froisse personne. Parmi les mastodontes, il n'y a plus qu'*Apex Legends* qui s'agit encore frénétiquement. Il faut le comprendre, le titre de Respawn est le plus jeune des Battle Royale en vogue. Il doit encore faire ses preuves et, surtout, ne pas perdre le terrain qu'il a réussi à conquérir avec son magnifique coup de poker en début d'année 2019. Pour ce faire, *Apex Legends* s'est aligné sur ses petits camarades en annonçant sa toute première compétition internationale sobrement intitulée Apex Legends Global Series. On notera également que son éditeur,

Electronic Arts, a mentionné des plans de conquête s'étalant sur les dix prochaines années. Si vous pensiez que le jeu avait perdu de sa superbe depuis son lancement, vous vous êtes planté.

### IL Y A DE LA PLACE POUR TOUT LE MONDE

C'est dans l'ombre des plus gros Battle Royale que les choses bougent beaucoup. On aurait pu croire que le marché était plein à craquer mais pourtant, les initiatives ne manquent pas. Il n'y a qu'à voir les gros jeux essayer de prendre le train en marche. Le dernier en date est *Forza Horizon 4*, et pour en savoir plus rendez-vous page suivante. Si on remonte un peu plus loin au cours de l'année 2019, il y a d'autres bizarreries de ce genre qui valent

la peine d'être signalées. En septembre dernier sortait par exemple « *Red Death* », un scénario de *Civilization VI* dans lequel un nuage toxique réduit lentement l'espace disponible sur la carte, tandis que les différentes factions luttent pour être la dernière survivante. On peut même trouver plus fort si on remonte jusqu'au mois de juin. C'est un certain *Mario Royale* qui sort au début de l'été. Les courses folles contre 74 concurrents ont malgré tout été de courte durée puisque le jeu a dû fermer ses portes pour des problèmes légaux évidents. Si ces trois-là sont mentionnés, c'est parce que ce sont des Battle Royale atypiques, mais aussi et surtout parce qu'ils ont réussi à tirer leur épingle du jeu malgré leur modestie. Certains

titres font même plus que se faire une place au soleil, ils parviennent à s'installer durablement et à grossir. Dans cette catégorie, on retrouve *Darwin Project*, venu s'installer sur PS4 depuis le 14 janvier dernier après avoir conquis les PC et les Xbox One. Un peu plus précoce que son concurrent, *Spellbreak* va lui aussi poser ses valises sur la console de Sony s'installant sur PS4 pour l'avoir vu naître. Si ce Battle Royale mettant la magie au premier plan n'en n'est qu'à la préparation de sa deuxième bêta fermée (prévue pour le printemps 2020), il faudra vraisemblablement compter sur lui à l'avenir. *Spellbreak* a en effet réussi à récolter pas moins de 20 millions de dollars pour permettre au projet de s'épanouir. Une partie de cette somme vient d'ailleurs de



Le gameplay de *Spellbreak* a l'air simple mais repose sur un paquet de pouvoirs différents à maîtriser grâce à des gants.



l'éditeur Take-Two, un soutien de choix qui pourrait permettre à la maison mère de 2K et Rockstar de rejoindre Epic, Electronic Arts, PUBG Corporation et Activision à la table des Battle Royale qui comptent. Et justement, puisque nous parlons d'Activision, il fallait bien aborder le cas particulier du dernier *Call of Duty* en date. *Modern Warfare* est comme qui dirait attendu au tournant depuis que des dataminers ont mis la main sur la carte d'un champ de bataille assez grand pour accueillir un nombre de joueurs conséquent. La rumeur d'un Battle Royale au sein de cet épisode a toujours été tenace et ces découvertes récentes n'ont fait que renforcer cette théorie qu'Activision persiste à ne pas valider... mais qu'il ne dément pas non plus. En

❶ **Tetris 99 n'a pas fait beaucoup parler de lui durant la fin d'année 2019, mais le titre est toujours en grande forme.**

❷ **Le PvP est bien au cœur de *The Cycle* mais c'est l'harmonie apportée par les quêtes et les PNJ qui fait tout le sel du titre.**

❸ **Attention de ne pas vous faire trop d'ennemis lors de la partie, les esprits vengeurs risquent de vous poser problème. (*Watchers*)**



## “Les récentes découvertes n'ont fait que renforcer la théorie d'un Battle Royale au sein de *Modern Warfare*.”

attendant la confirmation que nous pensons inévitable, restons encore prudents avec cette information.

### CONCLURE EN BEAUTÉ

Côté sorties, la fin d'année 2019 a été plutôt calme dans le secteur des Battle Royale. Seuls *The Cycle* et *Watchers* sont venus bouleverser cette monotonie avec des idées atypiques. Le premier jeu nous confronte par exemple à 19 autres joueurs dont l'élimination n'est pas la priorité. Le but est ici de remplir des objectifs PvE au milieu de créatures sauvages pour figurer en tête du classement. Un mix savoureux et plein de finesse par rapport à un Battle Royale pur souche. Il n'y a par exemple aucune notion d'aléatoire (on se fait larguer une arme sur commande) et la carte ne rétrécit

pas au fur et à mesure. *Watchers* ne manque pas d'idées lui non plus et mise plutôt sur l'assistance dans l'au-delà que peut apporter un joueur vaincu. Ainsi le jeu ne prend tout son sens que lorsque l'un des 24 joueurs succombe et continue d'influencer le champ de bataille. Pas vraiment les plus médiatiques,

*The Cycle* et *Watchers* ont fait pourtant plus parler d'eux que les Battle Royale qui sont attendus pour 2020. Même s'ils sont passés sous les radars pour l'instant, il faudra surveiller de très près le genre dans les mois à venir car la folie du Battle Royale ne va apparemment pas s'arrêter de sitôt. C.O.

## Toujours plus loin en 2020 !

■ **Fall Guys : Ultimate Knockout** (Dév. : Mediatonic ; sortie : 2020)

Pas besoin de tuer des gens ici, les épreuves délirantes du jeu se chargent de faire du nettoyage dans vos concurrents. Au programme, survie face à une brosse géante, glissade mortelle sur un toboggan ou encore course sur plates-formes instables.

■ **Valhail** (Dév. : Black Rose Arts ; sortie : TBA)

Un BR médiéval sur le thème des Vikings. Les mêlées générales sont sanglantes et franchement touillées. On ne se plaindra donc pas d'être en compétition avec « seulement » 49 autres joueurs.

■ **Ran : Lost Islands** (Dév. : Jolly Roger ; Sortie : 2020)

L'originalité de *Ran : Lost Islands* ? Ses affrontements reprenant les us et coutumes du XVI<sup>e</sup> siècle. Les 100 joueurs pourront se rouster sur terre comme sur mer, mais aussi avec des PNJ.





- ❶ Au fur et à mesure de la session vous pouvez monter jusqu'au level 10 pour finir P1.
- ❷ Au départ, tout le monde commence avec une Mini Level 1.

# Forza Horizon 4: The Eliminator BATTLE RACING

On aurait pu tout imaginer avec les Battle Royale, mais de là à concevoir ce type de mode puisse être adapté à un jeu de course, franchement non. Et pourtant c'est au travers de *Forza Horizon 4* avec son mode The Eliminator que les gars de Playground Games nous proposent le premier Battle Royale typé racing !

Pour rappel, *Forza Horizon 4* est un jeu de course en monde ouvert, ce qui facilite grandement la chose lorsqu'il s'agit de faire un Battle Royale. Ici, le principe est simple. Vous êtes jusqu'à 75 participants et vous devez rester dans un périmètre défini qui se réduit toutes les 5 minutes en 5 vagues. Dès que vous croisez une autre voiture, il vous suffit de mettre un coup de klaxon et le défi commence. Le but est d'arriver avant votre adversaire au point défini sur la carte. Pour ce faire, tous les coups sont permis. Raccourcis, passages dans l'eau etc. Au départ, vous pilotez une Mini (Classe 1) mais le principe de The Eliminator est d'avoir une machine plus puissante pour atteindre les phases finales. À chaque

victoire contre un autre pilote, vous pouvez lui prendre sa voiture ou choisir une voiture plus puissante. Vous avez donc tout intérêt à multiplier les défis pour arriver en finale avec une grosse caisse ! Mais attention, à chaque défi vous risquez l'élimination. C'est pourquoi une fois que vous avez une caisse classe 9 ou 10, mieux vaut attendre sagement les phases finales afin d'éviter une élimination en duel sur un malentendu ! Sachez aussi que, tout comme dans un BR classique, des voitures apparaissent sur la carte. Il y a des endroits plus fournis que d'autres, à vous de les repérer. Une fois la phase finale atteinte, vous devez gagner la course mais cette fois contre 10 ou 15 autres pilotes. La carte

est de nouveau ouverte et la destination finale connue.

## UNE BONNE IDÉE ?

Il faut bien reconnaître que nous n'étions pas très emballés avant d'essayer The Eliminator. Mais une fois dans le jeu, la folle envie de faire le Top 1 nous a vite prise. Contrairement à un *Fortnite* ou un *PUBG*, The Eliminator ne réclame pas des techniques de dingue pour espérer la victoire. Avec un peu de chance vous pouvez même être en finale et gagner la course assez rapidement. Mise à part la classe de voiture que vous avez à disposition en finale, rien ne vous empêche d'espérer la victoire. Il arrive d'ailleurs assez souvent que certains chauffards s'aventurent un peu trop en hors-piste et se retrouvent plantés dans un arbre. Parfois,

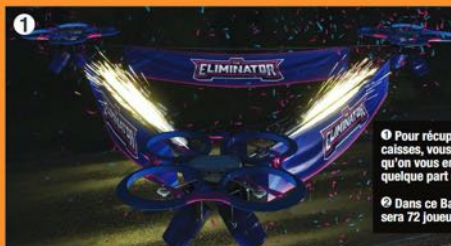
ce sera même vous, car l'envie de traverser une zone plutôt que de la contourner reste le vrai dilemme. L'autre point fun, c'est que certains petits camarades de jeu n'hésitent pas à vous coller au train en attendant le bon moment pour vous mettre le coup de portière fatal et finalement passer la ligne avant vous. Bref, si vous aimez les courses arcade, The Eliminator vous fera passer d'excellents moments !

## INFOGAMER

Contre toute attente, nous nous sommes vraiment délectés avec ce Battle Royale d'un autre genre. De plus, ça a été l'occasion de relancer *Forza Horizon 4* et de profiter une fois de plus de cet environnement superbe à travers ce mode qui ne réclame pas des heures de jeu pour espérer un Top 1. Attendez de voir maintenant si d'autres jeux de courses proposeront eux aussi un mode Battle Royale.

Sortie : Disponible  
Supports : PC, One  
Genre : Course  
Dev. : Playground Games

**“Si vous aimez les courses arcade, le mode The Eliminator de *Forza Horizon 4* vous fera passer d'excellents moments.”**



- ❶ Pour récupérer de nouvelles caisses, vous pouvez attendre qu'on vous en dépose une quelque part sur la carte.
- ❷ Dans ce Battle Royale, ce sera 72 joueurs au maximum.



# YAKUZA 7

## LE DRAGON FAIT SA MUE

Au Japon, l'année a débuté en fanfare avec la sortie du septième *Yakuza* canonique. Parce que chez VIDEOGAMER on est assez fans de la série et que l'on n'en pouvait plus d'attendre cet épisode qui prend le risque de bouleverser pas mal de fondamentaux, on a décidé de prendre les devants et de se pencher sur son cas, histoire de voir ce qu'il a dans le bide. *Hung Nguyen*

Il y a deux ans, *Yakuza 6 : The Song of Life* bouclait le cycle de Kazuma Kiryu avec beaucoup de justesse et de dignité. Mais si le moment était venu de raccrocher pour notre mafieux repenti, il n'était pas question pour SEGA de mettre un terme à une licence qui est depuis une quinzaine d'années son plus gros succès au Japon. Il lui fallait donc la réinventer. Si l'introduction d'un nouveau protagoniste sonnait comme une évidence, au même titre qu'un nouveau cadre pour sortir du sempiternel Kamurochō (lequel, rappelons-le, a déjà servi de théâtre au très bon spin-off *Judgment*), on ne s'attendait pas à ce que la firme japonaise lui fasse prendre un virage aussi radical. En effet, en passant de *Yakuza 6 à Yakuza 7*, ou plutôt *Yakuza : Like a Dragon* chez nous, la série n'a pas seulement perdu un charismatique ex-gangster au costard immaculé. Non, elle a aussi coupé avec ses racines de beat'em all héritées de

*Spikeout*, une série aujourd'hui oubliée apparue à la fin du siècle dernier. En effet, pour donner une nouvelle impulsion à sa série, SEGA n'a pas fait les choses à moitié et a décidé de l'emmener sur les terres du RPG !

### LE CHANGEMENT, C'EST MAINTENANT

Avant de nous attarder sur cette révolution à l'échelle de la série, procédons dans l'ordre : *Like a Dragon* s'attarde sur le destin d'un quadra à la chevelure permanente qui a pour nom Ichiban Kasuga. Rien ne le relie

a priori à Kazuma Kiryu, si ce n'est qu'ils ont chacun été membre de l'une des « familles » qui constituent le clan Tōjō. Néanmoins, les deux hommes partagent quelque chose en commun : le fait d'avoir endossé un crime qu'ils n'ont pas commis pour protéger l'un des leurs, et

même d'avoir purgé une peine de prison pour cela. Si à sa libération, dans le tout premier *Yakuza*, le Dragon de Dōjima avait retrouvé l'organisation mafieuse en proie

**“POUR DONNER UNE NOUVELLE IMPULSION À SA SÉRIE, SEGA L'EMMÈNE SUR LES TERRES DU RPG.”**







❶ Ichiban Kasuga, le héros de ce septième volet, est peu fou et excentrique, mais il n'est pas sans charisme.

❷ *Dragon Kart*, le mini-jeu de kart, fait correctement le boulot à condition de ne pas attendre un titre du niveau d'un *Mario Kart*.

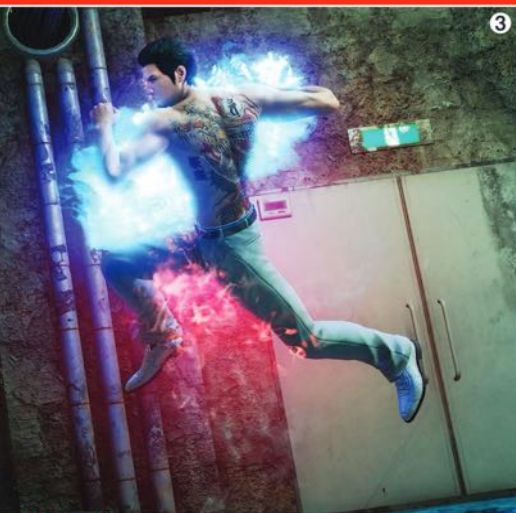
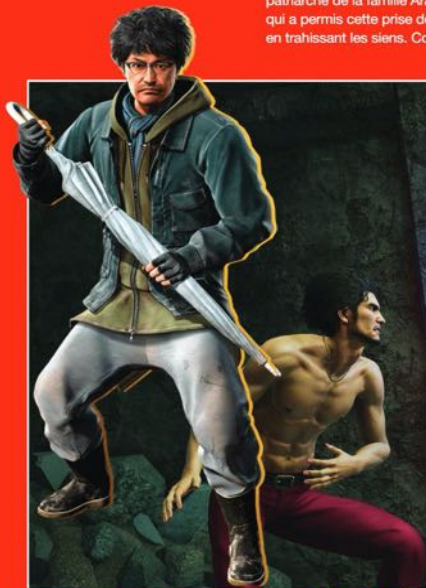
❸ De nombreux visages connus, comme celui Kazuma, seront de retour. Dominage que SEGA n'ait pas ménagé la surprise.



à une guerre intestine, le protagoniste de cette nouvelle aventure va pour sa part avoir la surprise de découvrir qu'elle a carrément été chassée de Kamurochō par le clan Omi, qui règne habituellement sur Ōsaka. Et parce qu'une mauvaise nouvelle n'arrive jamais seule, il se trouve que c'est l'homme qui a fait entrer Ichiban dans la pègre, le patriarche de la famille Arakawa, qui a permis cette prise de pouvoir en trahissant les siens. Comme si

cela ne suffisait pas, celui-ci cherche également à éliminer notre héros, tandis que l'auteur du meurtre pour lequel ce dernier a passé 18 années de sa vie derrière les barreaux cherche désormais à percer en politique sous une fausse identité. Les fans de la première heure inquiets de l'orientation complètement loufoque sur laquelle la branche japonaise de SEGA a abondamment communiqué peuvent être rassurés : sous une

grosse couche de déconne, sur laquelle on va se pencher plus bas, se trouve bel et bien un scénario qui entend traiter de la part sombre du Japon. Pour nous raconter cette nouvelle histoire, les développeurs ont d'ailleurs fait le choix pour la première fois depuis les débuts de la série de mettre Kamurochō au second plan. Si le mythique (mais aussi fictif) quartier rouge de Tōkyō sera bien présent, au même titre d'ailleurs que le Sōtenbori d'Ōsaka, l'aventure se



## LA BONNE BLAQUE

Quand, le 1<sup>er</sup> avril dernier, SEGA dévoile une vidéo du nouveau *Yakuza* illustrant un tout nouveau système de combat au tour par tour inspiré du RPG, c'est une évidence pour tout le monde : il nous fait une bonne blague. Malgré la qualité de finition du canular, personne ne soupçonne ce qui se trame en coulisses. Déjà parce que la date n'est pas choisie au hasard – les annonces de projets fictifs sont la manière qu'ont les éditeurs japonais de faire des poissons d'avril. Mais aussi et surtout parce que personne ne croit l'éditeur japonais capable de prendre le risque d'aller dans cette direction. La suite, vous l'avez sous les yeux : SEGA a en réalité bel et bien eu le courage de bouleverser sa plus grande franchise actuelle.







déroule désormais principalement du côté d'Isezaki Ichinjō, dans la ville de Yokohama. Ça peut sembler anecdotique dit comme ça, mais ce quartier est radicalement différent de tout ce que la série a pu proposer jusqu'à présent. En effet, à travers lui, c'est un autre Japon que l'on découvre, celui de la périphérie, celui qui est un peu trop sale et désœuvré pour figurer sur une

carte postale ou un reportage télé. On y trouve évidemment de quoi se divertir – le contraire aurait été étonnant sachant qu'il fait à peu près trois fois la taille de Kamurochō – mais en termes d'architecture et de population, on est très loin des lieux denses et grouillants des précédents volets, de leur vie nocturne agitée.

#### LIKE A DRAGON QUEST

Bien qu'il abandonne le beat'em all pour le RPG, dans sa structure comme dans sa progression, *Like a Dragon* a tout d'un *Yakuza*. Les déplacements au sein des villes

sont les mêmes, et l'on retrouve avec joie ce côté bac à sable qui permet de passer le temps de différentes manières. La principale différence entre cet épisode et ses prédécesseurs se situe en fait au niveau des combats, qui ne se jouent plus en temps réel mais au tour par tour, par le biais d'un

classique menu de commandes. Un changement violent qui nous a longtemps fait craindre le pire, mais force est de constater que les développeurs ont réussi leur pari en concoctant un système à la fois dynamique et stratégique. Dynamique parce que les animations ont toujours autant

**“SOUS UNE GROSSE COUCHE DE DÉCONNE SE TROUVE BEL ET BIEN UN SCÉNARIO.”**

① En tout, Ichiban devrait améliorer six caractéristiques différentes pour accéder à de nouveaux jobs.

② *Like a Dragon* passe son temps à se moquer des RPG, comme lorsqu'il nous demande d'affronter une pelleteuse dans un combat de boss.





de pêche et que les actions s'enchaînent de manière fluide sans aucun temps mort. Et stratégique car le jeu, fidèle aux habitudes de la série, prend en compte l'environnement pour apporter un peu d'incertitude dans le déroulement d'un affrontement. Par exemple, si un personnage se trouve près d'un vélo ou d'un plot de chantier, il va s'en saisir

automatiquement et attaquer son opposant avec pour occasionner de plus gros dégâts. Dans le même ordre d'idées, si l'on vise un ennemi au loin, il y a de fortes chances pour que ses camarades qui se trouvent sur son chemin nous stoppent d'un coup de pied chassé, entraînant par la même

occasion l'annulation de l'action entreprise. Comme dans tout bon RPG, le jeu demande donc d'agir intelligemment, et si possible rapidement pour profiter par exemple du fait qu'un ennemi se trouve à terre. Les développeurs ont pensé à tout, puisqu'un système d'invocation est même

au programme. Moyennant quelques deniers, il sera ainsi possible de faire appel à toutes sortes de personnages croisés au cours de l'aventure pour obtenir un petit coup de main. Comme une restauratrice qui viendra offrir une bonne soupe aux héros pour les régénérer ou encore les

## “LIKE A DRAGON PROMET UN CONTENU PARTICULIÈREMENT RICHE ET DENSE.”

❶ Ichiban débute l'aventure tout en bas de l'échelle sociale, c'est pourquoi il devra ramasser des canettes, activité dévolue aux sans-abris, pour gagner sa vie.

❷ L'interface des combats est clairement inspirée de celle de *Persona 5*, ce qui est une preuve de bon goût.







légendaires Kazuma Kiryu et Gorô Majima (qui auront donc bien un rôle à jouer dans l'histoire) pour distribuer quelques mandales.

#### UNE DÉBILITÉ JUSTIFIÉE

Si *Like a Dragon* nous a longtemps fait peur, ce n'est pas seulement pour son changement de système de combat. C'est aussi parce qu'il joue à fond la carte du grand n'importe quoi. S'il faudra attendre de finir le jeu pour voir comment le scénario justifie son étalage de

débilité typiquement japonaise, un début d'explication – qui a obtenu toute notre approbation – est qu'Ichiban n'a pas toute sa tête. Mordu de jeu vidéo depuis l'enfance, il voit la vie à travers le prisme du RPG, surtout depuis qu'il est parvenu à extraire du sol une batte de base-ball plantée telle Excalibur. Oui, c'est complètement idiot mais ça nous a bien fait rire, et ça nous a surtout permis de comprendre les looks caricaturaux



❶ Les quêtes secondaires absurdes sont de retour, comme ici où il faut démasquer lequel de ces hommes s'amuse à faire pipi dans la rivière.

❷ Qui dit RPG dit équipement voire craft. Bonne nouvelle, les deux seront au rendez-vous.

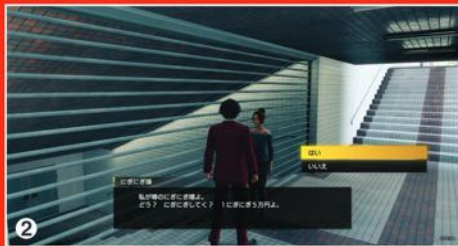
❸ Des QTE permettent d'améliorer l'efficacité de certaines attaques, et il même possible de se mettre en garde avec le bon timing.

des personnages lors de combats (alliés comme ennemis se transforment littéralement) et d'accepter les mécaniques imaginées par Ryû ga Gotoku Studio. En effet, parce que se contenter de modifier les combats aurait été un peu fainéant de la part des développeurs, ils profitent aussi de cet épisode de tous les possibles pour tourner en dérision les codes du RPG. Ainsi, comme dans de nombreux jeux du genre, les protagonistes pourront changer

## SESSIONS DE RATTRAPAGE

Ce n'est qu'à partir de la PlayStation 4 et la sortie de *Yakuza 0* que la série a connu le succès chez nous. Parfaitement conscient du retard pris par de nombreux joueurs, SEGA a eu la chic idée de leur proposer différentes sessions de rattrapage. En effet, les troisième, quatrième et cinquième épisodes ont récemment été remasterisés pour la PS4 (un coffret collector réunissant le tout est attendu le 11 février). Tandis que ce même *Yakuza 0*, ainsi que les deux *Kiwami* (les remakes de deux premiers volets) seront prochainement proposés sous forme dématérialisée aux possesseurs de Xbox One. Si la série est encore étroitement liée aux consoles de Sony, elle s'apprête donc à débarquer pour la première fois chez Microsoft !





de job afin de modifier leurs attributs, leur manière de combattre et accéder à différentes capacités spécifiques. Le petit truc en plus par rapport aux titres dont *Like a Dragon* s'inspire, c'est que ces changements se font de manière très officielle en se rendant dans une agence Hello Work... soit l'équivalent japonais de Pôle Emploi ! Ichiban et ses compagnons de route (jusqu'à trois d'entre eux peuvent accompagner le héros) pourront donc endosser les costumes de friterie (terme japonais qui désigne un travailleur précaire qui, lorsqu'il n'est pas au chômage, vivote d'un petit boulot à l'autre), de détective, de danseur hip-hop, de garde du corps, de musicien de rue, de policier

anti-émeutes, mais aussi de voyant, de cuisinier, de maître SM ou encore de démolisseur. Un sacré programme en somme, d'autant que lorsqu'il n'évolue pas dans un registre d'humour bien idiot (l'hôte de bar qui attaque en aspergeant du champagne, le SDF qui balance des graines sur un ennemi afin qu'il se fasse picorer par une nuée de pigeons), le titre prend un malin plaisir à jouer la carte de la parodie. On pense notamment au job d'idole (réservé aux femmes), qui reprend un grand classique du RPG en permettant de charmer un adversaire pour l'empêcher d'attaquer. Toutes sortes d'altérations d'état deviennent présentes de la même manière, tout comme les

traditionnels donjons qu'il faudra explorer et dans lesquels se cachent de terribles boss comme... une pelleteuse.

