

**NUMÉRO
SPÉCIAL**

LEAGUE OF LEGENDS
LE RAZ DE MARÉE ARRIVE SUR MOBILE

AUTOMOBILISTA 2
PREMIERS TOURS, PREMIER AVIS !

LES SIMS
LA SAGA COMPLÈTE

VIDEO GAMER

#86
Mai-juin 2020

**EXCLUSIF !
ON Y A JOUÉ !**
VALORANT
LE COUNTER-STRIKE DES
CRÉATEURS DE LOL

LES TESTS COMPLETS !
FINAL VII
FANTASY
RESIDENT EVIL 3

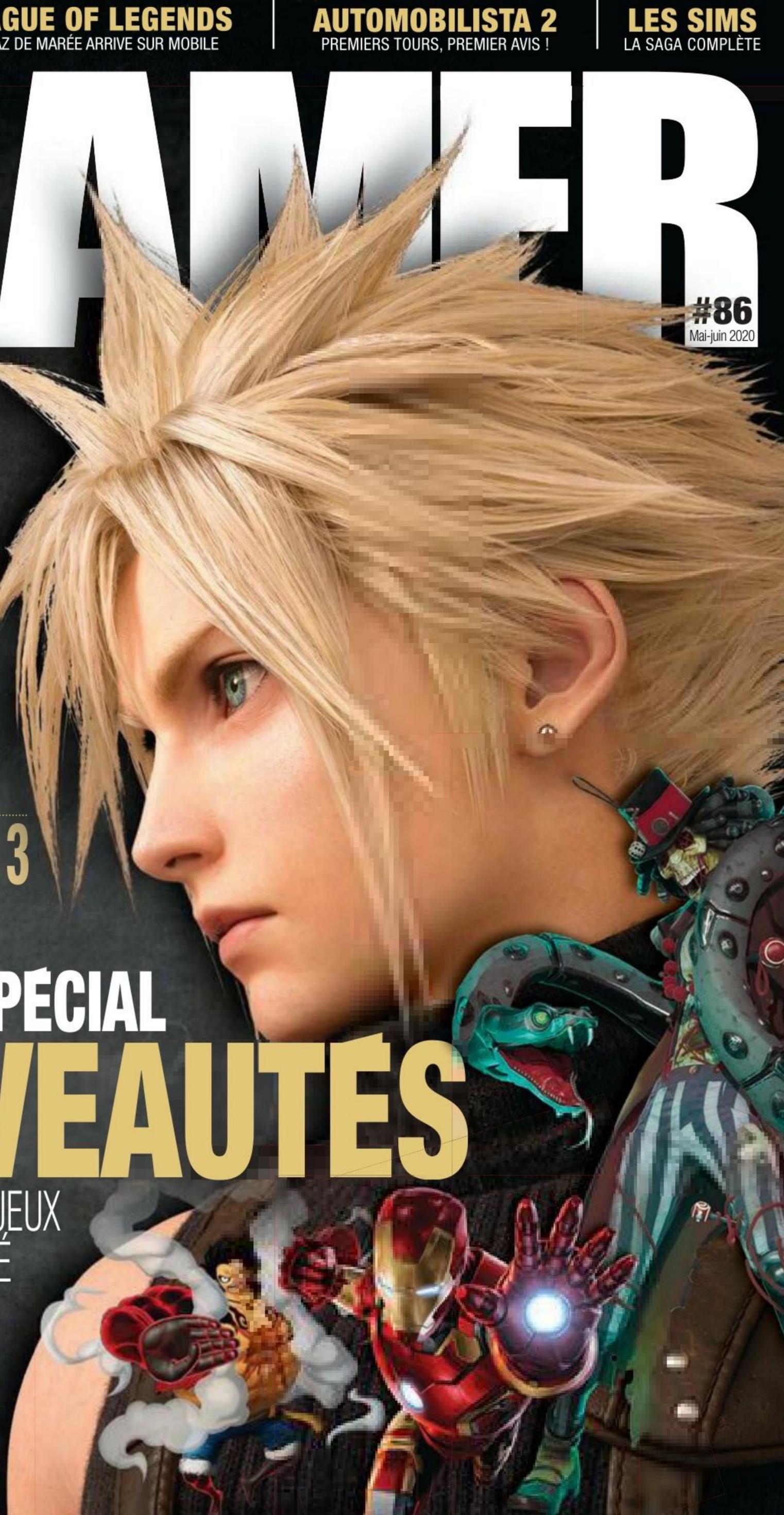
58 PAGES ! SPÉCIAL
NOUVEAUTÉS

LES 32 MEILLEURS JEUX
DISPOS AVANT L'ÉTÉ

LA RÉDAC EST PARTAGÉE !
XBOX SERIES X
PLAYSTATION 5
LAQUELLE FERA LA DIFFÉRENCE ?

SPÉCIAL NOUVEAUTÉS

VIDEOGAMER #86



LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO

GAMER LE MAGAZINE COLLECTOR DU JEU VIDÉO !

RETRO

#15

**LA SAGA
FINAL
FANTASY**
LES SECRETS DU RPG
DE LÉGENDE
1987-2020

SPACE INVADERS

L'INVASION QUI CHANGEA
LE MONDE
(DU JEU VIDÉO)

NEO GEO
LA ROLL DES CONSOLES

DREAMCAST
LA CONSOLE AVANT-GARDISTE

RESIDENT EVIL 3
LA GRANDE FRAYEUR DE 1999

LES DÉBUTS DE
L'ESPORT
PONG N'ÉTAIT PAS ENCORE NÉ !

En vente chez votre marchand de journaux

Également disponible en édition numérique sur

cafeyn

ePresse.fr

BIENVENUE DANS VIDEOGAMER! SOMMAIRE

#86 Avril-mai 2020

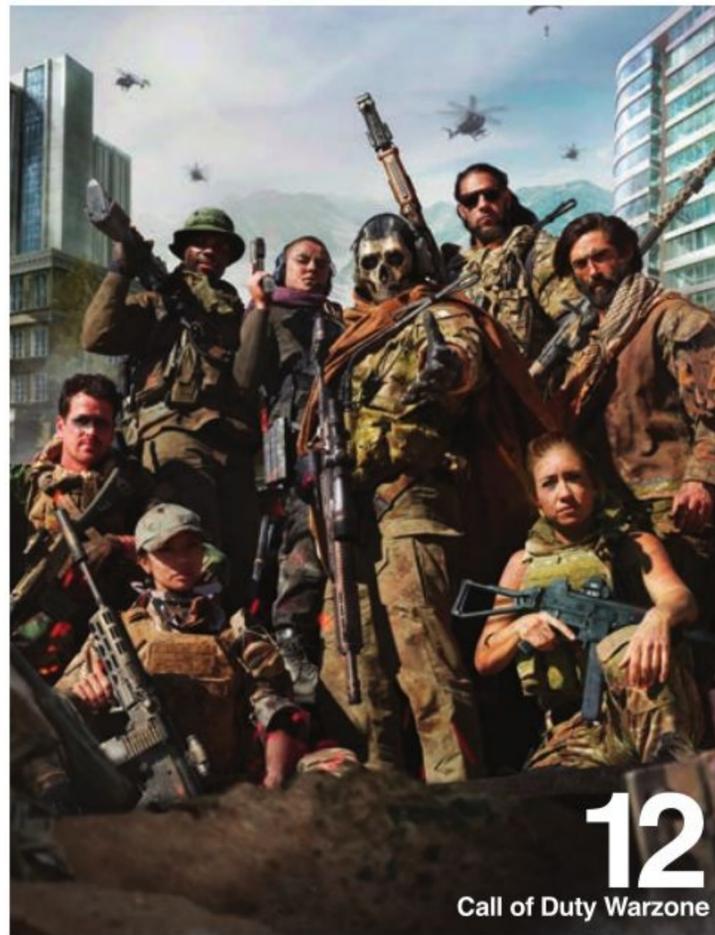
Twitter
@VideoGamerMag

Facebook
@videogamermag

Mail
redaction@videogamer.fr



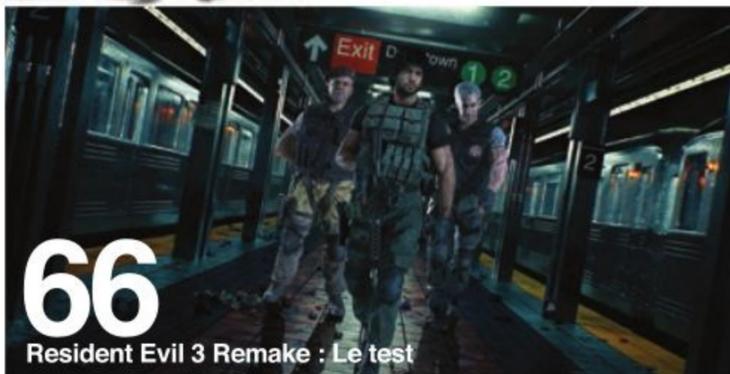
Printemps 2020 : Spécial nouveautés



Call of Duty Warzone

TOUS LES JEUX DE CE NUMÉRO

- Animal Crossing : New Horizons 74
- Apex Legends 23
- Automobilista 2 64
- Black Mesa 80
- Bleeding Edge 60
- Bless Unleashed 79
- Broken Lines 84
- Call of Duty Warzone 12
- Curse Of The Dead Gods 25
- iRacing 20
- Isle of Man TT 2 18
- Doom Eternal 54
- F1 2019 20
- Final Fantasy VII 38
- Fortnite 23
- Fuser 16
- Gears Tactics 50
- Ghost of Tsushima 50
- Ghost Recon Breakpoint 22
- Half-Life : Alyx 63
- Hellpoint 61
- Horizon Zero Dawn 18
- Iron Danger 62
- Langrissier I & II 85
- League of Legends : Wild Rift 86
- LES SIMS (LA SERIE) 88
- Marvel's Iron Man VR 53
- MotoGP 20 58
- Murder by Numbers 78
- Nioh 2 76
- One Piece : Pirate Warriors 4 57
- Ori and the Will of the Wisps 70
- Overpass 83
- Paper Beast 63
- Persona 5 Royal 56
- Predator Hunting Grounds 59
- Resident Evil 3 66
- Romance Of The Three Kingdom XIV 82
- Sonic aux Jeux Olympiques de Tokyo 2020 50
- The Cycle 24
- The Division 2 22
- The Last Of Us Part 2 46
- Trackmania Nations 21
- Trials of Mana 48
- Valorant 26
- Wasteland 3 52
- Yes your Grace 73



Resident Evil 3 Remake : Le test



Valorant



Saga : Les Sims



Le matos du mois

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

Call of Duty Warzone, eSport, The Cycle, Shadow Arena ...

Valorant P26

On y a joué en avant-première : nos impressions !

PlayStation 5 / Xbox Series X P32

Spécial nouveautés P36

DOOM Eternal, The Last of Us 2, Trials of Mana...

Final Fantasy VII Remake P38

Notre trest sur le remake le plus attendu de tous les temps !

Tests P66

Ori and the Will of the Wisps, Animal Crossing : New Horizons, Nioh 2...

Saga : Les Sims P88

Matos P94

Gamer Style P96

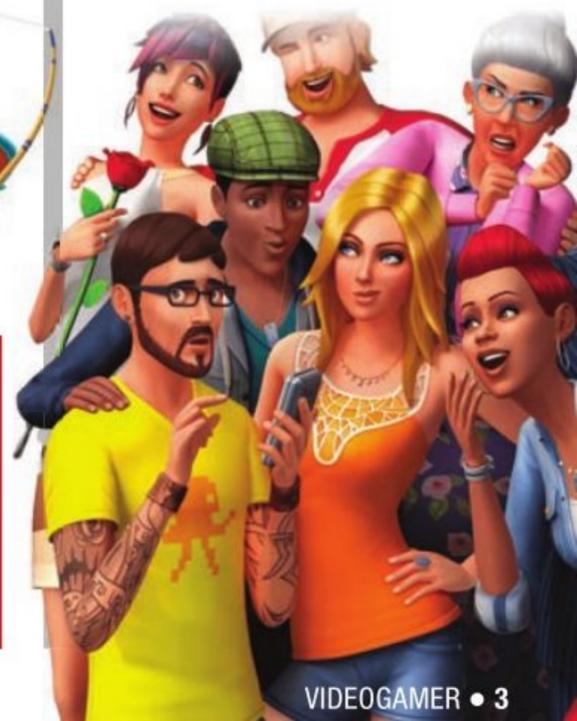
Quiz P98

TESTÉS DANS CE NUMÉRO

- Final Fantasy VII Remake 38
- Romance Of The Three Kingdom XIV 82
- Doom Eternal 54
- Overpass 83
- Bleeding Edge 60
- Broken Lines 84
- Ori and the Will of the Wisps 70
- Langrissier 85
- Yes your Grace 73
- Animal Crossing : New Horizons 74
- Nioh 2 76
- Murder by Numbers 78
- Bless Unleashed 79
- Black Mesa 80

Rejoignez la communauté
ABONNEZ-VOUS !

abo.nickelmedia.fr





LE PLEIN DE NOUVEAUTÉS !

Salut à tous ! Étant donné le contexte actuel, nous avons du décalé la parution de ce numéro 86. En effet, il était impossible de sortir le magazine à la date prévue. La bonne nouvelle ? Nous en avons profité pour vous proposer un numéro plus fort, plus

complet, avec notamment le test de FFVII Remake et de Resident Evil 3 Remake, qu'il aurait été impossible de faire au mois de mars. Vous allez aussi retrouver une grosse exclusivité dans ce numéro : Valorant. Chris a eu la chance de partir à Los Angeles pour le voir

et l'essayer. Il est vrai que lorsque Riot Games se met à nous faire du Counter-Strike à la sauce Overwatch, ça peut sembler étrange mais il se trouve que le résultat est là. Côté nouveautés toujours, c'est plus de 32 jeux, disponibles avant l'été (excepté The

Last of Us Part II) que nous vous proposons de découvrir... Le prochain numéro est pour l'heure prévu à la fin du mois de juin et il sera plein de surprises ! Bonne lecture à tous et, surtout, bonne santé. À très vite !

La Rédaction

“Un numéro plus fort avec notamment le test de FFVII Remake et de Resident Evil 3 Remake.”

PS : Que nos abonnés se rassurent, ce décalage de parution n'influe en rien sur le nombre de numéros servis dans le cadre de leurs abonnements.



Hung Nguyen

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



Laurent Deheppe

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



Christophe Collet

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



Christophe Öttl

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



Thomas Huguet

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

VIDEO GAMER

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

RÉDACTION

171 bis, avenue Charles de Gaulle
92000 Neuilly-sur-Seine
Email : redaction@videogamer.fr
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe
Création graphique : Éric Sallé

Ont collaboré à ce numéro :
Denis Brusseau, Christophe Collet,
Thomas Huguet, Pierre Maugein,
Hung Nguyen, Christophe Öttl.

DIRECTION D'ÉDITION

Sloop Consulting - info@sloopbiz.com

PUBLICITÉ

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

GESTION VENTES AU NUMÉRO (REASSORT)

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

Dépôt légal : à parution
Commission paritaire : 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 - 92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. : 01 40 88 11 00 - Fax : 01 40 88 11 99

Tous droits de reproduction réservés
VIDEOGAMER est une marque déposée

L'agenda d'avril

REMAKES EN FOLIE

Enfin, nous y voici : c'est en avril que sort le tant attendu remake de Final Fantasy VII. Mais il n'est pas le seul, Resident Evil 3 revient lui aussi, sans oublier Trials of Mana. Un mois placé sous le signe des années 90.

Resident Evil 3



Capcom garde le rythme et adapte Resident Evil 3. Attention au Nemesis !

Final Fantasy VII



Cloud est de retour dans LE remake de l'année, et sans doute un prétendant au titre de GOTY.

Hellpoint



Un action-RPG qui mêle Souls-like et Dead Space.

MotoGP 20



Vous êtes fan de moto virtuelle ? MotoGP revient !

Trials of Mana



Encore un remake, celui d'un RPG inédit des années 90. Quel mois nostalgique les amis !

C'est prévu en 2020!

AVENTURE/ACTION/FPS

Notre attente

Biomutant PS4-ONE-PC	Courant 2020	★★★★★
Cyberpunk 2077 PS4-ONE-PC	17 septembre 2020	★★★★★
Deadly Premonition 2 Switch	Courant 2020	★★★★★
Deathloop PS4-ONE-PC	2020-2021	★★★★★
Disintegration PS4-ONE-PC	Courant 2020	★★★★★
Dying Light 2 PS4-ONE-PC	Fin 2020	★★★★★
Ghost of Tsushima PS4	26 juin 2020	★★★★★
GhostWire: Tokyo PS4-ONE-PC	2020-2021	★★★★★
Godfall PS5-PC	Fin 2020	★★★★★
Gods & Monsters PS4-ONE-PC-Switch	2020-2021	★★★★★
Grounded ONE-PC	Automne 2020	★★★★★
Halo Infinite ONE-PC	Fin 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	★★★★★
No More Heroes 3 Switch	Courant 2020	★★★★★
One Piece: Pirate Warriors 4 PS4-ONE-PC-Switch	Courant 2020	★★★★★
Outriders PS4-ONE-PC-PS5-SERIES X	Fin 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. II PS4	29 mai 2020	★★★★★
The Lord of the Rings: Gollum PS4-ONE-PC	Courant 2021	★★★★★
The Wonderful 101: Remastered PS4-PC-Switch	22 mai 2020	★★★★★
Valorant PC	Été 2020	★★★★★
Watch Dogs Legion PS4-ONE-PC	2020-2021	★★★★★
Yakuza: Like A Dragon PS4	Courant 2020	★★★★★

SPORT/COMBAT/COURSE

Captain Tsubasa: Rise... PS4-PC-Switch	Courant 2020	★★★★★
Roller Champions PC	Printemps 2020	★★★★★
Skater XL ONE-PC-Switch	Courant 2020	★★★★★
TrackMania Nations Remake PC	5 mai 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	Courant 2020	★★★★★
Wasteland 3 PS4-ONE-PC	19 mai 2020	★★★★★

GESTION/STRATÉGIE

Age of Empires IV PC	Courant 2020	★★★★★
Empire of Sin PS4-ONE-PC-Switch	Courant 2020	★★★★★
The Settlers «2020» PC	Courant 2020	★★★★★
Total War Saga: Troy PC	Courant 2020	★★★★★





Zoom sur...

STREETS OF RAGE 4

Toujours prévue pour le 2e trimestre 2020 (donc avant l'été, en gros), la suite du mythique beat'em all de la Mega Drive continue de teaser les fans à travers de multiples informations. En vrac : l'excellent Olivier Derivière (A Plague Tale : Innocence, GreedFall, Vampyr, etc.) vient compléter le pool de compositeurs, dont les historiques

de la série Yuzo Koshiro et Motohiro Kawashima. Il sera possible de jouer à quatre en local et à deux en ligne et de choisir parmi au moins cinq combattants - on connaît depuis peu le dernier, Floyd Iraia et ses bras mécaniques. Enfin, des éditions physiques sont prévues sur PS4 et Switch. Mais le titre sortira aussi sur PC et Xbox One.

C'EST UNE BONNE QUESTION !

(Merci de nous l'avoir posée)



“Hello la team ! Je vous suis assidûment depuis le tout premier numéro (que je garde précieusement) et je m’interrogeais sur le futur de VIDEOGAMER. Nouvelle formule à l’approche du 100e numéro l’an prochain ou évolutions du contenu éditorial ? Comment envisagez-vous le futur pour accompagner la next-gen ? Ne lâchez rien, vous nous faites du bien, et le papier est précieux !”

Grégory

Salut Grégory ! Ecoute tu as mis dans le mille, il n'est pas impossible que la rédaction soit en train de réfléchir aux évolutions futures du magazine. Mais pour le moment chut, on ne peut rien dire. Allez, on se tient au courant... ;)

“Bonjour, le prochain VIDEOGAMER Rétro est prévu pour quand ? Je me suis abonné fin décembre et je n’ai reçu aucun numéro pour le moment...”

Guillaume

Salut Guillaume ! Eh oui, c'est le problème des magazines trimestriels comme VIDEOGAMER Rétro. Le numéro 14 était sorti en décembre, si bien que le numéro 15 vient tout juste d'arriver en kiosque. Normalement c'est bon, tu l'as reçu, alors bonne lecture !

“Salut tout le monde ! J’ai vu que Call of Duty avait un nouveau Battle-Royale ? Je l’ai essayé, il est vraiment excellent. Par contre il faut



100 Go pour y jouer, c’est n’importe quoi ! Comment il peut être aussi lourd alors que c’est une seule carte ?”

John

Salut John ! Tu as essayé Warzone ? C'est vrai qu'il est sympa, on aime plutôt aussi (voir page 12). Par contre le téléchargement est costaud si l'on n'a pas déjà Call of Duty : Modern Warfare. On suppose que les 100 Go font télécharger tout le jeu ou presque puisque ceux qui l'ont déjà n'ont besoin que d'une vingtaine de Go...

“Salut VIDEOGAMER ! J’ai bien aimé votre dossier sur les jeux next-gen mais est-ce que vous croyez vraiment qu’on jouera à Beyond Good & Evil 2 sur PS5 ? Depuis le temps qu’on l’attend, j’y crois moyen... allez, bises !”

Lionel

Lionel mon cher Lionel, oui nous attendons Beyond Good & Evil 2 sur la prochaine génération de machines. On y croit fort, même si les rumeurs font état d'un développement compliqué. On s'en doutait un peu, non ? Allez, croise les doigts avec nous !

“9/20 pour le remaster de Warcraft III ??? Vous êtes dur les mecs, c’est quand même pas si mauvais, et le jeu de base est carrément génial. Faut se calmer hein.”

Laure

Hello Laure ! C'est vrai que Thomas a eu la dent dure au moment de tester Warcraft III Remastered. Il faut dire que notre homme n'est pas le plus souple de la rédaction. Cela dit Blizzard aurait vraiment pu faire mieux. Et puis qui aime bien (l'original) châtie bien (le remake), non ?



1 Le Battle-Royale Warzone est convaincant, beaucoup de joueurs s’y sont mis.

2 Nous n’avons pas été tendre avec le remaster de Warcraft III. Et c’est normal !

Du coup vous avez une place de libre ? [comme journaliste, ndlr]

@TheXsable

On a toujours de la place pour les bons ! Ça ne coûte rien de nous envoyer un petit CV...



Vous avez testé Baldur's Gate 3 ?!

@Cedrich74

Pas exactement, mais on l'a vu tourner. Et il arrive bientôt en accès anticipé.



Et sinon, pas cool le “détournement” de mon tweet dans le courrier du mois.

@Jimeo_

Et celui-ci, c'est mieux ?



Nous sommes fichés, j'adore...

@Skypirate76

Oh, tout de suite les grands mots...



Bonjour @VideoGamerMag, dans le numéro de mars, vous dites que l'on peut acheter les anciens numéros en version numérique... Mais où ? Car je n'ai rien vu sur votre site.

@geek_and_geek

Sur certains sites de presse en ligne, mais pas chez nous effectivement. Désolé !



Final Fantasy X et XII, Capcom vs SNK 2, Onimusha 1 et 2, Dead or Alive 2, Devil May Cry, V-Rally 3, SSX Tricky... Et après je me suis acheté la Xbox, sur laquelle j'ai eu bien plus de bons souvenirs. Je ne l'ai pas abandonnée pour autant, mais j'y jouais moins. [votre meilleur souvenir de la PS2, ndlr]

@_Neelek

Pauvre petite PlayStation 2... Elle n'avait pas mérité ça.



Sa sortie au Virgin Megastore des Champs-Élysées, qui avait fait honte à la France... Et en plus il n'y avait pas de jeu valable ! [votre meilleur souvenir de la PS2, bis]

@m_oualid

C'est vrai que les jeux étaient moyens bof... mais il y avait SSX, quand même !





« Leur réputation en matière de crunch est telle à Los Angeles qu'il leur a été quasiment impossible d'embaucher des développeurs chevronnés pour finir le projet. » @GameAnim



« Notre line-up 2020, et au-delà sur la future génération, est plus fort que jamais. [...] Nous explorons d'autres options pour partager nos jeux avec vous. » @SquareEnix

ANCIEN MEMBRE DE L'ÉQUIPE ANIMATION CHEZ NAUGHTY DOG, JONATHAN COOPER DÉNONCE LES (DIFFICILES) CONDITIONS DE TRAVAIL AU SEIN DU STUDIO, NOTAMMENT SUR LE PROJET THE LAST OF US 2.

AVEC L'E3 QUI FERME SES PORTES, LES ÉDITEURS VONT DEVOIR TROUVER D'AUTRES MOYENS DE COMMUNIQUER AUTOUR DE LEURS FUTURS JEUX. AFFAIRE À SUIVRE.



SONDAGE TWITTER

LE BATTLE-ROYALE CALL OF DUTY: WARZONE, IL VOUS PLAÎT ?

67%

OUI !

Le score est sans appel : une majorité (très) absolue des votants trouve réussie la nouvelle proposition Battle-Royale de Call of Duty. Nous sommes plutôt d'accord. Reste maintenant à savoir si Warzone saura trouver son public sur la durée, au milieu d'une forte concurrence.

33%

NON !

Non, décidément, Call of Duty Warzone ne vous inspire pas ! Ce n'est pas faute d'avoir mis toutes les chances de son côté avec un mix de ce qui marche et de nouvelles idées. Êtes-vous allergique à Call of? Ou aux trips trop militaristes? En tout cas, c'est non.



VOTEZ !

Participez à tous nos sondages sur @VideoGamerMag



LE TEST LECTEUR

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

Final Fantasy XV ROULEZ JEUNESSE !

J'ai enfin eu le temps de m'atteler à la version « Royale » de Final Fantasy XV. Malheureusement, mon constat rejoint celui de bon nombre de joueurs de l'époque, alors que celui-ci a tout de même été peaufiné par des mises à jour depuis : le projet mené par Hajime Tabata est bancal. Oui, le scénario s'accélère dans sa seconde moitié à tel point qu'on a l'impression que l'histoire et le jeu nous filent entre les doigts et nous laissent circonspect, avec un goût

d'inachevé en bouche. Mais aujourd'hui, j'ai envie de réhabiliter un élément qui pourrait paraître antinomique de la saga, d'autant plus qu'il s'agit de son premier essai : son monde ouvert. Final Fantasy XV est parvenu à me faire aimer un monde ouvert comme rarement j'en ai aimé un. J'ai adoré me perdre dans ses plaines à dos de Chocobo, m'émerveiller devant certains panoramas. Étonnamment, ce que je retiens de la première moitié du jeu, c'est le temps passé à planifier mes

quêtes annexes, savourer les trajets en Regalia et les échanges entre Noctis et ses compagnons plutôt que l'avancée du scénario. C'est cette insouciance qui nous permet d'apprécier la formule action-RPG et

de faire corps avec un jeu qui divise, mais qui parvient à nous emmener là où jamais nous aurions pensé qu'un Final Fantasy puisse nous emmener. C'est l'aspect feel-good de son road trip qui nous rend nostalgique et nous donne envie de flâner dans Éos...

Benjamin



Supports : PS4, One, PC
Genre : Action-RPG
Langue : Français
Développeur : Square Enix



“Final Fantasy XV est parvenu à me faire aimer un monde ouvert comme rarement j'en ai aimé un.”

16

ON N'EST PAS TOUS D'ACCORD !

WARZONE, LE BATTLE-ROYALE DE CALL OF DUTY, ARRIVE-T-IL TROP TARD ?



Christophe Collet

Oui ! (encore que)... Trop tard pour quoi, au juste? Si la question est de savoir si Call of Duty Warzone est dans les temps pour tout écraser sur son passage, alors effectivement il est sans doute trop tard. Les concurrents sont trop bien installés, les modèles économiques sont trop exclusifs (ah, ces passes de combat qui demandent de jouer des heures et des heures...) pour que tout d'un coup, tout le monde se reporte sur le petit nouveau. En revanche, il n'est pas trop tard pour se faire une belle place au soleil. La proposition de Warzone est efficace, à la fois novatrice et consensuelle, si bien que le titre peut plaire à tous, à part peut-être à ceux que le côté trop militaire de l'affaire rebute. D'ailleurs, le démarrage du jeu est excellent! Bon, du coup, comme débat, on a vu mieux: tout le monde est d'accord pour dire que Warzone mérite sa place. Trop tard? Tout dépend de ses ambitions.