## DU CONTENU EN VEUX-TU EN VOILÀ

Si le côté parodique de *Like a Dragon* laisse à penser qu'il n'est pas à prendre au sérieux, il suffit de se pencher sur ses mécaniques pour réaliser que celles-ci sont tout ce qu'il y a de plus rigoureux. Ainsi, outre les points d'expérience (qui font monter le niveau général) et les points de job (qui permettent de parfaire la maîtrise d'une classe), le jeu demande de faire progresser différents attributs d'Ichiban, comme son intelligence, son élégance, sa gentillesse ou son

enthousiasme. En fonction des actions réalisées, des réponses données à ses interlocuteurs ou des activités auxquelles il participe, tout cela va évoluer gentiment pour lui permettre notamment d'accéder à de nouveaux métiers (synonymes de nouvelles capacités à apprendre). Autant dire que rien n'est à négliger ici : du karaoké à la partie de fléchettes, en passant par les peluches à attraper et les examens sous forme de QCM que l'on trouve à l'Ocean Qualification School, tout doit être pris en considération si l'on tient à faire progresser le héros. C'est d'autant plus vrai que certaines activités permettront aussi d'approfondir les relations entre Ichiban et ses complices. Les emmener

❶ L'un des jobs à récupérer en DLC, Démon, permettra aux personnages d'incarner un guitariste de métal capable de sucer le sang de ses ennemis.

❷ Les clips d'oli à *Dragon Quest* vont loin. Outre les jingles, cette femme propose par exemple de rejouer la traditionnelle scène du « puff puff ».

❸ Lorsqu'il se rend au cinéma, Ichiban doit littéralement lutter contre le sommeil via un mini-jeu de réflexes simple mais efficace.

## “CET ÉPISODE QUI PREND DE GRÖS RISQUES EST PARFAITEMENT FIDÈLE À L'ESPRIT DE LA SÉRIE.”





# PARLEZ-VOUS FRANÇAIS ?

C'est une certitude, *Yakuza : Like a Dragon* débarquera dans le courant de l'année sur PS4. Ceci dit, SEGA n'a pour l'instant rien précisé au sujet de sa localisation. Si l'on imagine qu'il s'agit d'un savant plan de communication pour faire monter la sauce auprès des fans et garder des annonces jusqu'à son arrivée sur nos écrans, il semblerait bien que le jeu aura droit à un traitement

similaire à celui de *Judgment*. En effet, le studio responsable des doublages anglais de ce dernier a laissé échapper le nom de ce nouvel épisode sur son site internet, ce qui nous permet de supposer que le titre laissera le choix entre les voix anglaises et japonaises, ainsi qu'entre les sous-titres de différentes langues, dont le français.

régulièrement au resto ou au cinéma (en veillant à bien choisir le film et à lutter contre le sommeil) est donc fortement recommandé, puisque celles-ci permettent d'accéder aux Bond Skills, de puissantes attaques coopératives, mais aussi, et surtout, de débloquer les Bond Dramas, des scénarios annexes qui nous en apprendront plus sur leur passé et sur les raisons qui les ont conduits à se joindre à la quête folle du héros. Comme vous pouvez le constater, *Like a Dragon* promet de proposer un contenu particulièrement riche et dense, et ce ne sont pas les mini-jeux de kart ou de ramassage de cannettes qui viendront nous contredire. S'il fallait retenir une activité annexe présente dans le jeu, ce serait toutefois la gestion de l'entreprise qui produit des crackers à base de riz dont Ichiban devient le président. En effet, il sera alors question de recruter des employés et de les manager, de lever des fonds, mais aussi de participer à des assemblées générales prenant la

forme de joutes verbales au cours desquelles il faudra calmer la grogne des actionnaires en répondant correctement à leurs questions ou, le cas échéant, en s'excusant platement. Du génie !

## LA RÉVOLUTION EST EN MARCHÉ

Bref, vous l'aurez compris, après avoir passé un peu de temps à jouer et à étudier *Yakuza : Like a Dragon*, on peut dire sans se tromper que SEGA n'est pas passé à côté de son sujet

et est en passe de réussir un changement d'orientation du beat'em all vers le RPG que l'on pensait impossible. Cet épisode qui prend de gros risques est parfaitement fidèle à l'esprit de la série ; les mécaniques sont nombreuses et bien imbriquées ; le système de combat parfaitement travaillé ; le ton parodique et excessivement débile en grande partie justifié ; et le contenu, comme toujours dans la série, pléthorique. En fait, il ne nous reste plus qu'à vérifier

s'il parvient à proposer ce que l'on aime tant découvrir dans les meilleurs épisodes de la saga, à savoir un scénario dramatique et terriblement humain qui porte un regard lucide sur l'état de la société japonaise actuelle. Rendez-vous donc pour le test dans quelques mois, en espérant que SEGA ne tardera pas trop à annoncer sa date de sortie.

## INFOGAMER

On avait un peu peur pour *Yakuza : Like a Dragon*. Les changements opérés dans le gameplay étaient-ils pertinents ? Le jeu n'allait-il pas trop loin dans son délire ? Pour le moment, tout va bien et il réussit à nos yeux un sans-faute qui le positionne d'ores et déjà comme l'un des grands jeux de 2020. Il ne sera certainement pas le plus populaire ou le plus vendu, mais il sera à n'en pas douter l'un de ceux qui auront le plus de personnalité.

Sortie : 2020  
Support : PS4  
Genre : RPG  
Dev. : Ryū ga Gotoku Studio

① Comme d'habitude, il est possible de passer à la salle d'arcade pour attraper des peluches et jouer à quelques vieilles joies de SEGA.

② Le mini-jeu de gestion d'entreprise avec ses assemblées d'actionnaires promet énormément et on a déjà hâte d'y passer des heures.



1:23



# CYBERPUNK 2077

## L'IMMENSE DÉFI... RETARDÉ !

Prendre la relève du très culte *The Witcher 3* cinq ans après lui, tel est le défi auquel fait face *Cyberpunk 2077*, le nouveau titre de CD Projekt. Faisant partie des jeux les plus attendus de 2020, il n'a pas le droit à l'erreur. C'est d'autant plus vrai que sa sortie a été repoussée à septembre, «pour le peaufiner» dixit le studio. Faut-il craindre un fiasco ? Faisons le point tout de suite ! *Christophe Collet*

**D**ire de *Cyberpunk 2077* qu'il revêt une importance capitale pour CD Projekt n'est pas exagéré. Ne serait-ce que parce que le jeu est en développement depuis de longues années, ce qui suppose des frais de développement déjà très élevés. Pour rappel, le projet date du début des années 2010, avant la sortie de *The Witcher 3* (2015). Mais le

succès des troisièmes aventures de Geralt de Riv fut tel que le studio s'est recentré sur elles durant quelques temps (elles ont connu deux gros DLC),

mettant entre parenthèses le chantier *Cyberpunk 2077*. Une stratégie payante : en 2017, CD Projekt était valorisé à près de 2 milliards d'euros, le double

de l'année précédente ! C'est dire l'importance de la saga du sorcier, même s'il ne faut pas oublier que CD Projekt détient aussi la plate-forme de

**“LE TRAVAIL SUR L'UNIVERS EST DINGUE, LA DIRECTION ARTISTIQUE AUSSI, L'ACTION EST JOUISSIVE...”**



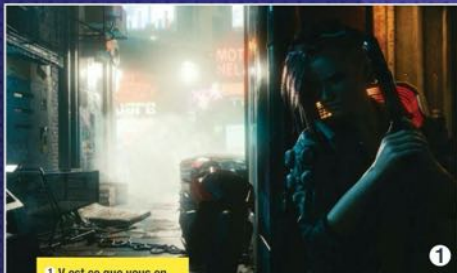


2  
THE  
GLENN

Les implants et le contrôle par la techno, c'est LA grande affaire du jeu, comme *Deus Ex*.

## LES RAISONS DU REPORT

C'est peu dire que janvier fut un sale mois pour nos attentes de gamers. C'est d'abord le remake de *Final Fantasy VII* qui a glissé du 3 mars au 10 avril. Puis, moins de 48 heures plus tard, CD Projekt lançait un coup de tonnerre en annonçant que *Cyberpunk 2077* ne sortirait pas le 16 avril comme prévu, mais le 17 septembre, soit cinq mois plus tard ! La raison invoquée par le studio ? Qu'il « reste du travail » malgré le fait que le jeu soit fini et jouable, qu'il faut encore du temps pour « finir les playtests, fixer les bugs et le peaufiner », tout ça pour qu'il soit « notre plus grande réussite sur cette génération ». Rapidement, certains observateurs ont cru voir un lien de causalité entre le report de *FF VII* et celui de *Cyberpunk*, le premier se plaçant une semaine avant le second. D'après nos informations – en dehors du fait qu'une décision pareille ne se prend pas en 24h en réaction à une autre annonce – il semble que le recul de la sortie de *Cyberpunk 2077* était inévitable depuis plusieurs mois déjà. Durant la Gamescom, de nombreuses personnes proches du jeu savaient qu'il ne pourrait pas sortir au printemps, un délai trop juste pour le finir correctement. Il n'est pas impossible que l'échec cinglant de *Ghost Recon Breakpoint* ait incité CD Projekt à réfléchir à deux fois avant de sortir un titre mal fini. La pression autour de *Cyberpunk 2077* est si forte ! Bref, les raisons avancées par le studio semblent les bonnes. Par ailleurs, se rapprocher de la sortie des nouvelles consoles permet de penser que d'autres versions du jeu finiront bien par être annoncées...



1 V est ce que vous en faites. Une jeune femme badass si ça vous branche...

2 ... Ou un gros muscle si vous préférez !

3 Vous voyez cette lame sur son bras ? Elle peut faire très mal.

distribution GOG.com. Symboliquement, *Cyberpunk 2077* n'est pas anodin : c'est le premier jeu hors *The Witcher* développé par le studio polonais, dont TOUS les titres depuis 2007 sont des adaptations de l'univers livresque d'Andrzej Sapkowski, qu'il s'agisse des trois épisodes



canons ou des jeux dérivés comme *Gwent : The Witcher Card Game* (2018). Voilà pour le contexte qui entoure la sortie de *Cyberpunk 2077*, prévue pour le 17 septembre prochain.

## TEASING ET GROS BUZZ

Si le jeu a longtemps joué les ariésiennes, il a réussi son

come-back lors de l'E3 2018, où sa présentation d'une heure était la plus courue du salon. Le goodies de la semaine ? Une statuette à l'effigie du héros – façon de parler, puisqu'il sera personnalisable – devenue si collector que les gens n'hésitaient pas à se l'arracher. Hideo Kojima ne serait pas

## NIGHT CITY, UNE VILLE À DÉCOUVRIR

C'est dans la ville de Night City, en Californie, que l'action se déroule. Elle est découpée en six quartiers dont certains sont connus, Pacifica par exemple. Au départ destiné à être le centre touristique de la ville (au bord de l'océan, comme son nom l'indique), Pacifica a sombré dans la pauvreté quand l'économie mondiale est partie en vrille. Les guerres de gangs (Voodoo Boys, Animals, etc.) rythment la vie du quartier, « où l'on ne vient qu'avec une bonne raison », comme l'explique CD Projekt. Et si possible en voiture blindée ! Mais comme le précise le studio, un tel endroit a ses avantages : on y trouve plus qu'ailleurs des implants illégaux ou des objets rares. À l'inverse, Watson est un quartier commerçant plus prospère. D'une manière générale, le studio fait tout pour rendre la ville crédible, au-delà de l'effet « cool » de son rendu cyberpunk. Le joueur s'y déplace à pied, en voiture, à moto et même en métro (il y a plusieurs lignes). La taille de la map est annoncée comme plus petite que celle de *The Witcher 3*, ce qui n'est pas plus mal. C'est sur la densité que mise CD Projekt et sur ce point, le jeu est bluffant.





## V, UN HÉROS À PERSONNALISER

D'accord, *Cyberpunk 2077* se joue à la première personne, en vue FPS. Pour autant, c'est d'un RPG qu'il s'agit, avec tout ce que cela suppose de liberté concernant la création du personnage. Le héros se nomme V et la première chose à faire et de savoir si vous désirez incarner un homme ou une femme. Ensuite vient le temps de lui choisir un background, ce qui aura des répercussions dans l'aventure en termes de choix. Après quoi il faut lui trouver une apparence avec tous les classiques du genre (morphologie, couleur de peau, cheveux, cicatrices, etc.). Enfin, la séance de création s'achève avec les premières stats que l'on détermine pour V, ses attributs de base (force, constitution, intelligence, réflexe, tech et... cool !) sachant, et c'est l'une des spécificités du jeu, qu'il n'est pas question de prédéfinir une classe. CD Projekt a mis en place un système qu'il considère « fluide » permettant d'affiner les caractéristiques de V tout au long du jeu. Reste que des archétypes finiront par se mettre en place, avec par exemple le Solo bien bourrin ou le Netrunner adepte de furtivité et de hacking.



1 Les armes sont toutes personnalisables, et il y en a un (très) large éventail.



2 Le boulot sur la ville et ses habitants s'annonce incroyable.

reparti sans la sienne ! Le buzz autour du titre était lancé. La mise en ligne au public, deux mois plus tard, de cette présentation dans le cadre de la Gamescom l'a confirmé : désormais, *Cyberpunk 2077* est l'un des jeux les plus attendus. Depuis, pas un salon sans que le titre ne se montre, avec en point d'orgue l'E3 2019 durant lequel l'acteur Keanu Reeves, qui y incarne un personnage, est monté sur scène durant la conférence Xbox pour annoncer lui-même la date de sortie. Hype garantie ! Étonnamment, cette séquence a aussi marqué le début d'une lassitude d'une partie des joueurs : trop de vidéos, trop d'attente, trop de com' pour un jeu qui a encore

tout à prouver. Et si *Cyberpunk 2077* n'était pas le bijou espéré ? Certains ont commencé à le penser, pointant du doigt un supposé downgrade entre la présentation de l'E3 2018 et celle de 2019. La dernière fois que nous voyions le jeu nous-même, c'était lors de la Paris Games Week en octobre dernier où il était présenté en français, sans nouveauté à signaler. Il est vrai qu'avec *Cyberpunk 2077*, CD Projekt n'a pas lésiné sur la communication. La manœuvre a marché : le titre est scruté comme jamais, y compris par

**“CYBERPUNK 2077 EST LE PREMIER JEU HORS THE WITCHER DÉVELOPPÉ PAR LE STUDIO POLONAIS.”**



En 2077 pour avoir l'air cool, on peut encore porter un blouson en cuir.





1 Eux, ils font partie d'un gang du genre accro aux implants. Ils veulent devenir des robots !



2 A Night City, même les équipes de secours sont lourdement armées...

## LES IMPLANTS, DES BOOSTS À CHOISIR

C'est l'un des sujets de *Cyberpunk 2077* : les implants et autres améliorations nanotechnologiques obsèdent tout le monde, ils sont partout et surtout dans le corps d'une population dont l'objectif est de « s'augmenter » en permanence. V ne fait pas exception et rapidement dans le jeu, notre héros se rend chez Victor, son fournisseur attitré, qui lui pose un scanner et un « revêtement d'arme hypodermique ». Le premier, plutôt classique, permet à V de zoomer et de scanner les PNJ, notamment les ennemis pour connaître leurs résistances, dégâts et ainsi de suite. Le second, relié au scanner, donne des informations sur l'arme du joueur comme les munitions restantes ou les modes de tir, sans oublier d'augmenter les dégâts de base de armes connectées. Vous vous en doutez, cette visite n'est que la première mais les suivantes coûteront pas mal « d'Eddies » – des Euro dollars, la monnaie du jeu. De nombreux implants influent ensuite sur le style de combat, rapproché avec de méchantes lames par exemple, ou améliorant les armes plus traditionnelles (flingues, fusils et autres).



des joueurs qui, il y a encore quelques années, ne se seraient pas sentis concernés par un action-RPG en vue à la première personne dans un monde dystopique. Elle a aussi sa limite : une trop forte attente ne peut qu'être déçue. Sauf si le résultat est magistral.

### LA COHÉRENCE AVANT TOUT

C'est toute la question : *Cyberpunk 2077* sera-t-il incroyable ou simplement excellent ? Pèsera-t-il sur la scène jeu vidéo comme *The Witcher 3* en son temps ou, plus près de nous, *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* qui a redéfini le monde ouvert ? À ce jour, personne n'en sait rien. Nous allons le voir, ses qualités sont nombreuses. Il est clair qu'il sera réussi. Le travail sur l'univers est dingue, la direction artistique aussi, les personnages sont travaillés comme seul CD Projekt sait le faire. L'action est jouissive, les possibilités de personnalisation sont riches, le sentiment de liberté aussi. Tous les éléments clés semblent réunis (voir nos différents

1 Un artwork qui raconte à quel point les implants ont envahi nos vies en 2077.

2 Un gang qui mise tout sur les muscles. Leur boss est du genre très coriace.



**“PIRATER EST MONNAIE COURANTE DANS LE JEU. VOUS N'ARRÊTEREZ PAS DE LE FAIRE... ET DE LE SUBIR !”**

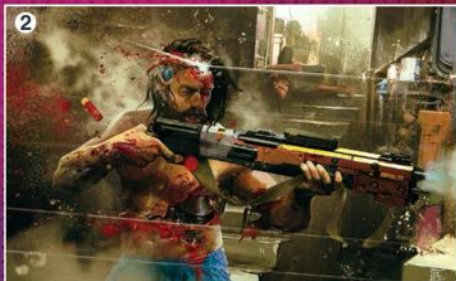




1 Le travail de création artistique est bluffant, mêlant peinture sociale et anticipation.

2 Donc a priori, *Cyberpunk 2077* s'annonce un brin violent...

3 L'édité collector du jeu est très fournie, avec des bonus in-game.



encadrés) et il est peu probable que *Cyberpunk 2077* se rate là-dessus. Alors quoi ? On arrête là, bon jeu en approche et puis voilà ? Ce n'est pas si simple. Pris séparément, tout y est. Mais la question est de

savoir si le studio saura donner une cohérence à tout cela. Si tous ses éléments s'agenceront et se compléteront pour livrer une expérience totale, immerger le joueur dans un monde encore jamais vu. Il se trouve que c'est

la promesse de CD Projekt. Qui, pour cela, s'appuie sur un monde déjà existant. Comme *The Witcher*, *Cyberpunk 2077* est l'adaptation d'une œuvre, en l'occurrence du jeu de rôle sur table *Cyberpunk 2020*, créé par

## LA PROGRESSION, UNE LIBERTÉ À SAVOURER

C'est entendu, *Cyberpunk 2077* est affaire de liberté. Dans la création du héros, dans l'exploration de son univers, dans les dialogues bien sûr avec de multiples combinaisons, dans votre rapport aux PNJ et plus généralement dans l'aventure elle-même, qui dépend de l'ensemble des actions du joueur et de leurs répercussions. Ce n'est pas nouveau – un monde ouvert où tout est permis, c'est la grande tendance du jeu vidéo AAA – mais CD Projekt entend donner à l'affaire une ampleur inédite tout en soignant sa narration, un défi qu'avait déjà brillamment relevé *The Witcher 3*. Ce souci de liberté se vit en permanence puisque chaque mission peut être effectuée de différentes manières. La forte déjà, à condition d'avoir la puissance pour rentrer dans le tas. La furtivité aussi, avec une bonne dose de hacking tout au long du jeu (caméras de surveillance, etc.), sachant qu'il est possible de pirater les ennemis eux-mêmes. La « diplomatie » n'est pas en reste, avec toujours la possibilité de régler un contrat sans cogner, à condition souvent de payer. Il est toujours possible de changer d'avis en cours de mission, et la tentation de trahir tel ou tel commanditaire sera souvent présente...



**3**

LA MISE DE L'ÉDITION COLLECTOR

EN ACTION  
UNE COUVERTURE DE 25 CM  
DE PROFONDEUR DU JEU

UN BOUCHON CONTENANT  
LE CORDON DE TÉLÉCOMMANDEMENT  
DU JEU ET LES CD DU JEU

UN COMPENDIUM  
DE L'UNIVERS DU JEU

DES CARTES POSTALES  
DE NIGHT CITY

UNE CARTE DE NIGHT CITY

DES AUTOCOLLANTS

**BONUS NUMÉRIQUES :**

- LA BANDE  
ORIGINALE DU JEU
- LE LIVRE ORIGINAL  
CYBERPUNK 2020
- UN PETIT ARTBOOK  
DES ARRIÈRE-PLANS  
D'ARTISTES
- DES ARRIÈRE-PLANS  
D'ARTISTES
- UN ARTBOOK  
À COUVERTURE MUE
- UN STEELBOOK  
COLLECTOR
- UN PAPIER-CLEF  
QUAND A TOUT EN MÉTAL
- LE GUIDE DE NIGHT CITY  
ÉTALE DANS UN SAC DE PRODIGES
- DES Papiers EN MÉTAL
- DES ÉCLAUSSES BRISÉES
- UNE SÉRIE D'AUTOCOLLANTS  
STICKERBOMBS

18

XBOX ONE PS4 PC

RENDEZ-VOUS SUR CYBERPUNK.NET

CD PROJEKT RED





Mike Pondsmith. Il en reprend certains personnages, les lieux et ainsi de suite, tout en développant une intrigue qui lui est propre. Ce pourrait être un détail, mais savoir que Pondsmith s'est impliqué dans le développement du titre a de quoi rassurer. Et puis son univers a tant à offrir...

## UN UNIVERS PROMETTEUR

Vous l'aurez compris, *Cyberpunk 2077* fait un bond dans le temps, le JdR d'origine se situant en 2020. Sauf que 2020 nous y sommes et même si notre société n'est pas réjouissante, nous n'en sommes pas encore à laisser les grandes mégaloïdes sombrer dans le chaos tout en se bourrant d'implants pour finir mi-hommes mi-machines. Or c'est bien de

cela qu'il s'agit dans *Cyberpunk 2077*, dont l'action se déroule à Night City, « dans l'État libre de Californie du nord ». Les méga-corporations ont officiellement pris le pouvoir et la technologie est au cœur du système. Elle le régule, le corrompt aussi. Le « cyberspace » est partout, impossible de se cacher, tout le monde est connecté et chacun est observé. Mais part qui ? Netwatch, garant de « l'ordre ancien » qui s'est donné pour mission de « protéger les gens » contre les I.A. rebelles ? Ou les gangs comme les Voodoo Boys, qui au contraire veulent « établir le contact » avec des I.A. libres afin de prendre le pouvoir sur le Net ? C'est l'une des guerres de *Cyberpunk 2077*, sans doute au



1 Les balles de cette arme ricochent pour toucher une cible à couvert. Génial, non ?

2 On peut explorer la ville en voiture ou à moto, vue externe ou première personne.





centre de l'intrigue même si celle-ci reste obscure. Dans ce monde ravagé par les inégalités et les drogues en tout genre, le joueur incarne V. Homme ou femme, à vous de choisir. Ses motivations sont mystérieuses. Et même sa tête ne lui appartient pas tout à fait : un certain Johnny Silverhand (le personnage joué par Keanu Reeves) y a élu domicile via un implant défectueux ! Pirater est monnaie courante dans *Cyberpunk 2077*, vous n'arrêterez pas de le faire... et de le subir. C'est sans doute l'un des grands, sinon LE thème du jeu : la dépendance aux nouvelles technologies – ce qui fait forcément penser aux derniers épisodes de la série *Deus Ex*. Espérons que CD Projekt a des choses à nous dire et que son monde soit aussi complexe, riche et puissant qu'il en a l'air. Si tel est le cas, le jeu sera plus qu'excellent. Et le studio aura réussi son pari : s'émanciper de *The Witcher*, imposer un nouvel univers. Et voguer vers de nouvelles aventures.