Thomas Huguet

Non ! Trop tard pour Warzone, dont l'excellent gameplay ne saurait rivaliser avec l'ergonomie claudicante d'un PUBG pourtant premier de cordée? Trop tard pour un code réseau sans grande faille qui ne peut qu'envier les décalages énervants de certains de ses adversaires bien installés? Trop tard aussi pour cette réalisation sans chichis, mais qui a le mérite de tourner correctement sur des PC indigents? Trop tard, enfin, pour débarquer gratuitement dans nos chaumières alors que d'autres – parfois même dans la même famille – exigent de passer à la caisse? Sûrement pas! Vous l'avez compris, on n'a pas grand-chose à reprocher à ce Warzone dont les minuscules problèmes (le système de ping est à revoir) ne peuvent enrayer la mécanique huilée. Le raz-de-marée du Battle-Royale est peut-être passé, mais le genre coule désormais des jours très heureux et la proposition d'Infinity et Raven n'a rien à envier aux rois Fortnite, Apex et PUBG.



“La proposition de Warzone est efficace, à la fois novatrice et consensuelle, si bien que le titre peut plaire à tous.”

LA VIDÉO DU MOIS

Final Fantasy VII Remake COOL, UN MAKING-OF !

Une fois n'est pas coutume, nous parlons ici du même jeu que le mois dernier. Mais quel jeu ! C'est du remake de Final Fantasy VII dont il s'agit, dont la sortie ne va plus tarder puisqu'elle est fixée au 10 avril (en test dans le prochain numéro). Si le mois dernier nous évoquions la superbe vidéo d'ouverture de FF VII, cette fois c'est autre chose, plus intéressant sur le fond : le premier épisode d'une série de making-of. Square fait les bien choses pour nous présenter les entrailles de son titre avec cette vidéo de 20 minutes qui revient sur la genèse du remake, le pourquoi du comment, les incertitudes, les envies et la pression de l'équipe de développement. Plusieurs entretiens étoffent la vidéo, y compris avec des pointures comme Yoshinori Kitase et Tetsuya Nomura. À l'heure où vous lisez ce mag, sans doute que Square a mis en ligne d'autres épisodes de son making-of donc si cette première vidéo vous a plu, cherchez les autres, elles ne doivent pas être loin. <https://youtu.be/DCAJADILg9g>



MOTOMU TORIYAMA
CO-DIRECTOR (SCENARIO DESIGN)

sur la force vitale de la planète, et rétablir l'ordre naturel des choses.

LA QUESTION FACEBOOK



La PS2 a 20 ans ! Quels sont vos meilleurs souvenirs ?



Sébastien Izi Aaz

Le choc 3D de GTA 3, la puissance de God of War, la vitesse des Burnout, les combats des DBZ Budokai et les bons moments à chanter avec Singstar et bouger avec la caméra Eye Toy !



Guillaume Beauzamy

MGS 3 (souvenir le plus marquant), Gran Turismo 4 (pour le sport), Mashed (pour le multi), GTA Vice City et San Andreas... Trop de jeux cultes...



Jean-Marie Godonier

Resident Evil Code Veronica. Et évidemment Resident Evil 4. Sans

oublier Burnout Revenge !



Nicolas Russo

MGS2 sans conteste... Je l'ai recommencé une dizaine de fois au moins. Une claque phénoménale !



Sacha Povse

GTA 3 bien sûr, la révolution du monde ouvert avec toute une ville remplie de piétons et de voitures menant leur vie en dehors du joueur, un truc de dingue en 2001 ! Sinon Dino Stalker et Resident Evil Dead Aim, préfigurant la Wii dès 2002, et puis Resident Evil 4, une bonne douzaine de rail shooters, genre beaucoup plus confidentiel avant la PS2, et encore Conflict Desert Storm,

l'excellente adaptation de la série 24 Heures Chrono, Red Faction, Terminator 3, Robocop, Shadow of Rome, Urban Chaos et, en toute fin de vie, Raw Danger.



Oliver LinKo

157 millions d'exemplaires, soit la console la plus vendue de l'histoire.



Sebastien Pellegrino

GTA Vice City, Reservoir Dogs, Need for Speed Pursuit Infernal 2.



Alexandre Vicens Moya

Pour moi ce sera Gran Turismo 3 A-spec!! (le meilleur). Silent Hill 2 !! (mon premier jeu sur cette machine).

DBZ Budokai Tenkaichi 3, Robotech : Battle Cry et Invasion. Metal Gear Solid 2. Zone of the Enders ! Devil May Cry ! Mon premier DVD : Star Wars la menace fantôme !



Mickael Barbier

Dragon Quest 8 sans hésiter !



Sylvain Ppr

Je vais me faire huer mais j'assume : Tekken Tag Tournament.



Maxime Allee

Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Final Fantasy XII.



Pas sûr que Captain Tsubasa : Rise of New Champions soit un chef-d'oeuvre, mais déjà s'il est « pas mal », on signe.

C'EST UNE BONNE QUESTION !

(Merci de nous l'avoir posée)

“Salut la team ! Est-ce que vous pensez que Captain Tsubasa : Rise of New Champions sera réussi ? Depuis le temps que j'attends un bon jeu Olive et Tom, je suis comme un ouf. Vous l'avez essayé, donc vous me confirmez que c'est pas mal ?”

Jay

Salut Jay ! Pas mal, pas mal... Oui c'est pas mal. On espérait mieux à vrai dire, surtout après les premiers trailers qui faisaient envie alors qu'une fois en jeu, les sensations ne sont pas folles. À surveiller, mais ça ne sera sans doute pas le jeu de l'année non plus.

“Dites, elle met du temps à s'annoncer la PlayStation

5 ? À votre avis, à quoi joue Sony ? Et est-ce que l'épidémie de Coronavirus a quelque chose à voir là-dedans ? On dit que les prochaines consoles pourraient être en retard et ne pas sortir à Noël... Merci, vous êtes au top !”

Joanne

Salut Joanne ! Oui, Sony met du temps à présenter sa machine, et sans doute que l'épidémie de Coronavirus n'aide pas. On attendait février, puis mars... et là, à l'heure où l'on écrit, rien ne vient. C'est étonnant. Et comme l'E3 est annulé, le timing est désormais moins serré pour Sony. Mais il faudra bien la montrer un jour. Le 1er avril, qui sait !



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 91 Animal Crossing : New Horizons - Switch
- 2 90 Ori and the Will of the Wisps - PC
- 3 90 Ori and the Will of the Wisps - ONE
- 4 88 Dreams - PS4
- 5 88 Kentucky Route Zero : TV Edition - ONE
- 6 87 Monster Hunter : World - Iceborne - PC
- 7 87 Kentucky Route Zero : TV Edition - PS4
- 8 87 Kentucky Route Zero : TV Edition - Switch
- 9 86 Nioh 2 - PS4
- 10 85 Two Point Hospital - Switch
- 11 85 Two Point Hospital - ONE
- 12 85 Bayonetta & Vanquish - PS4
- 13 84 Bayonetta & Vanquish - ONE
- 14 84 To the Moon - Switch
- 15 84 Lair of the Clockwork God - PC
- 16 84 Thronebreaker : The Witcher Tales - Switch
- 17 83 Street Fighter V : Champion Edition - PS4
- 18 83 Sega Ages : Fantasy Zone - Switch
- 19 83 MLB The Show 20 - PS4
- 20 83 Mega Man Zero / ZX Legacy Collection - Switch

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

Call of Duty : Warzone

CALL OF DUTY MET LA GOMME

Après un essai peu concluant en 2018, Call of Duty revient sur le terrain du Battle-Royale avec Warzone, une extension de Modern Warfare téléchargeable gratuitement par tous les joueurs. L'éditeur a mixé toutes les influences dans un shaker et vous savez quoi? Ça marche très bien. Les amateurs ne s'y sont pas trompés: l'accueil est excellent. *Christophe Collet*

Nous verrons plus loin que lorsqu'il s'agit de faire de Call of Duty : Warzone un succès, Activision ne prend aucun risque et mêle, de manière très astucieuse, tout ce qui fait le succès de la concurrence, à savoir Apex Legends, PUBG et, bien sûr, Fortnite. Mais l'éditeur a poussé le vice jusqu'à reconstituer à l'identique la sortie du Battle-Royale de Respawn l'an dernier, en l'occurrence une annonce suivie d'une sortie quasiment en direct : Warzone a été dévoilé le 9 mars et il était disponible le lendemain en fin de journée. Seuls quelques influenceurs étaient dans la confiance et ont assuré la promo du jeu. Même la date est en forme de clin d'oeil, quasiment un an jour pour jour après Apex Legends. Il faut dire que, tout Coronavirus mis à part, la conjoncture est bonne pour Activision : une grande partie des jeux qui étaient prévus en début d'année ont été décalés à plus ou moins long terme (le remake de Final Fantasy VII en avril, Watch Dogs Legion, Rainbow Six Quarantine et autres Cyberpunk 2077 bien plus tard dans l'année, voire 2021), si bien qu'il y avait

un boulevard à sortir un Battle-Royale gratuit estampillé Call of Duty début mars. L'éditeur a saisi l'occasion et bien lui en a pris : après 24h, 6 millions de joueurs avaient essayé Call of Duty : Warzone, c'est bien plus que les déjà excellents 2,5 millions de Apex l'an dernier. Des joueurs d'autant plus méritants que ceux qui n'avaient pas déjà Call of Duty : Modern Warfare installé sur leur machine devaient télécharger quasiment 100 Go de données (l'intégralité du jeu) alors qu'en réalité Warzone n'en prend qu'une vingtaine. Sacré Activision...

TIENS, VOILÀ DU CONTRAT

Cela dit, une bonne campagne de lancement ne garantit pas un succès même quand on s'appelle Call of Duty. Il faut donc que Warzone ait quelques qualités pour convaincre les joueurs. La première, c'est qu'il contient en réalité deux modes de jeu : le Battle-Royale et un autre appelé Pillage (voir encadré), dont certaines règles rappellent la Dark Zone de The Division. Voilà qui assure un peu

❶ La carte est grande. Contrairement à Apex on n'y saute pas en groupe, chacun pour soi.

❷ Il est possible de stabiliser la visée en s'accoudant sur les rebords. Pratique.





Pillage, l'autre mode

Si nous avons dédié cet article au mode Battle-Royale de Warzone, ce dernier intègre un autre mode de jeu, Pillage. Celui-ci est plus classique dans sa conception (pas de rétrécissement de la map, on revient en jeu indéfiniment) mais il n'est pas non plus un simple deathmatch. Toujours en équipes de 3 joueurs (max) et toujours à 150 au total, il faut être celle qui réunit le plus d'argent (1 million), la somme étant récoltable en lootant, en accomplissant des contrats ou en récupérant l'argent des joueurs tués. Petite astuce : il faut sécuriser le butin en lieu sûr, comme dans la Dark Zone de The Division. On préfère le mode BR, mais sympa aussi.

“Après 24h, 6 millions de joueurs avaient essayé Call of Duty : Warzone !”



- ❶ Le nuage toxique fait plus de mal que dans Apex et Fortnite. Courez, pauvres fous !
- ❷ Le premier qui essaie de passer se prend une rafale bien sentie...



❶ Soigner un camarade blessé ne prend pas trop de temps, ouf.
 ❷ Différents véhicules sont pilotables, de la jeep à l'hélicoptère. On peut aussi se crasher !

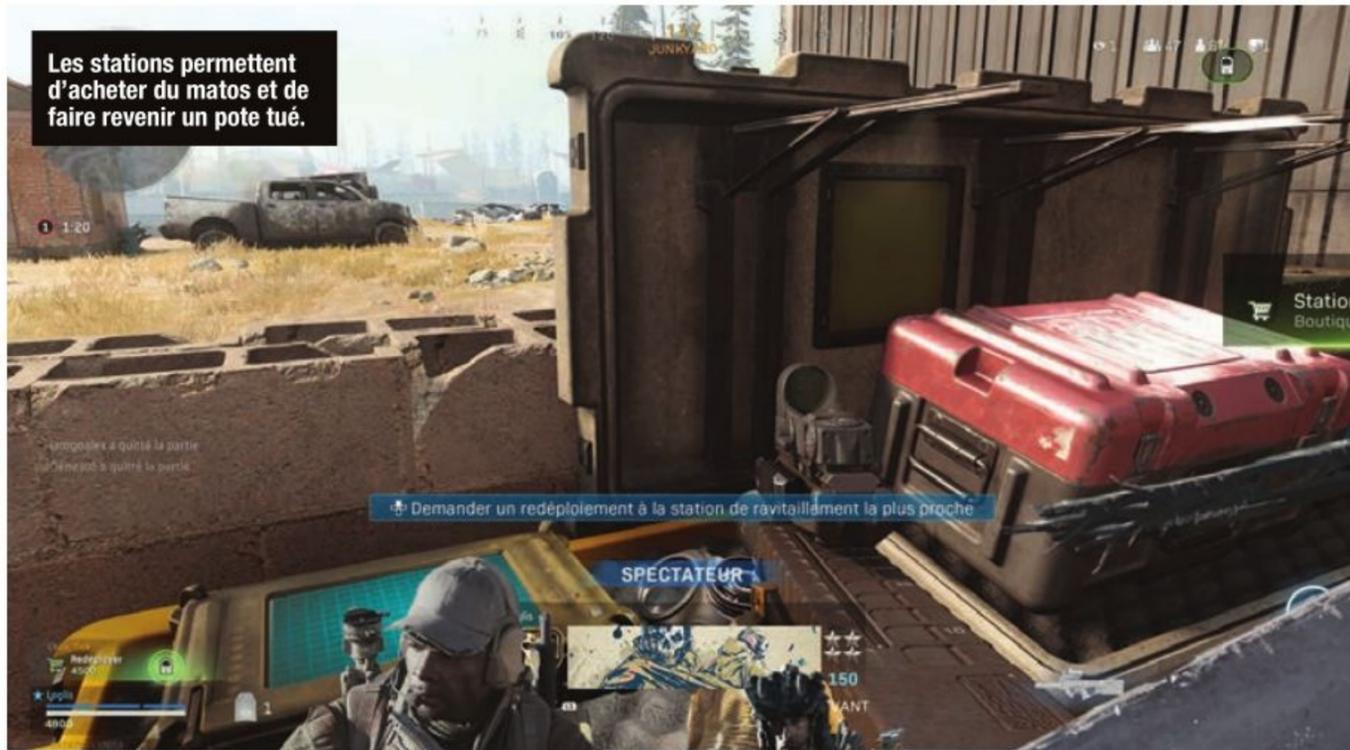
de variété et permet de se changer les idées quand on est mort pour la 10e fois au premier fight venu après avoir glandé sur la map pendant 10 minutes – une constante dans les « BR ». Cela dit, les développeurs de Warzone ont tout fait pour éviter cette routine (ne rencontrer personne, mourir, recommencer, ne rencontrer personne, mourir, etc.), c'est l'une des grandes

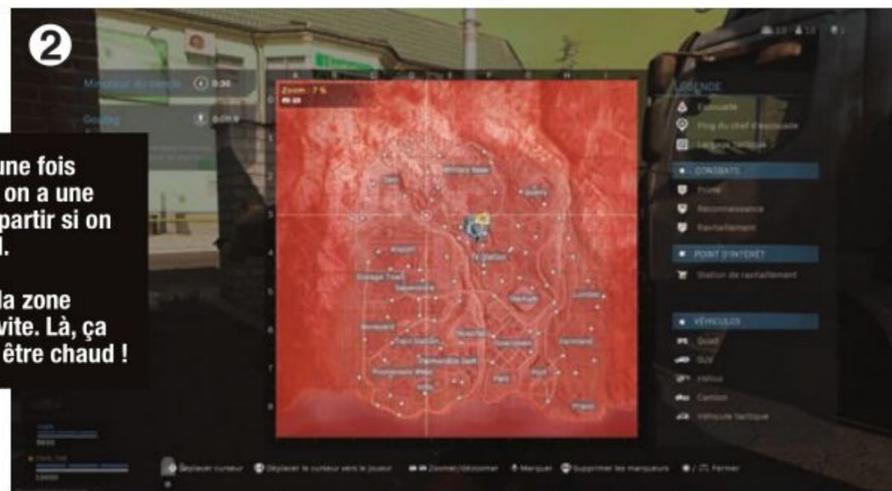
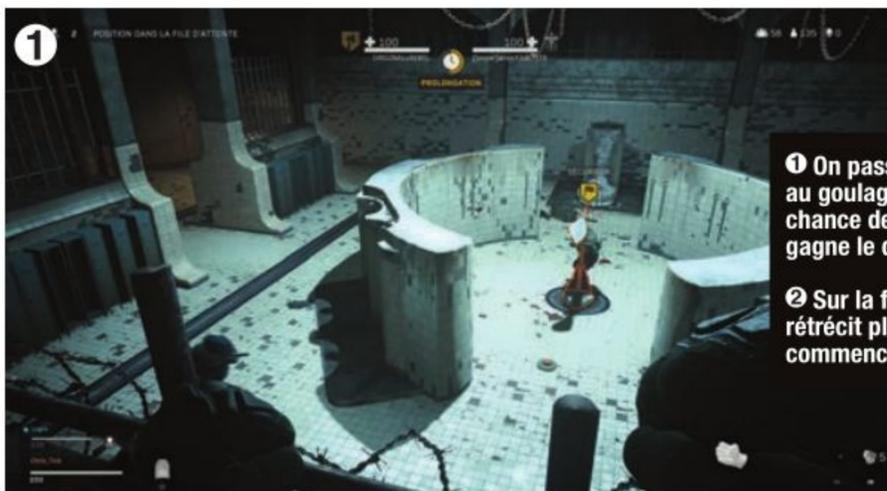
qualités de leur Battle-Royale. Déjà il se joue à 150, ce qui fait du monde sur la carte ! Ensuite il est rempli des défis habituels, à la manière de Fortnite et Apex. Tuer 10 joueurs avec une mitraillette, ouvrir 5 caisses de butin à tel endroit et autres challenges quotidiens et hebdomadaires sont de la partie... Il faut dire qu'aucun Battle-Royale ne s'en passe

désormais. Enfin, à côté de ces grands classiques, Warzone intègre un système de contrats assez malin. Ces derniers sont plus « scénarisés » (il faut le dire vite) que les simples défis : il faut par exemple sécuriser trois zones d'affilés, marquées sur la mini-map et la plupart du temps à 100m les unes des autres environ, le tout en temps limité. Cela oblige à se déplacer

constamment, souvent à découvert. Autre exemple : un contrat est mis sur la tête d'un autre joueur, sachant que l'on nous indique la zone où il se trouve. Sympa ! Ces contrats ont un triple intérêt : ils donnent de l'Xp, de l'argent et ils montent le niveau des armes. Du coup, il est bien plus intéressant de les enchaîner plutôt que d'attendre bêtement que la zone de jeu se resserre. Cela rend les débuts de partie nettement plus rythmés que ceux de la concurrence. Et comme les développeurs de Warzone connaissent leur boulot, cela fait le lien avec l'économie du jeu : l'argent ainsi récolté permet de s'acheter

“Le premier kill que l'on subit nous envoie au goulag. Là, un duel contre un autre joueur se met en place...”





1 On passe une fois au goulag, et on a une chance de repartir si on gagne le duel.

2 Sur la fin, la zone rétrécit plus vite. Là, ça commence à être chaud !

du matos de bonne qualité dans des stations d'achat, ou encore de faire revenir un coéquipier à la vie.

ALLEZ HOP, AU GOULAG

C'est d'ailleurs l'autre bonne idée du jeu : on n'y meurt pas instantanément ! Outre que les membres d'une escouade (jusqu'à trois joueurs actuellement, cela devrait monter à quatre un jour) peuvent se faire revenir s'ils ont l'argent nécessaire, le premier kill que l'on subit (et seulement le premier) nous envoie au goulag. Là, un duel contre un autre joueur « mort » se met en place. Si on le remporte, on retourne dans la partie. Bonne idée. Vous

l'avez compris, Warzone est à la fois la somme de multiples influences (le jeu en groupe façon Apex, les récompenses dans tous les sens de

Fortnite, les mécaniques de Call of Duty, les engins à piloter, etc.) et un Battle-Royale avec ses propres idées, à commencer par le jeu à 150 et une forme de verticalité très spécifique (les immeubles sont tous visitables, les toits regorgent de loot). En

revanche, la surcouche « méta » est on ne peut plus classique, là encore mélange de ce qui se fait partout (le passe de combat et ses récompenses cosmétiques) et de ce qui fait le charme de Call of Duty pour ses fans : les progressions sont liées entre les

modes, les sets d'armement aussi. Avec un tel niveau de maîtrise, on voit mal Call of Duty ne pas trouver sa place sur la scène du Battle-Royale. Mieux vaut tard que jamais.



1 On peut équiper deux armes, plus celles en bonus et les grenades habituelles.



2 À mesure que l'on progresse, on débloque des slots de sets à personnaliser.

INFOGAMER

Sortir un Battle-Royale en 2020, arriver à surprendre et rencontrer le succès (en tout cas pour le moment), il n'y avait sans doute que Call of Duty et sa force de frappe pour y arriver. L'expérience Warzone est réussie, efficace et prenante, et le titre s'impose comme une alternative sérieuse aux cadors. Maintenant, il va falloir durer.

Sortie : Disponible
Supports : PS4, One, PC
Genre : Battle-Royale
Dév. : Infinity Ward & cie

Plus on est de fous...

Les développeurs de Warzone affirment être déjà en train de tester des parties à 200 ! Cela doit arriver dans pas si longtemps à priori, tout comme des escouades plus grandes (quatre joueurs, voire cinq).

FLASH INFO !!

Le mois en CHIFFRES

10 C'est l'âge que s'apprête à célébrer la saga NieR et, pour ce faire, Square Enix a annoncé la tenue de trois live stream, dont deux payants, le 29 mars. Seul le talk show sera retransmis gratuitement.



65 Voilà maintenant trois ans que PUBG est sorti et, malgré la concurrence, un récent communiqué de presse annonçait la vente de 65 millions d'exemplaires. Sans compter la version mobile...



7 Le nombre de jeux qui seraient actuellement dans les cartons d'Activision, parmi lesquels un remaster de Tony Hawk, des jeux Call of Duty et deux titres issus de la licence Crash Bandicoot.

2 C'est le nombre de titres Silent Hill qui, selon une rumeur sourcée, pourraient voir le jour. L'un serait réalisé par la team Silent d'origine et quelques membres de Project Siren, l'autre serait... le projet annulé de Kojima !

360 000 Il s'agit de la somme, en dollars, récoltée lors de la vente aux enchères du seul et unique prototype Nintendo Playstation, issu de la collaboration avortée entre les deux constructeurs.



Fuser EN AVANT LA MUSIQUE !

Les créateurs de Rock Band et Dance Central s'apprêtent à faire monter sur scène leur nouvelle tête d'affiche afin de vous faire vivre une toute nouvelle expérience musical

Il y a déjà 10 ans, DJ Hero vous mettait, littéralement, aux commandes derrière les platines en reprenant une grande partie de la mécanique de Guitar Hero. Une décennie après son concurrent, Harmonix, sentant l'engouement de plus en plus important pour les festivals, dévoile une nouvelle expérience de jeu musical interactive. Fuser, donc, vous laisse contrôler la musique et l'assembler afin de créer des mixages inédits à partir d'un panel de cent hits musicaux, de Billie Eilish à Post Malone en passant par The Clash, qui viendra s'étoffer après la sortie du jeu. L'atout majeur de Fuser réside dans son

esprit de création. Chaque mix dépendra de vos propres choix, non d'un script, et si vous êtes assez content de vos performances, il sera possible de les partager et de les poster en ligne. Du gameplay dévoilé jusqu'à maintenant, on comprend que chaque bouton est associé à l'un des éléments des quatre disques (1 vocal, 2 instruments et 1 beat) qui compose votre set. Jouable à la manette, il vous suffit d'appuyer sur un bouton pour ajouter un son au set, d'utiliser les sur-gâchettes pour switcher entre les listes de disques ou de rester appuyer sur la touche voulue pour multiplier les combinaisons. Par exemple, rien

ne vous empêchera de placer deux beats avec un vocal et un instrument. Il faudra cependant prendre garde à la beat-timeline puisque le respect du timing sera primordial pour mieux réussir les transitions et donc votre performance musicale. Une fonction spéciale vous permettra de satisfaire encore plus la foule en changeant l'entièreté du mix, toujours dans le bon tempo. Ok on l'avoue, à l'écrit, ce n'est pas le jeu le plus simple à pitcher et on vous conseille d'aller y jeter un oeil si ça vous intéresse.



1 Le jeu propose un mode Campagne pour vous mettre le pied à l'étrier, à l'aide de toute une palette de défis durant les sets, toujours dans le but d'engranger un maximum de points.

2 Une fois à l'aise avec les mécaniques de jeu, vous pourrez exprimer tout votre potentiel grâce au mode Freestyle qui vous laisse le contrôle du set de A à Z.



INFOGAMER

Fuser se libère d'une formule trop dirigiste initiée par les Rock Band et consorts en proposant un véritable bac à sable musical. Malgré la présence d'un mode multijoueur, le concept ne semble pas s'y prêter et l'on peut douter que le jeu parvienne à reproduire le fun d'une soirée Guitar Hero entre amis. N'est pas C2C qui veut.

Supports : PS4, One, Switch, PC
Genre : Jeu de rythme
Sortie : Automne 2020
Développeur : Harmonix

L'E3 2020 est annulé !

L'épidémie de Coronavirus aura eu raison de l'organisation du plus grand salon de jeux vidéo et c'est dans un communiqué du 11 mars que la décision fut prise d'annuler l'évènement, une première depuis de son lancement. Attendu chaque année avec beaucoup d'impatience, l'E3 cristallise à la fois l'engouement et les fantasmes des joueurs pour le jeu vidéo en plus de dicter les tendances à venir de l'industrie. Conscientes de son importance, bon nombre de sociétés ont déjà annoncé réfléchir à la création d'un évènement digital que l'on pourra suivre sur les plateformes de streaming...

2 MAGAZINES POUR TOUT SAVOIR SUR LA SAISON 2

EN CADEAU !
**10 POSTERS
INCROYABLES**

**TOP
FORTNITE**

**2 POSTERS
TAILLE RÉELLE
1 MÈTRE 88 !**



**8 NOUVEAUX
POSTERS**

**NOUVEAU LE MAGAZINE
LE PLUS FORTNITE !**

FORTNITE

#2

**LE SHOPPING
FORTNITE**



**CHAPITRE 2
SAISON 2**

ARMES, TENUES, SECRETS...
LE GUIDE COMPLET POUR GAGNER !

L 11487 - 2 - F. 6,95 € - RD

CADEAU // CADEAU // CADEAU // CADEAU

**14 STICKERS !
10 POSTERS !**

**FORTNITES 2
SPECIAL**

FORTNITE

CADEAU // CADEAU // CADEAU // CADEAU



**HORS-SÉRIE
LE GAMER**

MANETTES & CASQUES
LE MATOS
POUR GAGNER !



**Tous les
nouveaux
SKINS**



**TOUT SUR LA
SAISON
2**

ARMES
MAP
ASTUCES

VOIR AU DOS

En vente chez votre marchand de journaux



On s'est posé la QUESTION

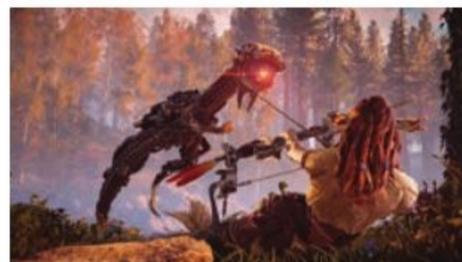
La Gamescom 2020 annulée ?

C'est la question à se poser dans le contexte actuel. Le compte Twitter de l'événement mentionne que, pour le moment, le salon européen majeur du jeu vidéo est maintenu. La raison retenue est que, encore une fois pour l'instant, l'interdiction de réunir plus de 1000 personnes en un même lieu se termine le 10 avril prochain en Allemagne...



Horizon Zero Dawn sur PC, de bonnes résolutions ?

Avec l'arrivée prochaine du jeu de Guerrilla sur PC, nombre de joueurs ayant jeté leur PEL au pied d'un écran 21/9 se demandaient s'ils auraient l'occasion d'en profiter avec le jeu. La réponse est oui, comme le précise le studio sur Steam. Les adeptes du 3440x1440 pourront donc profiter pleinement du travail visuel impeccable du titre et d'un univers original, à la frontière entre post-apo et guerre du feu.



Demon Slayer sous la forme d'un jeu vidéo ?

La fameuse série d'animation Kimetsu no Yaiba, petite perle actuelle du nekketsu aux combats jouissifs, est un phénomène au Japon. De nombreux fans attendaient sa déclinaison en jeu vidéo. Ce sera chose faite, comme le dévoile le magazine japonais Weekly Shonen Jump, mais pas avant 2021... A suivre !



Le jeu est l'occasion de découvrir l'architecture locale et de profiter de paysages naturels reposants.

Isle of Man TT 2 YES WE BÉCANE

Deux ans après la sortie d'un premier épisode perfectible, les Français de Kylotonn poursuivent leur envie de reproduire les sensations uniques de la course de l'Île de Man avec Isle of Man TT 2.

Sans doute plus connu pour sa série de course automobile WRC, le studio Kylotonn ne se limite pas aux quatre roues et tente depuis 2018 d'imposer la licence deux roues Isle of Man. Pour tous ceux qui ne seraient pas au fait des sports mécaniques, la course de l'Île de Man est un événement de Tourist Trophy annuel très réputé, qui se déroule de fait sur un petit bout de terre au large de l'Irlande et de la Grande Bretagne. Sa particularité est de proposer un panorama unique, avec un front de mer magnifique. Et c'est cette ambiance que tentait de retranscrire au mieux un premier épisode, certes parfait sur ce point, et moins convaincant encore en termes de qualité de conduite et de gestion de l'I.A. Kylotonn a décidé de revoir ces deux aspects et s'est entouré pour l'occasion de deux champions de la catégorie, à savoir Julien Toniutti et Davey Todd, à la tête de temps records sur l'Île de Man. Et autant dire que leur présence a changé la donne. Bien plus stables, les diverses motos disponibles n'ont

plus cette fâcheuse tendance à tanguer de façon trop légère au moindre changement de direction et s'avèrent autrement plus contrôlables à vitesse réduite. Isle of Man TT 2 propose désormais une physique réaliste, où les déplacements de masse se ressentent de façon claire et où il est désormais obligatoire de bien anticiper sa trajectoire pour que la moto ait le temps de s'incliner. Surtout en mode simulation totale, une fois les nombreuses aides au pilotage désactivées. Concernant l'I.A, les pilotes adverses ont aujourd'hui moins envie de mourir et empruntent des trajectoires relativement logiques, loin de la foire d'empoigne du précédent épisode.

HELLO MOTO

Visuellement, Isle of Man TT 2 s'en sort aussi mieux, et s'il demeure un clipping assez constant (sur une version PC où 80 % des réglages étaient calés sur un rendu de qualité haute), le moteur permet d'afficher des bécanes détaillées avec soin et des environnements plutôt jolis. Mais le plus gros travail reste celui opéré sur le sound design, avec une mise en avant du vent, outil idéal dans le but de donner un sentiment de vitesse pregnant. Les amateurs de

destin à succès seront eux heureux d'apprendre que le mode Carrière a été entièrement revu, proposant désormais un calendrier serré. À vous de vous la jouer stratège en choisissant les bonnes courses à effectuer, sachant qu'il est impossible de participer à l'ensemble d'entre elles. Enfin, outre les modes déjà présents dans le premier opus, apparaît une exploration libre. Comme son nom l'indique, cette partie du jeu vous donne l'opportunité de vous balader sur l'île à votre convenance et de chercher quelques défis à affronter (time trial, course contre un ghost, etc.). **P.M.**

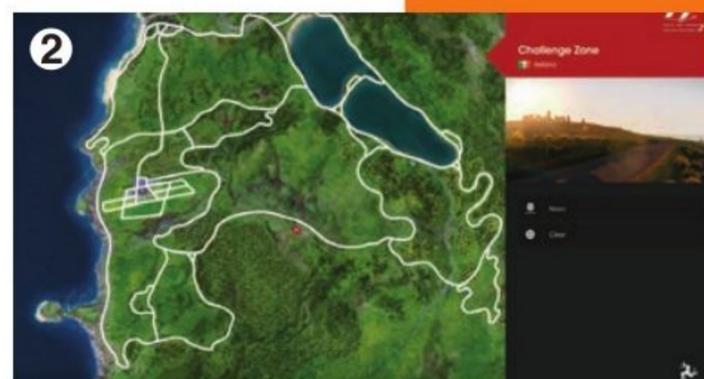
INFOGAMER

Amélioré par rapport à l'épisode sorti il y a maintenant 2 ans, Isle of Man TT 2 a clairement bénéficié des conseils de Toniutti et Todd, tout comme de la volonté de KT Racing de ne pas se reposer sur ses acquis. Sans être la simulation de moto ultime de par sa limitation à une seule compétition, Isle of Man TT 2 offre une expérience de conduite pointue dans un cadre propice à la flânerie à plus de 200 km/h.

Sortie : 19 mars 2020 (dispo)
Supp. : PC, PS4, One, Switch
Genre : Course
Dév. : KT Racing

1 La sensation de vitesse est particulièrement bien rendue, notamment avec le vent dans les oreilles.

2 Voilà la carte de la zone accessible avec votre bolide. Si l'on en croit les pilotes ayant été sur place, tout est fidèlement reproduit.



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



ÉCONOMISEZ

33%

SUR LE PRIX DE VENTE AU NUMÉRO

PROFITEZ DE TOUS
LES AVANTAGES DE L'ABONNEMENT :

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

3 MOYENS FACILES DE S'ABONNER

1. Directement en ligne

www.abo.nickelmedia.fr

2. Par téléphone

01 44 70 72 32

3. Par courrier ou email

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

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

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

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

Mme M.

(*) Champs obligatoires

Nom* :

Prénom* :

Société :

Adresse* :

Code Postal* : Ville* :

Email* :

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

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

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

Carte bancaire n°

Date de validité :

(validité minimale 2 mois)

Cryptogramme :

(3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Date et signature obligatoires :

* 12 numéros à 5€.
Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/07/2020. Pour l'étranger, tarifs disponibles sur : abo.nickelmedia.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut, il ne pourra être mis en place.

F1 2019, iRacing, Assetto Corsa...

QUAND LES PILOTES S'OCCUPENT

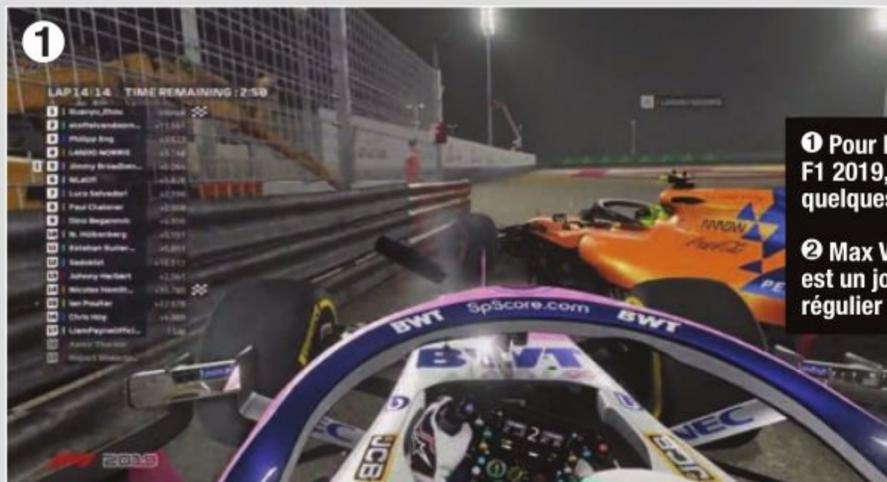
Si certains sportifs font de l'exercice à la maison, d'autres se mettent au jeu vidéo pour passer le temps.

Avec le confinement obligatoire pour tous, le monde du sport automobile (pourtant pas fan de simulation dans son ensemble) multiplie les initiatives pour que les VRAIS pilotes prennent part à des courses de simracing. Pour certains « jeunes » comme

Max Verstappen (pilote F1) ou Lando Norris (pilote F1), c'est plutôt une bonne nouvelle car les deux compères sont des habitués des simulations de course. Nous avons donc vu Max et Lando participer à des courses sur iRacing retransmises sur le Net. Mais ce n'est pas tout

puisque le vainqueur des 500 miles d'Indianapolis, Simon Pagenaud, s'est lui aussi mêlé à la fête. Autre initiative, cette fois sur le jeu Assetto Corsa Competizione, où les organisateurs proposaient le Charity Challenge. La participation était de 15€ et n'importe quel

joueur pouvait tenter sa chance pour se qualifier pour la course du soir avec, là encore, de vrais pilotes. Depuis le confinement, les courses de simracing sont donc devenues la récréation préférée des pilotes en mal de compétition, ce qui est plutôt une excellente nouvelle.



1 Pour la course sur F1 2019, Norris a eu quelques soucis !

2 Max Verstappen est un joueur très régulier sur iRacing.



La Gamers Assembly s'est diversifiée, mais les tournois en LAN restent le cœur du sujet.

Coronavirus oblige...

PAS DE GAMERS ASSEMBLY

La liste des événements annulés pour cause de Coronavirus s'allonge.

Comme tant d'autres industries, le jeu vidéo est impacté par l'épidémie mondiale de Coronavirus, ou COVID-19 pour être précis. C'est d'abord les futures consoles PS5 et Xbox Series X qui ont fait parler d'elles, la rumeur évoquant des retards de production empêchant peut-être leur sortie en fin

d'année. Ce qui n'est pas une rumeur, c'est la liste de événements gaming impactés, et pour tout dire annulés, afin d'éviter tout risque sanitaire. À l'heure où l'on écrit ces lignes, la Game Developers Conference de mars a été reportée à cet été. Quant à l'E3 qui devait avoir lieu en juin, il a aussi été suspendu

par décision de l'ESA – il semblait difficile d'imaginer que le salon le plus important du jeu vidéo se tienne dans ces conditions. Forcément, ces annulations touchent de plein fouet les rassemblements eSport. L'un des plus importants en France, la Gamers Assembly qui devait se tenir à Poitiers en avril pour sa

21e édition, n'aura donc pas lieu. Ses organisateurs ont pris cette décision « afin de se conformer aux règles de sécurité » tout en assurant réfléchir « d'ores et déjà à la manière d'offrir une autre alternative plus tard dans l'année ». Que les fans d'eSport se méfient, ce ne sera pas le seul report. Qui a dit Gamescom ?



Ça bouge chez Capcom

Les éditeurs se restructurent pour faire plus de place à l'eSport, c'est évident. Parmi eux, certains ont de plus belles cartes à jouer que d'autres comme Capcom, qui détient Street Fighter II, un pilier de la baston compétitive. Ça tombe bien, nous apprenons que Yoshinori Ono, le producteur exécutif des derniers Street Fighter (et de Marvel vs. Capcom Infinite) est devenu eSports Executive Producer. On ne sait pas bien en quoi cela consiste, mais ça sonne bien.

ES1 fait le point...

... Et la chaîne française de l'eSport se porte honnêtement puisque ses dirigeants annoncent qu'elle a doublé son audience en un an. Dans le détail, ES1 réunit plus de 1.2 million de téléspectateurs sur un mois devant ses programmes (calcul du 3 février au 1er mars 2020), avec une hausse significative les mercredi, samedi et dimanche, et un « cœur de cible à 75% sur les 25-49 ans ».

L'éditeur de circuits sera bien entendu de la partie, comme d'habitude.

Trackmania Nations ESPORT AVANT TOUT !

Ubisoft annonce un « nouveau » Trackmania qui entend favoriser l'eSport.

Qu'Ubisoft ait décalé la sortie de tous ses jeux prévus au printemps 2020 à une date inconnue ne doit pas l'empêcher d'en annoncer de nouveaux ! C'est ce que l'éditeur a dû se dire en ce beau week-end de fin février où, profitant de la finale de la Trackmania Grand League organisée à Lyon, il a annoncé le développement de Trackmania Nations. Si ce titre vous dit quelque chose c'est normal : il s'agit d'un remake du jeu de Nadeo... qui appartient à Ubisoft, CQFD. Toujours est-il que ce Trackmania Nations Remake doit sortir sur PC le 5 mai 2020. Oui, c'est bientôt. Et si l'on en parle dans notre rubrique eSport c'est parce qu'outre

les nouveautés habituelles (campagne saisonnière officielle, sélection quotidienne de circuits, éditeur de pistes, etc.), le studio a décidé de faire un focus sur l'eSport avec un nouveau format, en l'occurrence « des compétitions in-game quotidiennes et des ligues ouvertes à l'international ». Pour bien enfoncer le clou, Ubisoft conclut l'annonce de son jeu en dévoilant qu'il sera à l'honneur lors de la prochaine Trackmania Zrt Cup, « une compétition qui aura lieu à l'Arena AccorHotels de Paris le 13 juin prochain et affiche d'ores et déjà complet avec 15.000 spectateurs ». Si le Coronavirus ne passe pas par là.



1

1 Ce Trackmania Nations est le remake d'un épisode fondateur.

2 On ne dirait pas comme ça, mais les courses vont très vite dans Trackmania !



2



1



2

1 Les rues n'ont pas été nettoyées depuis le premier épisode... (The Division 2)

2 Ubisoft tente de rallier les intégristes de Ghost Recon avec un mode de jeu plus réaliste dans Breakpoint.

Retourner à New York, c'est la proposition de l'extension Warlords of New York qui vient d'arriver sur The Division 2.

Du rififi à Paris

Parmi les conséquences de l'échec cuisant de Ghost Recon Breakpoint, il y a un changement à la tête du studio parisien d'Ubisoft, en charge du jeu. L'ancien boss est parti, remplacé par Marie-Sophie de Waubert, qui occupait précédemment le poste de Vice-Présidente des Affaires Publiques chez Ubisoft. « Riche de plus de 20 ans d'expérience au sein du groupe, elle y a acquis une connaissance profonde du groupe et de l'industrie du jeu vidéo au global », précise Ubi. Il faudra bien ça pour déminer le chantier qu'elle trouve.

The Division 2 / Ghost Recon Breakpoint TOUT EN DAMAGE CONTROL

Lancés en 2019, The Division 2 et Ghost Recon Breakpoint n'ont pas rencontré le succès espéré par Ubisoft. L'éditeur essaie de les relancer en ce début d'année, chacun à leur manière...

Il y a quelques mois Ubisoft publiait, par l'intermédiaire de son PDG, un communiqué en forme de mea culpa dans lequel Yves Guillemot faisait deux choses : il confirmait le décalage de plusieurs jeux prévus en 2020 (Watch Dogs 3, Rainbow Six Quarantine, Gods & Monsters) afin de parfaire leur développement, et ce faisant il tirait les conséquences de deux loupés en 2019, The Division 2 et Ghost Recon Breakpoint – le second relevant carrément du naufrage. Ubisoft ayant engagé de gros moyens sur ces deux jeux, il lui appartient malgré tout de leur faire vivre la carrière la plus honorable possible, voire de relancer la machine en 2020.

Dans le cas de Ghost Recon Breakpoint, la chose semble compliquée tant le jeu est tombé à côté des attentes des fans malgré ses qualités (désolé les haters). Pour tenter de ramener au bercail ceux qui avaient aimé Ghost Recon Wildlands, Ubi vient de prendre une première décision : ajouter dès le 24 mars un nouveau mode de jeu nommé « Expérience Ghost » qui supprime le niveau d'équipement, offre du loot « réaliste », modifie le HUD pour une expérience plus immersive... Bref, un mode pour les durs de durs, pour ceux qui ont trouvé navrant le mélange Ghost Recon/Destiny. Cela sera-t-il suffisant ? À voir, tant le jeu s'est pris des

critiques incendiaires à sa sortie. Les choses sont à priori plus simples pour The Division 2. Le titre de Massive Entertainment a reçu de bonnes reviews, disons que son côté « Division 1.5 » trop prononcé a un peu déçu les joueurs. Du coup, s'ils ne sont pas autant que prévu à y jouer, ils restent actifs et attendent du contenu. Et c'est ce qui vient d'arriver avec l'extension Warlords of New York, tout juste sortie. Montée au level 40, refonte du stuff, de chouettes boss et surtout un retour dans la ville de New York (celle du premier épisode)... Le clin d'oeil est aussi réussi que la campagne, agréable à jouer jusque dans son end-game.

Nous verrons ce que nous réserve The Division 2 pour cet an 2, mais ça part plutôt bien. **C.C.**

INFOGAMER

The Division 2, Ghost Recon Breakpoint, deux titres sortis en 2019 par Ubisoft et qui n'ont pas marché aussi bien que prévu. Si 2020 devrait bien se passer pour le premier (sa nouvelle extension est sympa), on se fait du souci pour Breakpoint, qui part de trop loin pour voir le bout du tunnel.

Sortie : Disponible
Supports : PS4, One, PC
Genre : Action
Développeur : Ubisoft

Apex Legends

LA SAISON DU REVENANT

Le Battle-Royale de Respawn entame sa deuxième année avec la ferme intention de maintenir le cap vers le succès malgré la concurrence nouvelle de Call of Duty Warzone. Au menu : événements ponctuels, défis et saison 4.

En février 2019, Apex Legends sortait et venait titiller Fortnite sur le podium des Battle-Royale. Si vous n'avez jamais essayé, disons qu'Apex est un « BR » tout ce qu'il y a de plus classique à un détail près : il se joue nécessairement en équipe de trois, il n'y a pas de mode solo – c'est arrivé une fois, de manière ponctuelle. Un an plus tard le jeu a trouvé son public et vogue en eaux sereines, derrière Fortnite mais devant la

concurrence, ce qui n'est pas si mal. Une seconde carte est arrivée en fin d'année dernière, des défis en tout genre ont rapidement étoffé le contenu – ils restent un peu faibles et scolaires à côté de la débauche de mises à jour du rival d'Epic – et la saison 4 est en cours. Qu'apporte-t-elle ? Tout d'abord une nouvelle légende en la personne de Revenant, un cyborg qui mute les pouvoirs ennemis quelques secondes et pose un totem permettant

à l'équipe de revenir en cas de décès (c'est son ultime). Une excellente nouvelle recrue, bien meilleure que Crypto par exemple. Sinon, le passe de combat se contente des défis et paliers classiques, un peu toujours les mêmes. Attention à ne pas tomber dans l'excès de confiance : début mars, pour un événement provisoire nommé Piratage Système, les loot boxes coûtaient 7€ l'unité, 18€ les skins dédiés ! La note est peut-être un peu salée. **C.C.**

INFOGAMER

Apex Legends trace sa route et continue de fédérer une belle communauté. Le jeu reste excellent et la saison 4 offre un chouette perso, Revenant. Attention toutefois à ne pas se reposer sur ses lauriers : les défis sont monotones et les tarifs de la boutique sont parfois totalement craqués.

Sortie : Disponible
Supports : PS4, One, PC
Genre : Battle-Royale
Développeur : Respawn



1

1 Revenant est la star de la saison 4, un excellent perso déjà très utilisé.

2 La carte est mise à jour avec des variantes, mais elles restent très légères.



2

Fortnite (Battle-Royale)

DE L'OR DANS LES DOIGTS

Pendant qu'Apex lui court après, Fortnite assure le coup avec une saison 2 aux airs de film d'espionnage, façon Goldfinger. Les nouveautés ne sont pas énormes, mais le job est fait.

La première saison du chapitre 2 avait rebattu les cartes l'automne dernier, avec un buzz sans aucun doute disproportionné au regard des changements apportés au Battle-Royale d'Epic. La S2, lancée en février, continue sur cette voie avec les nouveautés d'usage : des skins à gogo, quelques modifications sur la carte, des défis dans tous les sens et – c'est LE truc de la saison – des missions à réaliser en choisissant un camp parmi deux, Ghost ou Shadow. On ne va pas vous mentir : le titre ne s'offre pas une histoire pour l'occasion, c'est juste pour la blague et l'apparence des récompenses. Bref, la saison 2 de Fortnite assure l'essentiel et prépare la suite, à savoir la Coupe du monde qui va se lancer et les trois ans du jeu l'été prochain. Fortnite est toujours le roi des « BR » mais il n'est pas le plus suivi, sa courbe est descendante. Que prépare Epic pour relancer la machine ? **C.C.**

INFOGAMER

On avait envie de faire un point sur Fortnite, voilà qui est fait. L'année 2020 s'annonce décisive pour le titre, qui va fêter ses trois ans et domine toujours la scène du Battle-Royale, mais avec un petit tassement. Le jeu reste terriblement efficace.

Sortie : Disponible
Supports : PS4, One, PC, Switch, iOS, Android
Genre : Battle-Royale
Développeur : Epic Games



1 Les skins de la saison ont tous deux variantes selon le camp que l'on choisit d'aider : Ghost ou Shadow.

2 La salle du passe de combat ressemble au QG d'une base secrète, c'est le thème de la S2.

The Cycle

LE CYCLE DES SAISONS

Les nouvelles sont bonnes pour le shooter du studio Yager. L'accueil chaleureux fait à son accès anticipé a convaincu les développeurs de passer la seconde. Si vous aviez encore des doutes sur la nécessité d'essayer The Cycle, on en parle !

Voilà maintenant un peu plus d'une demi-année que The Cycle nous a largués pour la première fois sur Fortuna III pour une mission de pillage de ressources intempestive. Un baptême qui nous a permis de voir à quoi pouvait ressembler un jeu à mi-chemin entre un Battle Royale et un shooter PvE pur souche. Un résultat fameux qui donne peut-être plus d'importance à la domination de la vie sauvage, une tâche plus compliquée que la mise à mort de quelques étrangers. Bref, ce mélange gagnant a fait son petit bout de chemin depuis le début de l'accès anticipé. Après plusieurs petits ajouts, il était

temps pour Yager de mettre un bon coup de collier. Un événement qui s'est manifesté à la fin du mois de février dernier par le passage à une saison 2 autrement plus ambitieuse dans laquelle nous baignons encore. L'intervention de Tencent dans le capital de Yager n'est pas étrangère à l'accélération soudaine du développement. On peut donc remercier la multinationale chinoise (du moins en partie) pour nous avoir donné une toute nouvelle carte remplie de ressources nommée « Chutes du croissant ». C'est certainement le plus gros tournant de cette deuxième saison. La nouvelle carte est autrement plus grande

que celle que nous connaissons jusqu'à présent. Elle vous fera également découvrir du pays avec pas moins de quatre nouveaux biomes. «Chutes du croissant» transpire tout simplement l'ambition à l'image de ses créateurs qui ont l'intention de donner naissance à une saison 3 du même acabit d'ici le mois de mai. Oui, c'est une sacré aventure dans laquelle s'engage Yager et cela signifie également que le studio va devoir travailler un nouveau passe contenant à peu près 180 objets cosmétiques, dont de nouveaux items pour personnaliser sa capsule de lancement ainsi que les véhicules.

Il faudra surtout créer de nouveaux archétypes pour la saison à venir puisque la seconde saison nous a apporté deux nouveaux personnages : Korolev, un adepte des armes lourdes et Trublionne, maîtresse des pisollets. Les développeurs se sont déjà mis au travail pour combler leurs joueurs, on compte pas moins deux grosses mises à jour depuis le début de cette affaire. La première a amené avec elle une refonte de l'IA des autochtones, tandis que la seconde a ajouté de nouvelles missions d'histoire. **C.Ö.**



❶ Chutes du croissant est assez colossale comme carte. Elle offre un panorama des plus sympathiques

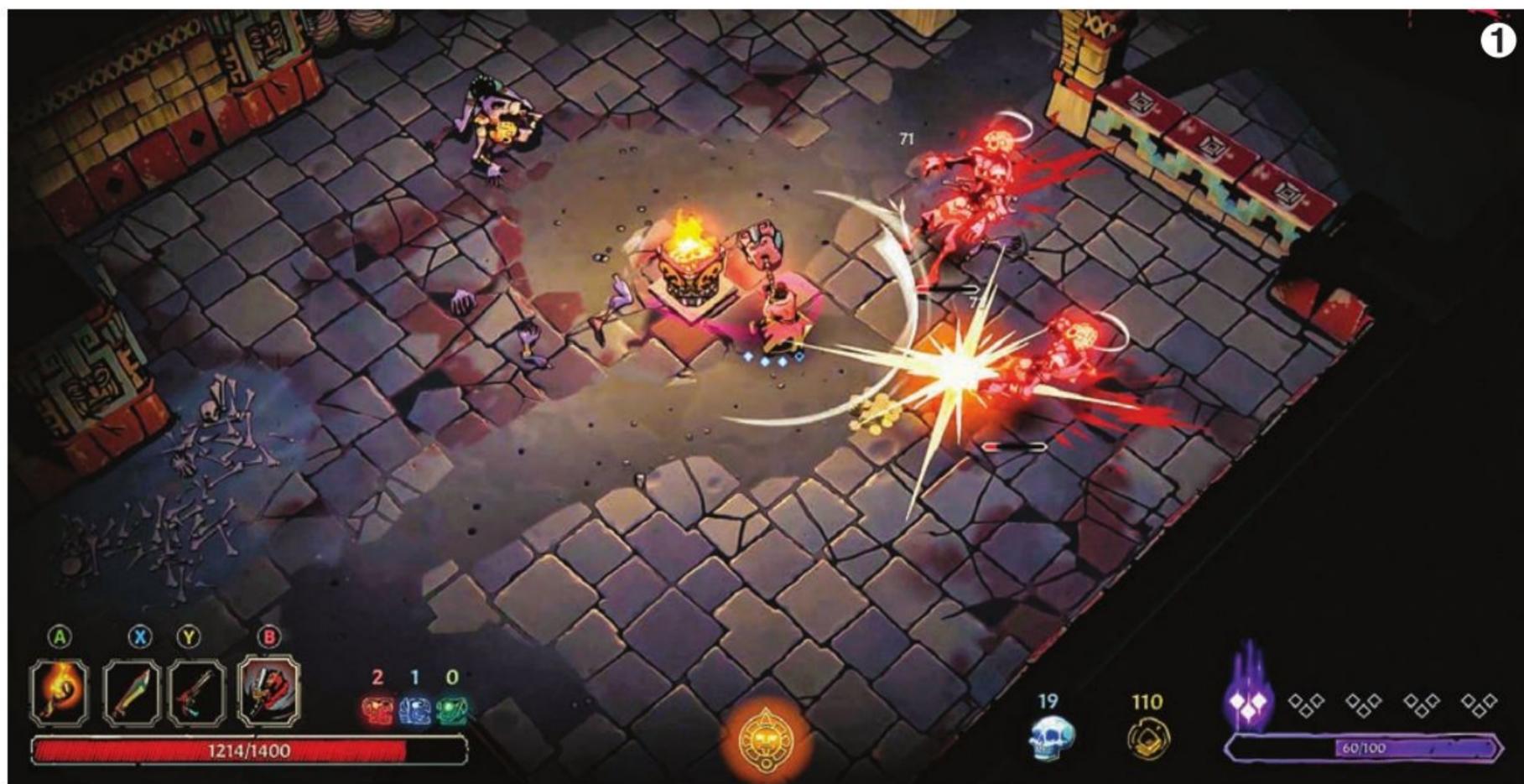
❷ Les deux nouveaux protagonistes de la saison 2 ne sont pas commodes, Korolev paraît même intuable.

INFOGAMER

Maintenant que le jeu est en orbite, il n'y a jamais eu de moment plus opportun pour se lancer dans The Cycle. L'ajout de contenu ne date pas d'hier mais l'ampleur de cette nouvelle saison est tout autre. Elle est le signe très clair que Yager veut jouer dans la cour des grands et qu'il a de grands projets pour mettre son shooter atypique sous les projecteurs. C'est tout le bien qu'on lui souhaite.

Sortie : Dispo (anticipé)
Supports : PC, ONE, PS4
Genre : FPS/Battle Royale
Dév. : Yager Development





Curse Of The Dead Gods

CAPRICE ODIEUX

S'aventurer dans le genre Rogue-lite / beat'em all exige de proposer une réalisation de choix et quelques idées originales. C'est le cas du dernier titre des Lyonnais de Passtech Games, sorti en accès anticipé.