1 Le passif de votre perso influe parfois sur les choix de dialogue.

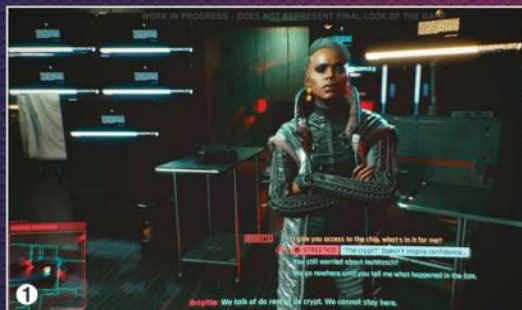
2 La mini-map en bas donne les indications habituelles, mais on peut l'effacer.

## LE MULTIJOUER, UNE OPTION À... ATTENDRE

Longtemps, l'hypothèse d'un (ou plusieurs) modes multijoueur pour *Cyberpunk 2077* s'est heurtée à un silence poli mais ferme de CD Projekt. Puis le studio a consenti à confirmer faire de la R&D (recherche et développement) autour de cette idée, avant l'automne dernier de cracher le morceau : oui, il y aura du multijoueur dans *Cyberpunk 2077* ! Par contre, ne vous emballez pas. D'une part nous ne savons pas de quoi il s'agit (JcJ ou coopératif ?), d'autre part cela n'arrivera pas tout de suite. Le planning est clair : la sortie du jeu en septembre, des DLC gratuits et du contenu pour le solo dans les mois qui suivent et ensuite, seulement ensuite, du multijoueur. Au moins ce qui est sûr, c'est que CD Projekt n'a pas l'intention d'abandonner trop vite son bébé.



## “ESPÉRONS QUE SON MONDE SOIT AUSSI COMPLEXE, RICHE ET PUISSANT QU’IL EN A L’AIR.”



### INFOGAMER

*Cyberpunk 2077* n'est pas l'un des jeux les plus attendus de 2020 pour rien. Son niveau de finition semble incroyable et on trouve à sa tête le studio de *The Witcher*, qui s'est jeté corps et âme dans ce projet pour frapper un grand coup avant la next-gen. Sera-t-il à la hauteur de nos attentes ? Avec ce que l'on sait prenons les paris : ça sera oui !

Sortie : 17 septembre 2020  
Supports : PS4, One, PC  
Genre : FPS-RPG  
Développeur : CD Projekt



2010-2020



# 10 A INCROY



La PlayStation 4 a gagné son  
duel contre la Xbox One. La  
PS5 fera-t-elle aussi bien ?





Voici quelques-uns des héros de cette décennie. Un casting varié, de *Fortnite* à *Lara* !

# INNEES ABLES !

Les années 2010 viennent de s'achever. Ce sont des milliers de jeux qui sont sortis durant cette période, qui a vu se succéder deux générations de machines. Sur tout, cette décennie a vu le jeu vidéo changer profondément, pour le meilleur et parfois pour le pire. Retour sur 10 ans de jeu vidéo, 10 années incroyables ! *Christophe Collet*



## Le duel : PS4 vs Xbox One

C'est le duel de la décennie. Alors que les années 2010 commencent sous le règne de la PlayStation 3, de la Xbox 360 et surtout de la Wii, une nouvelle génération arrive en 2013 et voit s'affronter la PS4 et la Xbox One. Désormais, à l'approche de la prochaine génération de consoles, nous savons que c'est la machine de Sony qui a gagné cette manche, avec plus de 100 millions de consoles vendues contre moins de 50 millions côté Xbox.

## L'échec de la Wii U

Du côté de Nintendo, les années 2010 ont mal démarré avec la sortie, fin 2012, de la Wii U. La console est mal présentée (est-ce une Wii améliorée, une nouvelle machine ?) et sa manette/tablette ne convainc pas. Les joueurs ne suivent pas, les jeux se font rares, le cercle infernal est lancé. L'échec est retentissant mais sera rattrapé par la Switch, en 2017.



C'est parti pour  
**VIDEOGAMER !**

Décembre 2012 ce n'est pas que la sortie de la Wii U, c'est aussi le mois de création de VIDEOGAMER. Eh oui le magazine vient de fêter ses 7 ans et s'il se porte aussi bien, c'est grâce à vous ! « VG » a connu plusieurs évolutions au fil des années mais ce qui ne change pas, c'est notre envie de partager avec vous la passion du jeu vidéo. Il ne faut pas oublier le petit frère VIDEOGAMER Rétro, lancé en juillet 2017...



**“Plus de 100 millions de PlayStation 4 vendues contre moins de 50 millions côté Xbox.”**

Cette décennie a vu arriver les versions «+» des consoles, la Pro et la X.





## Portages et remakes en folie

Quand il s'agit de vendre et revendre, on peut faire confiance aux éditeurs pour trouver de bonnes idées. La décennie passée est celle des portages, adaptations, remakes et remasters dans tous les sens : pas un mois sans un ou plusieurs jeux concernés ! Avec quelques perles (le remake de *Resident Evil 2*) et d'étonnants oublis (à quand *Mass Effect* ?).



## Steam vs le reste du monde

Si la plate-forme de distribution mise en place par Valve date de 2003, c'est bien dans les années 2010 qu'elle s'est imposée comme LE moyen de vendre, acheter et jouer sur PC. Si bien qu'il paraît invraisemblable de jouer autrement aujourd'hui. La position ultra dominante de Steam a suscité bien des convoitises et des vocations au fil des ans – EA Origin, Uplay et autres. Récemment, c'est Epic qui est entré dans la danse avec l'Epic Games Store. Pour quel avenir ? 2020 nous le dira.

## Skyrim, contre toute attente

Puisque l'on parle de remasters, en voilà un qui en a connu quelques-uns en neuf ans ! Sorti en novembre 2011 sur PC, PS3 et Xbox 360, *The Elder Scrolls V : Skyrim* a connu un succès monstre et, il faut bien le dire, un peu inattendu, n'en déplaise à ses innombrables qualités. L'influence de *Skyrim* sur la production des années 2010 est considérable, dans la construction de son univers comme dans l'intégration des éléments de RPG. Adapté sur tous les supports possibles (sur Switch, en VR, etc.), le titre s'est vendu à plus de 30 millions d'exemplaires.



La Xbox One avait mal démarré, elle ne s'en est jamais vraiment relevée.

## GTA V, un succès colossal

Le jeu de la décennie ! Sortie en septembre 2013 sur PS3 et Xbox 360, le titre de Rockstar commence par y faire un carton. Malin, le studio en sort une version new-gen l'année suivante sur PS4 et Xbox One, sans oublier l'adaptation PC. Cerise sur le gâteau, *GTA Online* vient enrichir l'expérience – et les caisses de Rockstar – à un point que même le studio n'avait pas espéré dans ses rêves les plus fous. En novembre 2019, *GTA V* avait passé le cap des 115 millions de ventes, tous supports confondus. Colossal !

“Le jeu d'Epic fait tourner les têtes depuis plus de deux ans, et ce n'est pas terminé !”

Phénomène sidérant et colossal, Fortnite est LA star de la fin de cette décennie.

## Fortnite et le Battle Royale, forcément

C'est le phénomène majeur de la fin de la décennie, et quel phénomène ! D'abord porté par *PlayerUnknown's Battlegrounds* en 2017, le genre Battle Royale a pris son envol avec la sortie la même année d'un mode dédié dans *Fortnite*. Que dire ? Des tonnes de copies, des millions de joueurs, des tournois à 100 millions de dollars, des saisons à n'en plus finir... Le jeu d'Epic fait tourner les têtes depuis plus de deux ans, et ce n'est pas terminé.

## Journey, la consécration de la scène indé

Que seraient ces dernières années sans l'inventivité de la scène indépendante ? Propulsés par de nouveaux modes de distribution (Steam, on y revient), les « indés » ont fait voler en éclat le système calibré des gros éditeurs. Et fait comprendre qu'il était possible de créer un chef-d'œuvre sans dépenser des millions. En ce sens, *Journey*, sorti en 2012 sur PS3, est l'un des fleurons du genre. Mais il y en a tant d'autres : *Limbo*, *Celeste*, *What Remains of Edith Finch*, *Fez*... La liste est immense et un dossier n'y suffirait pas.



## League of Legends, le roi des MOBA

La version définitive du jeu est sortie en fin d'année 2009 mais impossible de ne pas revenir sur le succès incroyable des MOBA (multiplayer online battle arena) en général et du plus grand d'entre eux en particulier, *League of Legends*. Il a popularisé un genre, lancé un studio devenu aujourd'hui l'un des plus puissants (Riot Games) et, au passage, participé à l'essor de l'un des autres grands phénomènes des années 2010 : l'eSport. Quel talent !



## Tout le monde se met à l'eSport

Eh oui, la décennie écoulée est celle de l'eSport ! Ce qui n'était qu'une discipline de niche moquée par les « vrais » sportifs et par une partie des joueurs est devenu un rouage essentiel de l'industrie du jeu vidéo. Des tournois sont organisés chaque semaine, tous les styles de jeux sont touchés, les gains peuvent être énormes (plusieurs millions de dollars) et les stars de la discipline, les *Overwatch* et autres *League of Legends*, remplissent des salles entières. L'eSport n'en est qu'à ses débuts.



## Demon's Souls ou la naissance d'un genre

Qui aurait pu prédire, lorsqu'il est sorti en 2010 en France, que le titre *Demon's Souls* serait le déclic d'une révolution ? L'action-RPG de FromSoftware se fait alors remarquer par son ambiance noire, mais aussi et surtout par sa difficulté insensée. Une difficulté qui va faire école, si bien que l'on parle aujourd'hui de « *Souls-like* » pour qualifier les jeux dont les mécaniques s'inspirent des *Demon's Souls*, *Dark Souls* (2011) et autres *Bloodborne* (2015) de FromSoftware.



## Choix, épisodes et gros succès

De *The Walking Dead* (2012) ou *Life is Strange* (2015), lequel est le mieux placé pour représenter la déferlante du « jeu narratif épisodique » qui sévit depuis plusieurs années ? À vous de nous le dire, chacun ses goûts. Toujours est-il que *The Walking Dead* est le premier, et qu'il est l'initiateur de nombreux projets du même genre, à commencer par les séries du studio Telltale Games lui-même (*The Wolf Among Us*, *Tales from the Borderlands*, *Batman*, etc.). Et désormais, narratif ou non, le format épisodique s'est imposé comme une valeur sûre (coucou *Hitman*).



## De Heavy Rain à Detroit : Become Human

La narration, voilà un sujet que connaissent bien David Cage et son studio Quantic Dream. La décennie passée fut aussi la leur, commencée avec l'excellent *Heavy Rain* (2010) et achevée avec le non moins réussi *Detroit : Become Human* (2018). Entre les deux, le studio a aussi sorti *Beyond : Two Souls* (2013), moins convaincant. Que nous réservent Cage et ses équipes pour les années 2020 ? Mystère. En revanche, nous savons que leurs nouvelles aventures ne se joueront pas que sur PlayStation...



Elle est arrivée en 2013 sur PS3 dans ce qui constitue l'un des bijoux de cette décennie.

## La perle The Last of Us

Jusqu'à juin 2013, le studio Naughty Dog était connu pour ses séries décontractées, les *Jak & Daxter* et autres *Uncharted*. Et puis voilà qu'un chef-d'œuvre fait son apparition, et plus rien ne sera comme avant. Gameplay, ambiance, écriture... Tout est parfait. *The Last of Us* (TLOU) pour les intimes) raconte l'histoire poignante de Joel et Ellie, deux des grandes figures des années 2010. Ceux qui y ont joué en sont marqués à jamais (quelle fin !), les autres feraient bien de s'y mettre avant la très attendue sortie de la suite, prévue pour le 29 mai 2020.

## The Last Guardian arrive enfin !

Vous vous souvenez de l'E3 2015 ? Celui durant lequel Sony annonçait *Shenmue 3* et le remake de *Final Fantasy VII* ? Ce grand moment fut aussi l'occasion de confirmer la sortie de *The Last Guardian*, le projet de Fumito Ueda (*ICO*, *Shadow of the Colossus*) que l'on avait longtemps cru mort et enterré. Le titre est finalement sorti en décembre 2016 et s'il a divisé la critique et n'a pas rencontré un franc succès, il reste un jeu majeur de la décennie. Nous, on a aimé !



## Une décennie de Final Fantasy

Quand on pense à *Final Fantasy*, on pense à des jeux rares sortant au compte-gouttes. Ce fut vrai, mais les dix ans qui viennent de passer disent le contraire. Même en faisant l'impasse sur la multitude de ressorties et de portages des vieux épisodes notamment sur mobiles, nous comptons cinq titres majeurs : *Final Fantasy XIII* (2010), *Final Fantasy XIII-2* (2012), *Lightning Returns : Final Fantasy XIII* (2014), *Final Fantasy XIV* (2010, rebooté en 2013) et l'arlésienne *Final Fantasy XV* (2016). Des épisodes qui ont divisé, chacun à sa manière.




## « C'est l'année de la VR »

L'année de la VR, ça fait quatre ans qu'elle arrive. La prophétie est rebattue depuis 2016, date de la sortie officielle de l'Oculus Rift. Quatre ans plus tard il n'est plus seul sur le marché (le HTC Vive et le PlayStation VR sont aussi sortis en 2016, sans parler des autres), mais la mayonnaise tarde à prendre. À chaque grand jeu en réalité virtuelle on y croit (*Resident Evil VII* en 2017) et à chaque fois il faut se faire une raison : les joueurs ne se ruent pas sur les casques. En 2020, un certain *Half-Life : Alyx* va faire la promo de la VR. Alors, c'est la bonne ?

Les casques de réalité virtuelle sont dans le paysage depuis plusieurs années.





La série *Arkham* a mis à l'amende les jeux d'action. Quel pied !


## Quand Batman se paie Arkham

S'il y a une licence emblématique de l'action-aventure de la décennie passée, c'est bien elle. Les « *Batman Arkham* », ce sont trois épisodes développés par Rocksteady (*Batman : Arkham Asylum* en 2009, *Batman : Arkham City* en 2011 et le final *Batman : Arkham Knight* en 2016) et un autre conçu par Warner (*Batman : Arkham Origins*, 2013) qui ont contribué à redéfinir les standards de l'action et des jeux de super-héros. Les équipes de Rocksteady ont influencé la production des années 2010, c'est peu de le dire. On attend leur nouveau jeu.

“Rocksteady a redéfini les standards de l'action et des jeux de super-héros.”

## BioWare, grandeur et décadence


La décennie avait si bien commencé... En 2010 sortait *Mass Effect 2*, suite du premier épisode de 2007 et fabuleux space opéra. À ce moment, BioWare est l'un des plus grands studios du monde, ce que confirment *Dragon Age 2* et *Star Wars : The Old Republic* l'année suivante. On ne le sait pas encore, mais les années d'après amorceront un lent déclin : *Mass Effect 3* se fait cogner par les fans en 2012, *Mass Effect Andromeda* est l'un des fiascos de 2017 et l'année qui vient de s'achever a vu *Anthem* (2019) se crasher dans les grandes largeurs. Le studio a vu ses équipes décimées par les départs, à commencer par ceux de ses fondateurs, Ray Muzyka et Greg Zeschuk. Comment s'en relever ? Ce sera l'un des défis des années à venir.



*Mass Effect Andromeda* fut une grosse déception.

## Le reboot de Tomb Raider

La saga s'était essouffée au début des années 2000, elle a repris du poil de la bête depuis 2013, date de son reboot avec le titre... *Tomb Raider*. Développé par Crystal Dynamics, il raconte les premières aventures de la jeune Lara, qui feront d'elle une archéologue chevronnée. Un excellent jeu suivi de deux autres : *Rise of the Tomb Raider* en 2015 et *Shadow of the Tomb Raider* en 2018, développé par Eidos Montréal. La série semble marquer le pas une nouvelle fois. Que nous réserve-t-elle maintenant ?



*Tomb Raider* tournait en rond ? Le reboot de 2013 a remis Lara Croft en selle.

## Blizzard passe la seconde

Si le début des années 2000 de Blizzard fut celui de *World of Warcraft*, la décennie suivante fut celle de l'ouverture à d'autres genres et licences. Certes il y eut la trilogie *StarCraft II* (de 2010 à 2015) et la sortie mouvementée de *Diablo III* en 2012, mais il y eut surtout la sortie du FPS *Overwatch* en 2016, un succès dont on attend la suite. Blizzard a aussi cartonné avec le jeu de cartes *Hearthstone* (2014), un peu moins avec le MOBA *Heroes of the Storm* (2015). Et ça sans oublier *WoW* et ses extensions : cinq entre 2010 et 2018. Décidément, le studio n'a pas chômé !



Quand Blizzard se lance dans le FPS compétitif, ça donne *Overwatch* en 2016.



## Le mastodonte Call of Duty

Le roi des FPS, c'est lui. La concurrence a beau être rude, « *Call of* » est restée LA référence tout au long de cette décennie, avec des chiffres de vente chaque année stratosphériques – rarement moins de 20 millions. Allez, on se fait la liste des épisodes 2010-2019 ? La décennie a commencé avec *Call of Duty : Black Ops*, elle s'est achevée avec le reboot de *Call of Duty : Modern Warfare* et au milieu nous avons eu *Call of Duty : Modern Warfare 3*, *Call of Duty : Black Ops II*, *Call of Duty : Ghosts*, *Call of Duty : Advanced Warfare*, *Call of Duty : Black Ops III*, *Call of Duty : Infinite Warfare*, *Call of Duty : WWII* et *Call of Duty : Black Ops IIII*.

## Du mobile à la Switch : vive le jeu nomade

Les smartphones n'ont pas attendu les années 2010 pour s'imposer. En revanche, c'est durant cette période qu'ils sont sortis du carcan des « petits jeux » pour offrir des expériences variées et très originales, pour ne pas dire géniales. Les bijoux sur mobiles sont nombreux (encore le récent *Sky : Children of the Light* de Jenova Chen), les cartons planétaires aussi. Personne n'a oublié le raz-de-marée *Pokémon GO* en 2016 ! Nintendo a bien compris le mouvement, lui dont les deux succès hardware durant cette décennie sont des machines nomades, qu'il s'agisse de la 3DS (2011), ou de la Switch (2017). Les années 2010 sont aussi celles de la PS Vita de Sony, au succès plus relatif...



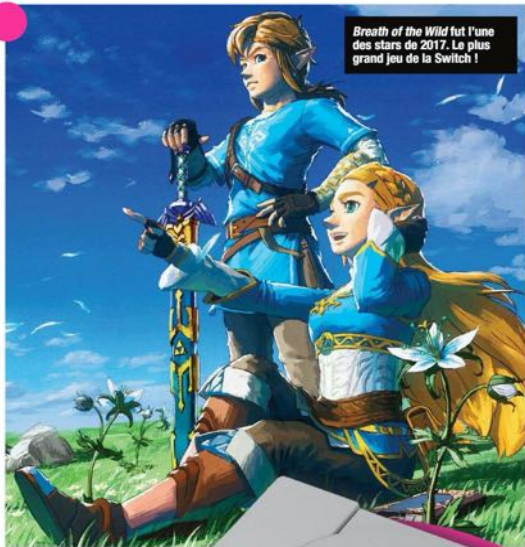
La série des *Call of Duty* a tout écrasé sur son passage durant ces dix ans. Quitte à se répéter.

“La référence, avec des chiffres de vente chaque année stratosphériques.”



## Quand les séries se réinventent

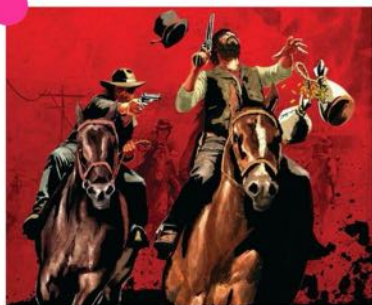
Nous avons évoqué plus haut le reboot de *Tomb Raider*. Plus généralement, nombreuses sont les grosses licences à s'être réinventées durant les années 2010, souvent avec un certain succès. On peut citer *God of War*, dont le tempérament plus « humain » en 2018 fut salué par la critique et les joueurs. On peut aussi évoquer Assassin's *Creed Origins*, qui marqua en 2017 le retour au premier plan d'une série usée de s'être trop répétée. Mais le meilleur exemple de ce travail de réinvention est sans doute *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. Sorti début 2017 avec la Switch, le titre est l'un des chefs-d'œuvre de ces dernières années. Il a redéfini l'expérience en monde ouvert !



Maxi plaisir ? Maxi prix surtout, et gros profits pour les constructeurs...

## Red Dead, d'un western à l'autre

Si Rockstar a signé le jeu de la décennie avec *GTA V*, le studio ne s'est pas contenté de sa licence fétiche durant ces années. Car l'une des grandes séries des années 2010 se nomme *Red Dead Redemption*. Ce n'est pas un hasard si le premier date précisément de 2010 et si sa suite ferme la marche, sortie en octobre 2018. Pour autant, les deux jeux n'ont pas reçu le même accueil : le premier fait l'unanimité, le second divise. Mais l'un comme l'autre, les deux *Red Dead Redemption* sont indissociables de la décennie passée.



## Mini consoles, maxi plaisir

Nous parlons plus haut de la mode des remakes et autres rééditions. Cette tendance s'inscrit dans une vague de fond plus large, celle du rétro. Le jeu vidéo a désormais une histoire longue de 40 ans (pour simplifier), les premiers joueurs sont nostalgiques et les nouveaux désireux d'apprendre. Si bien que le rétro a pris une place folle dans les années 2010. Illustration de cette tendance de fond, les consoles mini font des ravages depuis la sortie en 2016 de la NES Mini. Super NES, PlayStation, PC Engine, Neo-Geo et autres Capcom Home Arcade, tout est bon pour satisfaire les plaisirs rétro des joueurs. Retrouver sa jeunesse, ça n'a pas de prix !





## Geralt de Riv, le héros de ces dames

Jamais loin lorsqu'il s'agit de prendre un bain en bonne compagnie, le sorcier Geralt de Riv a réussi à charmer les joueurs du monde entier en une aventure, et quelle aventure, celle de *The Witcher 3* (2015). Avant *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* c'est lui qui, un temps, a donné le La en matière d'open world et d'action-RPG. Bon nombre de jeux ne seraient pas ce qu'ils sont, ou pas là du tout, sans *The Witcher 3* ! Son énorme succès a fait exploser la cote et les ambitions du studio CD Projekt, qui peaufine actuellement *Cyberpunk 2077*, son prochain jeu. L'un des plus attendus de 2020.



L'un des héros les plus charismatiques de la décennie, clairement !

**“Bon nombre de jeux ne seraient pas ce qu'ils sont sans *The Witcher 3* !”**

## Season pass, GaaS et DLC

On l'a dit, les éditeurs ne sont jamais à court d'imagination pour faire (craquer les joueurs. Les années 2010 sont celles de jeux toujours plus coûteux qui doivent rapporter toujours plus. Exit les aventures solo finies et revendues, bonjour les *Destiny*, *The Division* et autres GaaS, les Games as a service, ces jeux dont le contenu s'étioffe et s'étale sur plusieurs années. Si Activision et Ubisoft sont les rois en la matière, tout le monde s'y met. Les DLC n'ont jamais été aussi nombreux et surtout, les contenus « post-launch » (après la sortie d'un jeu) sont désormais vendus en amont, regroupés sous la forme de season pass donnant accès à tout moyennant, on l'a compris, une forte somme d'argent. Et l'on ne parle même pas de la mode délirante des passes de combat façon *Fortnite*...

## No Man's Sky, attention à l'atterrissage !

Le buzz, voilà ce qui caractérise les années 2010. En la matière, *No Man's Sky* se pose là. Présenté en 2013, le titre de Hello Games hype vite les joueurs par sa promesse folle : explorer l'univers sans limite. À sa sortie en août 2016, *No Man's Sky* est loin de satisfaire les attentes placées en lui, c'est peu de le dire. Le bad buzz est tel que les joueurs demandent à se faire rembourser sur Steam ! On aurait pu croire le studio coulé par une sortie si calamiteuse – la pire de la décennie – mais il faut reconnaître à Hello Games une indéfectible foi en son projet : depuis, *No Man's Sky* ne cesse d'être amélioré, patché, corrigé, si bien qu'il est aujourd'hui très recommandable.

Sans doute le pire lancement de ces dernières années. Mais le jeu a survécu !





## PlatinumGames, studio à tout faire

Terminons ce tour d'horizon des années 2010 par un focus sur l'un des studios les plus prolifiques de la décennie, PlatinumGames. Si vous voulez savoir ce qu'est le tournis, voici la liste des jeux sortis par Platinum durant ces dix années : *Bayonetta*, *Vanquish*, *Anarchy Reigns*, *Metal Gear Rising : Revengeance*, *The Wonderful 101*, *Bayonetta 2*, *La Légende de Korra*, *Transformers : Devastation*, *Star Fox Zero*, *Teenage Mutant Ninja Turtles : Des mutants à Manhattan*, *Nier Automata* et enfin *Astral Chain*. Parmi eux quelques bijoux et notamment *Nier Automata* (2017), l'un des plus grands jeux de ces dernières années. Reflet d'un Japon en forme, PlatinumGames fut l'un des studios à suivre durant ces dix ans. Espérons que cela dure...