Pechniquement déjà tout à fait solide – le titre est en début d'Accès Anticipé - Curse of the Dead Gods nous enferme dans un univers et une esthétique étouffants, avec des temples aztèques sombres et évidemment peuplés de créatures maudites qu'il aurait mieux valu ne pas déranger. Chaque partie, dont on peut gérer la potentielle durée dès le départ, propose une succession de combats et pièges classiques pour un rogue : avec jusqu'à trois armes, une roulade et une parade, le personnage principal est équipé pour répondre à tous les challenges de base. Des runes, achetées ou lootées, proposent quant à elles une pelletée de modificateurs permettant d'optimiser son run en jouant sur la gestion de la lumière,

du feu, des gains en or, des bonus de combos et ainsi de suite. Au corps-à-corps ou à distance, avec une masse à deux mains qui enflamme ou un bouclier qui transforme les dégâts en pièces, le système de combat est propre mais peu permissif, une jauge d'endurance vidée exposant à des coups qui font vite fondre la barre de vie. Mais la vraie subtilité du jeu, c'est cette jauge de malédiction qui grimpe quand on prend trop de coups, quand on franchit chaque portail de fin de section ou quand on décide de payer une arme, une rune ou un bonus avec, au lieu de claquer son PEL. A chaque remplissage, le retour à zéro s'accompagne d'une malédiction qui durera jusqu'à la fin du run, et qui est évidemment susceptible

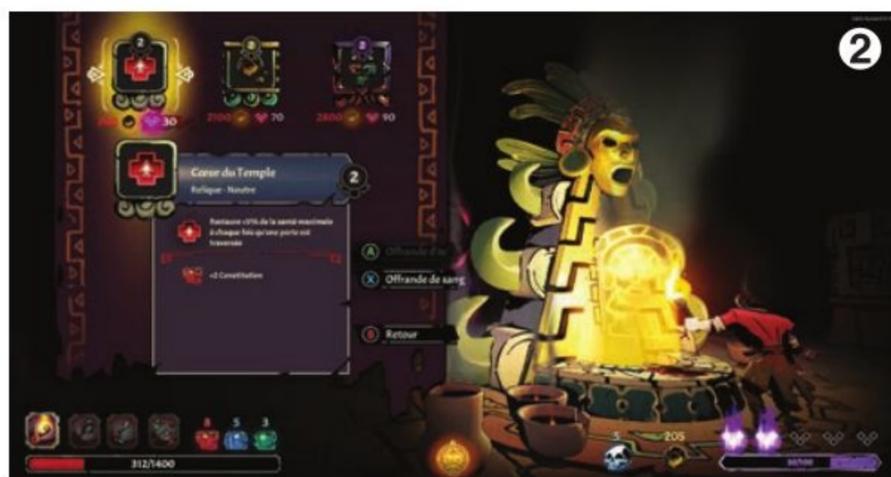
de profondément corser ce dernier. Des feux qui ne s'allument plus, de l'or en moins, des pièges plus nombreux ou des créatures invisibles dans le noir, les gages peuvent se combiner entre eux mais aussi, avec un peu de chance, tourner en votre faveur. Plus de statues qui crachent du feu, c'est aussi bien plus d'opportunités de s'en servir contre l'ennemi, et de profiter d'un build qui offre des bonus de dégâts dans ces situations. Avec le spectre d'une énième pénalité, chaque achat ou combat mal mené est une occasion de grincer des dents

dans ce jeu d'action déjà très complet, et qui mérite sans problème un investissement précoce, d'autant que les updates sont fréquentes ! **T.H.**

INFOGAMER

Très léger sur le scénario et l'emballage, Curse of the Dead Gods se concentre intelligemment sur ses systèmes de jeu. Sombre mais pas terne, ce titre 100% français est déjà très solide et s'il ne révolutionnera sans doute pas son genre comme Dead Cells a pu le faire, on s'éclate déjà avec un accès anticipé suffisamment étoffé pour assurer quelques centaines de runs.

Sortie : Dispo (early access)
Support : PC
Genre : Action
Dév. : Passtech Games



2



3

① Visuellement, on jurerait avoir affaire à une version action de Darkest Dungeon.

② A chaque autel, l'occasion d'étoffer son équipement en vidant ses poches, ou son âme.

③ On peut choisir son chemin en priorisant l'argent, les runes ou l'équipement.



Graphiquement, Valorant propose un style simple pour garantir une bonne visibilité.



Valorant

RIOT PASSE À L'ACTION

Voilà enfin le gros projet top secret de Riot Games. Le studio de League of Legends sort de sa zone de confort et se met au shooter, dans une expérience qui mêle le gameplay d'un Counter-Strike et la direction artistique d'un Overwatch. Est-ce que le résultat peut séduire les deux communautés ? Nous sommes allés à Los Angeles chez Riot pour en avoir le cœur net et tester Valorant, puisque c'est de lui qu'il s'agit.

Il y a des voyages qui ne se refusent pas. Lorsque Riot Games nous a proposé de nous rendre à Los Angeles pour découvrir un jeu dont nous ne connaissions, au moment de l'invitation, que les grandes lignes (un shooter compétitif) et un nom de code (Project A), notre sang n'a fait qu'un tour. Car il faut savoir que les visites du campus californien de Riot sont rares : la dernière fois que des journalistes français allaient y faire un tour, c'était à l'époque du lancement de League of Legends, il y a 10 ans ! Depuis, de l'eau a coulé sous les ponts : LoL est devenu

le roi des MOBA, il est un mastodonte de la scène eSport, Riot Games est l'un des plus gros acteurs de l'industrie. Un acteur conscient qu'il lui faut se diversifier, c'est pour cela qu'il a récemment dévoilé de nombreux projets hors League of Legends (Legends of Runeterra, etc.), dont notre fameux shooter compétitif. À bien des égards, le parcours de Riot évoque celui de Blizzard : un studio orienté PC et centré sur un genre qui explose, une base de fans démente, un besoin de rebondir pour ne pas décliner. Ce que nous ne savions pas en songeant à tout

“Riot insiste sur cet aspect, essentiel à ses yeux : la triche et les abus seront durement sanctionnés dans Valorant.”



1

❶ Arriver dans le dos de l'ennemi armé d'un couteau : le plan paraît bon.

❷ Le spot de l'Agent au fond est vite trop connu par tous les joueurs pour rester safe.



2

“Valorant est un mélange de beaucoup de choses mais deux influences se dégagent : Counter-Strike et Overwatch.”

cela pendant notre voyage aller (Los Angeles, c'est loin), c'est que le parallèle avec Blizzard allait se révéler encore plus évident une fois le shooter dévoilé. Car Valorant, puisque c'est son petit nom, est un mix parfait entre Counter-Strike (côté gameplay) et Overwatch (pour la direction artistique et les pouvoirs des héros). Mais reprenons depuis le début...

LA TECHNIQUE AVANT TOUT

Le début, c'est notre arrivée sur le campus. Riot Games a les moyens de ses ambitions, cela se sent. Plusieurs bâtiments, des milliers d'employés, des cantines et des cafés, des terrains de sport et des tables

de ping-pong... Le parfait cliché du campus de travail où il fait bon vivre, et surtout travailler. Nous sommes en janvier, il fait malgré tout beau et chaud, on se dit que s'installer en Californie doit être bien agréable. Pas de chance, les responsables de Riot nous enlèvent à notre café frappé au soleil pour nous emmener dans un petit amphithéâtre qui répond au nom de Skywalker room. C'est là que nous allons découvrir Valorant. Mais avant de rentrer dans le vif du sujet (à ce moment précis, nous n'avons toujours pas son nom), ils tiennent à nous donner des

informations techniques sur l'infrastructure du jeu. C'est drôle : on ne sait pas de quoi il s'agit mais nous savons que Project A bénéficiera d'un soutien réseau sans faille (des serveurs 128-tick dédiés pour tout le monde et gratuits, un ping inférieur à 35ms pour au moins 70% des joueurs), de spécifications suffisamment légères pour tourner sur toutes les configs (Intel i3-4150 et Geforce GT 730 pour afficher 60 fps) et d'un anti-cheat nommé Vanguard qui fait

l'objet de toutes les attentions. Les gens de Riot insistent beaucoup sur cet aspect, essentiel à leurs yeux : la triche,



HUIT HÉROS, CHACUN SON STYLE

À sa sortie, Valorant proposera au moins huit héros aux compétences affirmées, que nous avons pu essayer. Petit jeu : on vous laisse deviner, avec le pitch de Riot ci-contre, qui est plutôt DPS et qui est là pour assister les autres...

PHOENIX

« La puissance des étoiles de Phoenix transparait dans son style de combat. »

VIPER

« Viper déploie une gamme de dispositifs toxiques pour contrôler le champ de bataille et paralyser la vision de l'ennemi. »

JETT

« Le style de combat agile de Jett lui permet de prendre des risques que personne d'autre ne peut prendre. »

SOVA

« Sova traque, trouve et élimine ses ennemis avec une efficacité et une précision impitoyables. »



1

❶ Les armes sont toutes dans « l'esprit Counter-Strike », aucune fantasy n'est prévue.

❷ Les stratégies d'équipe sont essentielles. Là, on vous le dit : elle sert d'appât.



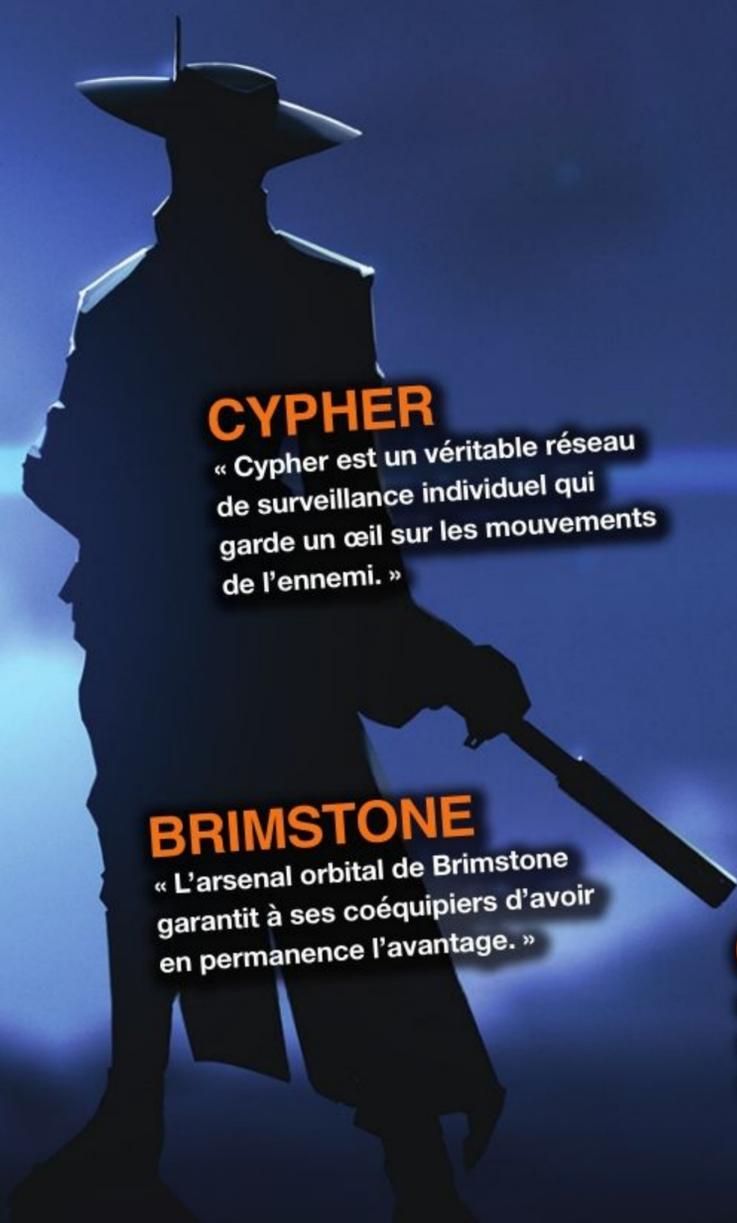
2

les abus seront durement sanctionnés dans... mais dans quel jeu bon sang ?! On peut le voir, oui ou non ?

VALORANT, SON NOM EST VALORANT

Après plus d'une heure de blabla technique, le voici le voilà, le prochain jeu de Riot Games se nomme... Valorant ! Pour la petite histoire, personne dans la salle ne semblait convaincu par

ce nom, mais passons. Toujours est-il que Valorant se présente comme un shooter compétitif en équipe proposant des matchs en 5v5 et 24 rounds, basés sur un principe d'attaque/défense des sites sur la carte, deux généralement. Le titre doit sortir dans l'année (cet été si tout va bien), il est prévu sur PC en free-to-play, d'ailleurs un système de pass est déjà dans la boîte. Voilà pour les informations pratiques. Sur le fond, ça a déjà été dit depuis l'annonce du jeu mais il faut le répéter, Valorant se présente comme un mélange de beaucoup de choses qui marchent en matière de FPS compétitif en équipe (Rainbow Six, Team Fortress, etc.) mais deux influences évidentes se dégagent : Counter-Strike et Overwatch. Plus précisément, pour que les choses soient claires, c'est du FPS de Valve dont s'inspire le plus Valorant. Son gameplay est proche de celui de CS, ses cartes rappellent celles de CS, les pouvoirs de ses personnages sont une manière de déguiser les armes et équipement de CS, les stratégies d'équipe doivent être les mêmes, la boutique entre deux rounds renvoie à celle de CS pour se rééquiper (ou pas)... Bref, Valorant est un Counter-like, un vrai. Dès la présentation on le comprend et cela se vérifiera lors des phases de jeu, que nous évoquerons plus tard. On le comprend si bien que l'on ne peut s'empêcher de se demander à qui s'adresse Valorant : aux fans invétérés de



CYPHER

« Cypher est un véritable réseau de surveillance individuel qui garde un œil sur les mouvements de l'ennemi. »

BRIMSTONE

« L'arsenal orbital de Brimstone garantit à ses coéquipiers d'avoir en permanence l'avantage. »

SAGE

« Capable de faire revivre des alliés tombés au combat, Sage incarne la sécurité pour elle et son équipe. »

OMEN

« Rendant les ennemis aveugles et se téléportant à travers la carte, Omen chasse dans l'ombre. »



❶ Nous sommes sur la carte Bind. On ne le voit pas mais à droite, un téléporteur permet de se rendre vite sur la zone B.

❷ Les cartes ne proposent pas ou peu d'éléments interactifs, elles sont simples et assez petites : tout est fait pour vite les connaître par cœur.

“Les premiers kills sont clairs quant à l’orientation du titre : la coordination est essentielle, trouver les bons angles aussi.”

Counter-Strike ? Peu probable, ils sont accros à leur jeu depuis tant d’années que ce serait comme demander aux joueurs de World of Warcraft de migrer sur The Elder Scrolls Online ! À un public plus large et peut-être plus jeune ? Certes, mais le gameplay du jeu n’est pas à la portée de tout le monde, nous ne sommes pas dans Overwatch. Ou plutôt si, justement, nous y sommes en plein, c’est l’autre versant de Valorant.

VALORANT OU COUNTERWATCH ?

Il y aurait sans doute quelque

chose de trop austère à proposer en 2020 un pur shooter compétitif militaire à la manière de Counter-Strike. Rainbow Six : Siege y est arrivé, mais il date de 2015. Depuis, la direction artistique façon cartoon de Fortnite (2017) et Overwatch (2016) a envahi le monde du jeu vidéo, et il paraît inconcevable de s’en passer pour toucher le plus vaste public possible. Et comme les équipes de Riot Games évoluent naturellement dans un registre fantasy depuis League of Legends, on ne s’étonnera pas

que les créateurs de Valorant aient fait le choix du hero-shooter décontracté (en apparence...) pour contrebalancer l’exigence de leur gameplay. Ainsi donc, Valorant propose différents personnages, les « Agents » ayant chacun ses pouvoirs. Ils sont au nombre de quatre (trois mineurs, un ultime), s’achètent et se chargent entre chaque round et dessinent un ensemble de héros – huit au lancement du jeu, voir notre encadré – plus ou moins répartis entre les DPS et

les assists, même si les choses sont moins compartimentées une fois dans le match. « Un Counter-Strike avec des pouvoirs », voilà comment on peut résumer Valorant. Cela semble réducteur mais pas tant que ça, comme nous l’avons constaté en jouant.

LIGNE DE TIR

Car nous n’avions pas fait ces milliers de kilomètres juste pour entendre parler de serveurs, de ping et voir défiler des vidéos de gameplay. Puisque le shooter de Riot doit sortir d’ici cet été, il était jouable et nous ne nous sommes pas privés. Chose étonnante : d’un jour à l’autre la « build » du jeu a changé, si bien que les noms des héros n’étaient plus les mêmes le



L’interface est basique, avec le score en haut, les armes à droite et les pouvoirs en bas.



1

1 Au fond, un mur de glace créé de toutes pièces pour bloquer les ennemis. Cela dit, on peut monter dessus...



2

2 Les déplacements latéraux, le couvert... Les bons réflexes de Counter-Strike sont cruciaux pour l'emporter.

deuxième jour ! Quelques ajustements de gameplay avaient aussi été faits, signe sans doute que les développeurs suivront leur titre avec soin après la sortie, notamment dans l'équilibrage des persos. Mais revenons à nos sessions de jeu. Elles se déroulaient sur deux cartes, Bind et Haven, mais Riot en prévoit quatre ou cinq à la sortie. Les règles sont claires : l'une des équipes doit poser une bombe en site A ou B, l'autre doit la désamorcer. On inverse

les camps au milieu, on gère l'argent et l'équipement entre chaque manche et bien entendu si l'on meurt on ne revient qu'à la manche suivante. Simple. Les premiers kills sont eux aussi très clairs quant à l'orientation du titre : la coordination est essentielle, trouver les bons angles aussi – la relative épure des cartes est faite pour ça,

1 Phoenix lance une boule de feu qui explose à l'impact. Et un mur de flammes aussi.

2 Cypher peut extraire des infos (l'emplacement des autres !) du cadavre d'un ennemi.



1

comme dans Counter. Des cartes qui d'ailleurs ont chacune leur petit truc en plus : l'une intègre des téléporteurs pour se déplacer rapidement, l'autre propose trois sites au lieu de deux. Concernant les personnages, comme « prévu » leurs pouvoirs renvoient souvent à des capacités qu'on retrouve de manière plus traditionnelle dans des FPS comme Counter-Strike ou Rainbow Six : fumigènes, Molotov et autres grenades toxiques sont de la partie, par exemple. On trouve aussi des pouvoirs plus originaux comme de la lévitation, de la téléportation ou un scan des déplacements ennemis. C'est cet ensemble, ce mélange entre fantasy et tactique militaire (les armes sont classiques, du fusil d'assaut au SMG en passant par les armes de poing, les fusils de précision, etc.) qui donne sa couleur à Valorant, c'est elle qui doit lui permettre d'accrocher les joueurs. C'est aussi l'exigence

du gameplay bien sûr : tous ces pouvoirs sont bien jolis mais on le répète, la rigueur dans le shoot fait la différence à la fin – où l'on revient aux discours techniques du début, l'aspect légal du jeu nécessitant une infrastructure réseau parfaite. Oui, comme dans CS. Le shooter de Riot saura-t-il s'émanciper de son illustre modèle ? C'est tout l'enjeu et ce qui décidera de son succès, ou non, sur le long terme. **C.C.**

INFOGAMER

Valorant va devoir batailler pour s'imposer dans un secteur, celui du team-FPS compétitif, qui ne manque pas de concurrents. Pour ça il mise sur une recette éprouvée (celle de Counter-Strike) et la mêle à du hero-shooting façon Overwatch. Suffisant pour faire l'unanimité ? À voir, en tout cas nos premières parties se sont révélées efficaces et prenantes.

Sortie : Été 2020
Support : PC
Genre : FPS compétitif (5v5)
Développeur : Riot Games



2

PS5 vs Xbox Series X

LA GUERRE DES TERAFLUPS

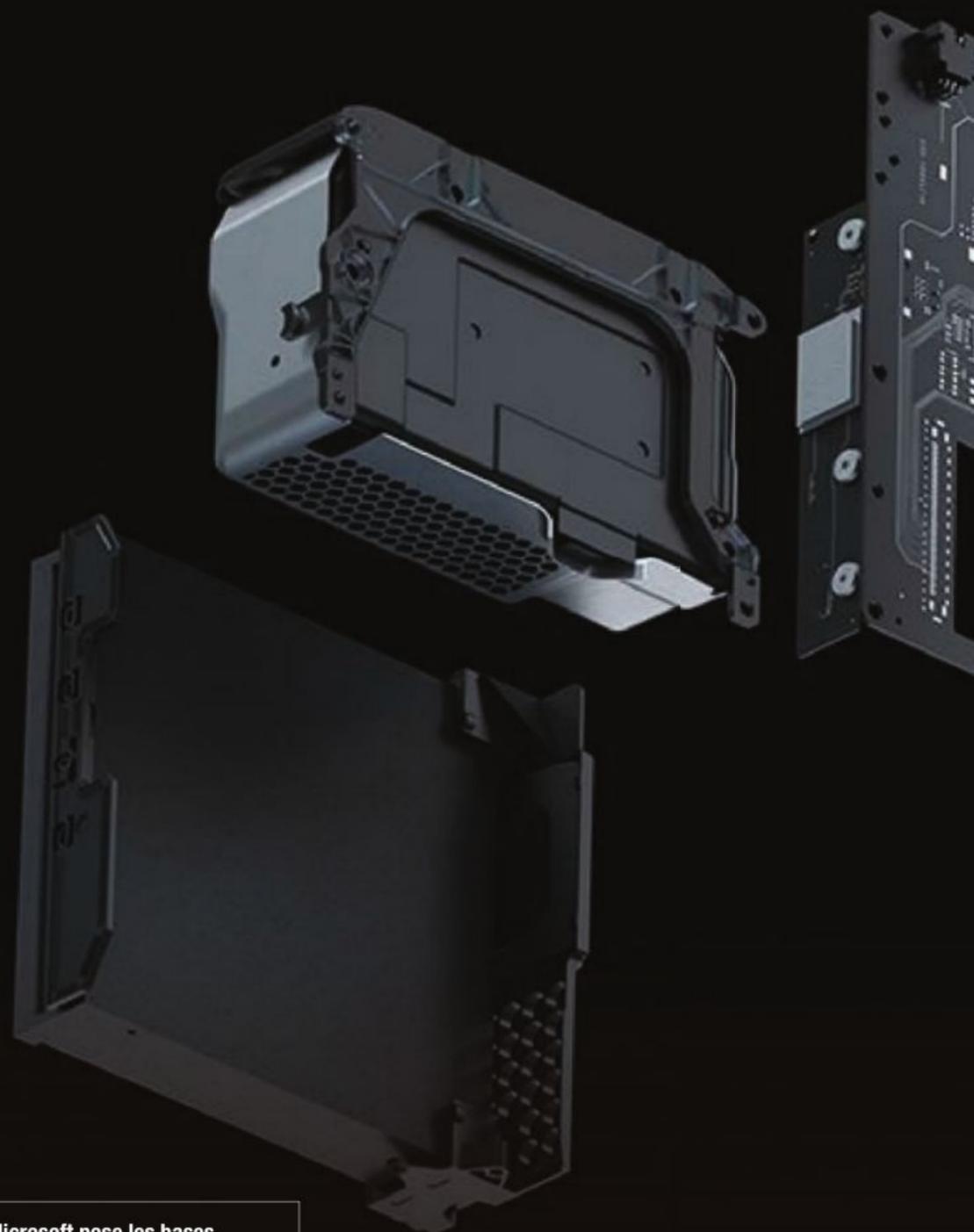
Microsoft a lancé les hostilités cet hiver en dévoilant la Xbox Series X, Sony vient de lui répondre en donnant de nombreux détails techniques concernant la future PlayStation 5. Faisons le point sur une guerre des muscles qui ne fait que commencer. *Christophe Collet*

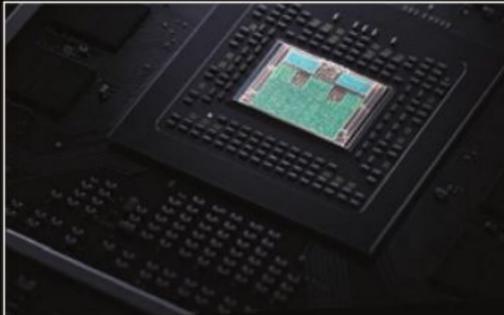
En tant que programmeur de plus de 15 ans d'expérience et 24 jeux AAA sortis sur toutes les machines Nintendo, Microsoft et PlayStation, je peux vous dire que ni moi ni personne dans mon domaine n'a jamais utilisé 'téraflops' comme unité de mesure de quoi que ce soit. Oubliez ce mot, il n'a aucun sens. » Ex-Crytek, ex-Traveller's Tales, aujourd'hui à la tête de son studio Big Evil Corporation, Matt Phillips n'y va pas par quatre chemins lorsqu'il s'agit d'évoquer la bataille, stérile à ses yeux, qui oppose les pro-Sony et les pro-MS quant à la puissance supposée des consoles de prochaine génération. Et il n'est pas le seul. Dans la foulée des dernières annonces de Sony, de nombreux développeurs sont montés au créneau pour expliquer aux joueurs fanboys que les chiffres révélés ont beau constituer un indicateur global, ils n'ont aucune utilité sortis de leur contexte, à savoir l'architecture des machines et les outils fournis

avec les kits de développement. Et surtout ils ne préjugent pas de la qualité des jeux qui sortiront sur PS5 et Xbox Series X. Tout cela peut vous sembler couler de source (vous êtes des gens sensés...), mais ce n'est pas le cas de tout le monde. Il n'y a qu'à voir le nombre de messages vengeurs reçus par Matt Phillips dans la foulée de ses tweets pour s'en convaincre.

PUISSANCE ET RAPIDITÉ

Depuis le début, la communication des deux géants, et notamment de Microsoft, tourne autour des capacités techniques de leurs futures consoles. Avec deux éléments centraux : puissance et rapidité. Et alors que jusqu'à présent nous ne pouvions que supposer que la PlayStation 5 et la Xbox Series X auraient une puissance à peu près équivalente (leurs CPU sont proches), les choses sont désormais claires : au petit jeu des téraflops (le nombre d'opérations en virgule flottante





La console la plus puissante au monde

La Xbox Series X est la console Xbox la plus puissante jamais alimentée par un processeur conçu sur mesure, exploitant les dernières architectures Zen 2 et RDNA 2 d'AMD.

Le nouveau système AMD sur puce (SoC) a été conçu à partir de zéro pour optimiser la vitesse et les performances, offrant une puissance de traitement de 12 téraflops et la compatibilité pour quatre générations de jeux.

1

12
téraflops d'efficacité

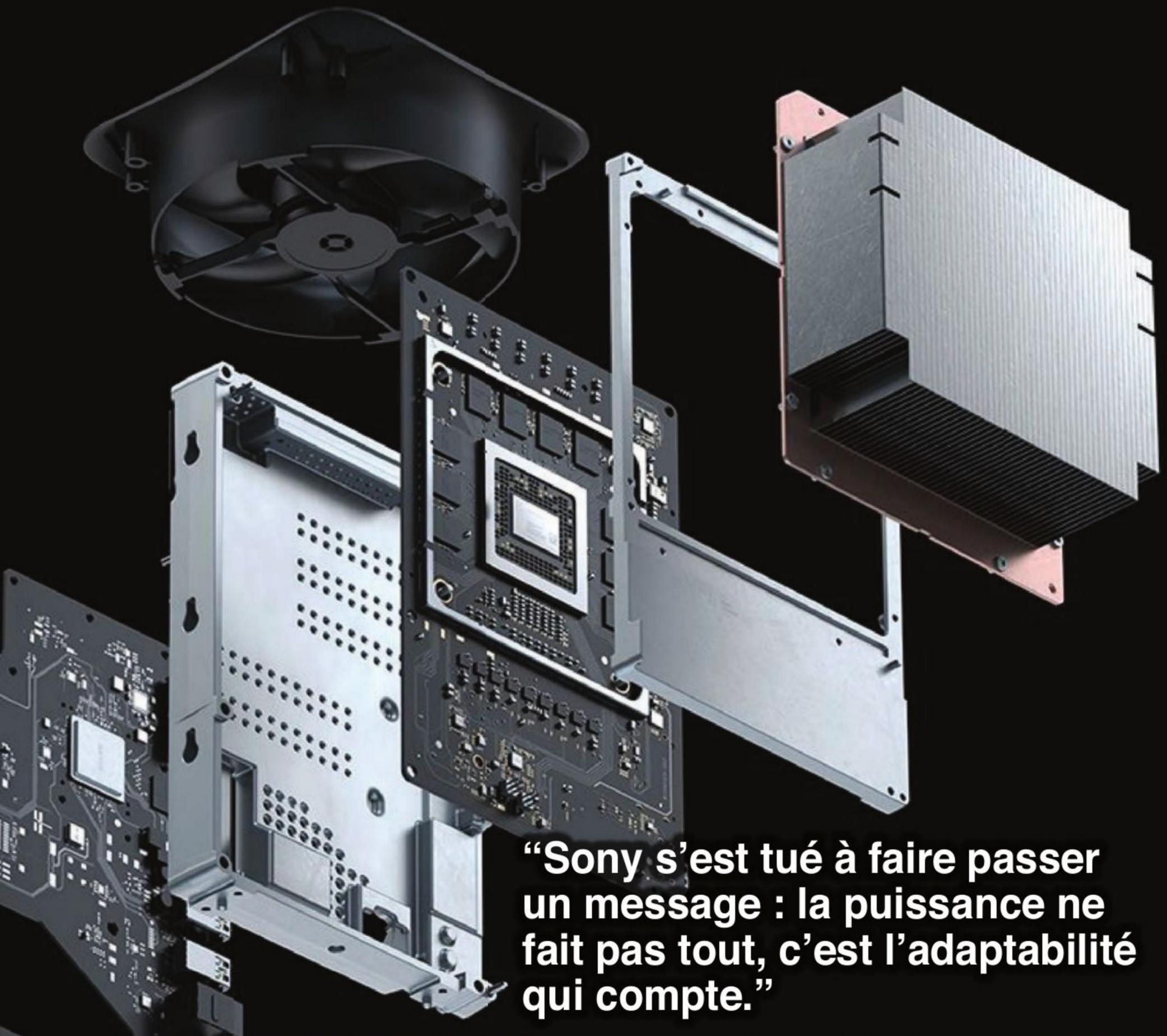
True 4K
jeux et 8K

Jusqu'à 120
FPS

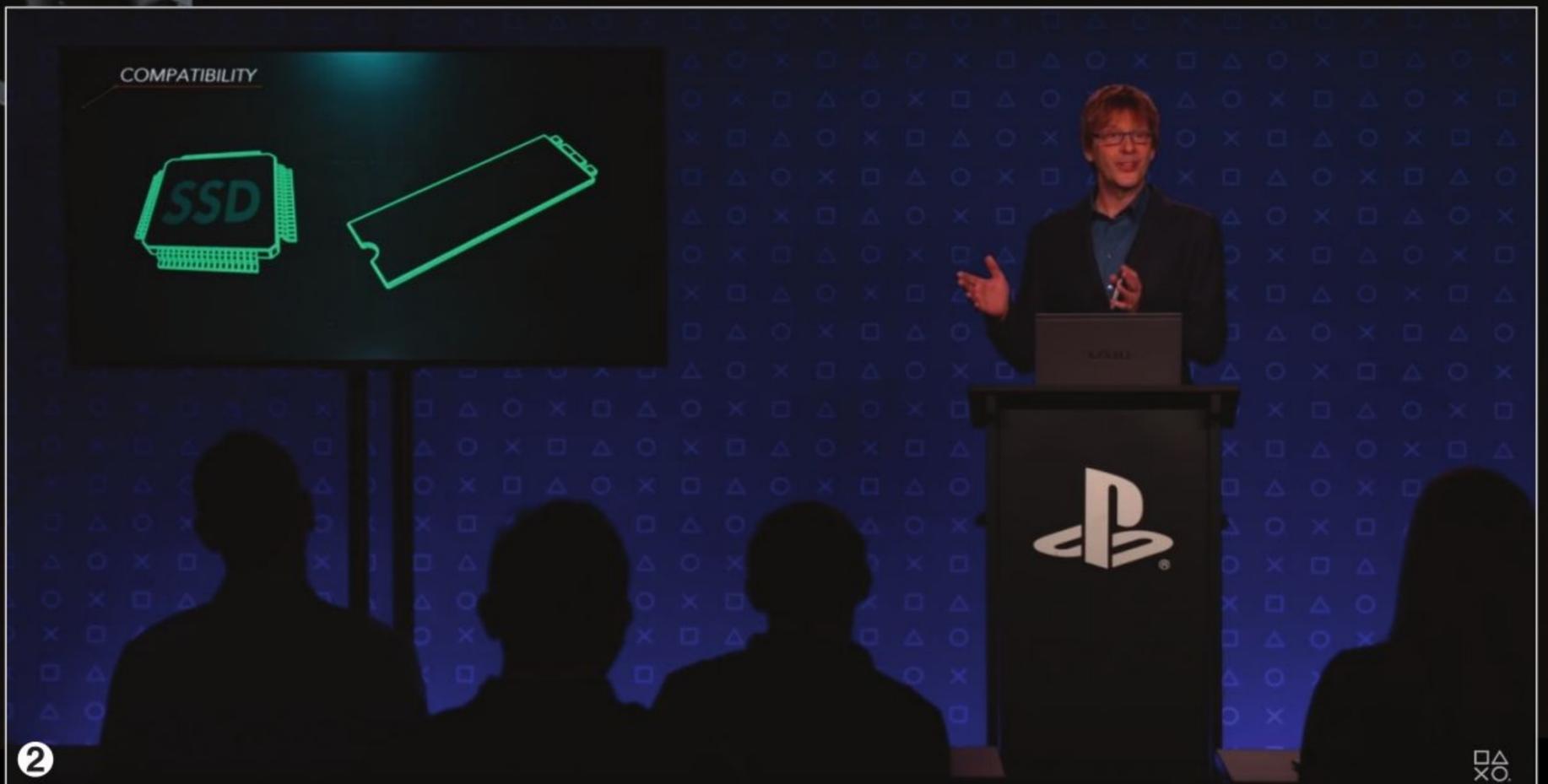
1 To
Disque SSD personnalisé

1 Microsoft pose les bases du débat et mise tout sur la puissance de sa future machine.

2 Le 18 mars dernier le concepteur de la PS5, Mark Cerny, présentait son architecture.



“Sony s’est tué à faire passer un message : la puissance ne fait pas tout, c’est l’adaptabilité qui compte.”





1

❶ Il sera possible d'ajouter une carte de stockage en SSD sur la Xbox, au format Microsoft.

❷ Microsoft est clair : vous pourrez mettre beaucoup de Xbox Series X dans votre frigo. C'est pas génial, ça ?!

par seconde), c'est la machine de Microsoft qui gagne ! Elle est donc, en tout cas en théorie, la plus puissante des deux (voir encadré). Sachant cela, Sony s'est évertué à faire passer un message lors de sa conférence du 18 mars :

la puissance ne fait pas tout, c'est l'adaptabilité de la console qui importe. Or à ce jeu là, la PS5 semble bien outillée. L'idée derrière son architecture est de privilégier des fréquences variables au niveau du CPU et du GPU, qui s'ajustent en fonction de la consommation. Le problème est



2

pris à rebours de ce qui se fait d'habitude. Pour quels gains ? Nous verrons bien. Ce que nous devrions voir facilement en revanche, c'est l'absence, ou presque, de temps de chargement sur les deux machines. Sur ce point la PS5 fait le spectacle avec, à priori, un accès aux données bien plus rapide que sur Xbox Series X.

“Le SSD envoie les bons vieux disques durs à la poubelle !”

1 **SSD Speed: 2GB + 5GB/s + 1.5 = 0.27 seconds**

	PS4 HDD (actual)	PS5 SSD (target)
Bandwidth	50-100MB/s	5 GB/s (at least)
Seek Time	2-50 milliseconds	Instantaneous
Load Time	1GB in 20 seconds	2GB in 0.27 seconds

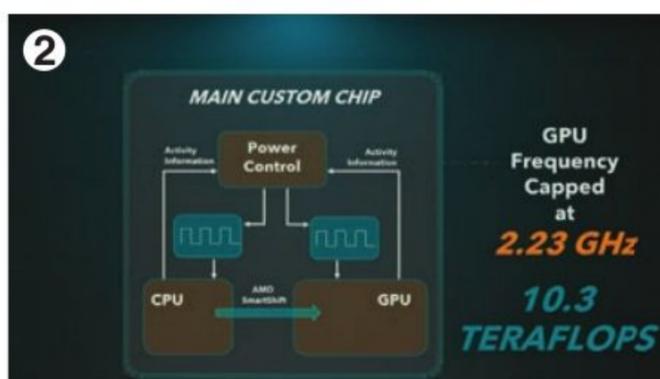
❶ Il fallait être ingénieur pour saisir les détails de la conférence PS5 du 18 mars...

❷ En termes de téraflops, la PS5 perd le match. Les fans de Xbox sont aux anges !

RÉTRO-COMPATIBLE, VRAIMENT ?

Puissance pour la Xbox et rapidité pour la PS5, est-ce la conclusion de cette affaire ? Il semble que oui, mais nous le saurons bien assez tôt. Concernant les autres « specs » de sa console, Sony a

fait dans le classique avec un SSD interne de 825 Go, la possibilité d'étendre le stockage sur des SSD compatibles (sur Xbox Series X, le format sera propriétaire), un focus sur le ray-tracing et sur les qualités audio de la console (avec un moteur dédié, le Tempest Engine !) et ainsi de suite. Le SSD c'est la grande affaire de cette génération, qui envoie les bons



LES CHIFFRES !

PLAYSTATION 5

CPU: AMD Zen 2, 8 coeurs cadencés à 3,5 GHz max.
 GPU: AMD RDNA 2, 36 computing units cadencés à 2,23 GHz max.
 Puissance de calcul estimée: 10,28 téraflops
 Mémoire vive: 16 Go de GDDR6 (256-bit)
 Bande passante mémoire: 448 Go/s.
 Stockage de masse: SSD interne de 825 Go
 Débit du SSD: 5,5 Go/s. direct et 8-9 Go/s. compressé
 Stockage supplémentaire: Oui (SSD NVMe, certifié Sony)
 Stockage externe: Oui (USB)
 Lecteur optique: Blu-Ray 4K UHD

XBOX SERIES X

CPU: AMD Zen 2, 8 coeurs cadencés à 3,8 GHz max.
 GPU: AMD RDNA 2, 52 computing units cadencés à 1,82 GHz max.
 Puissance de calcul estimée: 12,16 téraflops
 Mémoire vive: 16 Go de GDDR6 (320-bit)
 Bande passante mémoire: 560 Go/s. sur 10 Go, 336 Go/s. sur 6 Go
 Stockage de masse: SSD interne de 1 To
 Débit du SSD: 2,4 Go/s. direct et 4,8 Go/s. compressé
 Stockage supplémentaire: Oui (cartes SSD NVMe, format propriétaire)
 Stockage externe: Oui (USB)
 Lecteur optique: Blu-Ray 4K UHD



vieux disques durs à la poubelle même s'il sera possible d'en utiliser en USB. L'autre grande affaire, c'est la rétro-compatibilité. Les deux constructeurs l'ont promise mais Sony s'est un peu rétracté lors de sa conférence, expliquant que la PS5 rendra compatible « une grande majorité des jeux PS4 », ce qui laisse entendre que cette rétro-compatibilité ne sera pas automatique. Rappelons que sur Xbox Series X, Microsoft la promet totale, y compris pour les jeux Xbox et 360 tournant sur One. Achète-t-on une nouvelle console 400 ou 500€ pour jouer à de vieux jeux ? Sans doute pas, pas plus que pour compter ses téraflops ou sa vitesse de transfert. Mais à l'heure de communiquer, et avant de voir arriver les JEUX, ça aide.

GUERRE DES CONSOLES, L'AVIS DE LA RÉDAC

Que penser de la bataille qui oppose la PS5 à la Xbox Series X?
Les membres de la rédaction vous donnent leur avis, chacun à leur manière.

Laurent Deheppe

Ce n'est certainement pas sur le terrain de la technique que je ferai mon choix, car finalement ce sera comme d'habitude: la même chose à quelques détails près. En revanche, coté jeux, là je parie sur Sony. J'ai bien plus d'affinités avec les studios exclusifs à Sony comme Polyphony Digital, Naughty Dog ou encore Santa Monica studio. Il est vrai que je joue aussi sur PC donc forcément, y a pas vraiment de match coté consoles!

“Faites que les prochaines consoles ne fassent plus autant de BRUIT !”

Hung Nguyen

Compte tenu des éléments divulgués par Microsoft et Sony, il m'est difficile de me faire un avis sur la prochaine génération de consoles. C'est que je n'ai jamais été un apôtre des specs, et entre une PS5 dont le principal argument est pour l'heure un SSD sur-boosté et une Series X qui se pavane avec ses teraflops tout en se contentant d'évoquer quelques fonctionnalités (plutôt chouettes au demeurant), pour l'heure il me manque l'essentiel pour me forger un avis à leur sujet: les jeux. Difficile donc pour moi de m'enthousiasmer, d'autant qu'avec les conséquences imprévisibles liées à la crise du coronavirus, rien n'indique que l'on assistera au duel tant attendu à la fin de l'année...

Thomas Huguet

Même forcée par la concurrence, j'aime l'ouverture de la marque Xbox, plus inclusive qu'à la grande époque. La Series X m'attire, rien que pour l'inattaquable confort du pad Xbox. Ceci étant, les licences fortes de Microsoft me laissent désormais très froid, tout comme les aventures ô combien spectaculaires mais tellement calibrées proposées par Sony sur PS4. Si c'est pour la même chose en 8K60, les indés et une future Switch risquent de continuer à me faire de l'œil. En revanche, si la nouvelle tech' permet à Master Chief et Nathan Drake de laisser la place à de plus fraîches icônes, le gamer compulsif que je reste risque de passer à la caisse plus d'une fois!

Pierre Maugein

Choisir aujourd'hui entre la PS5 et la Xbox Series X est difficile. Microsoft s'est positionné comme l'incarnation du sursaut de puissance, tout en tablant sur l'existence d'un écosystème Xbox qui va au-delà de la simple machine. L'intérêt est d'offrir un service et, pour ceux qui veulent les dernières innovations graphiques, une plateforme dédiée. Côté Sony, la vision est davantage axée sur la meilleure façon de contourner les problématiques de confort actuelles: accès disque très rapide et donc possibilité pour les développeurs de dépasser certaines limitations et d'offrir une progression différente. J'aurais tendance à privilégier sur le papier la vision de Sony, étant pointilleux sur le confort de jeu, mais tout dépendra de l'évolution des deux systèmes sur la première année.

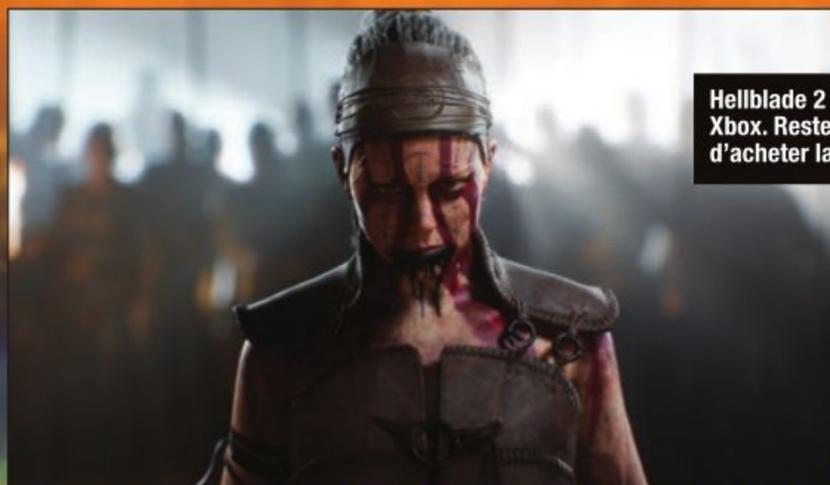
Christophe Öttl

Pour la prochaine génération de console, ma fidélité ira une nouvelle fois à Sony qui a toujours su subjuguer son monde avec des machines de choc mais surtout des line-up de folie. Avec seulement Godfall et Outriders de plus ou moins certains pour le lancement, tout reste à faire dans ce domaine mais la confiance que je place chez le constructeur est intacte. Quant à la puissance et aux capacités de la manette, ce n'est que du bonus. Les dernières infos donnent la Xbox gagnante mais je pense que les deux concurrents en lice arriveront à tirer leur épingle du jeu sur le plan technique, chacun ayant de bonnes idées pour faire évoluer notre façon de jouer.



Christophe Collet

Puisque mes camarades ont déjà dit tout ce qu'il y avait d'intelligent à dire – les jeux, vive les jeux, on veut de bons jeux – je me permets d'insister sur un détail, un petit quelque chose qui semble anodin mais qui ne l'est pas tant que ça pour tous ceux, dont votre serviteur, qui jouent sur la TV familiale: faites que les prochaines consoles ne fassent plus autant de BRUIT! Si la Xbox One X fait le job de ce côté, les anciens modèles sont à la peine. Et le pompon revient aux PS4, même les Pro, qui sont à l'agonie désormais sur la plupart des jeux et font un bruit juste insupportable. Je serai redevable pour l'éternité à celui, de Sony ou Microsoft, qui fera la console la plus silencieuse.



Hellblade 2 sera une exclusivité Xbox. Reste à savoir s'il justifie d'acheter la console...





Spécial

NOUVEAUTÉS

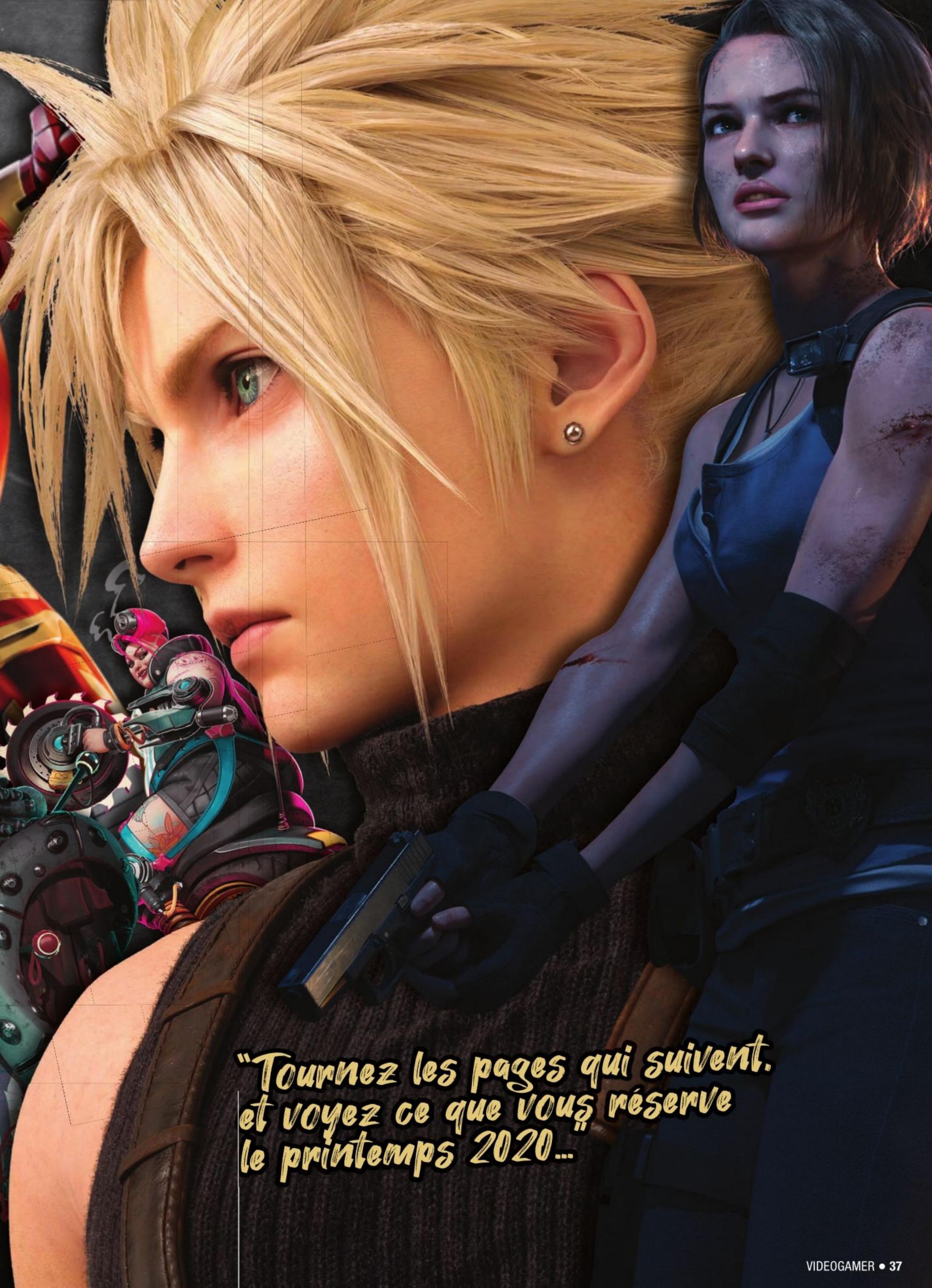
LES 32 MEILLEURS JEUX DISPOS AVANT L'ÉTÉ

Ce n'est pas parce que Cyberpunk 2077 sort à la rentrée qu'il faut se laisser abattre. Le printemps 2020 réserve son lot de hits, vous allez voir. La preuve par 32 !

Ça a été une douche froide, c'est sûr. Quand CD Projekt a décalé à septembre la sortie de son FPS-RPG Cyberpunk 2077, quand Ubisoft a bazzardé tout son line-up de printemps à «plus tard» (Watch Dogs : Legion, etc.), quand Square Enix a lui aussi placé à la rentrée prochaine son mystérieux Marvel's Avengers, on s'est dit que le printemps 2020 avait un goût d'arnaque. On nous promettait la lune, et voilà qu'on se retrouvait sans rien ! Même le remake de Final

Fantasy VII a joué avec nos nerfs, en passant de mars à avril. Et puis en fait, à bien y regarder, les choses ne sont pas si terribles que ça. Même, on va vous le dire : ça n'est pas plus mal. Parce qu'à voir la liste d'excellents titres qui sortent entre mars et juin, on voit mal comment nous aurions pu jouer à tout en aussi peu de temps ! Comment ça, vous ne nous croyez pas ? Eh bien tournez les pages qui suivent, et voyez ce que vous réserve le printemps 2020...





**"Tournez les pages qui suivent.
et voyez ce que vous réserve
le printemps 2020..."**

Final Fantasy VII Remake PLUS GRAND QUE LA LEGENDE ?

En accouchant du remake tant attendu de Final Fantasy VII, Square Enix est-il parvenu à transcender un mythe qu'il a lui-même engendré il y a plus de vingt ans ? C'est ce que nous allons voir dans les pages qui suivent...

Cette fois, on y est : Final Fantasy VII Remake a bel et bien envahi les linéaires pour mettre fin à un fantasme inassouvi vieux de quinze longues années (cf. encadré). Désormais, n'importe quel possesseur de PS4 peut redécouvrir le chapitre de Midgar dans une version magnifiée et totalement repensée.

S'il faudra encore attendre un paquet d'années pour que la réinterprétation du chef-d'œuvre de Square soit achevée, ce jeu n'étant rappelons-le que la première pierre d'un projet épisodique dont les contours restent à préciser, les choses sont désormais concrètes. Peut-être pas parfaites, comme nous allons

tâcher de vous l'expliquer. Mais tout de même bien engagées et vraiment réjouissantes.

MILLE FOIS MIEUX

Il ne pouvait en être autrement, à quelques subtilités près – dont une scène illustrant des moments de la vie quotidienne dans Midgar –, Final Fantasy VII Remake s'ouvre

sur la même séquence que son légendaire modèle : celle qui voit Aerith, qui n'est alors qu'une modeste marchande de fleurs, quitter une ruelle sombre pour rejoindre une place plus animée. Comme c'était le cas à l'époque, la caméra s'envole à cet instant pour offrir une vue aérienne de Midgar, avant de replonger dans la

Si l'on sait que Square Enix est déjà au boulot sur la suite, aucune fenêtre de sortie n'a été évoquée.

ville et se focaliser plus précisément sur un train qui s'apprête à s'arrêter à proximité du réacteur mako n°1. En une poignée de seconde, le décor est posé et très vite, sans la moindre transition entre la cinématique et le jeu, Cloud, le héros, déboule sur le quai d'une gare pour faire face à ses premiers adversaires, de simples gardes. Ce passage, que les fans comme nous connaissent par cœur, est aussi percutant qu'à

l'époque. Ceci dit, jamais même dans nos rêves les plus fous nous n'aurions imaginé la voir à ce point embellie. Car il faut bien le dire, le jeu est d'une beauté ahurissante. On pourrait s'amuser à sortir le dictionnaire de superlatifs pour vous pondre des phrases dithyrambiques. Mais la vérité est qu'il vaut mieux que vous jugiez par vous-mêmes le travail incroyable réalisé par les artistes de Square Enix. Que ce soit dans

les modélisations, les textures, les éclairages ou les effets pyrotechniques, ce remake est étourdissant du début à la fin. Clairement, le choix d'avoir laissé de côté le Luminous Engine de Final Fantasy XV au profit de l'Unreal Engine 4 s'est avéré payant. Et parce qu'il n'y en a pas que pour les yeux, il est important de noter que nos oreilles aussi sont dorlotées de la plus belle des manières. Déjà mémorable à son

époque, la bande-son nous revient en effet dans une forme étincelante grâce à des arrangements du meilleur goût et un travail minutieux afin que les différents morceaux s'enchaînent de manière dynamique, pour s'adapter de manière transparente à l'action.

PLACE À L'ACTION

Revenons à ces gardes qui bloquent le passage au héros. Si



1 Aerith est sans doute le personnage principal qui a le plus évolué depuis la sortie du jeu original.

2 Les boss sont souvent découpés en phases et utilisent parfois d'attaques spéciales qui demandent qu'on s'adapte.



"Le jeu est d'une beauté ahurissante. On pourrait s'amuser à sortir le dictionnaire des superlatifs..."



Très en retrait à la base, les membres d'Avalanche, en particulier Jessie, prennent de l'importance ici.

Quand la musique est bonne...

... on cherche à en profiter même une fois la console éteinte. Square Enix en est bien conscient, c'est pourquoi il propose aux fans de prolonger le plaisir auditif avec le Final Fantasy VII Remake Orchestra World Tour, soit une série de concerts qui seront donnés dans les prochains mois aux quatre coins de la planète avant de s'achever à Tôkyô le 13 février 2021. L'étape française, dont le prix des billets varie de 59,90 € à 159 €, aura lieu le 13 décembre prochain au Palais des Congrès de Paris, où un orchestre symphonique de plus de cent musiciens se chargera d'interpréter les différents morceaux du jeu. Pour ceux qui ne pourraient pas faire le déplacement, notons qu'il est possible de se rabattre sur un double-album vinyle, qui proposera un disque dédié au jeu original et un second au remake, pour le prix de 87 €.



le jeu original nous emmenait sur un écran de combat où nombre de joueurs ont découvert les joies du combat au tour par tour dopé à l'Active Time Battle (ou ATB pour les intimes), Final Fantasy VII Remake opte, lui, pour des combats résolument tournés vers l'action. Pas besoin de passer par un quelconque menu de commandes pour faire s'abattre l'imposante épée de Cloud sur le crâne des mécréants. La touche Carré permet d'enchaîner les coups avec une fluidité exemplaire. Au cours de cette première mission qui nous demande d'infiltrer et de faire exploser le réacteur n°1 en compagnie des membres d'Avalanche, ce groupe

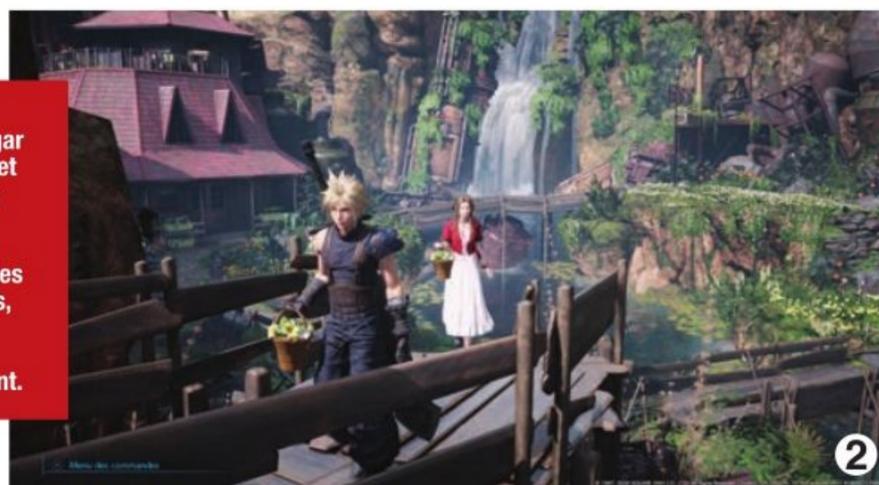
d'activistes qui se bat pour forcer la Shinra, une corporation toute puissante, à stopper son exploitation de l'énergie mako, « le sang de la planète », les nombreuses subtilités du système sont progressivement présentées. A commencer par la modernisation de la jauge d'ATB, qui se remplit désormais petit à petit à chaque coup asséné. S'il est possible d'attaquer sans la moindre restriction, toutes les autres actions exigent en effet que l'on vide au moins la moitié de cette précieuse barre. En pressant le bouton Croix, le jeu se met quasiment à l'arrêt et fait apparaître un menu semblable à celui que l'on connaissait. A partir de ce dernier, on accède à l'utilisation des objets ou des sorts, mais aussi, et c'est une nouveauté, à toutes sortes de techniques spéciales particulièrement utiles. Sous ses dehors bourrins, Final Fantasy VII Remake cache de nombreuses petites mécaniques bien senties et

"Final Fantasy VII Remake opte pour des combats résolument tournés vers l'action !"