## Hideo Kojima trace sa route

Parmi les créateurs qui ont compté durant les années 2010, il en est un au parcours inattendu : Hideo Kojima. Alors que tout destinait notre homme à poursuivre chez Konami une aventure débutée dans les années 80 et poursuivie durant près de trente ans à travers la saga *Metal Gear*, voilà qu'il se fait débarquer en 2015 après la sortie de *Metal Gear Solid V : The Phantom Pain* qui marque donc, jusqu'à nouvel ordre, la fin de la saga. Adieu Kojima ? C'était mal connaître notre homme, qui annonçait peu de temps plus tard un partenariat avec Sony pour le développement d'un tout nouveau jeu. Son nom ? *Death Stranding*, l'un des hits de 2019. Quel rebond !



Quel bijou ce *Nier Automata* ! Si vous ne l'avez pas fait, foncez pauvres fous !



La démo *P.T.* d'un *Silent Hill* qui n'arrivera jamais à mis le feu à l'été 2014.

De *Big Boss* à *Sam Porter*, Kojima a marqué la décennie de son empreinte.

Nous aurions aussi pu en parler !

- Le carton de *Rocket League*
- L'essor du streaming et de Twitch
- L'excellent *Dishonored* signé Arkane
- Le développement grâce au crowdfunding
- Les *Mario Kart* toujours au top
- Les abus de l'accès anticipé
- Le retour (en demi-teinte) de la saga *Deus Ex*
- La saga *Monster Hunter* qui explose avec *World*
- La folie *Minecraft*...

# 10 ANS VUS PAR LA RÉDAC'

Il ne s'agit pas tant ici de faire un classement par ordre de valeur que de vous faire part de ce que nous avons retenu de cette décennie. Chaque membre de la rédaction vous propose, en vrac, sa vision de ce qui l'a marqué durant ces dix années.

## Laurent Deheppe

Certes nous avons eu des productions magnifiques, innovantes, surprenantes. Mais ce que je retiendrai, c'est l'évolution générale de notre industrie avec en premier lieu l'arrivée de la réalité virtuelle, l'eSport qui, il y a quelques années, était considéré comme une mascarade pour geeks. Nous avons également vu exploser les streamers, les Youtubers, qui partagent leurs avis et leurs expériences de jeu. Plus proche de mon centre d'intérêt, le simracing a connu un bond en avant grâce à l'arrivée de périphériques hors norme permettant de retranscrire de vraies sensations. Bref pour moi, cette décennie est celle de l'innovation et de la démocratisation du jeu vidéo.

- L'arrivée de la VR ■ La naissance de l'eSport ■ Le retour des simulations de course ■ Les périphériques racing de plus en plus réalistes ■ La course aux spéculations sur le Net
- Les chefs-d'œuvre *The Last of Us*, *Detroit : Become Human*, *GTA V*, *God of War* ■ Les jeux en ligne ■ Les jeux sur mobiles
- Les remakes ■ L'explosion du streaming



## Thomas Huguet

Exit les clones sans imagination, les suites qui n'ont plus rien à dire et les sports collectifs qui tapent dans la caisse : si la décennie n'a pas donné naissance aux meilleures tendances, on trouve tout de même quelques pétillees de perles qui ont créé (ou relancé) leur genre à coups d'idées, d'émotions ou technologies inédites. On leur dit merci !

- *Super Smash Bros. Ultimate* ■ *Dead Cells* ■ *Firewatch*
- *Stardew Valley* ■ *The Last of Us* ■ *League of Legends*
- *Dark Souls* ■ *Doom* ■ *Superhot VR* ■ *Rocket League*



## Christophe Ötli

Si pour certains cette décennie appartient aux Battle Royale, pour moi elle a été marquée par Nintendo qui avait fait un faux départ avec la Wii U mais qui a su se rattraper avec la Switch, une console réussie à plus d'un titre. Je pourrais également parler de mes jeux de chevet qui sont, pour certains, déjà cultes mais il me paraît plus pertinent de mettre en lumière des effets de mode qui ont été une révélation à mes yeux. La VR et l'eSport ont changé beaucoup de choses dans le monde vidéoludique et si je ne devais choisir qu'un genre, ce serait les jeux de survie portés par mon chouchou, *Don't Starve*.

- La VR ■ *Borderlands* ■ La démocratisation de l'eSport
- *Starcraft II* ■ La Switch ■ Les jeux de survie
- *The Elder Scrolls V : Skyrim* ■ *Divinity : Original Sin*
- *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*
- *The Binding of Isaac*



## Camille Suard

Notre média préféré nous a prouvé encore une fois qu'il était capable de nous raconter des histoires. Telltale a redéfini le genre des jeux narratifs et a inspiré un certain nombre de titres qui ont suivi. Nintendo, après avoir dominé pendant des années le marché des consoles portables grâce à une ludothèque généreuse, décide de tuer le game avec son hybride et désormais populaire Switch. L'usage dont nous rêvions...

- *The Witcher 3* ■ *Firewatch* ■ *Life is Strange*
- La Nintendo 3DS... ■ ...et la Switch !
- Les séries de Telltale Games ■ *What Remains of Edith Finch*
- La démo P.T. de « Silent Hills » ■ *Céléste*
- *Gone Home*





## Pierre Maugein

Les dix ans qui viennent de passer dans le domaine du jeu vidéo n'ont pas seulement été ceux d'une nouvelle génération de consoles ou d'un sursaut visuel. L'évolution vient du statut même des machines : elles s'adaptent, sont augmentées, mutent, et tendent dans une certaine mesure à ne devenir qu'un relais. La question est de savoir si ce paradigme aura un impact sur la forme même des jeux qui viendront s'implanter sur ces nouvelles plates-formes durant une autre décennie, celle à venir.

■ La montée en puissance de la scène indy ■ *Kingdom Hearts III* ou la fin d'une aventure de 15 ans ■ *Death Stranding* : l'après *Metal Gear* de Kojima ■ Le changement de rapport au jeu vidéo via Twitch ■ La prise de conscience des abus professionnels dans l'industrie ■ *The Witcher 3* et ses quêtes organiques ■ *Les Souls* (*Dark Souls*, *Bloodborne*, etc.), un impact majeur sur le jeu vidéo ■ *NiER* et *NiER Automata* : le sursaut d'originalité de Square Enix ■ *The Last Guardian* qui n'était donc pas mort ■ L'émergence des mondes ouverts



## Hung Nguyen

Plus que les jeux, ce que je préfère retenir de la décennie écoulée ce sont les bouleversements qu'a connus l'industrie. En l'espace de quelques années, tout a été chamboulé. Les perdants d'hier sont aujourd'hui au sommet, de nouvelles tendances sont apparues, notre manière de consommer a totalement changé. Bref, jamais je n'aurais pu prédire ce qu'elle est devenue !

■ Le retour au premier plan des développeurs japonais  
■ *Les Souls* et leurs dérivés de FromSoftware  
■ *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* ■ Nintendo au plus bas avec la Wii U, au top avec la Switch ■ *Persona 5* ■ La place de plus en plus importante des indés ■ *Celeste* ■ Les free-to-play mobiles de type *Gacha* ■ Le dématérialisé largement adopté  
■ La mort des consoles portables

## Christophe Collet

La décennie passée est d'abord celle de VIDEOGAMER. Sans cette belle aventure éditoriale, je ne serais pas là à disserter sur mes souvenirs ! Une fois dit ça, qu'est-ce que je retiens de ces dix ans ? Quel le gap technique entre 2010 et 2019 et bien moins fort qu'entre 2000 et 2009, mais que pour autant l'industrie a bien plus changé. Le streaming, l'eSport, le démat, la richesse de la scène indy, le jeu sur mobiles, la VR... Quelle explosion ! Peut-être que la créativité des blockbusters en a pris un coup : entre l'obsession des remakes et les open world à répétition, les plus gros éditeurs ont joué la sécurité. Mais à côté, ce fut débordant de créativité.

■ La longévité de *GTA V* ■ Les jeux de Quantic Dream  
■ L'explosion du streaming ■ La fin (dans tous les sens) de *Mass Effect* ■ *No Man's Sky*, mon plaisir coupable ■ *PES* qui remonte la pente... ■ ... Comme les studios japonais ■ *Skyrim* ou *The Witcher 3*, mon cœur balance ■ Les remakes, avec du pour et du contre ■ L'aventure VIDEOGAMER, eh oui !

## 10 ans, vus par les lecteurs

C'est votre tour de nous dire comment vous avez vécu ces dix années. Nous sommes tous joueurs et des souvenirs, vous en avez aussi à la pelle. Voici un petit florilège de vos réponses à la question : quels sont vos grands souvenirs de jeu vidéo durant ces dix ans ?

### Arnau Da Silva

*The Last of Us* et *Uncharted 4* pour la narration, *Super Mario Odyssey* pour la créativité et *The Witcher 3* qui a fait la révélation de CD Projekt.

### Joseph Fudali

Pour moi, c'est l'âge d'or de la scène indy avec l'avènement de la Xbox 360 qui a favorisé le tout. *Celeste* et *The Red Strings Club* synthétisent cette évolution et m'ont particulièrement marqué.

### Stéphane Helleu

Pour moi, c'est l'impressionnant... Les premiers pas avec la manette ! Après je dirais *The Last of Us*, qui a tout ce qu'on demande à un jeu !

### Cédric Sénéchal

Résumer dix ans de jeu vidéo avec ses coups de cœur, difficile pour moi, il y a les séries *Batman*, *Assassin's Creed* qui ont su se renouveler, *Devil* : *Become Human* qui pour moi est un jeu sous-estimé.

### Benjamin Dekoun

Dans cette décennie, ce que je retiens

surtout c'est la naissance et le succès de la licence *Xenoblade* qui a déjà trois excellents titres à son actif. Un fleuron, si ce n'est LE fleuron du J-RPG. Enfin, et à défaut d'avoir joué à *Mass Effect 1* et 2, je retiens *Mass Effect 3* mais également *The Witcher 3*, RPG occidentaux d'exception. Tant d'autres jeux sont à citer. Mais en résumé, ce sont les œuvres les plus marquantes de la décennie pour moi tant il s'agit de baffes techniques et scénaristiques.

### Xavier Dhont

Pour moi, la Switch marque cette décennie par son empreinte. La console ultime pour les fans de Nintendo et de pépites indépendantes. Niveau jeux : *Axiom Verge*, *Rise and Shine*, *Mario Odyssey*, *The Last of Us*, *PUBG*, *Forza Horizon 3*, *Puppeteer*, *Vanquish*, *Dishonored*, *Tomb Raider*... Bref, pas mal de plaisir sur tous supports.

### Océan Lesecq

Le jeu de la décennie : *Destiny*, un jeu exceptionnel avec un univers brillant, une ambiance fantastique et une

bande-son qui donne des frissons !

### Link Le Gentil

La 3DS (comme la Game Boy en son temps)... Cette petite console regorge de pépites, d'ailleurs j'y joue toujours... Et un petit magazine dont je suis fan, VIDEOGAMER (désolé pour vous les gars.)

### Colin Queval

VIDEOGAMER bien évidemment, mais sinon ce que je retiens c'est *Dying Light*, *Titanfall*, *Black Ops 2* ! Mais il y en a tellement d'autres...

### Magnassey Odyov

Je dirais *The Last of Us* qui a fait entrer la narration vidéoludique dans l'ère de la maturité. Le succès dément de la Switch alors que tout le monde voyait Nintendo se planter et finir comme SEGA. L'explosion du rétro-gaming.

### Pascal Rimmel

*The Last of Us* : univers magnifique, histoire passionnante, graphismes magnifiques, musique splendide, une

durée de vie plus qu'honnête...

Bref, LE JEU de la décennie !!  
Vivement la suite !!

### Mathias Berthelot

Dans le désordre : *The Elder Scrolls V : Skyrim*, *Mass Effect 3*, *Dishonored*, *The Walking Dead* (Telltale), *The Last of Us*, *Alien Isolation*, *Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre*, *Hitman*...

### Freddy Nguyen

Mes grands moments de jeu vidéo durant la décennie ont été : la fin de *Red Dead Redemption* (ce moment terrible dans la grange), l'intro de *The Last of Us* (l'impuissance de Joel face à l'inévitable), l'univers de *The Witcher 3* (première fois qu'un open world me donne envie d'y revenir tout le temps), la découverte des jeux FromSoftware et de leur difficulté légendaire avec *Bloodborne*, la fin du chapitre 6 de *Red Dead Redemption 2*, le come-back insperé d'Hideo Kojima avec *Death Stranding*.

“Un projet de RPG retraçant l’histoire de *Dragon Ball Z* est forcément une grande nouvelle pour nous.”





# Dragon Ball Z Kakarot

## L'AVENTURE SANS RELIEF

Deux ans après avoir donné à *Dragon Ball Z* le jeu de baston qu'il méritait avec *FighterZ*, Bandai Namco cherche avec *Kakarot* à offrir un alter ego dans le RPG à ce dernier. Une intention louable mais qui n'évolue hélas pas au niveau escompté.

En tant que fans de *Dragon Ball Z*, nous avons longtemps envié les adorateurs de *Naruto*, lesquels avaient droit à des adaptations en jeux vidéo magnifiques en plus d'être un minimum ambitieuses. C'est que CyberConnect2, le studio responsable de ces titres, ne se contentait pas d'exécuter des commandes pour le compte de Bandai Namco. Non, à travers ses productions, il cherchait à transmettre son amour de la licence. Tout n'était pas réussi, loin s'en faut, mais il y avait une réelle volonté de plonger le joueur dans un univers, de lui faire vivre une histoire, de le divertir tout en

lui en mettant plein les yeux. Le niveau atteint était tel qu'avec le dernier *Ultimate Ninja Storm* en date, les développeurs avaient surclassé le dessin animé lui-même. Après des années de frustration, apprendre que le studio avait hérité d'un projet de RPG retraçant l'histoire de *Dragon Ball Z* a forcément été une grande nouvelle pour nous, et on s'était mis à rêver qu'il devienne le parfait complément de l'excellent *FighterZ*. Hélas, les choses ne se sont pas passées comme prévu. On ne va pas tourner autour du pot : *Kakarot* est une déception. Quel que soit le bout par lequel

on le prend, il n'arrive jamais à combler nos attentes.

### ZÉRO ÉMOTION

Visuellement, déjà, on en attendait plus. Le minimum syndical est assuré, mais on est très loin du résultat obtenu par Arc System Works dans *FighterZ*. Si cela ne s'avère pas trop gênant lors des combats, il n'en va pas de même pour les cut-scenes. Il y a quelque chose de trop sage dans les modélisations et les animations. Ça manque de consistance, de vie, si bien que la narration peine à captiver. Il faut dire aussi que la mise en scène souvent poussive n'arrange rien.

Que de banales dialogues soient relativement statiques, c'est une chose. Mais que la majorité des scènes cultes soient complètement dépouillées de leur intensité, c'en est une autre. Plus que le simple visuel, c'est la dimension formelle dans sa globalité qui peine à convaincre. Des passages anecdotiques durent des plombes (heureusement qu'on peut accélérer les dialogues !). Alors qu'à l'inverse, des épisodes dramatiques et d'authentiques climax sont mal amenés et traités comme des non-événements. Résultat, l'aventure est dépourvue d'émotions. En fait,

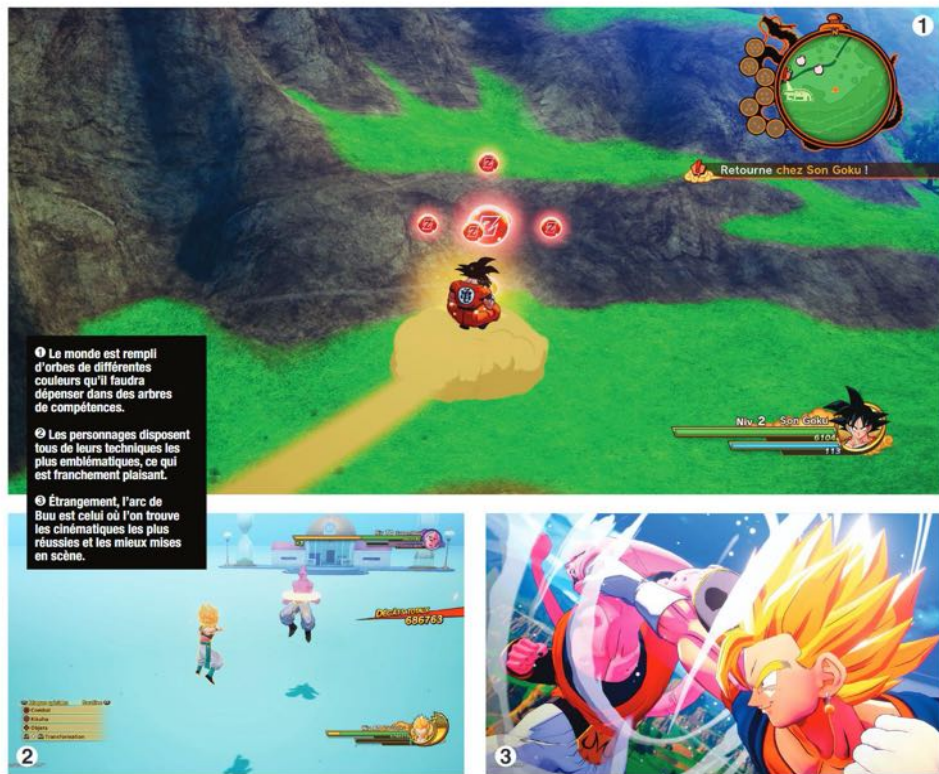


❶ Le sacrifice de Piccolo est un exemple parmi de nombreux autres de la froideur du jeu, de son incapacité à faire ressentir des émotions.

❷ Le jeu n'est pas un monde ouvert, il est composé de plusieurs vastes zones auxquelles on accède depuis cette carte du monde.

❸ Les quêtes annexes donnent l'occasion de recroiser de vieilles connaissances qui remontent à l'enfance de Son Goku.





❶ Le monde est rempli d'orbes de différentes couleurs qu'il faudra dépenser dans des arbres de compétences.

❷ Les personnages disposent tous de leurs techniques les plus emblématiques, ce qui est franchement plaisant.

❸ Étrangement, l'arc de Buu est celui où l'on trouve les cinématiques les plus réussies et les mieux mises en scène.

## “Kakarot est trop scolaire, alors que c'était l'occasion de faire quelque chose de fou.”

Il a fallu attendre l'arc de Buu, le moins populaire mais aussi celui qui conclut la saga, pour que les artistes de CyberConnect2 fassent honneur à leur réputation et parviennent à véhiculer quelque chose. On ne sait pas si c'est parce qu'un pack de musiques tirées du dessin animé sera prochainement à récupérer en DLC (payant, cela va de soi), mais l'ambiance sonore est également trop discrète (quand elle n'est pas carrément absente) pour accompagner comme il se doit les temps forts de l'histoire.

### LES KAKAROT SONT CUITES

Défaillant narrativement, Kakarot ne peut malheureusement pas compter sur ses qualités ludiques pour rattraper le coup. Si l'on excepte sa structure datée qui impose d'horribles chargements (parfois pour de simples cut-scenes de quinze

secondes...), sa formule, qui permet d'explorer d'immenses étendues entre deux combats, est cohérente et pas désagréable dans l'absolu. Le problème, c'est que les développeurs n'ont pas su la rendre intéressante. Le jeu manque cruellement d'activités qui auraient donné vie à l'univers. Ici, tout est un peu vide et triste, et même les quêtes annexes n'ont pas beaucoup d'intérêt. Quitte à faire un RPG, CyberConnect2 aurait dû s'appuyer sur tous les passages qui sortent de la bagarre pure. Hormis quand Goku passe son permis et Gohan tape dans une balle de base-ball, on ne trouve rien qui sorte des clous. Plutôt que de balayer plein d'événements avec des illustrations fixes, voire avec une simple boîte de dialogue sur fond

noir, pourquoi ne pas les avoir adaptés à travers différents mini-jeux dans le même style ? Kakarot déçoit énormément de ce côté-là, et ce ne sont malheureusement pas ses combats qui relèvent le niveau.

En effet, ceux-ci s'inscrivent dans

la veine des DBZ en 3D sortis ces quinze dernières années : c'est facile à prendre en main, ça va à toute vitesse, mais ça n'est ni technique ni intéressant. On aurait aimé plus de mise en

scène (quitte à mettre des QTE en plein milieu) ou l'ajout de conditions de victoire (survivre un temps donné par exemple) pour apporter du rythme et de la variété. En fait, Kakarot est un beaucoup trop scolaire, alors que c'était justement l'occasion de faire quelque chose de complètement fou.



Supports : PS4, One, PC  
Genre : Action-RPG  
Prix : 70 €  
Langue : Français  
Nb de joueurs : 1  
Développeur : CyberConnect2

### NOTREAVIS

DBZ Kakarot n'a certes rien à proposer en tant que RPG et ses combats sont convenus, mais il n'est pas fondamentalement mauvais. Si à nos yeux son intérêt est faible, et c'est d'autant plus vrai qu'il manque cruellement de dramatisation, on peut comprendre que d'autres y trouvent leur compte, satisfaits de revivre l'intégralité de Dragon Ball Z dans un jeu vidéo. Un titre pour fans pas trop exigeants, en somme.

Hung Nguyen

# 12



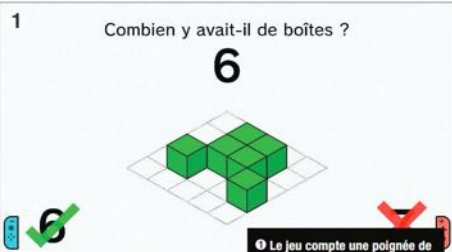
# Programme d'entraînement cérébral du Dr Kawashima pour Nintendo Switch BOOSTEZ VOS NEURONES

Quinze ans après avoir donné naissance à un phénomène mondial, le *Programme d'entraînement cérébral du Dr Kawashima* fait son retour sur Switch dans une version sans grosses surprise mais toujours aussi efficace.

C'est bien connu, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures confitures. Malgré la quinzaine d'années qui le sépare de son illustre aîné, *Programme d'entraînement cérébral du Dr Kawashima pour Nintendo Switch* ne cherche pas à sortir des sentiers battus. Comme lors de la grande époque de la Nintendo DS, celui-ci promet de faire travailler le cerveau de ses utilisateurs. Non pas pour limiter la perte lente et inéluctable de leurs précieux neurones, mais plutôt pour que le

locataire de leur boîte crânienne demeure aussi vif qu'à vingt ans, l'âge paraît-il où il fonctionne au maximum de ses capacités. Ainsi, comme c'était le cas sur la célèbre portable bi-écran, cet entraînement se fait par le biais de petits exercices à effectuer quotidiennement. En effet, comme dans le sport, tout est affaire de régularité et le Dr Kawashima lui-même viendra vous rappeler qu'il n'est pas nécessaire de trop en faire. C'est aussi sans doute pour cette raison que les épreuves se débloquent de

Le concept super  
Épreuves bien conçues  
Pas très cher  
Reconnaissance des chiffres  
Jeu à deux anecdotes  
Peu de nouveautés ?



❶ Le jeu compte une poignée de mini-jeux opposant deux joueurs. Hélas, leur intérêt est faible.

❷ Au total, le logiciel compte 100 grilles de sudoku réparties dans trois modes de difficulté.

❸ Pour participer aux très bonnes épreuves sollicitant la caméra à infrarouge, les possesseurs de Switch Lite doivent se munir d'un Joy-Con droit.

jour en jour. À cet entraînement s'ajoute évidemment la fatidique évaluation (trois petits tests piochés au hasard), qui sert à déterminer l'âge du cerveau.

## ROUTINE JOURNALIÈRE

Comme c'était le cas autrefois, la formule de cette nouvelle itération est parfaitement maîtrisée. On se prend au jeu convaincu que « ça ne peut pas nous faire de mal », et très vite le logiciel intègre notre petite routine journalière. Les exercices de calculs mentaux ou de mémoire font un bien fou. Les épreuves qui sollicitent la caméra à infrarouge du Joy-Con droit (calcul, pierre-feuille-ciseaux, reproduction de gestes) sont d'une efficacité redoutable. Quant aux grilles de sudoku, elles constituent toujours un excellent passe-temps. S'il y avait un gros défaut à trouver au jeu, ce serait la reconnaissance des chiffres que l'on trace au stylet. En effet, il est particulièrement frustrant de

devoir s'y reprendre à plusieurs fois (foutu 9 !) dans une épreuve chronométrée ou d'être victime d'une mauvaise interprétation d'autres qui ne tolèrent pas les erreurs.