1 Les différents bidonvilles de Midgar sont convaincants et dégagent une belle impression de vie.

2 Le jeu propose des moments poétiques, où la beauté brute l'emporte sur le pessimisme ambiant.





parfaitement imbriquées. Il faudra ainsi apprendre à jouer avec la compétence spéciale propre à chaque combattant (mode Bravoure qui ralentit les déplacements mais augmente la puissance des coups pour Cloud, tir chargé pour Barret, etc.), à exploiter la jauge de fragilité des ennemis qui conduit à l'état de choc et à des dégâts démultipliés (ce qui n'est pas sans rappeler Final Fantasy XIII), mais aussi ne pas oublier de passer d'un héros à l'autre pour tirer parti des forces de chacun. Si des raccourcis permettent d'accéder au menu des partenaires laissés aux bons soins de l'I.A., rien ne vaut en effet de prendre directement leur contrôle pour viser un ennemi en particulier ou accélérer la charge de leur jauge d'ATB. Le combat contre le premier boss, le mythique Scorpion Gardien, permet de vite réaliser que toutes les possibilités offertes par le système sont loin d'être superflues, comme lorsque

l'ennemi déploie un écran de protection qui le rend insensible aux attaques au corps à corps, obligeant à trouver un moyen de faire sauter cette barrière. De manière générale, on peut dire que les boss ne sont pas dénués de



1 Contrairement à ce que son manque de charisme suppose, Chadley est un PNJ à son importance.

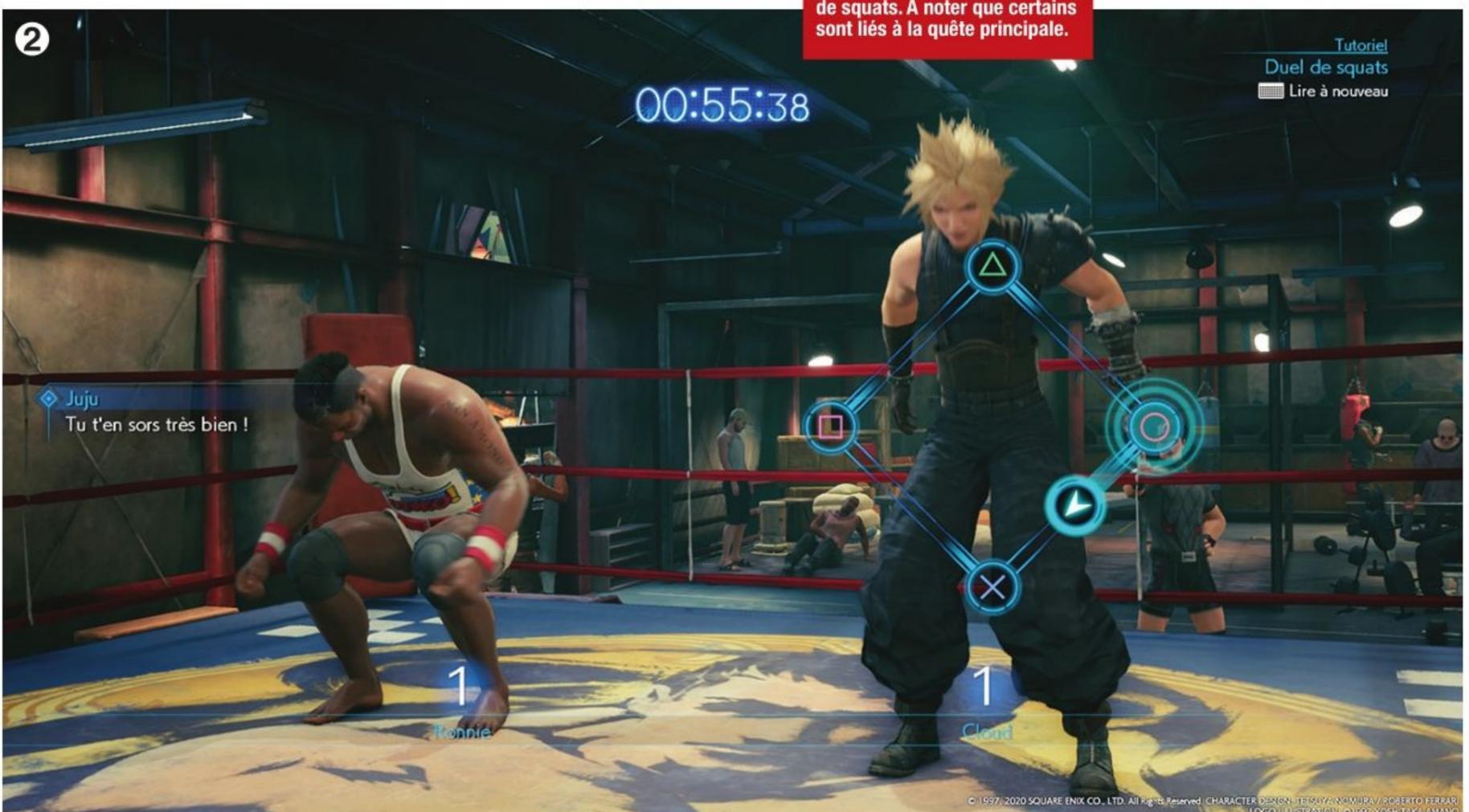
2 Avant de quitter le combat, les invocations lâchent une attaque destructrice qui rappelle les cinématiques de l'époque.

challenge – en mode Normal du moins, le mode Facile étant vraiment enfantin. Certes des attaques Limites (renommées ici Transcendance), ainsi que plusieurs invocations, qui attaquent de manière autonome



1 Contrairement à ce que son bras-mitraillette suggère, Barret n'est pas un personnage spécialement agréable à prendre main.

2 Le jeu intègre quelques mini-jeux, comme ici le duel de squats. A noter que certains sont liés à la quête principale.



Tutoriel
Duel de squats
Lire à nouveau

Juju
Tu t'en sors très bien !

1
Ronnie

1
Cloud



1 De nombreux bancs et distributeurs permettent de refaire le plein d'énergie avant de poursuivre l'aventure.

2 Outre une capacité spéciale à apprendre, chaque arme dispose de compétences passives à débloquer.



avant de disparaître sur un ultime et spectaculaire assaut, seront disponibles par la suite. Mais cela

n'empêche pas le jeu de demander pas mal d'observation, de réactivité et de stratégie pour ne pas se retrouver au tapis trop souvent et trop vite.

LE RPG GRAND SPECTACLE

Cette première partie du jeu qui s'achève sur la fuite de nos activistes, vous la connaissez probablement puisqu'il s'agit de la démo gratuite lâchée par Square Enix sur le PS Store. Ce que vous ne savez pas si vous attendiez de nous lire avant de vous jeter dans l'aventure, c'est qu'elle est suivie d'un passage jouable inédit dans le secteur 1 de Midgar, celui qui se trouvait à proximité du réacteur qui vient d'exploser. On y découvre des rues en proie aux flammes et une population sous le choc, ce qui donne un certain relief aux agissements des héros, mais aussi (et surtout, en fait) à ceux de la Shinra. C'est à partir de ce

chapitre, le second, que Final Fantasy VII Remake affirme sa différence. La narration se veut plus étoffée qu'autrefois, tandis que des éléments scénaristiques inédits y font leur apparition. Ceux qui demandaient à être surpris seront servis, et autant vous prévenir, mieux vaut se montrer ouvert à la nouveauté. Les libertés prises par le jeu sont telles que de nombreux puristes risquent de crier au scandale – attendez d'arriver à la fin si vous ne nous croyez pas ! Ce qui devrait moins faire jaser, c'est la forme que Square Enix a choisi de donner au titre : celle d'un blockbuster qui mise gros sur le spectacle. Si Final Fantasy XV ambitionnait de s'imposer comme une référence dans le domaine du RPG en monde ouvert, Final Fantasy VII Remake se veut pour sa part beaucoup plus cinématographique, donc plus dirigiste. Ceux qui espéraient trouver chez lui de la liberté d'action, de déplacement ou

Quinze ans d'attente

Pour les vieux de la vieille, comme nous, cela fait depuis l'E3 2005 et la diffusion d'une démo technique censée illustrer les capacités de la PlayStation 3 que nous attendons de retrouver une version HD des aventures de Cloud. Si l'ombre du héros à la chevelure blonde a plané sur le salon californien lors des éditions suivantes, ce n'est que lors de celle de 2015, au cours d'une conférence entrée dans l'histoire, que le projet deviendra réalité. Annoncé trop tôt, le jeu se fera très discret pendant pas mal de temps, avant qu'un rebondissement fasse craindre le pire. Confié dans un premier temps au studio CyberConnect2, spécialiste des adaptations de Naruto et auteur du récent Dragon Ball Z Kakarot, celui qui a pris pour nom officiel Final Fantasy VII Remake a finalement vu son développement être rapatrié en interne en 2017 pour être repris de zéro ou presque. Ce qui n'a pas changé depuis cette annonce en revanche, c'est cette volonté de découper l'aventure originelle en plusieurs épisodes.





de progression peuvent passer leur chemin. Par sa structure, par l'abondance de ses cinématiques, le jeu évoque beaucoup plus une série comme Uncharted que n'importe quelle autre licence de jeux de rôle. De nombreux chapitres prennent en effet la forme d'escapades d'un point A à point B lors desquelles, outre les ennemis à décimer, toutes sortes de péripéties vont obliger nos héros à effectuer des détours et encore des détours. Des machins qui s'effondrent, des trucs qui

barrent la route, des bidules à contourner d'une manière ou d'une autre, le jeu en compte des tonnes, au point de flirter avec la caricature. Heureusement que les décors sont souvent très jolis malgré le côté industriel et



métallique qui revient souvent, et que les développeurs ont fait l'effort de toujours proposer un petit gimmick pour que chaque passage sorte du lot à sa manière. Que ce soit lors de ces longs déplacements ou au sein de

❶ Hélas, le jeu ne s'attarde pas tellement sur le triangle amoureux composé de Cloud, Tifa et Aerith.

❷ Quasiment absent de la partie Midgar dans le jeu original, Sephiroth est autrement plus présent dans ce remake.

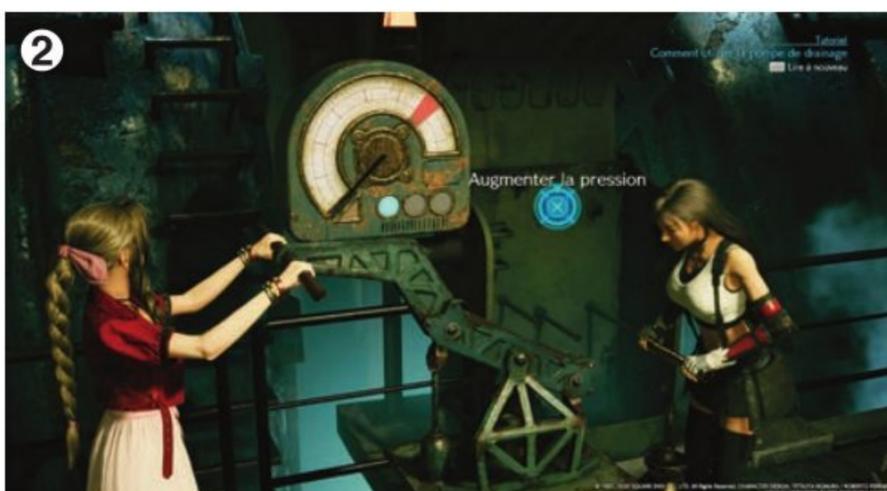
"Les combats de boss de Final Fantasy VII Remake ne sont pas dénués de challenge (en normal)."



❶ Malheureusement, les quêtes annexes, comme partir à la recherche de chats, n'ont pas vraiment d'intérêt.

❷ Histoire de rompre la monotonie, la progression est jalonnée de petits mécanismes à activer.

❸ Les invocations attaquent de manière autonome mais il est tout de même possible de déclencher manuellement quelques compétences.



donjons plus traditionnels, il y a en effet toujours un petit quelque chose pour inciter à l'exploration ou pousser à se creuser (très gentiment) les méninges. On pense par exemple à l'attaque du réacteur n°5, dans lequel on pénètre de manière surprenante et où il est demandé de mettre la main sur des cartes de sécurité pour entraver l'assemblage du boss qui garde la zone (ce qui a pour conséquence de l'affaiblir) ; à ces bras mécaniques à actionner pour se frayer un chemin à travers des décors en ruines ; ou encore à ce passage dans les égouts qui demande de jouer avec le niveau de l'eau pour progresser. D'un point de vue ludique, Final Fantasy VII Remake est autrement plus riche et consistant que son modèle. A ce titre, et même si elles ne sont pas foncièrement intéressantes, notons qu'il y a aussi des quêtes annexes à

remplir dans les différents bidonvilles traversés.

LE REMAKE IDÉAL ?

Dans la catégorie bien fournie et fourre-tout des remakes, Final Fantasy VII Remake fait partie des excellents élèves qui doivent servir de modèle. En effet, contrairement aux autres, le titre ne se contente pas de raconter une histoire déjà connue à l'aide de moyens techniques modernes. Non, il cherche surtout à transcender le matériau d'origine. Une approche beaucoup plus ambitieuse, donc beaucoup plus risquée, qui rend sa réussite d'autant plus remarquable. Car, il faut bien le dire, Final Fantasy VII Remake est

un excellent jeu. Ça peut sonner comme une évidence dit comme ça, mais Square Enix avait d'une certaine manière tout à prouver après avoir vu sa série phare enchaîner plusieurs revers consécutifs. Final Fantasy VII Remake est un blockbuster en phase avec son époque, un digne héritier de son légendaire modèle, qui bénéficie qui plus est d'un degré de finition exemplaire. Pour autant, on n'ira pas jusqu'à dire qu'il nous a comblés. Il faut bien qu'on le confesse, on a un peu de mal avec les nouveautés scénaristiques de cet épisode. On

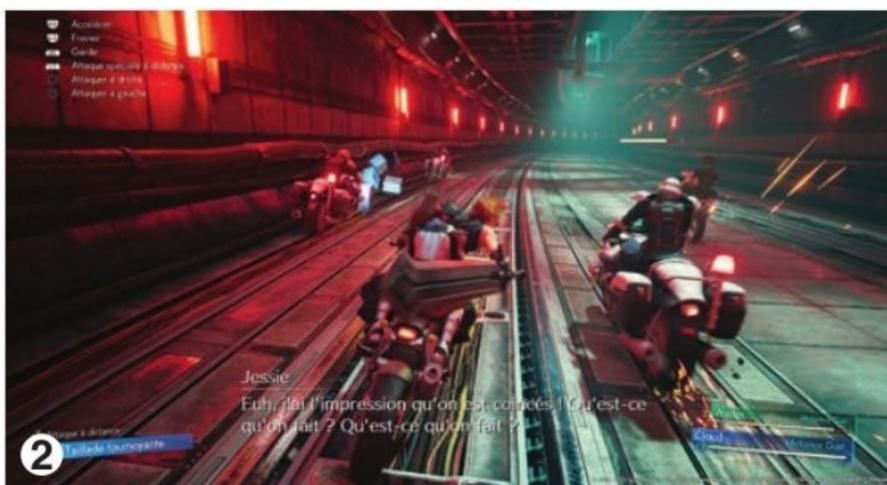
pensait Tetsuya Nomura calmé après avoir livré Kingdom Hearts III, mais le bonhomme en avait en fait encore sous la pédale pour nous livrer une vision totalement perchée d'un titre que l'on pensait connaître par cœur. Difficile aussi de savoir si c'est notre connaissance du jeu de 1997 qui a joué ou non, mais certains passages dont on savait qu'ils ne déboucheraient sur rien de significatif d'un point de vue narratif nous ont parus particulièrement longs. Square Enix a tellement voulu transformer l'arc de Midgar en jeu à part

Artistiquement au top
D'excellents combats
Extrêmement spectaculaire

Le «nouveau» scénario
Beaucoup de longueurs
A quand la suite ?

"Il est important de rappeler que ce remake ne reprend que la première partie des aventures de Cloud."

- 1 Red XIII est bien présent dans le jeu, mais n'est pas jouable malgré l'aide qu'il apporte à Cloud.
- 2 Le gameplay des phases de moto est très arcade, ce qui ne leur permet pas de laisser un souvenir impérissable.
- 3 Les combats de boss sont entrecoupés de nombreuses cinématiques qui dynamisent la mise en scène.





entière qu'il a fait ce que l'on redoutait depuis le départ : noyer la sauce avec un peu trop d'eau. Il y a certes une question d'échelle qui rend les lieux beaucoup plus vastes, l'ajout de séquences inédites, l'introduction de nouveaux personnages (pas toujours réussis, cela dit en passant), ainsi que des dialogues bien plus nombreux censés habiller ces longueurs, mais on sent que les développeurs ont tiré à la ligne. Qu'un prologue imparable dans sa manière de poser des enjeux et présenter ses protagonistes s'étale désormais sur une durée cinq fois plus importante qu'à l'origine (comptez trente heures pour arriver tranquillement au terme de l'aventure) pose logiquement un problème de narration, puisque le propos manque cruellement de densité rapporté au temps écoulé. A plusieurs reprises, le jeu donne par ailleurs la désagréable impression de nous balader, alors qu'il peut se montrer tellement réussi quand il va à l'essentiel. En fait, on aurait préféré que ce remake soit amputé d'un tiers, voire d'une bonne moitié, et qu'il s'étende au-delà des frontières de Midgar. Car si le choix de circonscrire l'aventure dans l'enceinte de la cité se justifie parfaitement, et nous paraissait même logique, force est de constater que les développeurs n'ont pas su y maintenir un intérêt scénaristique. Au rayon des déceptions, rangeons également

le doublage français, même s'il faut reconnaître que l'attitude parfois caricaturale des héros (un reliquat de leur modélisation SD de l'époque) n'a pas dû aider les comédiens dans leur interprétation et que la traduction en elle-même se montre un peu trop plate pour sortir du lot (l'écart avec l'adaptation anglaise est abyssal). Dommage, car dans le domaine un Final Fantasy XV était irréprochable.



Support : PS4
 Genre : RPG
 Joueurs : 1
 Prix : 70 €
 Langue : Français
 Développeur : Square Enix

NOTREAVIS

Blockbuster parfaitement figolé qui est juste inattaquable sur les plans du gameplay et de la réalisation, Final Fantasy VII Remake n'est pas le chef-d'œuvre attendu pour autant. Au-delà du fait que sa suite risque de ne pas débarquer avant belle lurette, ce sont ses nouveautés scénaristiques qui laissent perplexe, tandis que des longueurs gâchent l'expérience. Peut-être que les nouveaux venus seront moins gênés.

Hung Nguyen

18



Midgar a été réinventé en grande partie, histoire d'offrir des décors plus variés que dans le FF VII de la PSone.

Aerith

Ne t'inquiète pas comme ça.
 Je ne suis pas une princesse en détresse, tu sais.

© 1997, 2020 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA / ROBERTO FERRARI
 LOGO ILLUSTRATION: ©1997 YOSHITAKA AMANO

The Last of Us Part. 2

UN BIJOU SINON RIEN

Comment passer derrière le chef-d'oeuvre The Last of Us ? Même sept ans après, le jeu de Naughty Dog semble indépassable. C'est pourtant ce que le studio espère faire, pour signer la dernière grande exclusivité de la PS4.

Nous vous avons beaucoup parlé de The Last of Us Part II durant ces derniers mois, années même. Quoi de plus logique ? Le jeu de Naughty Dog est l'un des plus attendus de l'année, beaucoup espèrent y voir le GOTY 2020, à côté sans doute du remake de Final Fantasy VII et de Cyberpunk 2077. De présentations E3 en informations savamment distillées par Sony, «TLOU 2» constitue un rendez-vous régulier de nos pages depuis son annonce en 2016. C'est un paradoxe : alors que le jeu n'a jamais été aussi près de sortir (en mai), les infos sont désormais rares, pour ne pas dire inexistantes. Le paradoxe est tout relatif : on devine les équipes de The Last of Us Part II concentrées sur la dernière ligne droite de son développement, à traquer les derniers bugs, à «polisher» les derniers détails.

UNE PRESSION FOLLE

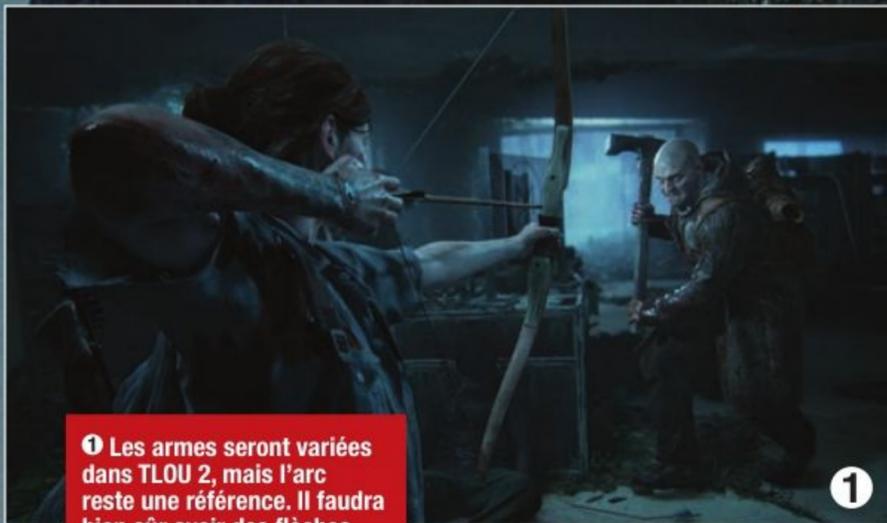
C'est que l'aventure d'Ellie - que le joueur contrôlera dans cet

épisode, après avoir incarné Joel dans le précédent - a une pression folle sur les épaules. Il faut tout à la fois prendre la suite de l'un des plus grands jeux de la génération précédente (on rappelle que TLOU est sorti à l'origine sur PS3) et apparaître comme le dernier chef-d'oeuvre de la PS4, celui qui doit mettre un terme à une carrière déjà bien menée mais qui peut s'achever en apothéose, avant de laisser la main à la PS5. D'ailleurs, il semble clair que TLOU 2 sortira vite sur la future console de Sony, dans un remaster qui mettra ses qualités techniques encore mieux en valeur. Avec tout ça, voilà que nous n'avons pas parlé du jeu lui-même. Normal, tout a déjà été dit. Maintenant, on veut y jouer ! En espérant par ailleurs que par la suite, Naughty Dog saura tirer les leçons d'un développement qui semble à bien des égards chaotique : départs en séries, reports de sortie... et surtout de nombreux témoignages faisant état de surmenage intense du

côté des équipes de développement. Le «crunch», ce surplus de travail dans les phases critiques de la conception d'un jeu, semble faire partie de la culture d'entreprise chez Naughty Dog, ce qui n'est plus acceptable à l'heure où l'industrie du jeu vidéo essaie d'assainir ses méthodes de production...



Les premières images dévoilées de TLOU 2 faisaient découvrir une Ellie mélancolique et musicienne.



❶ Les armes seront variées dans TLOU 2, mais l'arc reste une référence. Il faudra bien sûr avoir des flèches en stock... ou les fabriquer fissa !

❶



❷

❷ Une séquence hommage à Red Dead 2 ? C'est là que commence l'aventure d'Ellie, avec son amie Dina.

INFOGAMER

Après le décalage de la sortie de Cyberpunk 2077, c'est au tour de The Last of Us Part II d'être reporté. La pression est immense sur Naughty Dog, mais le studio sait y faire. Un bijou sinon rien !

Sortie : Vite !
Support : PS4
Genre : Action-aventure
Dév. : Naughty Dog

Breaking News

Ce que l'on craignait s'est produit début avril : Sony a reculé à une date indéterminée la sortie de TLOU 2 pour cause de Coronavirus. Le lancement du jeu ne pouvant se faire dans de bonnes conditions fin mai selon l'éditeur, il faut attendre. Jusqu'à quand ? Mystère pour le moment...

On rappelle que se cacher est essentiel pour rester en vie.



Trials of Mana

L'ÉPREUVE PAR TROIS



Plus connu comme Secret of Mana 3 dans l'esprit de tous les joueurs occidentaux qui l'attendaient à l'époque, Trials of Mana est déjà sorti dans une compilation Switch l'an dernier, mais revient sous la forme d'un (beau) remake.

Avec peu de nouvelles licences et des Final Fantasy qui ont eu du mal à convaincre ces dernières années, Square continue de regarder avec envie son ancien catalogue. Ayant presque épuisé cette manne sous la forme de compilations ou de remasters, l'entreprise japonaise se re-concentre sur les remakes. FF VII Remake entame la saison, suivi donc de près par Trials of Mana le 24 avril. Pour ceux qui n'ont pas écuminé les sites de roms au début des années 2000, ce jeu vient dans le prolongement de la série Seiken Densetsu, troisième épisode et parangon visuel de la Super Nintendo. Il prend la forme d'un action-RPG où le joueur est libre de choisir les personnages dont il suivra les histoires. Mécanique conservée dans ce remake où, après avoir défini votre leader, vous devrez lui adjoindre deux compagnons sur un total de six disponibles. Bien entendu, chacun dispose d'affinités qui lui sont propres et surtout d'une arme de prédilection. Tant que vous contrôlez le personnage principal, les combattants restant sont eux gérés par l'I.A, que l'on espère plus efficace dans ce remake que dans le jeu original. Car il faut savoir que les combats, comme le type de jeu l'indique, ne se déroulent pas au tour par tour mais bien en temps réel. Les



Les différentes zones se solderont forcément par un combat de boss, avec les grandes figures du jeu original.

réflexes sont donc de mise et des alliés pas assez prompts à réagir peuvent rapidement devenir un réel problème.

PARTIE DE CLASSES

Pour ce qui est du côté RPG, tout se passait dans l'original via une gestion à la main de l'évolution de chaque personnage. Une fois un niveau gagné, un point de compétence était engrangé, qu'il fallait assigner à l'une des caractéristiques. Une progression à la carte donc, légèrement revue dans ce remake. À chaque montée de niveau, les statistiques de base (points de vie, défense,

force, etc.) évoluent d'elles-mêmes et, ce qui est dorénavant nommé Training Point, permet soit de les booster encore davantage, soit d'investir dans des nouveaux coups spéciaux ou compétences. En plus de ces choix d'orientation, il est aussi possible d'endosser une classe, et d'en changer en fonction de ses besoins. Tout en sachant que ladite classe, une fois un certain niveau atteint, peut passer dans une sorte de deuxième stade où le joueur devra choisir entre lumières et ténèbres. Décision qui influera sur les nouvelles compétences obtenues et,

évidemment, sur les statistiques. Un terrain d'expérimentations très intéressant, qu'il sera donc possible de découvrir dès le 24 avril prochain... après FF VII !