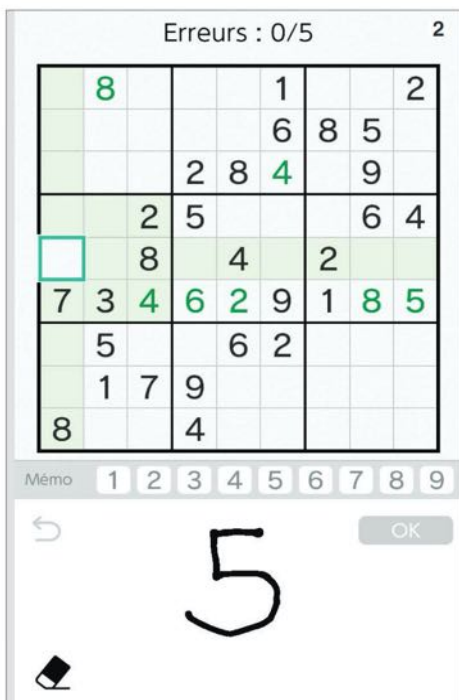


Support : Switch  
Genre : Casse-tête  
Prix : 30 €  
Langue : Français  
Nb de joueurs : 1  
Développeur : Nintendo

## NOTREAVIS

Difficile de noter un logiciel comme ce *Programme d'entraînement cérébral du Dr Kawashima* sur Nintendo Switch. Ceux qui s'attendent à devenir Einstein du jour au lendemain seront naturellement déçus. Mais ceux qui auront compris qu'il s'agit plutôt d'une petite gymnastique cérébrale qui s'intègre sans difficulté dans une routine quotidienne ont toutes les chances d'être satisfaits.

Hung Nguyen



16

## AO Tennis 2

## MERCI LA COMMUNAUTÉ

Les Australiens de chez Big Ant Studios reviennent avec la suite d'*AO Tennis*. Toujours centré sur l'Open d'Australie, le titre progresse sur certains aspects... mais pas tous. Heureusement que les joueurs sont là !

Il y a deux ans, la bataille du tennis avait fait rage entre *AO Tennis* et *Tennis World Tour*. Bigben, l'éditeur du second, a choisi son camp puisqu'il édite désormais la suite du premier, toujours développée par Big Ant Studios. Nous sommes d'accord : c'était le

meilleur des deux. Ou disons celui offrant la meilleure garantie de progression, malgré de vrais défauts (une réalisation aride, pas mal de bugs, un gameplay soufflant le chaud et le froid). Cette suite les corrige-t-elle ? Pas de manière franche, mais elle progresse. Les bugs sont

moins nombreux, c'est déjà ça. Ensuite, le mode Carrière est plus engageant avec des options supplémentaires, des efforts de mise en scène et une volonté de réalisme dans la gestion des statistiques, de la progression du joueur et de son calendrier.

L'autre gros atout d'*AO Tennis 2*, qui compense en partie l'absence de grands noms du tennis et des tournois officiels (hormis l'Open d'Australie qui bénéficie d'un mode à part), c'est l'Académie. Derrière ce nom qu'on croirait destiné à vous entraîner (non, mais il y a par ailleurs des didacticiels bien utiles) se cache un éditeur de joueurs, stades et autres logos qui permettent aux plus créatifs de tout recréer de A à Z. Et comme il est possible de mettre ses créations à disposition de tous, chacun peut en un clic télécharger Federer (version moche), Djoko et autres Roland-Garros pour en profiter dans ses parties. C'est LE gros atout du jeu, d'autant que la

communauté est active et efficace. Les reproductions ne sont pas parfaites, mais c'est mieux que rien. Sinon, quid du gameplay ? Pour le coup, il s'affine mais reste très proche de celui du précédent épisode. Soit quelque chose de pas évident à prendre en main (impact, puissance et précision ne sont pas simples à concilier), mais avec une marge de progression qui donne envie de persévérer. Le jeu propose sept

niveaux de difficulté, qui influent autant sur l'I.A. adverse que sur la marge d'erreur de vos propres coups. Par ailleurs, on vous conseille vivement de désactiver l'aide au déplacement, qui donne l'impression de se battre contre son joueur. Une fois cela fait, les échanges sont variés et agréables malgré des animations laborieuses et une réalisation graphique toujours aussi austère. Un bon axe de progrès pour le prochain épisode...



❶ Le gameplay n'est pas aisé au départ mais on s'y fait, et il se révèle agréable.

❷ On peut télécharger plein de Roger Federer ! Celui-ci est le plus fidèle à l'original.

❸ Le court Suzanne Lenglen recréé par un joueur. Pas parfait, mais mieux que rien.



Supports : PS4, One, PC  
Genre : Sport (tennis)

Prix : 50€

Langue : Français

Nb de joueurs : 1-2

Développeur : Big Ant Studios

## NOTREAVIS

Un point de plus que le premier épisode (12/20) dans VIDEOGAMER 66 car malgré ses défauts, *AO Tennis 2* marque une progression. Sa réalisation est toujours un peu terne et d'une manière générale, l'enrobage est aride mais sur le court, les échanges sont intéressants et complets une fois que l'on maîtrise le gameplay. La Carrière est mieux fichue et l'Académie compense le manque de stars. Pas mal, à défaut de mieux.

Christophe Collet



# Paranoia : Happiness is Mandatory

## PETITE TRAHISON

Transformer un JDR sur table centré avant tout sur les interactions et les coups bas entre joueurs en RPG solo ? Le défi paraît insensé, et pourtant...

**C**o-réalisé par Shamrock Studios et les Français de Cyanide, *Paranoia : Happiness is Mandatory* se veut une adaptation aussi fidèle que possible du jeu de rôle du même nom, créé dans les années 80 dans un contexte de guerre froide propice aux trahisons et autres vilains secrets. Sur table et avec des potes, on tâche tant bien que mal de respecter l'ordre établi tout en filant droit, le moindre pas de travers étant sanctionné par une I.A. – éventuellement représentée par le maître de jeu – vacharde. Plus compétitif que coopératif, *Paranoia* invite à la dénonciation, aux pièges et aux mariages rompus avant d'avoir été

Textes et dialogues réussis  
Donne envie de jouer au JDR  
Voilà voilà...

Ça ne fonctionne pas  
Combats superficiels  
Pas très joli

consommés : une fois grillé par les « copains » ou par le grand ordinateur, chaque joueur dispose d'une poignée de clones qui lui permettent de revenir dans la course. Presque

intégralement axé sur ces rapports (in)humains, l'humour très noir et le vice qui peuvent les régir, *Paranoia* voit son pendant PC faire des pieds et des mains pour tenter de rester dans le thème. L'écriture et l'univers sont plutôt réussis, avec de bonnes vannes et quelques idées de gameplay bien senties. On pense par exemple à cette jauge de trahison qui grimpe à chaque écart, que l'on parle d'une zone interdite franchie ou d'un acte commis ou pas, selon



le contexte. Accompagné d'une triplette d'I.A. spécialisées au combat ou en piratage, il faut donc bien choisir ses entorses au règlement, s'arranger pour ne pas être vu ou mieux, pour que quelqu'un d'autre se charge du méfait. Le premier hic, c'est évidemment l'impact presque nul de ces alliés d'une mission ou deux : avec une personnalité peu affirmée et des décisions parfois erratiques, leur trahison éventuelle évoque plus un coup de (mal)chance qu'une décision mûrement réfléchie. Et c'est la même chose dans l'autre sens, puisqu'on ne ressent

généralement pas grand-chose au moment de vendre un compagnon d'infortune. Pas assez profond, le système n'émule jamais le fonctionnement d'une partie remplie de vrais joueurs. Plus gênant encore, le tout est au service d'un action-RPG qui mise beaucoup trop sur des combats aussi incessants que superficiels. Extrêmement linéaires, les missions n'offrent qu'une solution et obligent le plus souvent à débarrasser pièce après pièce d'une I.A. basique, et ce à coups de manœuvres simplistes mais qui pèchent tout de même en termes de finition.



❶ Après chaque mission, tout le monde est cuisiné par l'ordinateur. C'est le moment de vider votre sac, ou pas...

❷ L'écriture du titre, globalement excellente, ne parvient pas à sauver la médiocrité des missions et la pauvreté du gameplay.

❸ Très simplistes, les combats proposent tout de même une pause active qui permet de mieux s'organiser.



Support : PC  
Genre : RPG  
Prix : 30 €  
Langue : Français  
Nb de joueurs : 1  
Dév. : Black Shamrock, Cyanide

### NOTREAVIS

Si le JDR de base vous tente, oubliez de suite cette adaptation volontaire, mais beaucoup trop chiche en moyens pour une tâche de cette ampleur. En solo, le poids des interactions entre personnages est minime, et tout paraît trop aléatoire pour convaincre. Sur tout, le cœur du gameplay est trop défilé. Malgré quelques bonnes idées et une écriture réussie, la recette ne fonctionne pas.

Thomas Huguet

# 10



23.2.0.26947

## Civilization 6

## LE MONDE DANS UN PAD

Cela fait maintenant quelques années que *Civilization 6* est sorti sur PC. Un an après son adaptation sur Switch, le voici enfin qui débarque sur PlayStation 4 et Xbox One. Pour un genre très attaché à sa plate-forme d'origine, est-ce un pari réussi ?

**D**isons-le tout de suite, *Civilization 6* est l'opus le plus complet jamais conçu de la série lancée par Sid Meier. Cet épisode réunit tous les bons ingrédients de l'habituelle recette tout en proposant de nouveaux contenus et attributs bienvenus. Rien d'insurmontable pour les novices mais il faut un petit temps d'adaptation pour ingurgiter toutes les possibilités offertes. Les habitués de la saga eux retrouveront assez rapidement leurs marques. Malgré une sortie plusieurs années après le jeu original, les deux extensions (*Rise & Fall* et *Gathering Storm*) ne sont pas comprises dans ces éditions One et PS4. Il faut donc repasser à la caisse pour s'offrir le set complet. Un peu décevant de devoir rajouter près de

40 € pour en profiter. Enfin, un mot rapide sur la direction artistique de ce dernier 4X. Certains resteront peut-être insensibles au charme très orienté cartoon de ce sixième volet, mais fort est de constater que les animations, et notamment les visages très expressifs des chefs de civilisations, ont été réalisés avec beaucoup de soin. Avec un tel choix esthétique, nous ne pouvons pas lui reprocher de ne pas être original.

## UNE INTERFACE ADAPTÉE

Il ne s'agit pas d'un bête portage passant de PC à console. Non, comme c'est déjà le cas avec la version

Switch, le titre bénéficie d'une interface spécialement conçue pour coller à nos écrans de télévision : toutes les infos



et menus maintiennent une bonne lisibilité grâce à l'ajout d'un effet loupe. Mais du coup, il arrive que certains textes viennent se chevaucher. Un petit défaut qui survient de temps à autre. En tout honnêteté, pour cette adaptation sur console, nous partions avec un a priori : pour nous, un tel jeu a besoin du combo clavier/souris. Même si la sensation n'atteint pas la même satisfaction que sur ordinateur, il faut avouer que l'expérience s'est révélée bien moins désastreuse que prévu. Certes, la prise en main sur One ou PS4 se révèle moins évidente, moins naturelle, mais l'effort de prise en compte du support est à saluer. Cela est rendu possible notamment grâce à l'implantation de raccourcis sur les gâchettes de

la manette. Après, difficile de rester aussi précis qu'un pointeur de souris : pour afficher certaines informations d'une ville par exemple, quand il y a des unités placées dessus, cela peut vite devenir un véritable calvaire... Mais globalement, après une bonne heure de jeu, on finit par s'y faire. *Civilization*, c'est aussi de très grandes cartes et beaucoup d'infos à afficher et malheureusement, sur nos machines de salon, cela demande du temps. Beaucoup de temps. Ainsi, il faudra se montrer patient avant le lancement d'une partie et en fin de celle-ci. C'est le revers de la médaille pour avoir intégré tout ce qui préexistait sur PC.



❶ Ce sixième épisode de la série opte pour un design très proche de l'univers cartoon.

❷ Un effort a été fait pour que l'interface s'adapte à nos écrans de télévision.

❸ Le but reste toujours le même : assoir sa domination dans le monde. Tous les moyens sont bons !



Supports : PS4, One, PC, Switch  
Genre : Gestion-Stratégie  
Prix : 49,99 €  
Langue : Français  
Nb de joueurs : 1 (multi en ligne)  
Développeur : Firaxis

## NOTREAVIS

Indépendamment de son support, *Civilization 6* est un excellent jeu de gestion et de stratégie. Cette nouvelle version sur Xbox One et PlayStation 4 profite de toute la générosité des contenus offerts sur les précédentes éditions. Un effort a été fait pour cette adaptation sur console de salon notamment du côté de l'interface et de la manette, même si tout n'est pas aussi parfait que sur PC.

Camille Suard

16



# SaGa Scarlet Grace Ambitions

## C'EST PLUS FORT QUE TOI ?

Dans l'histoire des RPG made in Square Enix, la série *SaGa* s'est toujours détachée par ses concepts originaux. Souvent expérimentale, la plupart du temps corsée, elle trouve en *SaGa : Scarlet Grace Ambitions* une incarnation radicale.

**S**orti au Japon en 2016 sur PS Vita, *SaGa : Scarlet Grace* n'était pas passé par la case localisation à l'époque. Resté dans la ludothèque de la portable de Sony, le jeu en est retiré pendant l'été 2018 afin d'être adapté sur à peu près tout ce qui permet de jouer à un jeu vidéo. Il a ensuite fallu attendre quelques mois pour que le titre, renommé *SaGa : Scarlet Grace Ambitions* pose le pied dans le monde entier. Trois années écoulées et une remise au goût du jour graphique effectuée, ce J-RPG atypique peut enfin venir apporter une bonne dose de piment au genre. Réalisé par Masahiro Kataoka, grand habitué des *Final Fantasy* numérotés chez Square, aux côtés de l'inénarrable Akitoshi Kawazu, le jeu se met à la marge

des productions récentes de l'éditeur. Le meilleur terme résumant *SaGa : Scarlet Grace Ambitions* est « découverte » : quelques explications, une ligne directrice vague et c'est alors au

joueur de plonger les mains dans un bac de pièces à assembler comme il le souhaite. Aux commandes d'un personnage défini par un test de personnalité – ou choisi –, vous êtes propulsé dans un monde fantasy dans lequel vouserez de région en région, résolvant des conflits locaux. Tout peut quasiment être effectué dans n'importe quel ordre, les voies empruntées et les priorités dans la progression définissant ensuite la nature et l'enchaînement de certains événements. Dans les grandes lignes, c'est au joueur de

Une grande liberté  
Bande-son réussie et variée  
Le système de combat

Trop avare en explications  
Trame diluée  
Personnages oubiables



concevoir son histoire avec les morceaux qui lui sont offerts. Et cela ne s'arrête pas à l'exploration.

### SYSTÈME IMPOSÉ

Tout le système de jeu est fondé sur l'apprentissage à la dure. Si les combats restent limpides sur la forme – avec une timeline située dans le bas de l'écran qui permet de savoir quel personnage ou ennemi est prêt à attaquer et donc de gérer sa stratégie sa conséquence –, le fond est lui bien plus complexe. Ici, point de leveling classique : les augmentations de statistiques se font en fonction des actions réalisées dans le combat et les compétences s'acquiescent au fur et à mesure de l'utilisation des armes et/ou des sorts. Ce qui

signifie que changer d'équipement offensif permet l'apprentissage de nouvelles capacités. Offrant une grande liberté, ce principe est en revanche peu expliqué en détail, tout comme l'importance de la collecte de magie et autres éléments de gameplay pourtant fondamentaux. Car le jeu s'avère retors et ce manque d'accessibilité cause souvent une grande frustration. Et pourtant, malgré sa logique de game-design obscure, *SaGa : Scarlet Grace Ambitions* ne ressemble à rien d'autre, appel constant du joueur à essayer, recommencer, s'adapter, jusqu'à saisir les codes de cette machine fascinante et surtout radicale. Peut-être un peu trop pour son propre bien.



❶ La fameuse timeline qui permet de savoir où se situent tous les protagonistes. L'une des clés de la victoire est de savoir court-circuiter le tour des ennemis.

❷ Les dialogues et l'histoire en générale sont les points faibles d'un jeu qui met en avant son système.

❸ Les boss sont souvent de véritables plaies qui nécessitent parfois plusieurs essais afin de repenser sa stratégie.

Supports : PS4, Switch, PC  
Genre : RPG  
Langue : Japonais, anglais  
Joueur : 1  
Prix : 30€  
Dev. : Square Enix/Studio Reel

### NOTREAVIS

Ruagueux et avare en explications, le dernier volet de la série *SaGa* peine à dévoluer sa richesse, pourtant bien réelle. Mu par une liberté quasi totale, autant dans l'exploration que dans la gestion des personnages ou son système de combat malin, le jeu favorise autant le joueur qu'il le perd dans une radicalité trop poussée. Un univers atypique à découvrir... en connaissance de cause.

Pierre Mougein

# 13

Wattam

## FAMILLE NOMBREUSE

Après avoir roulé sa bosse et son *Katamari Damacy* dans tous les sens, Keita Takahashi nous propose un projet de moindre ampleur, mais tout aussi curieux et coloré.

**S**orti sur PC et PlayStation 4, *Wattam* se place dans la catégorie des jeux-concept, dans lesquelles une idée simple suffit généralement à faire le bonheur de l'acheteur, et ce pour quelques heures tout au plus. Dans le (nouveau) monde coloré imaginé par Takahashi, on œuvre pour libérer et débloquer une myriade de personnages jouables à partir de rien ou pas grand-chose, puisque l'on démarre avec un « mairre » au chapeau melon qui cache une bombe surprise qui amuse beaucoup la galerie. Au fil d'une progression simple mais qui réserve quelques énigmes souvent axées sur l'observation, de nouveaux

personnages naissent, tombent du ciel ou sortent de terre : à chaque fois c'est un objet, un organe ou un être vivant doté de bras, d'une bouille adorable et parfois d'une capacité propre. Pas toujours clairement indiqués, les objectifs se laissent deviner grâce à un design soigné et c'est sans difficulté que l'on comprend qu'il fait quoi, qu'une ronde ou une pyramide pas vraiment humaine

se forme. Pas forcément très agiles, ces héros bariolés subissent facilement les lois d'une physique lunaire mais jamais très pénalisante, l'échec (ou pire, la mort) n'étant pas au programme. S'il faut parfois lutter avec une caméra pas très



réactive ou un changement de personnage qui hésite un peu, on ne reste donc pas bloqué bien longtemps sur un défi ou un autre. D'où, inévitablement, une durée de vie qui ne s'étendra sans doute pas au-delà des trois heures, un peu plus pour débloquer les derniers membres du casting. Ce n'est ici pas une mauvaise chose, tant un séjour prolongé aurait pu provoquer quelques bâillements. L'espace de ces quelques dizaines de minutes, *Wattam* opère avec un charme fou à coups de

modélisations truculentes, de rires d'enfants et de cascades de gags visuels. Entre deux activités dirigées, on prend un malin plaisir à grimper sur tout et n'importe quoi, à échanger son chapeau avec une fleur, à tout avaler avec un arbre gourmand ou à recycler tout ce qui peut l'être dans une cuvette sur pattes. Inutile de préciser qu'on n'a joué à rien d'aussi gentil, mignon et positif depuis des lustres, et qu'une cure même homéopathique de *Wattam* vous guérira sans doute de tous les maux vidéoludiques accumulés ces derniers mois.



❶ Faire une ronde, même entre des crottes et une cuvette, n'est l'affaire que de quelques dizaines de secondes.

❷ Cette quille vous demande de monter une pyramide « humaine » au moins aussi haute qu'elle, peu importe comment.

❸ La solution de chaque puzzle est souvent élémentaire (ici, l'oignon qui fait pleurer), et malheureusement souvent unique.



Supports : PC, PS4

Genre : Nawak

Prix : 16 €

Langue : Français

Nb de joueurs : 1 à 2

Développeur : Funomena

## NOTREAVIS

Trop mignon et gratuitement fourtrouque pour être ignoré, *Wattam* porte ostensiblement la marque de son créateur. La partie jeu n'est pas inattaquable et les tâches certes amusantes se répètent vite, mais l'affaire a le bon goût de ne pas s'éterniser. Et, surtout, l'ambiance et la bonne humeur qui s'en dégagent vous assurent quelques vrais sourires, et une journée plus ensoleillée.

Thomas Huguet

15



# Tokyo Mirage Sessions #FE Encore

## UN RPG MÉCONNU

On le pensait condamné à l'oubli, mais le sympathique et trop méconnu *Tokyo Mirage Sessions #FE* s'offre un rappel sur Switch dans un portage enrichi, très justement sous-titré *Encore*.

**M**algré l'impopularité de la Wii U, ses gros jeux ont globalement connu une belle carrière, à une exception près : *Tokyo Mirage Sessions #FE*, un RPG mêlant vaguement les univers de *Shin Megami Tensei* et *Fire Emblem* et prenant place dans le show-business japonais. Le voir débarquer sur Switch en ce début d'année, qui plus est traduit pour la première fois en français, constitue donc un joli cadeau de Nintendo à tous ceux qui seraient passés à côté. En effet, malgré une technique un peu vieillotte et une mise en scène sans ambition, cette collaboration entre Atlus et le constructeur japonais

est d'une efficacité redoutable. Que ce soit dans le déroulement, les combats ou les thématiques abordées, le jeu vise juste.

L'alternance entre les quêtes qui font progresser les carrières des héros (qui sont apprentis chanteurs, comédiens, etc.) et les donjons inquiétants situés dans une dimension parallèle fonctionne parfaitement. Les combats,

qui demandent d'exploiter les faiblesses ennemies pour déclencher des enchaînements en équipe (les « sessions »), disposent de ce petit soupçon de stratégie qui captive. Enfin, le regard posé sur l'industrie du divertissement japonais se veut assez critique malgré

Très accrocheur  
L'univers atypique  
Traduit en français !

Mieux vaut être un peu otaku  
Techniquement daté  
Parfois débile à en pleurer



un ésotérisme et un côté parodique que d'aucuns jugeront rocambolesque. On ne retrouve certes pas la finesse ou l'ampleur d'un *Persona*, mais pour une production somme toute modeste, les développeurs ont fait du bon boulot.

### QUELQUES BONUS TRACKS

Qui dit rappel, ou « encore » en anglais, dit que le spectacle joue les prolongations. Outre la traduction déjà évoquée, cette version Switch embarque donc quelques friandises inédites, à commencer par

les DLC de la version Wii U qui ne sont autres que trois donjons permettant de grinder. Des tenues supplémentaires ainsi que de nouveaux alliés en combat (Maiko, Tiki et Barry) sont également de la partie. De nouvelles chansons garnissent la bande-son. Enfin, un donjon entièrement nouveau (le Domaine des Rêves) et la possibilité de zapper les animations de combats pour accélérer le rythme complètent ce portage qui, sans être inoubliable, mérite définitivement le coup d'œil pour quiconque a l'âme un peu otaku.



❖ Les murs invisibles, les PNJ monochromes, la raideur des animations et les textures sommaires font datés.

❖ Le mode Quick Session introduit dans ce portage permet aux combats de gagner énormément en rythme.

❖ De nombreuses scènes en dessin animé ponctuent brillamment la progression.



Support : Switch  
Genre : RPG  
Prix : 60 €  
Langue : Français  
Nb de joueurs : 1  
Développeur : Atlus

### NOTREAVIS

Son manque d'ambition manifeste fait que *Tokyo Mirage Sessions #FE Encore* ne peut pas être considéré comme un jeu du calibre de *Persona*, son cousin avec qui il partage nombre de similitudes. Néanmoins, tout ce qu'il propose est tellement bien fait, cohérent et juste que quiconque accroche à son univers, à la fois parodique et sérieux dans le milieu du divertissement japonais, finira happé par l'aventure.

Hung Nguyen

16

## Space Grunts 2

## LE DECK DE L'ESPACE

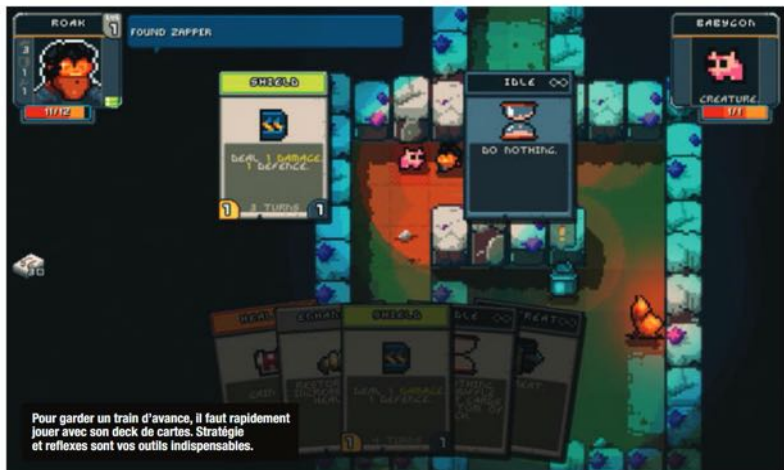
Dans ce tactical et *Rogue*-like spatial particulièrement accrocheur, il faut user de ses meilleurs réflexes pour ne pas perdre la face dans ces donjons remplis de monstres en tout genre. Construire le meilleur deck possible est indispensable pour progresser.

**S**i vous avez joué au premier du nom, vous ne serez pas dépaycé avec *Space Grunts 2*. Le titre mêle Tactical au tour par tour, combat de cartes et *Rogue*-like. Particularité, on ne vous demande pas d'enchaîner des actions pour terrasser les ennemis, mais bien de gérer votre deck. Chaque mouvement que vous effectuez offre aussi un tour aux

ennemis. Avec les cartes, il convient de faire rapidement le meilleur des choix pour ne pas laisser de l'avance aux monstres qui grouillent dans les donjons. Cela demande un brin de stratégie et pas mal de réflexes. Les batailles, particulièrement énergiques, ne durent pas trop longtemps afin de ne pas perdre le rythme dynamique du jeu. Pour

obtenir les meilleures cartes, il faut bien explorer les moindres recoins des niveaux et chercher certains endroits cachés. Et si certaines cartes ne vous plaisent pas, vous n'avez qu'à les laisser derrière vous ! C'est bien le but du jeu après tout : construire le meilleur deck possibles. La grande variété des ennemis, drôles d'aliens et autres robots qui demandent pour chacun

une approche spécifique, rend les parties assez uniques en leur genre. D'autant plus que les niveaux sont générés aléatoirement. Le plaisir de jeu est ainsi sans cesse renouvelé. Côté ambiance, nous ne pouvons lui retirer que la magie opère : du pixel art et des animations aux petits oignons ainsi qu'une bande-son qui dénote... Difficile de résister ! Voilà un jeu qui devrait ravir les plus nostalgiques d'entre nous. En plus de cela, Orange Pixel n'a pas lésiné sur l'humour comme technique d'accroche.



Supports : iOS / Android  
Genre : *Rogue-like* / Jeu de cartes  
Prix : 4,49 € / 4,79 €

## NOTREAVIS

L'envie de récupérer de nouveaux objets et le système de cartes apportent une si grande satisfaction que le jeu devient très vite addictif ! Et puis grâce à la génération procédurale des niveaux, le risque de s'ennuyer est faible.

Camille Suard

16

## Song of Bloom

## UNE HISTOIRE EN MORCEAUX

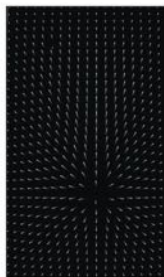
Si vous avez aimé *Supertype* ou encore *see/saw*, vous serez ravi d'apprendre que leur papa a pondu un tout nouveau jeu mobile. Avec *Song of Bloom*, nous avons encore affaire à un drôle de spécimen. C'est simple, ce puzzle-game ne ressemble à aucun autre. Chaque tableau poursuit sa propre logique. Ingénieux, vous ne vous retrouverez jamais à effectuer deux fois la même méthode pour débloquer un puzzle. Pour résoudre ces casse-tête, il faut réussir à voir au-delà. Chaque nouvelle pièce épouse une esthétique particulière et peut être appréhendée comme une douce manière de raconter notre monde. Oui, il y a quelque chose de l'ordre du poétique dans *Song of Bloom*. La réalisation a reçu un soin tout particulier, qu'il s'agisse des graphismes, du son ou des animations.

Support : iOS  
Genre : Puzzle-game  
Prix : 2,29 €

## NOTREAVIS

Des puzzles intelligemment menés et sublimés par une direction artistique sans pareil. Le titre et son gameplay sont très bien pensés pour la plate-forme mobile. Un petit bijou à ne pas manquer !

19







## House of Da Vinci 2 ROOM-LIKE

Un peu dans l'esprit de l'excellente série de puzzle-games *Room*, *House of Da Vinci 2* vous invite à résoudre des énigmes bien huilées dans un environnement emprunt de mystère. Nous retrouvons le même goût pour les effets sonores, le système d'indices ou encore l'Oculus Perpetua. Cependant, le titre s'attarde un peu plus sur l'exploration. Les zones à découvrir sont plus grandes et regorgent de nombreux puzzles. Une partie des gadgets et mécanismes présents font référence aux inventions révolutionnaires de De Vinci lui-même. Un petit voyage à l'époque fastueuse de la Renaissance qui ne manquera pas de vous faire réfléchir. Le titre est pour le moment disponible qu'en anglais et sous iOS mais cela devrait changer dans les semaines à venir.

Support : iOS  
Genre : Puzzle-game  
Prix : 5,49 €

### NOTREAVIS

Les énigmes font preuve d'assez de complexité pour faire durer le plaisir — ou le supplice. L'ambiance se montre réussie mais il faut avouer que le titre n'offre peut-être pas toute l'intuitivité présente sur les jeux *Room*.

Camille Suard

16



## 1000 days to escape COURAGE, FUYONS !

La vie sur Terre s'essouffle et bientôt, elle disparaîtra, la faute aux changements climatiques causés par l'activité humaine. En tant que dirigeant d'une grande entreprise, vous devez mettre en œuvre un programme spatial d'une ampleur inédite pour sauver un maximum de vies. Pour commencer, il convient de trouver une nouvelle planète habitable et l'explorer pour prendre la température. Il faut que l'ensemble des conditions de la vie humaine soient réunies pour obtenir un ticket gagnant. Et puis, si vie extraterrestre il y a, à vous de voir si vous êtes d'humeur à coopérer ou non. En parallèle de cette quête, vous améliorez votre base, développez de nouvelles technologies et récoltez des points scientifiques.

Supports : iOS / Android  
Genre : Simulation  
Prix : 0,99 € / 0,59 €

### NOTREAVIS

La conquête spatiale, existe-t-il un plus grand rêve pour l'humanité ? Gérer les transports de gens vers d'autres planètes est plaisant mais peut vite devenir rébarbatif. La narration par l'absurde apporte un petit plus.

Camille Suard

15



## L'Étoile Poly : Histoire de Prince LE PETIT PRINCE

Nous sommes nombreux à avoir grandi et appris à lire avec *Le Petit Prince* de Saint Exupéry. Le jeu *L'Étoile Poly* semble largement s'inspirer de ce dernier. Nous suivons un très doux et beau voyage en compagnie d'un garçon qui a atterri malencontreusement dans un vaste désert. S'ensuit alors plusieurs histoires entrecoupées de puzzles 3D astucieux. Faciles à prendre en main, ces mini-jeux doivent être tournés et retournés pour recoller les fragments et reconstruire les images. Autour de ces mystères, des bâtiments et des animaux sont à collecter. En écoutant les récits des différentes étoiles, vous complétez un peu plus votre propre planète. Les images sont vraiment très jolies et les musiques ont un effet apaisant.

Support : Android  
Genre : Puzzle-game  
Prix : Gratuit (pubs, achats in-app)

### NOTREAVIS

Vous souvenez-vous de ce classique de votre enfance ? *L'Étoile Poly* est comme un joli conte, un refuge pour oublier tout le stress qui nous entoure. Les puzzles ne sont pas bien compliqués mais décorer ces petites planètes met du baume au cœur.

Camille Suard

14



## Grève en Macronie FEREZ-VOUS MIEUX ?

Dans *Grève en Macronie*, vous incarnez Emmanuel Macron et son gouvernement n'ayant pour autre but de faire appliquer la fameuse réforme des retraites. Cette dernière se montre impopulaire chez le peuple et les syndicats. S'entame alors un véritable bras de fer entre les grévistes et l'Élysée. À la manière d'un *Reigns*, vous allez compromis et fermeté et jouez l'équilibriste pour calmer la rue et éviter la grève générale. En fonction de vos décisions, vous vous rapprochez ou vous éloignez de l'acceptation de la réforme. Prenez garde aussi aux jauges du maintien de l'ordre et du niveau de protestation pour maintenir le pouvoir. *Grève en Macronie* se joue sur navigateur et il se trouve particulièrement bien adapté sur smartphone.

Support : Navigateur web  
Genre : Stratégie  
Prix : Gratuit

### NOTREAVIS

Qu'importe votre avis sur la réforme des retraites, cette petite expérience ludique vise à dédramatiser la situation. Gratuit, il vous amusera quelques minutes mais attention, passer de force votre loi n'aura rien de facile.

Camille Suard

15



# RESIDENT EVIL

## LA MORT LUI VA SI BIEN

Les zombies, les survivants, les multinationales qui développent des virus mortels... tout ça c'est devenu plutôt banal. Il n'y a bien que *Resident Evil* pour avoir su nous vendre du rêve (et aussi beaucoup de cauchemars) avec un matériau aussi classique. Et la série n'a pas que ce mérite. On parle quand même d'un monument qui a démocratisé le Survival Horror et qui a su se renouveler année après année. Préparez-vous à suivre les traces de Chris, Léon, Claire, Jill et les autres dans des aventures où le plaisir n'est jamais très loin du malaise. *Christophe Öttl*





❶ Histoire de faire du fan-service, un des scénarios de *Resident Evil 6* met avant Sherry Birkin, la petite fille de *Resident Evil 2* et Jake Muller, fils d'Albert Wesker.

❷ Voici un petit aperçu de la mouche géante qui sert de boss final à Leon dans *Resident Evil 6*.



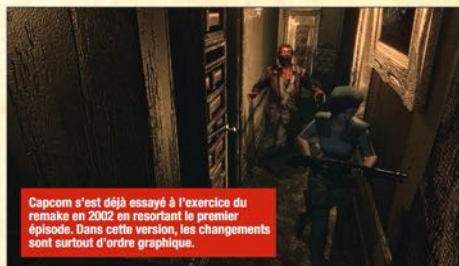
la courte cinématique d'ouverture de porte, un élément récupéré tel quel par les créateurs du jeu. *Sweet Home* est une caverne d'Ali Baba pour faire un jeu d'horreur, mais il apparaît rapidement que la création autrement plus ambitieuse confiée à Mikami ne pourra être développée sur NES, pas plus qu'elle ne pourra l'être sur Super Nintendo. Et pourtant ce n'est pas faute d'avoir essayé d'en faire un *Doom*-like pour coller avec les productions de l'époque. Le projet vise maintenant la 3D et cherche moult inspirations pour évoluer. Et cela tombe bien puisque les idées issues d'autres productions, ce n'est pas ce qui manque dans l'histoire de *Resident Evil*. Dans la genèse du premier titre, il apparaît clairement que Mikami est allé piocher du côté du cinéma d'horreur américain, les films de George Romero arrivant en tête des inspirations. Le lien que le premier épisode de la saga partage avec le septième art va beaucoup plus loin, au point d'en faire naître

l'une des plus grandes dérives dans l'histoire de la saga : son introduction filmée avec de vrais acteurs, tous plus mauvais les uns que les autres. S'il fallait encore citer une référence de *Resident Evil*, ça serait évidemment *Alone in the Dark* (1992). Cette petite fierté française n'était officiellement pas connue de Mikami au moment du développement du premier opus, mais comment ne pas faire le parallèle. Les similitudes dans le système (alambiqué) de caméra sont pourtant évidentes. De même, on retrouve dans les deux jeux des séquences très ressemblantes, en particulier une certaine scène avec une fenêtre et des chiens... Bref, il est fort probable que Capcom ait pioché là dedans aussi pour ajouter de la consistance à un

Il était une fois Racoon City, petit ville américaine tranquille située dans les montagnes Arklay. L'air y était pur et les gens joyeux jusqu'à ce qu'un petit accident pharmacologique donne aux habitants cette drôle d'idée de continuer à remuer une fois mort. Bien sûr, notre scénario catastrophe anticipe bien des choses sur la singulière histoire de la création de *Resident Evil*. En 1993, quand Tokuro Fujiwara et son protégé Shinji Mikami commencent à réfléchir aux balbutiements de la série, ils sont encore loin de coucher sur papier le scénario mentionné ci-dessus. À l'époque, on pense seulement à faire un jeu d'horreur et c'est déjà pas mal. Fujiwara a la matière première dans un carton de chez

Capcom. Un jeu plutôt obscur (dans tous les sens du terme) qui s'appelle *Sweet Home* (1989) et qui est aux yeux du producteur un brouillon. Un jeu incomplet qui ne demande qu'à être retravaillé et transcendé en quelque chose de plus intense, c'est précisément la démarche des employés japonais. Il faut dire que *Sweet Home* a du potentiel mais il est clairement limité par son temps. L'affichage se fait dans une 2D en vue du dessus, le bruitage est minimaliste, le sentiment de claustrophobie ne marche tout simplement pas. Pourtant les idées sont là et elles sont nombreuses. Beaucoup d'éléments cultes que nous attribuons de nos jours à *Resident Evil* viennent en fait de *Sweet Home*. L'exemple le plus connu est

**“Resident Evil n'épargne rien aux joueurs faisant de ses frères protagonistes des proies faciles à terrifier.”**



Capcom s'est déjà essayé à l'exercice du remake en 2002 en resortant le premier épisode. Dans cette version, les changements sont surtout d'ordre graphique.



## 10 JEUX POUR BIEN FLIPPER !

### RESIDENT EVIL

Supports : PS, PC, Saturn / Sortie : 1996  
La première pierre à l'édifice de l'horreur est la plus grande. Ce jeu parvient à établir les codes du Survival Horror et à le démocratiser, Chapeau l'artiste !

### RESIDENT EVIL 2

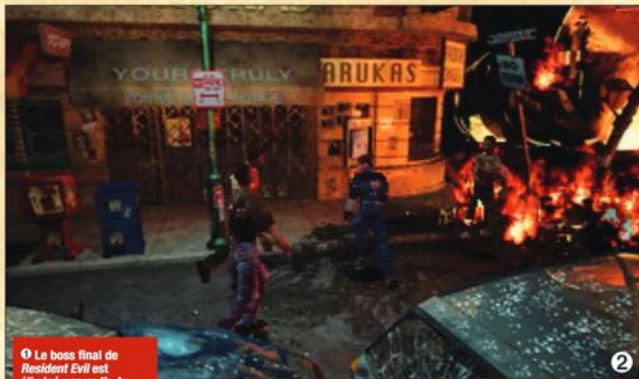
Supports : PS, PC, N64, Dreamcast  
Sortie : 1998  
Leon et Claire reprennent la formule de Chris et Jill avec la même efficacité. L'emballage est amélioré pour paraître moins kitsch que l'original et il ne nous en faut pas plus pour nous rendre heureux.



1

### RESIDENT EVIL 3 : NEMESIS

Supports : PS, PC, Dreamcast / Sortie : 1999  
Avec son Nemesis très agressif qui nous colle aux baskets et son scénario de menace nucléaire, Capcom prend déjà quelques libertés. Le rythme s'en voit changé et annonce des virages à venir.



2

Le boss final de Resident Evil est éliminé par un tir de lance-roquette. Cette méthode peu orthodoxe sera reprise dans la plupart des titres.

Les premières minutes de Resident Evil 2 se déroulent dans la rue, en pleine invasion de zombies. On aurait aimé que cela dure plus longtemps.

### RESIDENT EVIL : CODE VERONICA

Supports : Dreamcast, PS2 / Sortie : 2000  
Scénaristiquement parlant, les développeurs se permettent de plus en plus de choses, quitte à ce que cela soit un peu exagéré. Par ailleurs, une certaine lassitude commence à s'installer vis-à-vis du Survival Horror.



### RESIDENT EVIL ZERO

Support : GameCube / Sortie : 2002  
Dernier épisode de la série à afficher fièrement ses caméras fixes et à nous faire vivre une aventure limitée par les contrôles atroces de la série. Cela dit, peut-on encore parler de Survival Horror quand notre protagoniste est accompagné d'une LA ?

## DÉVELOPPEMENTS TORTURÉS

Si le développement de Resident Evil premier du nom a été un peu long, il s'est déroulé de la plus belle des façons contrairement à d'autres opus. Resident Evil 2 est le premier à avoir connu le chaos. La première version du jeu a en effet été développée à hauteur de 85% avant d'être abandonnée quasiment intégralement. Aujourd'hui, elle est connue comme Resident Evil 1.5 et possédait entre autres des décors très différents, ainsi qu'une certaine Elza Walker tenant le rôle du personnage féminin à la place de Claire Redfield. Code Veronica, pour sa part, est né de la tentative infructueuse de faire un portage de Resident Evil 2 sur Saturn. De cet échec naquit le jeu qui aurait dû être la véritable suite de Resident Evil 2, à la place de Resident Evil 3 : Nemesis. L'histoire est à peu près semblable pour Resident Evil Zero qui devait être la base un projet exclusif à la Nintendo 64. La trame du jeu est restée la même du début à la fin du projet mais celui-ci a dû être annulé en cours de route pour basculer sur la nouvelle console de Nintendo, la GameCube. Resident Evil 4 resta le plus tourmenté de tous. Le jeu compte pas moins de quatre projets différents, dont trois présentés au public, qui ont tous été annulés avant qu'une cinquième version ne vienne sauver le jeu en perdition.





## “Resident Evil 7 parvient à maintenir une pression constante à la fois étouffante et envoi-rante.”

1 Le look du commissariat de *Resident Evil 2* ne manque pas de nous rappeler le manoir du premier.

2 Si vous voulez savoir si votre cœur est suffisamment solide, il suffit de jouer à *RE7* avec un casque VR sur la tête.

3 Depuis *RE2*, des modes alternatifs sont disponibles une fois le jeu terminé. Le mode Mercenaires de *RE4* fut l'un des plus populaires dans cette catégorie.

4 Plus d'action veut également dire plus de mouvements. Dans *Resident Evil 3*, Jill peut effectuer des demi-tours et esquiver certaines attaques.



Survival Horror. Si l'origine de ce genre peut être attribuée aux jeux précédemment cités, c'est le titre de Mikami qui démocratisa ce style et qui par la suite sera lui-même l'inspiration d'autres productions. Le succès de *Resident Evil* est d'ailleurs intimement lié à la nature du genre qui, pour l'époque, est relativement nouveau. Nous parlons quand même d'un titre où vos héros, Chris et Jill, sont absolument inaptes au combat tant la prise en main est lourde. Un jeu qui a opté pour une caméra fixe qui nous force à nous triturer le cerveau pour savoir dans quel sens

pousser le joystick afin d'avancer. Il va même jusqu'à nous faire fouiller un édifice grouillant de bestioles en limitant au maximum le nombre de balles, de soins et même de sauvegardes à notre disposition. Par ses lacunes volontaires, *Resident Evil* n'épargne rien aux joueurs faisant de ses frères protagonistes des proies faciles à terrifier avec quelques bruits de zombies. Les efforts faits sur la bande-son, pourtant minimaliste, et la mise en scène sont remarquables de ce côté-là. Les angles de caméra, les placements des ennemis, le level design volontairement étouffant... tout semble fait pour créer chez le joueur des chocs dont il se rappellera bien longtemps après avoir fini le jeu. À cet égard, on ne peut que mentionner les séquences cultes qui ont dû provoquer plus d'un arrêt cardiaque à l'époque. On pense naturellement aux chiens zombies qui brisent une vitre dans un couloir anodin avant de nous courser ou bien à la première rencontre avec des ennemis plus complexes, comme les lickers ou les hunters. Pour Capcom ce premier exercice est réussi haut la main, *Resident*

### RESIDENT EVIL 4

Supports : GameCube, PS2 / Sortie : 2005  
L'arrivée d'un *Resident Evil* entièrement tourné vers l'action est une claque monumentale en plus d'être une grande réussite. Plus agréable à prendre en main et plus nerveux, il est une bonne surprise et un grand jeu de 2005.



### RESIDENT EVIL 5

Supports : PS3, 360, PC / Sortie : 2009  
Capcom maintient le cap vers de l'action pure. Le problème est que le jeu en fait des caisses, et elles pèsent parfois lourd sur la qualité de l'aventure.



### RESIDENT EVIL 6

Supports : PS3, 360, PC / Sortie : 2012  
Cet opus avait un certain potentiel qui a été un peu gâché par des exagérations assez ridicules. L'histoire et les personnages passent au second plan pour laisser le champ libre à des combats et une direction artistique qui sont juste too much.



### RESIDENT EVIL 7

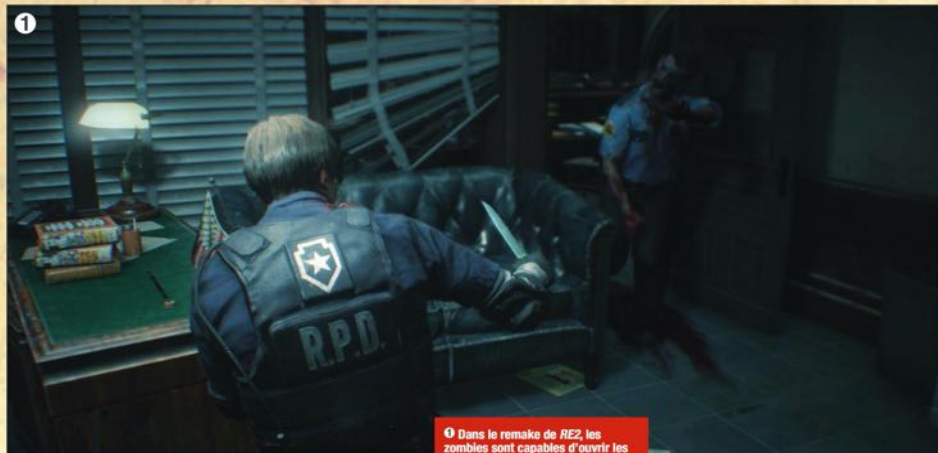
Supports : PC, PS4, One / Sortie : 2017  
L'heure de la renaissance du Survival Horror a sonné. *RE7* se rapproche énormément des sensations produites par les premiers épisodes de la saga, mais il parvient avec ses propres codes qu'il est obligé d'inventer à nouveau.



### RESIDENT EVIL 2 REMAKE

Supports : PC, PS4, One / Sortie : 2019  
Réussir à rebondir avec (encore) une nouvelle recette, c'est une chose. Parvenir à transcender un titre vieux de plus de 20 ans, ça en est une autre. *RE2 Remake* parvient à faire tout cela et respecte en plus le matériau de base, du pur génie.





❶ Dans le remake de RE2, les zombies sont capables d'ouvrir les portes et de passer par les fenêtres. Adieu la tranquillité d'esprit avec ça.

❷ Le Némésis a la particularité de suivre le joueur de zone en zone, et cela jusqu'à la fin du jeu.

❸ Chronologiquement, les événements de *Resident Evil 0* sont les tout premiers de la saga.



## “Le rôle principal de *Resident Evil 2* est en fait de corriger les rares bavures commises par son prédécesseur.”

Évidemment instantanément un must-have des années 90. Le défi du deuxième opus paraît pour le coup être une brouille vu la puissance de la formule concoctée par ses créateurs.

### ZOMBIEASY

On ne vous apprendra rien en disant qu'effectivement, *Resident Evil 2* (1998) est un autre beau succès de la série. En même temps nous sommes face au cas typique de la suite qui se contente de faire pareil en mieux, et c'est à peu près tout ce qu'on lui demande. La prise de risque est pour sa part vraiment minime. On troque par exemple les pérégrinations de Chris et Jill pour celle de deux nouveaux personnages, Leon et Claire. Le rôle principal de *Resident Evil 2*

est en fait de corriger les rares bavures commises par son prédécesseur. Cette suite est pour le coup un peu moins kitsch. Elle bénéficie notamment de meilleurs doublages, même si ce n'est pas encore la panacée. Du reste, on retrouve la même structure avec un commissariat gothique à la place de ce bon vieux manoir, de quoi retrouver des sensations finalement très familières. L'histoire est à peu près la même pour *Resident Evil 3 : Nemesis* (1999). On retrouve à cette occasion le visage connue de Jill Valentine et un gameplay que l'on commence sérieusement à maîtriser. Ceci dit, la présence de l'amas de chair qui donne son nom au jeu est évidemment une subtilité qui change la donne. Là où les précédents épisodes étaient

essentiellement composés de moment de tensions, *Nemesis* fait parler la poudre et le lance-roquette dont il est équipé pour apporter une forte dose

d'action à ce que nous connaissons. Pas assez pour dénaturer *Resident Evil 3* mais juste assez pour donner des indices sur la transition à venir, celle qui sème la discorde parmi les puristes.

### CAPCOM EN ROUE LIBRE

Il est intéressant de voir qu'en parallèle des premiers signes d'une action plus intense, c'est du côté



RE : Code Veronica est le premier jeu de la série à abandonner les décors en image pré-rendues au profit d'authentiques paysages 3D.