INFOGAMER

Revu en profondeur que ce soit visuellement ou dans ses mécaniques, Trials of Mana permettra de (re)découvrir l'un des A-RPG majeurs des années 90 avec visiblement tout le confort de jeu moderne. Déjà attachant et permettant de vivre une belle aventure à l'époque, il devrait encore fournir quelques belles heures de jeu si le rythme général a été revu. Les mélomanes pourront quant à eux se concentrer sur la bande-son de Kikuta réarrangée.

Sortie : 24 avril 2020
Supports : PC, PS4, Switch
Genre : Action-RPG
Développeur : Square Enix

"Les combats ne se déroulent pas au tour par tour mais bien en temps réel."



1

❶ Pas de 2D en haute définition pour Trials of Mana, mais une version tout en 3D avec un petit côté rondouillet.

❷ Il sera bien sûr toujours possible de se balader à dos de Flammy dans le remake, afin d'explorer le monde.



2

Gears Tactics

ON TIRE ET ON RÉFLÉCHIT

Légèrement mis de côté lors de son annonce à cause de la hype autour de Gears 5, le spin-off Gears Tactics vient nous rappeler qu'il pourrait bien être une bonne surprise. En tout cas plus que Gears Pop en son temps...

On va dire que Splash Damage ne prend pas trop de risque avec cette nouvelle expérience. Le studio s'éloigne de son genre de prédilection mais Gears Tactics, ce n'est jamais que la licence à succès de Microsoft qui rencontre XCOM, la référence absolue dans

le domaine du jeu tactique au tour par tour. Sauf gros accident industriel, nous devrions donc avoir un titre de choix avec une grosse capacité à fédérer deux publics qui n'avaient pas grand-chose à se dire jusque-là. Des deux entités, on imagine sans peine que ce sont les fans de la

famille Fenix qui devraient être le plus comblés. La promesse d'une campagne de 40 heures en compagnie des visages et des noms bien connus de la saga est forcément ce qui marque le plus. Gears Tactics n'est pourtant pas là que pour faire du fan-service. Le titre a du répondant...



Pas de surprise dans l'interface, on reste sur quelque chose d'assez standard dans le genre.

INFOGAMER

Splash Damage a fait d'un tel spin-off une réalité et force est de constater que ça a de la gueule. En même temps avec le background de Gears et la recette XCOM, ça ne pouvait que marcher. Dans ces conditions on ne s'avance pas trop en disant que Gears Tactics devrait être une bonne pioche du mois d'avril.

Sortie: 28 avril 2020
Supports: PC, One
Genre: Tactique
Dév.: Splash Damage



Les protagonistes sont pour la plupart nouveaux, à l'exception de Gabriel Diaz, le père de l'héroïne de Gears 5.

Ghost of Tsushima

IL SORT DE L'OMBRE

À l'image de son héros, Sucker Punch se faisait discret sur son jeu et livrait ses informations au compte-gouttes, quitte à interroger les joueurs sur l'avenir de Ghost of Tsushima. Le studio brise enfin l'omerta : nous passerons l'été avec lui sur PS4 !

L'irréductible île japonaise de Tsushima résiste, encore et toujours, à l'invasisseur mongol. Vous aussi, ça vous évoque quelque chose ? Eh bien, pour le coup, il s'agit ni plus ni moins que du pitch introductif de la dernière présentation du jeu de Sucker Punch, Ghost of Tsushima.

Malheureusement, l'issue s'avère tragique malgré les efforts de Jin Sakai, notre héros et unique survivant, pour sauver son peuple qui se verra massacrer devant ses yeux. Sa vengeance l'obligera à renier la tradition et à suivre une nouvelle voie, celle du fantôme : le fameux Ghost de Tsushima.

Après nous en avoir mis plein les mirettes dans un trailer dévoilant essentiellement le monde dans lequel l'aventure prend lieu, cette nouvelle fournée s'intéresse aux personnages qui croiseront la route de Jin lors de sa quête vengeresse contre Khotun Khan, le chef de l'invasion mongole. La vidéo donne quelques indices sur l'enfance de Jin où l'on y apprend notamment qu'il a été formé par son oncle Shimura, seigneur de Tsushima, et qu'il est donc associé à la noblesse japonaise. Ce dernier refait surface, plus loin dans le trailer, mettant en garde Jin sur la voie qu'il emprunte



Un plan qui n'est pas sans nous rappeler le prologue de Sekiro face à Genishiro...



Sonic aux Jeux Olympiques de Tokyo 2020

2e ROUND POUR SONIC

Mario est bien trop occupé à organiser ses propres JO sur Switch pour accompagner le hérisson bleu dans une nouvelle aventure sportive destinée aux mobiles. Sonic va devoir se débrouiller seul avec sa bande et ce nouveau support.

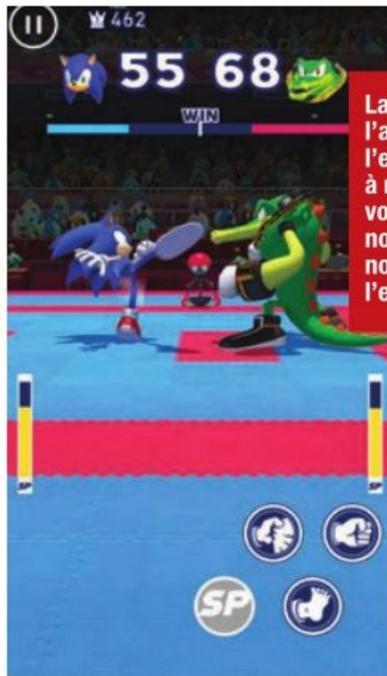
Les années de compétitions saines et de Jeux Olympiques endiablés n'auront pas suffi à convaincre

Mario et les siens de pointer leur frimousse dans cette nouvelle version. Ce n'est peut-être pas la fin d'une longue amitié entre les deux mascottes, mais il est clair que l'absence du plombier a entamé

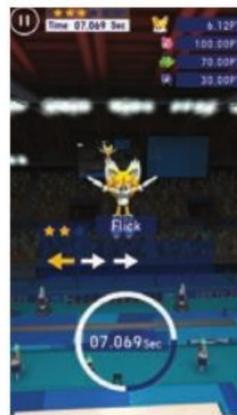
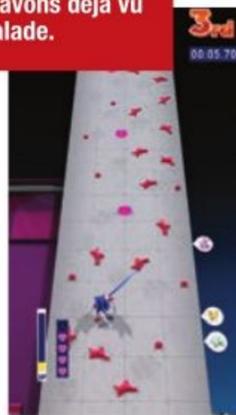
notre enthousiasme à l'idée de mettre la main sur ce titre. Seul contre tous,

Sega va avoir fort à faire pour nous convaincre des bienfaits de son jeu. Malgré ses airs de semi-portage, Sonic aux jeux Olympiques de Tokyo 2020 a au moins pris le temps de rebosser la formule originale. Tout a évidemment été étudié pour fonctionner en mode tactile mais on retiendra surtout les nouvelles épreuves spécifiques

à cette version. En l'état, le titre invite pour l'instant à la prudence plus qu'à l'engouement. Sonic a encore deux mois pour nous faire les yeux doux, après ça il devra faire ses preuves sur le terrain.



La boxe, le tir à l'arc ou encore l'escrime seront à nouveau du voyage. Parmi les nouvelles épreuves, nous avons déjà vu l'escalade.



INFOGAMER

Notre ami le hérisson bleu s'embarque dans une aventure compliquée où la popularité de Mario n'aurait pas été de refus pour porter le titre. Le contenu exclusif joue en sa faveur, mais est-ce que cela sera suffisant pour sortir de l'ombre de la version Switch? Telle est la question. Réponse au début du mois de mai prochain.

Sortie: 07 mai 2020
Supports: Android, IOS
Genre: Sport
Développeur: Sega



"Un trailer ne serait pas réussi sans une date de sortie..."

désormais...

PRÊTS ? SABREZ !

Un trailer ne serait pas un bon trailer sans se clore sur une date de sortie. Ghost of Tsushima passe l'étape avec brio, en dévoilant celle du 26 juin 2020 (drôle de date, au passage), et s'offre, après son avalanche de moments épiques, une flopée d'annonces autour des éditions du jeu et du lancement des précommandes. Au nombre de trois, le titre propose une édition de lancement avec des DLC ; une édition spéciale plus touffue avec en supplément des skins, des commentaires Director's Cut et un élégant steelbook ; et enfin

une édition collector, en version digitale ou physique, regroupant tous les bonus précédents et une réplique du masque qu'arbore Jin Sakai pour la modique somme de 180 euros.

INFOGAMER

À l'heure actuelle, Ghost of Tsushima fascine autant qu'il interroge. Ses courtes apparitions nous donnent envie d'en savoir plus, mais notre instinct de joueur ne demande qu'à savoir ce qu'il donne manette en main. Espérons qu'il ne soit pas que poudre aux yeux.

Sortie: 26 juin 2020
Support: PS4
Genre: Action-aventure
Développeur: Sucker Punch



1 Samouraï multifonction, le katana ne sera pas votre unique allié.

2 Jin est doublé par la voix française de Matt Damon, qui en 2016 jouait un samouraï : la boucle est bouclée !



Nous avons déjà pu voir plusieurs classes de personnages à l'œuvre, mais pas encore les points de talent et attributs de chacun.

Wasteland 3

SWEET HOME, COLORADO

Wasteland 3, c'est pour très bientôt. Les trois années passées dans les cartons du studio InXile n'auront pas été inutiles car ce RPG post-apocalyptique roule maintenant des mécaniques, et il a raison de le faire.

Il n'a désormais plus rien de l'underdog dans son domaine. Le doute pouvait planer quand le titre s'est annoncé timidement, il y a maintenant quelques années, mais depuis qu'il s'est laissé approcher l'an dernier c'est plutôt l'optimisme qui prédomine. De ce que nous avons pu voir, Wasteland 3 a rendu un premier jet très propre. Le RPG tactique est ici au son sommet de son art, techniquement parlant il n'y a pas grand-chose à dire puisque le titre est dans la moyenne haute et finalement cet hiver nucléaire qui sévit sur ce Colorado fictif est tout à fait approprié pour nous servir une aventure tragi-comique à la

Fallout. Des parallèles comme celui-là, il y en a plein à faire et au niveau des mécaniques de jeu il y a fort à parier que Mutant Year Zero : Road to Eden soit la référence la plus évidente pour beaucoup. N'ayant pu jeter un œil qu'à l'alpha (il est encore trop tôt pour participer à la bêta au moment où nous écrivons) certaines choses restent évidemment à confirmer mais nous sommes déjà confiant en ce qui concerne les phases de combat. Eprouvés et efficaces, ces moments de grâce carrément violents nous ont permis de découvrir un arsenal à première vue plutôt riche. Assez explosif dans l'ensemble,

il faudra composer avec votre matos personnel ainsi qu'avec les véhicules qui ont l'air d'être l'un des points originaux du jeu. L'utilisation du blindé de l'alpha s'est révélée assez chouette ! On attend maintenant de savoir si différents types de véhicules sont à prévoir au cours de l'aventure. A en juger par la présence de scorpion géant mécanique, on parie en tout cas que nos adversaires auront aussi le privilège de piloter des méchas. Du reste, nous plaçons beaucoup d'espoir dans l'exploration du Colorado. Les environnements qui ont été dévoilés jusqu'à présent sont prometteurs autant au niveau de leur taille que de leur

beauté. Il reste un peu moins de deux mois pour vérifier que tout soit bien à sa place. Et si c'est le cas, il se pourrait bien qu'InXile signe là un des gros RPG de 2020.

INFOGAMER

Tous les signaux sont au vert pour Wasteland 3. La troisième itération de la série pourrait bien être la plus mémorable. Dans l'absolu, le titre assure surtout les acquis du genre mais on lui trouve aussi quelques fulgurances qui donnent envie de croire en lui. Il ne reste plus qu'à mettre la main sur la bêta fermée pour savoir si Wasteland 3 est bien le RPG tactique de bonne facture que nous imaginons.

Sortie : 19 mai 2020
Supports : PC, One, PS4
Genre : RPG-tactique
Développeur : InXile Ent.

"De ce que nous avons pu voir, Wasteland 3 a rendu un premier jet très propre."

1 Si tous les combats de boss ressemblent à celui-là, ça promet d'envoyer du lourd.

2 Croyez-nous, la puissance de feu, ce n'est pas ce qui manque dans Wasteland 3.

1

2

Marvel's Iron Man VR

UN REPORT SALUTAIRE ?

Il aurait dû sortir le 28 février mais c'est en mai que vous aurez l'occasion de voler dans la peau de Tony Stark. Reste à savoir si ce décalage a permis aux équipes de Camouflaj d'améliorer une première version en deçà des attentes.



1 Nous attendons un bond graphique pour la version finale.

2 Pour les différentes actions que doit effectuer Iron Man, il est impératif d'être équipé de PS Move.

À l'annonce de la sortie d'Iron man VR, tous les fans de Marvel équipés d'un casque PS VR se sont immédiatement mis à rêver. Oui mais voilà, après les premières présentations (avril 2019), il faut bien reconnaître que nous n'étions pas aussi enthousiastes que ça. Rappelons que le jeu est en développement depuis septembre 2017 et vu le succès rencontré par Spider-Man, même s'il n'est pas VR, les gars de Camouflaj doivent quand même avoir un peu la pression. Sans compter

que le titre est une exclusivité PlayStation et que c'est pour le moment l'une des plus grosses sorties de l'année sur PS VR. Bref, on passe de février à mai et cette fois, nous espérons que Stark sera en grande forme.

DE GROSSES ATTENTES

En ce qui concerne le scénario, Iron Man VR est une aventure originale dans laquelle Tony Stark a cessé de fabriquer des armes pour créer une technologie afin de combattre le mal. Le méchant dans l'histoire, c'est Ghost, un hacker qui réutilise les armes

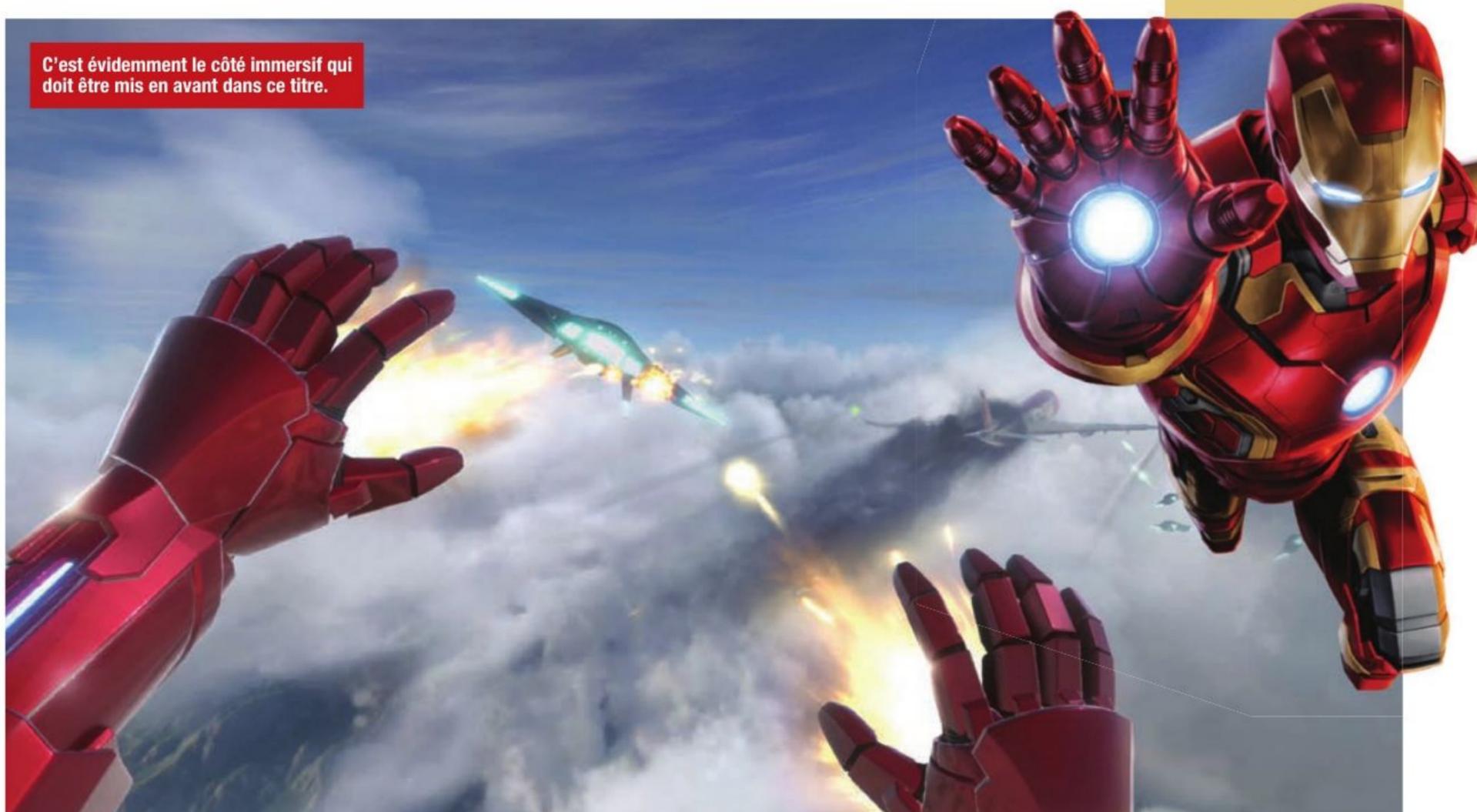
de Stark Industries. On vous rappelle que le jeu nécessite l'utilisation des PS Move pour contrôler Stark et que durant l'aventure, vous pouvez améliorer votre armure ainsi que ses capacités. Pour ne rien vous cacher, nous sommes très enthousiastes à l'idée de voir débarquer Iron Man, si bien sûr il est à la hauteur d'un Blood and Truth, du moins techniquement. Car, même si le scénario ne casse pas la baraque, c'est du côté de l'immersion que nous attendons Tony Stark. Rendez-vous dans quelques semaines.

INFOGAMER

Une énorme attente pour cet Iron Man VR qui oblige Camouflaj – et bien sûr Sony – à ne pas se rater. Le casque PS VR a besoin de gros jeux pour répondre aux attentes des joueurs. Le menu est clairement alléchant, reste à savoir si le plat sera digeste. On croise les doigts.

Sortie : 15 mai 2020
Support : PS4 (PS VR)
Genre : Aventure
Dév. : Camouflaj

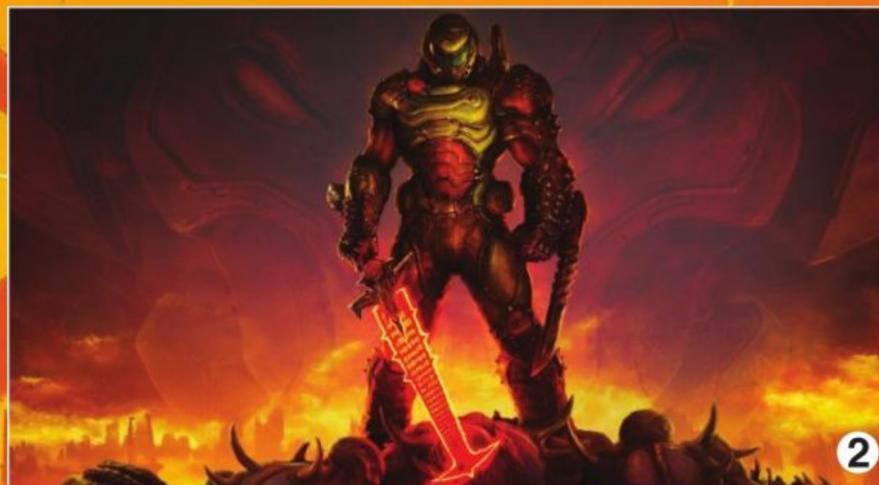
C'est évidemment le côté immersif qui doit être mis en avant dans ce titre.





❶ Il ne faut parfois pas avoir froid aux yeux pour se frayer un chemin à travers les ennemis.

❷ Le DOOM-Guy en impose toujours, d'autant plus que désormais, il dispose d'un peu plus de personnalité.



❷



Doom Eternal UNE TOURNÉE EN ENFER

Parmi les jeux majeurs de ce début d'année, DOOM Eternal assume la tâche difficile de suivre la révélation qu'avait été son prédécesseur, sorti de nulle part pour mettre un coup de crosse à tout le monde!

Revenu des pages d'histoire du jeu vidéo en 2016, via un épisode au rythme entêtant et à la frénésie sanguinaire, DOOM attendait sagement son tour. De quoi laisser exploser cette violence contenue dans un DOOM Eternal à la fois plus varié et ambitieux. Sur le principe, les choses restent similaires : un homme passablement énervé lutte contre une armée venue tout droit des enfers, le tout prenant la forme d'un FPS. La principale différence et elle saute aux yeux immédiatement,

est un soin apporté à la caractérisation de ce bon vieux Doom-Guy. Sans que les dialogues ou l'histoire du jeu ne soient centraux, ce DOOM 2020 tente tout de même de donner un peu de corps à son univers. Un choix qui pourra peut-être rebuter ceux qui aimaient le côté « brut » de l'édition 2016. Pour autant le jeu n'est pas devenu un visual novel, et il est toujours question d'affronter des hordes de démons avec un

Visuellement, ça envoie
Ça tourne très bien
Durée de vie et défi

Un début un peu mou
Scénario dispensable
Pas emballant au pad

panel d'armes convaincant. D'autant qu'il est important de soigner ses mises à mort désormais, afin de récupérer de quoi se soigner, regagner de la défense ou des munitions. Le genre de bonus ramassé dépendant de la façon dont est infligée l'un des fameux « glory kills », marque de fabrique de la série. L'autre spécificité de DOOM Eternal est d'ajouter toute une partie customisation, reposant sur

plusieurs systèmes.

TU TIRES OU TU GRIMPES ?

Tout d'abord viennent les Cristaux Sentinelles, qui sont un moyen d'augmenter de façon pérenne les « statistiques » du personnage. Ils permettent en résumé d'améliorer l'armure, la santé ou encore le nombre de munitions maximum de chaque arme. Assez difficiles à trouver, ces cristaux sont la plupart du temps dissimulés dans des endroits secrets. Autant dire qu'il va falloir mériter votre montée



Ce choix offre davantage de liberté dans la manière de contrôler l'afflux de créatures et autorise quelques respirations louables. Car DOOM Eternal suit la voie de son prédécesseur, noyant le joueur sous des dizaines et des dizaines de monstres. Encore une fois, votre survie tiendra sur les bons choix d'armes, la capacité à anticiper et surtout l'observation. En effet, beaucoup de choses se tapissent dans les décors du jeu, et notamment des pièges. Mortels à la fois pour le joueur et pour les ennemis, il vaut mieux - vous l'aurez compris - qu'ils vous servent directement. Bref, tout un ensemble d'outils, nouveaux et anciens, à mettre à profit pour repousser l'invasion. Et c'est bien ce qui est attendu de ce DOOM Eternal : un cocktail de frénésie et de moments de panique au service de ce qui s'est fait de mieux en terme de défoirer ces dernières années.



Supports : PS4, One, PC
 Genre : FPS
 Prix : 60 €
 Langue : Français
 Nb de joueurs : 1
 Dév. : id Software

"DOOM Eternal se dirige de plus en plus vers une sorte de Metroid Prime survitaminé !"

en puissance. L'autre principe repose sur les Points d'Armes. Ils s'obtiennent lors d'affrontements spéciaux, opposant à des ennemis plus costauds que d'habitude, et offrent des bonus intéressants. Dans les faits, ils autorisent l'amélioration des mods d'armes, qui augmentent par exemple la vitesse de recharge et autres compétences directement liées à vos pétoires donc. Enfin, les Points Praetor sont eux dédiés aux capacités physiques du DOOM-Guy, lui octroyant un boost définitif. Un ensemble tirant vers le jeu de rôle

qui va de paire avec la présence d'une station spatiale, hub dans lequel vous débutez vos missions et qui possède diverses salles à débloquent au fur et à mesure de l'aventure. Cette surcouche devrait permettre d'amener de la flexibilité dans le style de jeu, en fonction des choix opérés par le joueur. Une approche inédite pour un DOOM Eternal qui se dirige de plus en plus vers une sorte de Metroid Prime survitaminé.

FUSIL DE CLASSE

Sans être aussi labyrinthique que cette référence pourrait le laisser

penser, le jeu de Bethesda semble pourtant amener son lot de zones secrètes à dénicher et d'arènes très ouvertes à explorer de fond en comble. D'où l'apparition de tout un pan « plate-formes » dans le gameplay. Il ne suffit plus d'éviter les assauts de démons par définition en colère, le vide est aussi devenu un ennemi. La conséquence de cette nouvelle approche est un sentiment de verticalité constant, laissant libre cours à des contournements par les airs et à une gestion de l'environnement très différente.

NOTREAVIS

Plus coloré, aérien et foutraque que son prédécesseur, Doom Eternal est une démonstration en matière de FPS. Toujours aussi furieux et extraordinairement généreux en matière de modes, contenus et secrets divers, on lui pardonne sans hésiter quelques menues imperfections, et encore c'est en pinaillant qu'il nous a fallu les trouver. Une masterclass, indispensable sur PC comme sur consoles.
 Thomas Huguet

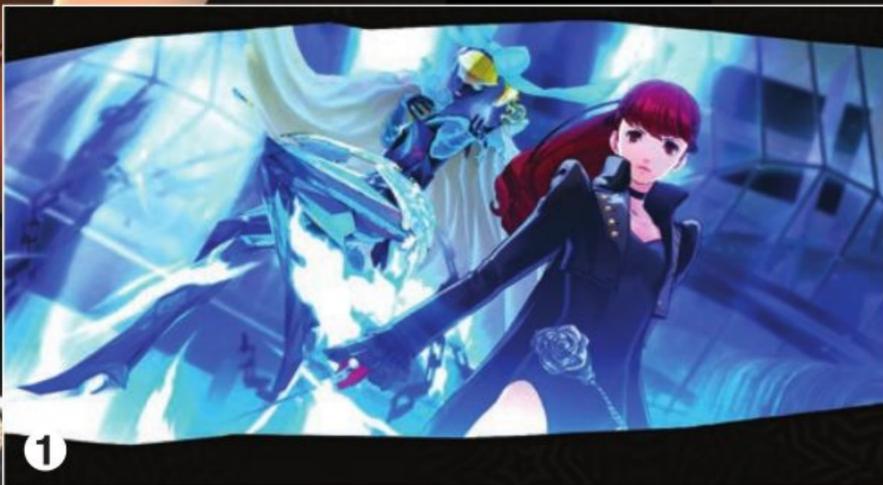
19



❶ Ces bestioles sont toujours aussi pénibles, à la fois rapides et agiles. Même si personne ne résiste vraiment à un coup de laser !

❷ Le genre de panorama qui ne donne pas du tout envie de connaître l'ouverture des portes de l'enfer...





Persona 5 Royal

L'AUTRE J-RPG

Une dizaine de jours avant la sortie événement de Final Fantasy VII Remake, les possesseurs de PS4 vont pouvoir redécouvrir Persona 5, l'un des plus grands J-RPG de ces dernières années, dans une version enrichie et traduite en français!

Trois ans après sa sortie initiale, Persona 5 fait son retour dans une version sous-titrée Royal qui n'a définitivement pas usurpé son nom. Le RPG phénomène d'Atlus revient en effet les bras chargés de nouveautés, avec pour commencer une traduction française intégrale des textes. C'est peut-être un détail pour vous, mais pour d'autres ça veut dire beaucoup. En devenant compréhensible pour la totalité des joueurs, Persona 5 s'ouvre à un tout nouveau public qui va enfin comprendre en quoi ce RPG est l'un des plus marquants de la décennie écoulée. Comme toujours dans la série, rappelons

qu'il est question ici de mener une double vie. La journée, le héros et ses camarades sont des lycéens qui mènent une vie à peu près normale pour développer leurs aptitudes et les liens qui les unissent. Le soir, ils deviennent les Voleurs Fantômes de Cœurs, des justiciers pas comme les autres qui sévissent dans une dimension parallèle où les tourments psychologiques et égotiques de certains individus se transforment en véritables donjons.