## DE L'HORREUR, MAIS PAS QUE...

La saga s'est surtout fait connaître pour son rôle dans le genre du Survival Horror, mais nombre de spins-off appartiennent à des genres bien différents. Des titres comme *Resident Evil : Dead Aim* (2003) ou *Resident Evil : Survivor* (2000) utilisaient d'ailleurs des vues FPS et TPS bien avant la sortie de *Resident Evil 4* et 7. Tous les spins-off ne sont pas incroyables mais s'il y en a deux que nous pouvons vous conseiller, c'est certainement *Resident Evil : Revelations* et sa suite (2013 et 2015). Malgré leur modestie, ces jeux parviennent à créer une formidable atmosphère qui n'a rien à envier aux épisodes canoniques... et rien que pour se replonger dans un « vrai » *Resident Evil*, cela vaut le coup.

du scénario que *Resident Evil* commence à prendre de nouvelles tournures pour le moins inattendues, quitte à briser l'atmosphère pourtant parfaite de l'invasion de zombies. Dès la fin de *Resident Evil 3 : Nemesis* il est par exemple question d'une frappe nucléaire ordonnée par le président américain pour endiguer la contagion de Raccoon City. Vous trouvez cela extrême ? *Resident Evil : Code Veronica* (2000) va plus loin en relatant les aventures de Claire Redfield capturée par Umbrella et emprisonnée sur une île au beau milieu de l'océan

Arctique. Nous sommes toujours dans le domaine du Survival Horror au niveau des mécaniques de jeu, mais à en juger par la qualité du titre et l'effacement progressif de l'horreur, on peut dire que l'heure de gloire du genre est passée pour la série. Loin d'être mauvais, *Code Veronica* marque simplement de bonnes idées et d'une mise en scène qui parvient à combler le passage de l'horreur au second plan. On pourrait dire la même chose de *Resident Evil Zero* (2002). Noyé au milieu de spins-off à l'intérêt variable, le titre se distingue par l'idée folle d'une coopération entre les deux personnages principaux. Hérésie ! Si la tentative est plutôt bonne et ouvre la voie à un nouveau gameplay, son application tue tout bonnement l'idée de Survival Horror. Capcom n'en n'est plus vraiment là de toute manière. À travers des scènes de plus en plus réalistes, l'éditeur

❶ *RE4* est non seulement l'occasion de revoir Leon, mais aussi Ada, un autre personnage important de *RE2*.

❷ Un second personnage fait rapidement son apparition dans le jeu. Il s'agit d'Ashley, la fille kidnappée du président américain qui justifie le scénario.



nous fait bien comprendre que le genre a fait son temps et qu'il faut le renouveler, quitte à prendre un nouveau départ dangereux.

## LA SURVIE, C'EST POUR LES FAIBLES

Et par dangereux, il faut comprendre « très éloigné » des bases de la saga. Cette violente bifurcation est marquée par *Resident Evil 4* (2005), probablement l'un des titres les plus importants de la série après le jeu original. Après un développement pénible dont les *Resident Evil* ont le secret (voir encadré), il est décidé d'assumer une bonne fois pour toutes les dérives identifiées dans les précédentes productions pour faire de ce nouvel opus un jeu d'action décomplexé. Changer de style veut dire tout reprendre depuis le début en termes de mécaniques. Adieu les caméras fixes, les personnages

❶ Les deux héros de *RE Zero* sont toujours ensemble mais leurs rôles sont complémentaires. C'est l'A. qui gère le second protagoniste.

❷ Dans le *RE2* de 2019, la course-poursuite qui s'engage avec le Tyrant dans le commissariat fait partie des moments les plus traumatisants du remake.

❸ Très en vogue à cette époque, *Resident Evil 4* est blâmé de QTE, y compris durant les cinématiques.

mous et les zombies intuitives. *Resident Evil 4* part sur un TPS beaucoup plus conventionnel, bien qu'une fois de plus capillotracté à bien des égards. Ainsi Leon devient une sorte de super filic capable de réaliser des performances dignes du Cirque du Soleil. Il croiera également sur son chemin des géants, moult créatures sordides, un château dont les sous-sol sont remplis de lave ou encore une base militaire insulaire... Bref, l'exagération semble être devenue





# SAGA RESIDENT EVIL

un point essentiel dans la série et ses suites feront bien pire. Au-delà de ça, force est de constater que la nouvelle donne fonctionne à merveille parce que ce jeu réussit à conserver l'esprit de la saga tout en se réinventant. Le style est au moins aussi intense que tout ce que la série a pu offrir par le passé sans compter que le titre est plein à craquer de séquences inspirées et de combat de boss dantesques, que demande le peuple ? Eh bien clairement pas de la surenchère. Si *Resident Evil 4* était une bonne surprise, insister dans cette voie n'a pas vraiment réussi à Capcom. *Resident Evil 5* (2009) n'a rien d'un ratage industriel mais il est le cas concret d'un jeu qui n'apporte pas grand-chose par rapport au titre de

base, si ce n'est de la coop'. Et pourtant, cet épisode tente le tout pour le tout afin de nous impressionner mais une fois encore, il y a une vague impression de too much qui se dégage du jeu, que ce soit du point de vue du character design, de l'histoire ou même des combats qui oscillent entre les affrontements de super-héros et les gunfights avec la milice locale. La palme du grand n'importe quoi revient cependant à *Resident Evil 6* (2012) qui est à nos yeux le moins bon titre de la série. Ce volet souffre des mêmes maux que son prédécesseur, en plus violents. Cela apparaît clairement d'entrée de jeu au moment de découvrir le casting de personnages qui pourrait faire

penser à un jeu « All-Star ». Amener tous les personnages que nous avons appris à aimer est une excellente chose, sauf que *Resident Evil 6* échoue dans le développement de leur personnalité. Pire encore, Capcom les fait un peu tourner au ridicule à cause d'une histoire pas franchement pertinente et qui part trop souvent dans tous les sens simplement pour être la plus impressionnante possible. Les combats de boss sont à ce titre également des cas d'école puisque Capcom n'a pas hésité à les rendre extrêmement longs, et par la même occasion



❶ Durant certaines séquences, Ashley accompagne Leon. Il faut faire attention à ce qu'il ne lui arrive rien dans ces moments-là, et ce n'est pas facile.

❷ Malgré sa carrure et son assurance de G.I. Joe, Chris Redfield n'est plus que l'ombre de lui-même dans *Resident Evil 5*... Et ça ne s'arrange pas par la suite.

❸ Il n'y a aucun zombie dans *RE4* mais le nombre de créatures cauchemardesques est assez impressionnant.

**“Le remake de *Resident Evil 3* devrait être un des grands moments de l'année 2020.”**







La plus grande intérêt de *RES* est de pouvoir jouer en coopération grâce au personnage de Sheva.



*Evil 2* de 2019 est immédiatement devenu une référence en matière de remake en parvenant à trouver l'équilibre parfait entre l'hommage et le renouveau. Force est de constater que nous ne nous attendions pas à retrouver le même feeling de vulnérabilité dans un jeu où la caméra est à l'épaule et où nos personnages sont quand même plus réactifs qu'à l'époque. Pour parvenir à un tel résultat, c'est tout un travail de mise en scène qu'il a fallu refaire et des règles de game design qu'il a fallu réécrire pour s'adapter à un public qui ne pourrait pas se relancer dans le jeu original tant son gameplay est devenu archaïque (il était déjà bien antique à sa sortie). Du comportement des zombies jusqu'au jeu de lumière en passant par les petites touches de modernité qu'il était nécessaire d'ajouter... On peut dire que *Resident Evil 2 Remake* a ouvert la voie à un nouveau genre au sein de sa saga. Et avec un talent pareil, inutile de préciser que le remake de *Resident Evil 3* devrait être un des grands moments de l'année 2020.

assommants. Ajouter à cela l'aspect parfaitement ridicule de certains d'entre eux, à tout hasard le boss final du premier scénario qui se transforme en félin armé d'un minigun avant de devenir une mouche géante, et vous obtenez les limites d'une formule qui avait donné d'excellents résultats sept ans plus tôt.

## TOUCHÉ PAR LA GRÂCE

*Resident Evil* étant une licence qui sait retomber sur ses pattes, Capcom nous a fait le plaisir de retourner aux fondamentaux pour l'épisode suivant, à savoir le Survival Horror. Revenir à ce style après une si longue absence a demandé pas mal de réflexion du côté des développeurs. Une opportunité pour eux d'intégrer des fonctionnalités depuis longtemps

révées, comme cette fameuse vue à la première personne. Les grandes lignes de *Resident Evil 7 : Biohazard* (2017) sont ainsi dessinées dès 2014 et déjà prometteuses. Le résultat final est à la hauteur des attentes. Mieux encore, malgré l'utilisation d'un nouveau genre de caméra, les créateurs du jeu parviennent à recréer un rythme et une atmosphère semblable à ceux qui avaient fait la gloire des premiers *Resident Evil*. Il est vrai que la première personne est un atout considérable dès qu'il s'agit d'apporter de l'immersion. Couplée à la discrétion qu'il est nécessaire de respecter pour ne pas avoir de problèmes avec les autochtones, *Resident Evil 7* parvient à maintenir une pression constante à la fois étouffante et enivrante. Cet

épisode a une chose en plus que ne proposait pas la licence dans les années 90 : une adaptation en VR qui repousse les limites de l'horreur dans des proportions encore jamais atteintes dans la saga. Pour la petite histoire, la vue FPS a été choisie bien avant que la VR ne soit adoptée. Aussi bon soit-il, *Resident Evil 7* n'est pas le véritable coup de maître de la saga. Cet honneur revient au dernier titre en date qui n'est autre que le remake de *Resident Evil 2*. Pour arriver à un résultat aussi adulé, la démarche n'a pas été la même. L'éditeur n'avait pas besoin d'un coup de génie pour le mettre en place, mais d'un travail de reconstitution à la fois respectueux du matériel d'origine, tout en restant moderne dans l'âme. Plus facile à dire qu'à faire, le *Resident*



Cette bande de joyeux lurons est la famille Baker, principaux antagonistes de *RE7* et cannibales de leur état.





1 Il est clair que ce format est idéal avec des jeux de course. Ici *F1 2019*.

2 Côté FPS, c'est aussi très impressionnant. Ici *Apex Legends*.

"Avoir deux écrans 16:9 en un, c'est quand même le pied."

## Acer Nitro EI491CRP Écran Ultrawide 49"

# VOIR LE JEU EN LARGE !

Ce mois-ci nous avons testé le Nitro Ultrawide 32:9, 49" signé Acer. Dans le gaming, ce type d'écran est aujourd'hui à la mode, reste à savoir si l'investissement vaut le coup.

Le monde du gaming PC ne cesse d'évoluer avec des cartes graphiques toujours plus puissantes, des processeurs toujours plus rapides, mais aussi avec des écrans toujours plus démesurés. Et justement, côté écrans, la mode est au 32:9. Mais est-ce que cela change vraiment les choses ? Avant d'aller plus loin, sachez que le 491CRP est un 49" qui cadence jusqu'à 144 Hz, via DP et 120 Hz en HDMI 2.0. Sa résolution est de 3840x1080 et, surtout, il possède la techno FreeSync2 pour éviter le tearing (les images qui se déchirent à l'écran). Son HDR (High Dynamic Range) est de 400,

ce qui est donc le minimum nécessaire pour offrir un HDR passable. Côté connectique, il propose 2 HDMI (1.4), une entrée HDMI (2.0) ainsi qu'un DP (1.2) et une sortie audio. Il est aussi équipé de petits haut-parleurs de 2x3 watts. Heureusement, vous avez sûrement un casque audio !

### ON JOUE ?

Dès le départ, nous avons été un peu déboussolés par cette taille d'écran tant nous n'avons pas l'habitude d'avoir quelque chose de si plat et de si large. Une fois passé cet écueil, avoir deux écrans 16:9 en un, c'est quand même le pied. Même sous

Windows, si vous utilisez votre ordi pour de la bureautique, c'est le top ! Mais ce qui nous intéresse ici, c'est le jeu. Nous avons donc démarré avec des simulations de course (*Dirt Rally 2.0*, *ACC*, *WRC8*, *F1 2019*). En effet, ce type d'écran convient parfaitement à l'expérience de course, d'autant que les jeux cités sont optimisés pour ce format. Évidemment, ce n'est pas du triple screens, mais la vision panoramique offre un réel plus. En ce qui concerne les FPS, avec par exemple *Apex Legends*, là encore l'écran Acer fait merveille. C'est fluide et super immersif. Comparé à un casque VR, l'immersion est moindre mais

la qualité visuelle reste bien supérieure. Dans la gamme 32:9, le 491CRP n'offre pas la résolution maximum possible mais il faut ensuite avoir également une carte graphique qui envoie derrière ! Avec notre GeForce 1080, nous n'avons constaté aucune perte et nous avons allègrement profité des 120 Hz. Reste que les joueurs PS4 vont être déçus puisque la machine de Sony ne gère pas ce format et là, par contre, ça fait tout bizarre de se retrouver en 16:9 !

Ce EI 491CRP n'est pas ce qui se fait de mieux dans le genre aujourd'hui.

En revanche, avec son prix très compétitif de 700€, il permet de vivre une expérience de jeu (sur PC) bien plus immersive qu'un écran dit classique et surtout, il ne vous oblige pas à passer à une 2080 Ti.

★★★★★  
Prix : 699,99 €





## Razer Blade 17

# ENFIN LA BONNE FORMULE

Un portable de joueur puissant, polyvalent ET élégant ? Vous ne rêvez pas.

**S**i le paramètre esthétique dépend des goûts de chacun, difficile de nier le charme et la relative discrétion du nouveau Blade, fin monolithe noir (avec une étonnante retenue au niveau des accents verts) au revêtement mat qui évite les excroissances et autres ouïes disgracieuses. En dehors du logo, impossible pour le quidam de deviner l'orientation gaming du laptop, et pourtant. Notre configuration ? Un i7 doublé d'une RTX 2070 MaxQ, 16GB de DDR4 et une dalle lumineuse en 1080p 144Hz – des variantes en 2060/2080 et écran 240Hz existent, alors que la version 4K 120Hz semble pour l'instant réservée aux Américains. Le résultat ingame est globalement excellent, même s'il ne faut pas s'attendre à pouvoir envoyer du ray tracing partout en dépassant (voire atteignant) les 60 fps, sans parler de 144. Parfaitement jouables en réglages élevés, les plus gros titres de 2018 peuvent nécessiter quelques compromis si la dernière technologie de NVIDIA est activée, mais rien

de surprenant, c'est pareil sur un desktop. Inévitable, le dégagement de chaleur qui résulte d'une grosse session est

bien évacué par le dessous et de petites ouvertures au niveau de la charnière. Côté bruit, en revanche, la moindre sollicitation

sérieuse se solde par un démarrage en trombe des ventilateurs, et par quelques regards et oreilles courroucées si vous n'êtes pas seul. Les possesseurs d'un laptop gaming le savent, on n'a rien sans rien.

Compact et pour une fois discret, ce TKL Razer a les meilleures touches de sa catégorie. ★★★★★

Prix : entre 2400 et 3500 €



## Logitech G915 Lightspeed

# LE FIN DU FIN

Pour son très haut de gamme, Logitech sort l'arme de séduction massive.

**C**omparable au très sympathique Vulcan de Roccato, ce G915 a pour argument immédiat un design nettement plus homogène et classique. Là où Roccato mélangeait un peu difficilement les teintes, Logitech utilise un noir plus conservateur, et donc plus passe partout. Assez large mais ultra fin, il fait montre d'une rigidité satisfaisante grâce à une plaque en alu brossée en façade, alors que le reste du corps est en plastique. Les touches low profile 6 – trois variantes au programme, avec les habituels simili blue / brown / red – sont montées sur des switches eux aussi rabotés en hauteur, pour un look franchement béton. Là

encore, c'est un peu mieux pensé que sur le Vulcan, qui proposait des switches classiques et un éclairage qui « fuyait » certes volontairement, mais pas toujours élégamment. Avec cinq touches de macro, des touches multimédia et une molette toujours pratique, la proposition est plus que complète. Côté confort, c'est convaincant :

malgré sa finesse, qui tranche avec celui du clavier gamer moyen, le G915 se comporte admirablement que ce soit en écriture ou en jeu, la connectivité Lightspeed propriétaire se montrant ultra efficace. L'autonomie varie quant à elle selon l'utilisation de l'éclairage RGB : selon Logitech, c'est entre 30 et 1200h sur une seule charge. On n'aura pas pu vérifier le second

chiffre, mais le premier est réel, et acceptable. Pour ceux qui tiqueraient sur la nécessité de charger les batteries de temps à autre, le G815 filaire est là.

Le prix paraît indécent, mais le design tue et la qualité est là. Ce n'est pas le cas partout !

★★★★★  
Prix : 250 €



# LA SÉLECTION

# VIDEO GAMER

## LE BEST OF MATOS ET JEUX

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

**RÉAGISSEZ !**  
Donnez vous aussi  
votre avis sur  
@VideoGamerMag

### FPS : DANS LE VISEUR

**Overwatch ★★★★★**

1



#### TOURNÉ VERS L'E-SPORT

Supports : PS4 - ONE - PC

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

#### L'avis de VIDEOGAMER

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



### 2 Borderlands 3 ★★★★★ DE LA BALLE !

Supports : PS4 - ONE - PC

Borderlands 3 était très attendu et nous ne sommes pas déçus. Digne successeur du deuxième volet, il améliore tous les compartiments pour toujours plus de fun, on valide !

#### L'avis de VIDEOGAMER

Gearbox a fait un excellent boulot, on vous conseille de vite acheter ce titre si ce n'est pas déjà fait !

### 3 Metro Exodus ★★★★★ SORTIE RÉUSSIE

Supports : PS4 - ONE - PC

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

#### L'avis de VIDEOGAMER

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

### 4 Rainbow Six Siege ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC



### 5 Battlefield V ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC

### 6 Star Wars Battlefront 2 ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC

### 7 Insurgency : Sandstorm ★★★★★

Supports : PS4 - PC - ONE



### 8 DOOM VFR ★★★★★

Supports : PS4 - PC

### 9 Quake Champions ★★★★★

Support : PC

### 10 Sniper Elite 4 ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC





## ACTION / AVENTURE : DÉCOUVERTE

### Red Dead Redemption 2 ★★★★★



#### LE BOSS DES BOSS !

Supports : PS4 - ONE

Le titre de Rockstar, attendu depuis des années par tous les joueurs de la planète, est enfin arrivé. Graphiquement sublime, surtout si vous jouez en 4K, RDR2 offre une expérience de jeu unique. Pour ceux d'entre vous qui ne seraient pas encore au courant, vous incarnez Arthur Morgan, un cowboy hors-la-loi dans l'Amérique de 1899.

#### L'avis de VIDEOGAMER

Même si l'on possède des lourdeurs techniques, on ne peut pas être un véritable gamer sans avoir essayé RDR 2. Nous avons une pensée pour les joueurs PC qui attendent encore. Quelle expérience !

### 2 God of War ★★★★★ PHÉNOMÉNAL !

Support : PS4

Le titre de Santa Monica écrase tout sur son passage.

Une réalisation fabuleuse, des personnages attachants, une histoire incroyable, un gameplay extraordinaire, bref un véritable chef-d'œuvre !

#### L'avis de VIDEOGAMER

Une fois God of War terminé vous vous demanderez, tout comme nous, comment un studio a-t-il pu réaliser un tel jeu.

### 3 Zelda : Breath of the Wild ★★★★★ LA SWITCH AU TOP !

Support : SWITCH

Nintendo reprend les codes de la concurrence mais les tord, les adapte, les sublime pour en faire un vrai jeu Nintendo d'aujourd'hui. Le nouveau Zelda est tout simplement magnifique !

#### L'avis de VIDEOGAMER

Il n'est pas impossible que la Switch nous ait proposé, dès sa naissance, un classique instantané.

### 4 Death Stranding ★★★★★

Support : PS4

### 5 Spider-Man ★★★★★

Supports : PS4

### 6 Assassin's Creed Odyssey ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC

### 7 Control ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC

### 8 Monster Hunter World ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC

### 9 Devil May Cry 5 ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC

### 10 Hellblade ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC (VR)

## PLATE-FORME : ALORS, ON SAUTE ?

### Super Mario Odyssey ★★★★★



#### MARIO SE LA PÊTE !

Support : SWITCH

Le moustachu le plus célèbre du jeu vidéo voyage d'un monde à l'autre à la recherche des lunes (oui, comme les étoiles) qui sauveront la princesse. Le scénario ne change pas mais les situations, elles, sont originales. Avec ce titre, Nintendo prouve encore une fois que le roi de la plate-forme, c'est lui.

#### L'avis de VIDEOGAMER

Sans forcer son talent, Nintendo s'offre le titre de meilleur jeu de plate-forme actuel. Mario fait du Mario, mais il le fait avec un talent tel qu'on ne peut que s'incliner. Et le contenu du jeu est gargantuesque.

### 2 Crash Bandicoot ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC - Switch

La 1<sup>re</sup> mascotte de la Play fait son retour dans une compil' d'anthologie.

#### L'avis de VIDEOGAMER

Ce n'est pas le remake du siècle, et les jeux ont vieilli, mais le fun est là !

### 3 Luigi's Mansion 3 ★★★★★

Support : Switch

Humour, réalisation aux petits oignons, une aventure à ne pas rater.

#### L'avis de VIDEOGAMER

L'un des meilleurs jeux de la Switch, un incontournable pour les fans de Big N.

### 4 Wonder Boy ★★★★★

Supports : PS4 - ONE - PC

Le studio a fait un boulot incroyable. Une magnifique cure de jouvence !

#### L'avis de VIDEOGAMER

Les mécaniques ont vieilli, le level design aussi, mais ce remake est excellent.

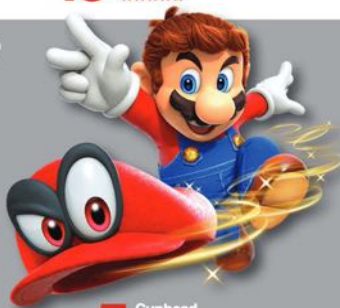
### 5 Cuphead ★★★★★

Supports : ONE - PC

Attention danger ! Cuphead est aussi beau que difficile, réservé aux gamers.

#### L'avis de VIDEOGAMER

Il a mis du temps à arriver, mais le jeu en valait la chandelle.



## CASQUES AUDIO : RESTEZ À L'ÉCOUTE

### HyperX Cloud Alpha S ★★★★★ LE BON ÉQUILIBRE

# 1

Le successeur du Cloud Alpha est incontournable. Compatible consoles (jack 3.5mm) et PC avec une rallonge USB contenant un DAC qui active le surround, l'Alpha S s'adapte à tout et propose un confort excellent, des basses renforcées et un rendu global parfait pour le jeu.

#### L'avis de VIDEOGAMER

Il n'est pas forcément très cher et propose une excellente qualité de son. La grosse évolution est qu'il offre une expérience de son surround 7.1.



### 2 Logitech G Pro X ★★★★★

Compatible : PS4 - PC - ONE

L'avis de VIDEOGAMER  
Un modèle polyvalent, confortable et solide. Le micro et ses effets sont excellents.

### 3 Razer Kraken 2019 ★★★★★

Compatible : PS4 - PC - ONE

L'avis de VIDEOGAMER  
Très confortable, fort en basses, polyvalent et pas trop cher : une valeur sûre.

### 4 Thrustmaster T.Racing Scuderia Ferrari ★★★★★

Compatible : PS4 - PC - ONE

L'avis de VIDEOGAMER  
Léger, sublime et performant, nous sommes tombés sous le charme.

### 5 Hyperx Cloud Alpha ★★★★★

Compatible : PS4 - PC - ONE

L'avis de VIDEOGAMER  
Solide et terriblement efficace, à ce prix-là, ça vaut le coup !



130 €

80 €

100 €

100 €

# VR : JE RÊVAIS D'UN AUTRE MONDE...



## 1 Tetris Effect

Support : PS4  
★★★★★  
Quel jeu ! Et pourtant, qui aurait pu croire qu'un Tetris allait nous retourner la tête en 2018 ? Personne si ce n'est les équipes de Enhance Games qui signent ici un tour de force plus que magistral. Vite on va acheter un PSVR.

### L'avis de VIDEOGAMER

Rien que pour ce jeu, vous avez l'ordre d'acheter un casque. Tout est dit !



## 2 Lone Echo

Support : PC  
★★★★★  
Laissez-vous tenter par cette aventure d'une dizaine d'heures dans l'espace et en apesanteur pour découvrir la puissance de la réalité virtuelle. Croyez-nous, le résultat est bluffant !

### L'avis de VIDEOGAMER

Excellent titre VR en anglais. Si vous n'êtes pas bilingue, ça se complique.



## 3 Asgard's Wrath

Supports : PC  
★★★★★  
Si vous aimez les RPG, nous vous conseillons ce titre qui allie une grande aventure digne d'un AAA et une maîtrise totale de la VR. Il n'est malheureusement disponible que sur PC et ça, c'est vraiment dommage.

### L'avis de VIDEOGAMER

N'hésitez pas une seule seconde, ce titre un chef-d'œuvre !



## 4 Resident Evil 7

Support : PS4  
★★★★★  
Un jeu d'aventure AAA en VR ça existe ? Oui, et pas n'importe lequel puisque RE 7 est là pour vous faire flipper et croyez-nous, ça fonctionne à merveille. Que les petits malins soient prévenus !

### L'avis de VIDEOGAMER

Même s'il date un peu, RE 7 en VR reste une expérience à vivre.

# JEUX INDÉS : OBJECTIF AAA



## 1 Dead Cells

Supports : PS4 - PC - ONE - SWITCH  
★★★★★  
Ce Metroidvania ultra nerveux est un de nos jeux de 2018, enfin terminé ! Ce « petit » jeu est une véritable perle de design, de rejouabilité, de direction artistique... Une claque disponible sur tous les supports.

### L'avis de VIDEOGAMER

On a beau mourir souvent, on y retourne à chaque fois.



## 2 Celeste

Supports : PS4 - PC - ONE - SWITCH  
★★★★★  
Le jeu indé par excellence ! Très difficile mais aussi très joli, doté d'un scénario qu'on ne trouve pas forcément chez ses concurrents, Celeste saura autant vous captiver que vous émerveiller.

### L'avis de VIDEOGAMER

L'aventure de l'héroïne est magnifique, le jeu est dur à souhait, du tout bon !



## 3 Nidhogg 2

Supports : PS4 - PC  
★★★★★  
Un jeu de duel (local ou en ligne) nerveux où chaque trépas laisse l'adversaire avancer de quelques mètres dans votre camp. Celui qui atteint le bout du chemin remporte le duel...

### L'avis de VIDEOGAMER

Un titre facile à jouer qui encourage les coups en traître et autres fourberies.



## 4 Subnautica

Supports : PS4 - PC - ONE  
★★★★★  
Subnautica a compris ce que l'on attend d'un jeu de survie. Le titre est une invitation à la découverte, qui nous place à mi-chemin entre l'émerveillement et l'angoisse.

### L'avis de VIDEOGAMER

Un concept génial, terrifiant, mais aussi apaisant. À essayer.

# MANETTES / SOURIS : GARDEZ LE CONTRÔLE

## Xbox Elite Controller ★★★★★

### 1 Y A PAS PHOTO !

Constructeur : Microsoft - PC-One

Certes, il n'est pas donné mais c'est le meilleur pad du marché. Si vous jouez sur PC ou ONE... Go !



130€

### L'avis de VIDEOGAMER

Très orienté Pro Gaming, ce pad est fait pour vous si vous avez les moyens et cherchez l'excellence.

## 2 Razer Wolverine Ultimate

Constructeur : Razer - PC-One

Grâce à ses gâchettes et boutons programmables, ce pad fait également office de référence.

180€

## 3 Nacon Pro Controller II

Constructeur : Nacon - PC-PS4

Moins haut de gamme, ce pad n'en reste pas moins un excellent choix.

110€

## Logitech G Pro Wireless ★★★★★

### 1 LA STAR DU MOMENT

Constructeur : Razer

Performante et légère, cette souris sans fil ambidextre a de quoi ravir n'importe quel joueur, même les pros.



149€

### L'avis de VIDEOGAMER

Discrète, précise et incroyablement légère, c'est la référence absolue du moment.

## 2 Razer Viper Ultimate

Constructeur : Razer

Encore plus légère que la G Pro. Super prise en main, station de charge très pratique, autonomie monstrueuse



149€

## 3 Rival 110

Constructeur : SteelSeries

Difficilement attaquable dans sa tranche de prix. Un classique.

40€



# RACING : GENTLEMEN, START YOUR ENGINE !

Assetto Corsa Competizione ★★★★★

1



## LA SIMULATION PURE ET DURE

Supports : PS4 - ONE - PC

La simulation la plus réaliste du marché avec iRacing. Assetto Corsa Competizione, c'est aussi le jeu officiel du Blancpain GT Series ce qui signifie que c'est au volant de GT3 que vous allez rouler. En revanche, ce n'est pas un titre à mettre entre toutes les mains car il est complexe. Toutefois, si vous cherchez le nec plus ultra pour les pilotes avertis, c'est lui !

### L'avis de VIDEOGAMER

Pour prendre du plaisir dans ce jeu, il faut comprendre toutes ses finesses que ce soit le système de rating comme le feeling de pilotage. Ensuite, c'est l'écclat !

2

WRC 8

Support : PS4 - ONE - PC

★★★★★

Très gros bond en avant pour WRC 8 qui fait enfin honneur à la licence. Les gars de KT Racing nous offrent une expérience de jeu et de pilotage de très haut vol.

### L'avis de VIDEOGAMER

Si vous aimez le rallye en solo, l'expérience WRC 8 est aujourd'hui la meilleure.

3

Dirt Rally 2.0

Supports : PS4-ONE-PC

★★★★★

Dirt Rally 2.0 reste la référence en matière de gameplay rallye. Si vous aimez la course au sens large du terme et relever de vrais défis, ce titre est fait pour vous !

### L'avis de VIDEOGAMER

Même les amoureux des jeux sur circuits ne pourront résister à Dirt Rally 2.0 tant le plaisir de piloter à la limite est présent.

4

F1 2019

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

Même si F1 2019 ne réinvente pas la roue, il fait clairement le job avec un mode Carrière évolué et des challenges à gogo. C'est aussi le jeu officiel, donc on valide !

### L'avis de VIDEOGAMER

On regrette toujours l'aspect un peu trop arcade du jeu mais il reste à ce jour le meilleur de la série avec l'arrivée des F2.

5

GT Sport

Support : PS4

★★★★★

Le titre de Polyphony qui faisait office de référence en termes de simulation change d'orientation pour nous proposer un jeu bien plus « grand public ». À vous de voir.

### L'avis de VIDEOGAMER

Oui, GT Sport a perdu de sa superbe. Néanmoins, il offre un challenge addictif pour tout amateur de jeux de course.

# JEUX COMPÉTITIFS : IL N'EN RESTERA QU'UN !

Fortnite ★★★★★

1

## LE NUMÉRO 1

Supports : PC - ONE - PS4 - Switch

En intégrant un mode « PUBG-like » gratuit à son titre, le studio de Fortnite a eu le nez creux. Efficace et multi plate-forme. La Battle Royale le plus joué aujourd'hui avec des tonnes de mises à jour et des compétitions énormes pour 2019 !

### L'avis de VIDEOGAMER

Cent joueurs, une map, un seul gagnant à la fin. Tout simple, et génial.

2

Apex Legends

Supports : PC - ONE - PS4

★★★★★

Sorti de nulle part, le FPS Battle Royale de Respawn surprend par sa finition et son jeu d'équipe. Le titre qui monte du moment !



3

PlayerUnknown's Battlegrounds

Supports : PC - ONE - PS4

★★★★★

PUBG fait sauter la banque. 20 millions de jeux vendus, un portage sur Xbox One, des copieurs partout... Il a imposé un genre, rien que ça !

# CLAVIERS : ET TU TAPES, TAPES, TAPES...

BlackWidow Elite ★★★★★

1

## QUALITÉ ET CONFORT

Constructeur : Razer

La dernière déclinaison du BlackWidow emprunte les touches media du Huntsman, et c'est plutôt réussi ! La disparition de la rangée de macros à gauche attristera sans doute les joueurs de MMO, mais on s'y fait bien. Côté switches, la stabilité est améliorée et le choix est laissé à l'acheteur pour plus ou moins de bruit et de retour tactile. Un port USB est présent.

### L'avis de VIDEOGAMER

Ce n'est pas donné, mais la qualité et le confort sont au rendez-vous.



180€

2

Logitech Pro X

Constructeur : Logitech

★★★★★

Un TKL simple et efficace, et dont on peut changer les switches.

149€

3

Roccat Sovra

Constructeur : Roccat

★★★★★

Grâce à son architecture, ce clavier est idéal pour jouer dans son canapé.

140€

4

Corsair Strafe

Constructeur : Corsair

★★★★★

Confort et contrôle sont les maîtres mots pour ce clavier mécanique.

100€

5

Kilm Domination

Constructeur : Kilm

★★★★★

Clavier mécanique d'entrée de gamme, il tient pourtant toutes ses promesses.

60€

# SURVIVAL - HORROR : CŒURS FRAGILES S'ABSTENIR

Resident Evil 2 (Remake) ★★★★★

1



## RETOUR À RACCOON CITY

Supports : PS4 - ONE - PC

Le survival du moment, c'est lui ! Avec son remake de *Resident Evil 2*, un jeu sorti en 1998, Capcom fait sauter la banque et rallume nos souvenirs de jeunesse. Les développeurs ont été forts, très forts : tout en modifiant les équilibres du jeu, ils ont réussi à préserver le feeling de l'époque.

Les aventures de Claire Redfield et Leon Kennedy à Raccoon City sont à la fois dans l'air du temps (réalisation new-gen, action façon TPS) et renvoie à un jeu vidéo d'une autre époque, où l'on devait courir 10 fois dans les mêmes couloirs pour trouver la clé ouvrant la boîte donnant la carte qui...

Et ainsi de suite. Les énigmes ont été rafraîchies mais sont toujours aussi décalées, le Tyrant fait toujours aussi peur, le commissariat est toujours aussi sinistre... Quel pied de replonger là-dedans !

### L'avis de VIDEOGAMER

Nous attendions un remake classique, un lissage pour nostalgiques, et voilà que Capcom réécrit totalement *Resident Evil 2* pour livrer une lecture à la fois moderne et respectueuse de l'original. Excellent !



2 The Evil Within 2

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

Après un premier épisode épatant, Tango adoucit la formule mais conserve le style posé par Shinji Mikami. Classique mais efficace.

### L'avis de VIDEOGAMER

Pas aussi original que son aîné, *The Evil Within 2* ajoute une touche d'action pas désagréable. Un bon jeu, qui manque un peu de folie.



3 Outlast 2

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

Un peu comme son voisin de gauche, *Outlast 2* adoucit sa formule sans viser aussi juste que son aîné. Toutefois, il reste un très bon Survival.

### L'avis de VIDEOGAMER

Pour le coup, il s'agit d'un pur Survival dans lequel se faire choper, c'est mourir presque à tous les coups. Du bon boulot.



4 Hello Neighbor

Support : PC

★★★★★

Un jeu dans lequel il s'agit de s'infiltrer chez son voisin pour savoir ce qu'il mijote. On ne dirait pas comme ça, mais on parle bien d'un Survival !

### L'avis de VIDEOGAMER

La direction artistique est plutôt chouette mais le jeu est pour l'heure pétri de bugs et souffre de problèmes d'équilibrage. Dommage.



5 Vendredi 13, le jeu

Supports : PS4 - ONE - PC

★★★★★

Pour la blague, faisons une petite place à cette adaptation vidéoludique d'un des rois de l'horreur, Jason dans le fameux Vendredi 13.

### L'avis de VIDEOGAMER

*Vendredi 13* se joue de manière asymétrique, certains joueurs devant fuir le tueur. C'est un peu raté, mais il y avait du potentiel.



# VOLANTS : LE VRAI PLAISIR DE PILOTER

Fanatec Podium DD2 ★★★★★

1

## LE DIRECT DRIVE GRAND PUBLIC

Constructeur : Fanatec

Fanatec, avec son Direct Drive, est le premier constructeur de volant grand public à dégainer avec cette techno de pointe. Le feeling de pilotage est exceptionnel, ainsi que les matériaux utilisés. Cependant, cette « wheel base » ne s'adresse pas à tout le monde. Il vous faut un châssis pour en profiter pleinement et ne pas oublier d'ajouter un pédalier et une roue. L'addition est donc salée... mais le plaisir n'a pas de prix !

### L'avis de VIDEOGAMER

C'est le top du top mais c'est clairement un volant destiné aux simracers. Pour un usage dit « normal », nous vous conseillons le CSW ou le T-GT.

2 Fanatec ClubSport V 2.5 (PC-ONE)

Constructeur : Fanatec

★★★★★

Excellent ensemble, ce bundle est le must des volants non Direct Drive. Vous pouvez acheter les éléments séparément si vous ne voulez pas de la boîte de vitesses par exemple, ainsi que faire votre choix parmi les roues disponibles chez Fanatec. L'essentiel étant la base 2.5 qui est actuellement la meilleure du marché et le pédalier V3, qui lui aussi fait partie de ce qui se fait de mieux.



1500 €

3 Thrustmaster T-GT (PS4-PC)

Constructeur : Thrustmaster

★★★★★

Parmi la gamme Thrustmaster, nous avons sélectionné le T-GT car c'est un volant polyvalent. Sur *Gran Turismo*, il est exceptionnel étant donné qu'il a été développé pour le jeu. Et sur PC, le T-GT se comporte aussi très correctement avec un vrai bon feeling. Côté base, rien à dire donc. En revanche, côté pédalier, il ne tient pas la distance face au V3 ou même au CSL pedals de Fanatec.



800 €



# RPG : CHACUN SA VOIE

## 1 Nier Automata Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

Dernière ce nom méconnu se trouve l'un des meilleurs jeux de 2017. Non seulement le titre est d'une inventivité folle, mais il cache même son jeu en continuant de se dévoiler une fois la (première) fin passée. On vous conseille ce petit chef-d'œuvre, décalé certes, mais génial.

### L'avis de VIDEOGAMER

Cela ne peut que faire plaisir aux fans de cette histoire improbable d'androids venus sauver la Terre, mais il s'agit d'un des meilleurs jeux de ces dernières années.



## 2 Kingdom Hearts 3 Supports : PS4 - ONE ★★★★★

Enfin le voilà, le nouveau Kingdom Hearts ! Après tant d'attente, la marche était-elle trop haute pour Square Enix ? Non ! Le studio nous livre une aventure palpitante, assez cryptique et longue à dévorer mais qui, une fois lancée, ne laissera personne indifférent. Et puis Pixar...

### L'avis de VIDEOGAMER

L'attente était immense pour Kingdom Hearts 3, qui ne décevra pas les fans. Les autres auront plus de mal à y entrer, c'est dommage. Une réussite.



## 3 Divinity : Original Sin II Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

Le premier Divinity avait été très bien accueilli par les fans de C-RPG à l'ancienne. L'attente était donc forte pour le second, mais le studio Larian ne s'est pas trompé en sortant l'un des tout meilleurs jeux du genre, une référence immédiate dans la catégorie C-RPG. Ce jeu est un bijou.

### L'avis de VIDEOGAMER

Si vous avez lu le paragraphe du dessus (et que vous avez un PC), vous savez ce qui vous reste à faire. Et sinon, le jeu est enfin sorti sur PS4 et One. Foncez !



# SPORT : PLACE À LA COMPÉTITION

## PES 2020 ★★★★★

## 1 LA NOUVELLE RÉFÉRENCE



Supports : PS4 - ONE - PC

Sans grande surprise, PES 2020 prend la suite de son prédécesseur sur la plus haute marche de notre podium sportif. Cela vient récompenser la qualité de son gameplay et son obstination à ne pas laisser le rival FIFA seul sur le terrain de foot. Si vous cherchez un titre exigeant et collectif, c'est par là que ça se passe.

### L'avis de VIDEOGAMER

Cela ne peut que faire plaisir aux fans de foot virtuel : PES est bel et bien de retour ! La version 2019 faisait déjà l'unanimité au sein de la rédaction, ce PES 2020 confirme !



## 2 NBA 2K19 Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

La référence du basket depuis de nombreuses années, et la référence sportive tout court !

### L'avis de VIDEOGAMER

La meilleure édition du jeu, tout simplement. Vous aimez le basket ? Go !

## 3 FIFA 20 Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

Le titre est toujours d'une efficacité redoutable, surtout grâce à son contenu massif. Une valeur sûre.

### L'avis de VIDEOGAMER

Même si la série stagne cette année, FIFA reste FIFA.

## 4 WWE 2K20 Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

Encore une série qui dure ! Alors bon, WWE 2K commence un peu à vieillir... mais on s'éclate encore !

### L'avis de VIDEOGAMER

Il faudrait peut-être rafraîchir la série, mais en attendant, tout roule.

## 5 Madden NFL 20 Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

Encore une série sportive de référence. Rien à dire, le foot US à son meilleur.

### L'avis de VIDEOGAMER

Vous êtes fan de foot US ? Voici votre Graal, amélioré avec soin chaque année.

# BASTON : PLEIN LA TÊTE

## 1 Dragon Ball FighterZ Supports : PS4 - ONE - PC - Switch ★★★★★

Il est là et comme promis il est génial, tout simplement ! Aussi bon jeu de combat que respectueux de la série, Dragon Ball FighterZ est une bombe.

### L'avis de VIDEOGAMER

Sans doute LE jeu de combat de 2018. À peine lancé, DB FighterZ a conquis les fans de la discipline et de la saga.



## 2 Tekken 7 Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

La série semblait dépassée. Et puis l'air de rien, Tekken 7 a marqué le retour au premier plan de la licence de Namco.

### L'avis de VIDEOGAMER

Nous ne l'attendions pas à ce niveau, mais Tekken a réussi son retour sur le ring. La référence du combat pour tous.



## 3 SoulCalibur VI Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

On n'attendait pas forcément ce nouvel épisode, mais il s'impose sur le terrain plus si fourni de la baston 3D. Punchy et intuitif !

### L'avis de VIDEOGAMER

Si vous aimez les jeux de combat à l'arme blanche, SC VI est fait pour vous. La série revient en forme.



## 4 Mortal Kombat 11 Supports : PS4 - ONE - PC ★★★★★

Techniquement très abouti avec plein de modes de jeu, MK11 reste une référence dans le domaine des jeux de combat.

### L'avis de VIDEOGAMER

C'est surtout visuellement que vous allez en prendre plein la tronche ! Et le reste est très bon aussi.



# POUR CENT BRIQUES, T'AS PLUS RIEN !

Une nouvelle décennie commence, et avec elle nos rêves les plus fous ! C'est pourquoi nous vous proposons ce mois-ci un shopping exclusivement réservé aux gagnants du Loto !

## The Wall Luxury

### CHÉRIE, J'AI REPEINT LE MUR !

Un grand écran, ça vous tente ? Voici donc The Wall Luxury. Avec une diagonale de 7,4 mètres, cet écran hors-norme n'est vraiment pas à la portée financière de tout le monde mais en plus, il vous faudra quand même un peu de place ! Sinon, il affiche une définition 8K avec une techno à base de MicroLED (qui apporte une grande luminosité). Cela dit, vous pouvez aussi composer votre propre taille puisque cette télévision, si on peut s'exprimer ainsi, se compose de tuiles qui

s'assemblent pour définir la taille de l'écran. Côté épaisseur, chaque dalle mesure 30 millimètres. Samsung annonce une durée de vie de 100 000 heures, de quoi refaire *Red Dead Redemption* et enchaîner avec *FF VII Remake* et *Cyberpunk* sans problème ! Sinon, dans sa version 146 pouces, le prix de ne sera que de 350 000 €. Ouf ! On a failli avoir peur !  
Prix : 1 200 000 €

**“Cette télévision se compose de tuiles qui s'assemblent pour définir la taille de l'écran.”**



## iPhone 11 Pro Caviar

### JOUEZ AVEC CLASSE

Que diriez-vous de vous faire un *Pokémon Go* sur une téléphone à 70 000 balles ? C'est certain vous allez être bien plus performant ! En revanche, on vous déconseille fortement l'utilisation de cet appareil dans des lieux publics car il n'est pas vraiment discret. Plus sérieusement, il s'agit d'un iPhone 11 Pro recouvert de 500 grammes d'or 18 carats, serti de 137 diamants et équipé d'une montre tout aussi luxueuse, au centre à l'arrière. Côté prix, la version 64 Go est à 70 450 \$, 70 770 \$ dans sa version 256 Go et 71 160 \$ pour 512 Go. Une bagatelle ! Nous vous proposons ici le modèle Discovery Solarius, mais il y en a d'autres !

[www.caviar.global](http://www.caviar.global), environ 70 000 €





## Sonorous X C'EST PAS UNE BLAGUE

N'allez surtout pas croire que le prix de ce casque ne se justifie pas. En effet, outre les matériaux nobles, le Sonorous X offre une qualité sonore exceptionnelle, bien supérieure aux casques dits haut de gamme que nous avons l'habitude d'utiliser. Si vous avez les moyens, allez quand même l'essayer pour vous faire votre propre avis.

[www.easylounge.com](http://www.easylounge.com), 3700 €

## RS Formula M4A Red Full Motion C'EST TOI QUI PILOTES ?

Les amateurs de simracing que vous êtes connaissez forcément les baquets rseat. Nous vous proposons ici un modèle exclusivement réservé à la monoplace. Bien évidemment, vous pouvez jouer à tout type de jeu, mais vu la position de conduite, en rallye, ça risque de se compliquer ! Ce superbe châssis, n'ayons pas peur des mots, est équipé de verins D-Box, ce qui signifie qu'il n'est pas statique, donc en mouvement (sur PC uniquement). Les réglages, siège et pédalier sont électriques et il est disponible en trois couleurs. En revanche, il faudra rajouter un volant et un pédalier avant de prendre les commandes de la Ferrari de Leclerc. [www.rseat.fr/](http://www.rseat.fr/), 16 000 €



## Home Cinema Bose Lifestyle 650 noir PARTAGEZ VOS EXPLOITS !

Vous en avez certainement marre de vous exposer les oreilles avec votre casque et surtout, vous rêvez que l'ensemble de vos potes vivent vos exploits de gamer avec du gros son. Bonne nouvelle, le Lifestyle 650 dispose de 4 enceintes OmniJewel, elles embarquent deux haut-parleurs opposés et projettent le son dans tous les sens. L'enceinte centrale est dotée de cinq haut-parleurs et le caisson de basses sans fil vous assurera des graves surround lourds. Si avec ça vous jouez toujours dans l'indifférence totale, faites-nous signe !

[boulanger.com](http://boulanger.com), 3 900 €



**Petit joueur  
ou vrai gamer ?**  
Exprimez votre talent en  
répondant à nos questions.

**PROCHAIN NUMÉRO**  
**GAMER**  
**LE 28**  
**FÉVRIER**

**1** Identifiez ces quatre jeux inspirés par les univers CYBERPUNK :



**2** Le jeu ZOMBIE ARMY 4 DEAD WAR est un spin-off de quelle célèbre saga de snipe ?

1: Arma / 2: Sniper Elite / 3: Silent Scope / 4: Sniper: Ghost Warrior

### 3 Quel studio a développé NIOH 2 ?

1: Team Ninja / 2: Ninja Studio / 3: Ninja Theory / 4: Ninja Gate Studios

## 5 Trouvez les titres de ces jeux de SIMULATION



**6** Comment s'appelle le héros de KUNAI, sur PC et Switch ?

1 : Toby / 2 : Tippy / 3 : Tabby / 4 : Bobby



## 4 Identifiez ces quatre jeux aux univers ENFANTINS ET COLORÉS :



**7** En quelle année a commencé la série **ANIMAL CROSSING** au Japon ?

1: 2001 / 2: 2002 / 3: 2003 / 4: 2004

**Solutions :**

**Solutions:**

1: 1: Snatcher 2: Deus Ex: Mankind Revolution  
3: Syndicate Wars 4: Cyberpunk 2077  
2: 2: 3: 1 4: 1: Grittle and Anika 2: Best Friend  
Forever 3: The Snack World 4: Dreams 5: 1: 2  
Train Station Renovation 2: ExpandSim 3: Starport  
Delta 4: Truck & Logistics Simulators 6: 3: 3: 7: 1



# L'HISTOIRE ET LES SECRETS DES GRANDS JEUX VIDÉO

**100**  
LES PLUS GRANDS  
JEUX VIDÉO

**GAMER**  
HORS-SÉRIE

DE 1972 À 2019

**100**  
LES PLUS GRANDS  
JEUX VIDÉO  
DE TOUS LES TEMPS

- ✓ Leur histoire et leurs secrets révélés
- ✓ Sur quoi y jouer aujourd'hui

**COLLECTOR**  
**148**  
PAGES

**+ 2019 : JOUEZ RÉTRO !**  
CONSOLES MINIS, ÉMULATION, ANCIENNES MACHINES...

L 60000 314 F 9 90 € 90

Disponible en édition numérique sur

**cafeyn**  
MAGAZINE

**ePresse.fr**



PS4

# VOTRE STYLE, VOTRE DUALSHOCK®4

“PS”, “PlayStation” and “PS4”, “DUALSHOCK”, “Playstation Shapes Logo” and “PS Move” are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.  
“SONY” and “PS” are registered trademarks or trademarks of Sony Corporation.