POUR LES FANS ET LES NOUVEAUX VENUS
Persona 5 Royal n'est pas

seulement destiné aux retardataires. Pour inciter les fans de la première heure à remettre la main à la poche, Atlus a développé pas moins de 30 heures de contenu inédit. Cette quantité exceptionnelle s'explique par le fait qu'un nouveau personnage féminin, Kasumi, intègre la bande, ce qui engendre évidemment de nouvelles intrigues dans tous les sens. Un nouveau semestre débouchant sur plusieurs fins fait aussi son apparition. Clairement, Atlus fait tout pour aussi faire replonger les fans. Beaucoup

d'autres ajouts sont au menu de cette version définitive, mais on préfère attendre le test le mois prochain pour vous en parler plus en détails.

INFOGAMER

Avec Persona 5 Royal, Atlus corrige le plus gros défaut du jeu original – l'absence de traduction française –, tout en apportant une tonne de nouveaux contenus. Difficile donc de ne pas y voir un des grands jeux de ce printemps, surtout si l'on est passé à côté de la version de base il y a trois ans.

Sortie: 31 mars 2020
Support: PS4
Genre: RPG
Développeur: Atlus

"Atlus a développé pas moins de 30 heures de contenu inédit!"



1 Les personnages peuvent réaliser des Showtimes, des attaques en duo qui font particulièrement mal.
2 Il est important de souligner que le jeu intègre d'office la totalité des DLC parus pour le Persona 5 original.

One Piece : Pirate Warriors 4

DE L'ACTION À REVENDRE

L'équipage du chapeau de paille profite du soleil du printemps pour reprendre la mer dans un quatrième volet de la série Pirate Warriors attendu sur Switch, PlayStation 4, Xbox One et PC. Et nous, on l'attend ?



1 Toutes les transformations de Luffy seront au programme pour des combats qui s'annoncent fous.

2 Le jeu retracera toute l'histoire du manga, des débuts à l'arc en cours du Pays des Wa.

Après l'intermède World Seeker, un épisode en monde ouvert pas forcément mauvais mais sans grand intérêt, One Piece fait son grand retour sur consoles et PC avec Pirate Warriors 4. Comme son nom l'indique, cet épisode n'est autre qu'une énième déclinaison de la formule Dynasty Warriors, ou Musô pour les intimes, ce qui signifie que le jeu prendra la forme d'un beat'em all de grande ampleur dans lequel il s'agira de marteler les touches sa manette pour réaliser des combos

dévastateurs et faucher les ennemis par grappe de cinquante. Si le jeu ne devrait pas proposer un gameplay d'une très grande finesse, tout indique qu'il s'agira d'un bon défouloir permettant de revivre de manière ludique les différents arcs qui composent l'œuvre d'Eiichirô Oda.

LA GRANDE AVENTURE

La campagne comptera en effet pas moins de 34 missions qui permettront de revivre les péripéties d'Alabasta, Enies Lobby, Marineford, Sabaody,

Nouveau Monde, Dressrosa, Tougato et du Pays des Wa, avec comme particularité pour ce dernier lieu un déroulement et une conclusion inédits dans la mesure où son récit n'est pas encore achevé dans le manga original. A noter que le jeu sera jouable à deux en écran splitté, mais aussi à quatre en ligne dans le cadre d'affrontements de boss géants ou de missions exclusives. Certainement pas le jeu de l'année, mais les fans de One Piece ou de jeu d'action sans prise de tête devraient y trouver leur compte.

INFOGAMER

Ce quatrième volet de One Piece : Pirate Warriors n'a pas d'autre ambition que de faire plaisir aux fans de la série en proposant un jeu accessible, fun et fidèle au jeu original. Ce n'est certes pas la folie mais il y a un public pour lequel ce sera suffisant.

Sortie : 27 mars 2020 (dispo)
Supports : Switch, PS4, One, PC
Genre : Action
Développeur : Omega Force



Pour un maximum de fidélité, les différents personnages disposeront de leurs coups spéciaux les plus emblématiques.

MotoGP 20

ON GARDE ESPOIR

Comme tous les ans, Milestone nous propose de participer au championnat du monde Moto GP. Si le dernier opus ne restera pas dans les mémoires malgré des améliorations, le millésime 2020 devrait être mieux loti si l'on en croit les Italiens.



1

1 Les images que nous vous proposons ici sont bien celles de MotoGP 2020, mais les livrées sont celles de 2019.

2 On espère vraiment que l'I.A. sera améliorée cette année !



2

Le rendez-vous incontournable des amoureux du Moto GP arrive dans quelques semaines avec l'édition 2020 du titre de Milestone. Que doit-on attendre cette année ? Est-ce que le gameplay sera plus pointu et plus réaliste ? L'I.A. sera-t-elle à la hauteur ? Les challenges au rendez-vous ? Et surtout, est-ce que jeu va tourner en 60 fps ? Des questions, nous en avons beaucoup, en espérant que nous ne serons pas déçus car l'éditeur

italien parle souvent beaucoup avant, mais dans les faits, ce n'est jamais la grosse claque annoncée. Bref, nous sommes tout comme vous rivés sur la grille en attendant de faire chauffer les machines.

LES PREMIERS MOTS

Si l'on en croit les informations dont nous disposons, le mode Carrière doit être revu et corrigé pour plus d'immersion. Cette année, la carrière va demander plus de management. Comprenez

par-là que vous devrez faire évoluer la moto durant la saison en R&D. L'objectif étant plus de réalisme. Dans l'idée, on se rapproche d'un F1 2019. Côté gameplay, on nous promet une physique améliorée ainsi qu'une gestion du freinage plus réaliste. En course, vous devrez donc gérer le carburant, l'usure des pneus mais aussi leur température. On se rapproche de ce que propose les simulations automobiles. Les équipes de Milestone ont aussi intégré la

cartographie moteur. Suivant les conditions de course, vous aurez tout loisir de mapper pour avoir plus ou moins de puissance moteur et ainsi économiser de l'essence. Il sera aussi possible de changer les livrées des machines pour créer la vôtre. Enfin, le jeu va proposer des compétitions eSport ainsi que de tout nouveaux challenges historiques (que nous avons beaucoup aimés dans la version 2019) avec cette fois plus de pilotes et de motos.



"Côté gameplay, on nous promet une physique améliorée ainsi qu'une gestion du freinage plus réaliste."

INFOGAMER

On ne va pas se mentir, nous attendons un vrai MotoGP ! Le problème est que Milestone ne nous a pas habitués à de grosses surprises. Il est même vrai que l'éditeur italien campe depuis longtemps sur ses positions sans vraiment être capable de sortir LE jeu de motos. Mais attendons de voir, peut-être que cette fois, les mots seront suivis de faits !

Sortie : 23 avril 2020
Supports : PS4, One, PC
Genre : Course
Dév. : Milestone



1

1 Le joueur incarnant le Predator pourra choisir parmi plusieurs classes, plus ou moins agiles et bien armées.



2

2 Les soldats devront accomplir leurs missions tout en gardant un œil (ou plusieurs) sur la canopée, territoire du Predator.



Predator Hunting Grounds CONTACT !

Concept casse-gueule, moyens limités et licence moyennement glamour : si le cocktail paraît extraordinairement volatile, le studio semble avoir suffisamment confiance dans sa nouvelle barbarie asymétrique.

Avec un CV qui comporte Friday the 13th et un coup de main sur Evolve, il faut dire que les américains d'IllFonic ont un peu d'expérience dans le domaine du déséquilibre organisé. Dans Hunting Grounds, qui reprend le décor du premier film tout en se déroulant à notre époque pour donner une chance aux humains de se défendre, une équipe de quatre devra accomplir diverses missions face à une IA humaine dont on attend beaucoup en termes de réglages. Suffisamment bien armés pour (ne pas trop) résister à une bonne escouade, les soldats numériques devront aussi savoir sanctionner la moindre maladresse d'un

Predator étourdi, histoire d'offrir quelques indices aux humains.

EQUILIBRAGE DEMANDÉ

Le monstre a quant à lui pour unique objectif de dézinguer ces derniers un par un, ce sans oublier de récolter leur « trophées » via une chirurgie express qui le laissera vulnérable quelques secondes. Théoriquement imbattable en duel, le Predator dispose des armes avancées que l'on connaît désormais bien : perçant au corps-à-corps et explosif à distance, le chasseur n'est jamais aussi à l'aise que lorsqu'il surplombe sa ou ses proies, fort d'avantages multiples et variés qui vont jusqu'à la vision

thermique et au camouflage optique. Des perks dont l'utilisation sera inévitablement limitée, forçant l'assaillant à redoubler d'inventivité, et à tirer partie des affrontements entre humains et bots. Car une fois repéré et pris en grippe par une équipe bien coordonnée, les rôles s'inverseront sans doute et tous les gadgets d'un autre monde ne pèseront pas lourd face à une pluie de balles. En fin de compte plutôt efficace et parfaitement raccord avec la licence, la recette de Hunting Grounds devra assurer au niveau des mécaniques de tirs et de déplacements : FPS pour les humains, TPS pour le Predator, le feeling devra être au poil pour river

les joueurs à leur manette/souris au-delà d'une partie ou deux.

INFOGAMER

D'Evolve à Vendredi 13 en passant par Secret Neighbor, Dead by Daylight et bien d'autres, les jeux multijoueur asymétriques vivent et meurent sans parfois avoir le temps de prouver quoi que ce soit, ou même de compenser un lancement raté. Inutile de dire que la tâche s'annonce relevée pour Hunting Grounds, dont on espère qu'il aura retenu les leçons du passé!

Sortie : 24 avril 2020
Supports : PC (EGS), PS4
Genre : Action
Développeur : IllFonic



1

1 Le Predator aura tout intérêt à gêner ses proies pour les séparer avant de passer à l'attaque.

2 Même le mieux armé des chasseurs ne pourra rien faire face à une équipe bien organisée.



2



Bleeding Edge DANS LES DENTS !

Nouveau venu dans la galaxie Xbox Game Studios, Ninja Theory (Hellblade) ne bosse pas que sur next-gen. La preuve avec Bleeding Edge, un jeu original (en théorie) et classique (en vrai) qui dispose d'un look... étrange !



❶ Les protagonistes répondent à différents stéréotypes. Makutu, par exemple, est un tank.

❷ Les différents combattants disposent de compétences uniques qu'il faut utiliser à bon escient.



Pendant que le gros de Ninja Theory donne tout pour faire de Senua's Saga: Hellblade II une exclu Xbox Series X qui envoie, le reste du studio britannique est concentré sur le lancement de Bleeding Edge. Un peu retombé dans l'oubli depuis son annonce lors du dernier E3, ce jeu à l'identité visuelle très forte prend la forme très originale d'un jeu de combat en équipe et en

arène. Autrement dit, d'un jeu de combat qui mise à la fois sur la coopération et la compétition. Manifestement inspiré d'un certain Overwatch, à ce détail près qu'il se joue à la troisième personne, Bleeding Edge oppose deux équipes de quatre bagarreurs qui disposent chacun d'un look affirmé et de compétences qu'il faut savoir mettre au service du collectif. En effet, il ne s'agit pas que de castagner ses adversaires pour l'emporter. A l'instar du jeu de Blizzard, différents modes de jeu sont proposés, comme de la capture de zone, ce qui signifie que l'on trouve différentes règles qui

impactent directement la manière d'appréhender les parties.

L'OVERWATCH DE LA BAGARRE ?

Bourrin en apparence pour attirer un maximum de joueurs, Bleeding Edge mise en vérité sur sa dimension stratégique pour tenter de les faire rester, ce qui était bon signe au départ. Reste maintenant à voir si la mayonnaise va prendre (spoil : non), si les douze héros du casting sont équilibrés et variés (oui), et si les sensations sont au rendez-vous (spoil : pas du tout !). On n'en attendait pas beaucoup, nous avons bien fait.

Des gueules sympa
Le mix TPS/MOBA
Teamplay essentiel

Contenu limité
C'est mou et lent
Le lock capricieux

Supports : One, PC
Genre : Action
Prix : 30 €
Langue : Français
Nb de joueurs : 8 (en ligne)
Dév. : Ninja Theory

NOTREAVIS

Depuis le début, Bleeding Edge sentait le titre chelou et développé vite fait pour coller à l'air du temps. C'est le cas : tous les classiques y sont (héros, boutique, custom) sauf l'essentiel, les sensations. Les coups n'ont pas d'impact, c'est mou et lent. Heureusement que les persos sont sympa...

Christophe Collet

12

Hellpoint

L'ENFER ET LES ÉTOILES

Encore un jeu dont nous pensions ne plus jamais avoir de nouvelles. Hellpoint est pourtant plus prêt que jamais à déchaîner les enfers avec un peu de science-fiction. Un beau programme pour un RPG qui n'est pas vilain non plus.



Il aura fallu beaucoup de temps et de courage aux canadiens de Cradle Games pour parvenir à boucler Hellpoint. On parle quand même d'un projet dont la toute première démo jouable date de 2016 et qui n'a pas été très assidu quand il s'agissait de donner des nouvelles du développement. On est en droit de s'attendre au pire dans ces circonstances mais dans le cas de Hellpoint, ces longues années d'attente ont été fructueuses. Le Souls-like qui nous a été promis est bien là, et en grande forme qui plus est. Hellpoint se défend bien sur le plan technique. Certes, il n'est pas à tomber par terre et les animations paraissent bien

rigides. Ses fulgurances sont toutefois très appréciées, de même que son design global qui dégage une sensation malsaine qui va bien, un impératif pour plonger dans une ambiance à mi-chemin entre les histoires occultes et de la science-fiction bien tordue. Malgré ce côté très futuriste - nous sommes coincés dans une station spatiale après tout - le titre nous invite quand même à enfilez notre plus belle côte de maille et à saisir boucliers et gourdins pour matraquer des créatures qui auraient tout à fait leur place dans la série Doom. Sur la dizaine d'armes que compte le jeu il y a tout de même des armes à feu, ce qui est assez rare pour être souligné. Et si dans

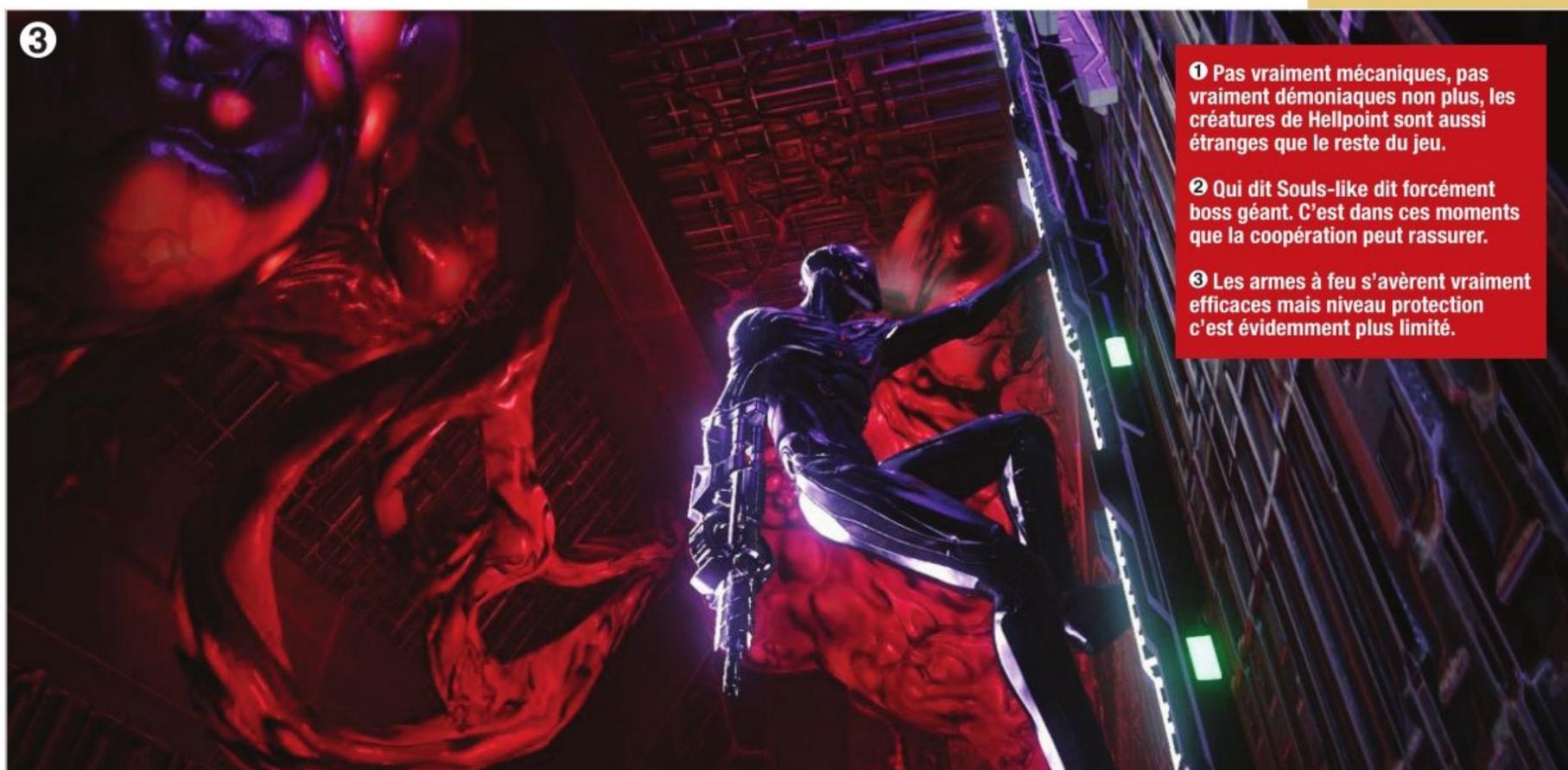
l'absolu le titre de Cradle Games ne transforme pas radicalement ce qu'a initié la série des Souls il y a des années, les Canadiens ont quand même fait preuve de finesse dans les mécaniques de jeu. On pense forcément à cette histoire de trou noir qui rend les rencontres avec les ennemis, et même les boss, aléatoires. Dans un tout autre registre c'est tout le pan du multijoueur qui fait dans l'innovation. Un Souls-like qui met en avant la coopération, c'est tout sauf inhabituel. Alors imaginez notre surprise quand nous avons appris l'existence d'un mode PvP où quatre joueurs peuvent s'entretuer dans la joie et l'allégresse. Si dans l'ensemble les qualités de Hellpoint ne font

pas trop de doute, on préfère prendre des précautions avec ce dernier mode dont l'intérêt nous semble limité.

INFOGAMER

Du bon Souls-like dans toute sa splendeur, que demande le peuple ? Son ambiance glauque travaillée à l'allure et son gameplay semble à la hauteur des attentes hardcore des joueurs endurcis. Hellpoint promet aussi de sortir du lot en renforçant le multi dans ce genre si solitaire. Si on ressent de bonnes vibrations au sujet de la coopération, le PvP nous fait en revanche plus peur.

Sortie : 16 avril 2020
Supports : PC, One, PS4, Switch
Genre : Action-RPG
Développeur : Cradle Games



❶ Pas vraiment mécaniques, pas vraiment démoniaques non plus, les créatures de Hellpoint sont aussi étranges que le reste du jeu.

❷ Qui dit Souls-like dit forcément boss géant. C'est dans ces moments que la coopération peut rassurer.

❸ Les armes à feu s'avèrent vraiment efficaces mais niveau protection c'est évidemment plus limité.

Half-Life : Alyx RÉVOLUTION VR ?

Valve, bien aidé par Campo Santo, prépare un retour qui s'annonce fracassant. Half-Life : Alyx marque en effet le retour, en VR seulement, d'une des franchises les plus réclamées.

Certes, ce n'est pas Half-Life 3, l'un des derniers serpents de mer du jeu vidéo. Certes, c'est exclusivement en VR (avec n'importe quel casque compatible SteamVR). Mais voir la licence qui a révolutionné le FPS et fait la renommée de Valve faire son retour n'a rien d'anodin. Pour qu'elle ait le droit de sortir du placard, on peut être sûr que quelque chose de grand se trame. Plus gros jeu jamais produit par la société américaine (80 développeurs ont été mobilisés,

obligeant même Campo Santo à suspendre la production de son In the Valley of Gods), Half-Life : Alyx proposera un volume de contenu similaire à celui de Half-Life 2, pour une durée de vie équivalente. Pour rappel, cet épisode n'est pas une suite à proprement parler dans la mesure où l'histoire s'intercale entre le premier et le deuxième volet de la franchise. Il s'agira en effet de retourner du côté de la Cité 17 pour y incarner la scientifique Alyx Vance alors qu'elle organise, avec l'aide de son paternel Eli,

la résistance contre les extraterrestres du Cartel. Vivement le test !

INFOGAMER

C'est peu dire que la sortie de Half-Life : Alyx est attendue ! S'il n'y a qu'un jeu susceptible de pousser les joueurs à s'équiper de casques VR, c'est bien lui. Et si le FPS en réalité virtuelle trouvait enfin son mètre étalon ?

Sortie : 23 mars 2020 (dispo)

Support : PC (VR)

Genre : FPS

Développeur : Valve



Valve promet des graphismes de haut niveau malgré l'emploi de la réalité virtuelle.

Iron Danger

UNE HISTOIRE DU TEMPS

On ne savait pas trop sur quel pied danser avec Iron Danger, jusqu'au jour où nous avons eu une épiphanie à propos de sa nature. La qualité du jeu n'a fait aucun doute depuis le début, en revanche.

On ne va pas vous faire croire qu'un bac +5 est nécessaire pour jouer à Iron Danger mais il est vrai que le jeu n'est pas du genre commode quand il est question de prise en main. Il suffit de jeter un œil à la mécanique principale pour comprendre la

complexité du machin. Sur le papier le jeu remue simplement le temps pour vous permettre de retourner dans le passé et éventuellement vous extirper d'une mort infortunée. Sauf qu'Iron Danger va bien plus loin qu'un Prince of Persia en nous permettant d'optimiser chaque

mouvement de la ligne temporelle au cours des combats et dans d'autres situations particulières. Un travail de longue haleine qui va vous demander beaucoup de réflexions et un brin de patience puisque même en pratiquant, la gestion du temps est quelque chose de complexe à maîtriser. C'est justement de manière empirique que l'on finit par se rendre compte de la véritable nature de puzzle-game d'Iron Danger. Oui oui, un puzzle-game. Les combats ne sont ni plus ni moins que des grosses énigmes dans lesquelles il faut chercher la bonne combinaison de mouvement pour résoudre le problème. La force du titre c'est que cette mécanique temporelle si particulière donne des puzzles fichtrement complexes dont la réponse n'est jamais

écrite à l'avance. La variété offerte par ce fabuleux outil n'a d'égale que sa courbe de progression et de difficulté qui fait d'Iron Danger un jeu vraiment complet. On en veut pour preuve l'histoire fort sympathique que nous raconte le titre qui va de pair avec ses personnages attachants. Son univers un peu vide ne nous invite malheureusement pas à la balade. Sans la moindre interaction sur la route, hormis la récupération de deux baies et un bidon d'huile, on traverse un peu le monde au pas de course sans se retourner sur sa beauté ou l'intelligence de son level design. C'est bien dommage, car si on prend le temps de les contempler, on se rend vite compte qu'il y a un vrai potentiel dans Iron Danger.

Si Iron Danger est déjà très compliqué avec un seul perso, on contrôle très vite un second personnage avec sa propre timeline.



Paper Beast

UN RÊVE PAS SI VIRTUEL

Eric Chahi, le créateur du mythique *Another World*, fait son retour avec *Paper Beast*, une exclusivité PS4 (et même en réalité virtuelle sur PS VR) envoûtante et pour le moins intrigante.

Près de neuf ans après *From Dust*, Eric Chahi fait son grand retour. Avec Pixel Reef, son studio montpelliérain fondé en 2016, le Français qui a marqué toute une génération de joueurs (et donc de développeurs) met la touche finale à *Paper Beast*, un titre pour le moins original qui se joue exclusivement en réalité virtuelle. Celui-ci envoie

en effet le joueur/avatar dans un monde virtuel, fruit du Big Data, où vit une faune étrange faite de papier avec laquelle il faudra interagir pour avancer. Basé sur l'exploration et l'expérimentation avec ces surprenantes formes de vie, *Paper Beast* proposera en effet des énigmes environnementales qui serviront à lever le voile sur ses mystères et

dérouler petit à petit une histoire qui s'annonce pour le moins surprenante. Sorte d'enfant issu du croisement de *From Dust* (pour le réalisme géologique dans l'interaction avec les décors) et d'*Another World* (pour la puissance narrative malgré le côté taiseux), *Paper Beast* est une curiosité qu'il nous tarde d'essayer. Le test bientôt !

INFOGAMER

Eric Chahi s'apprête à signer un retour pour le moins étonnant. On attend de voir si les énigmes seront à la hauteur, l'univers vraiment immersif et la narration pas trop cryptique. Mais pour le moment on n'a qu'une hâte, c'est d'y jouer.

Sortie: 24 mars 2020 (dispo)
Support: PS4 (PS VR)
Genre: Aventure
Développeur: Pixel Reef



1 Les animaux de *Paper Beast*, dont le style évoque vaguement l'origami, ont beaucoup de style.

2 Un mode bac à sable permettra de s'amuser avec la physique du jeu et de façonner l'environnement à sa guise.



INFOGAMER

Il y a un certain plaisir à mourir en boucle pour finalement revenir à la vie et découvrir les tenants et les aboutissants d'une énigme. Et si *Iron Danger* arrive à nous procurer ce sentiment, c'est parce qu'il tient quelque chose de très fort avec son histoire de manipulation temporelle. L'attente n'est maintenant plus très longue avant de savoir si nous avons effectivement affaire à un bon jeu.

Sortie: 25 mars 2020 (dispo)
Support: PC
Genre: Puzzle-game
Développeur: Action Squad Studios

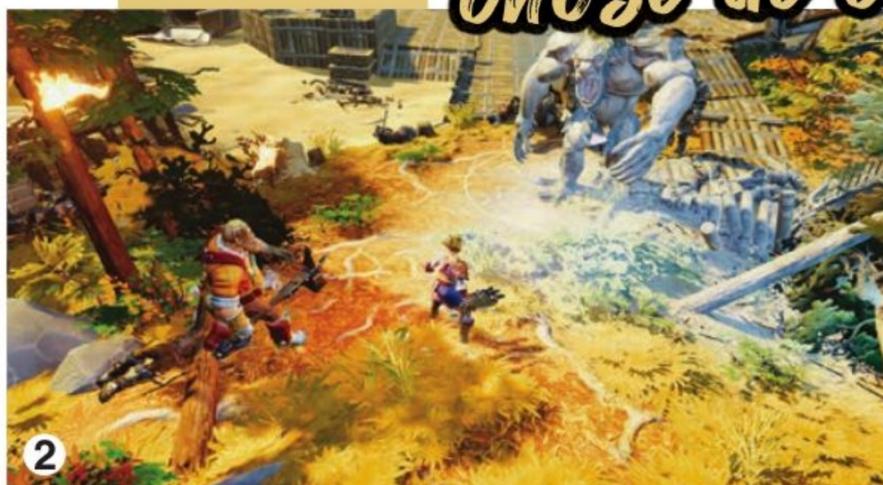


1 L'histoire nous amène à affronter des nordiques qui affichent visiblement une passion pour le steampunk.

2 Même de grosses menaces comme celle-ci ne font pas peur une fois que l'on a appris à manipuler le temps.

3 Les compétences de nos protagonistes ne se débloquent qu'en progressant dans l'aventure.

"La gestion du temps est quelque chose de complexe à maîtriser."





Automobilista 2 TRÈS PROMETTEUR

Voici donc la dernière production du studio Reiza, Automobilista 2 qui est sorti à la fin du mois en early acces. Pour le moment, c'est sur la première bêta que nous avons eu la chance de rouler. Il reste du boulot, mais c'est prometteur !



❶ En F3, sous la pluie, il faut vraiment être très vigilant, notamment lors des freinages.

❷ Les karts sont aussi de la partie dans Automobilista 2.



Pour ceux qui ne seraient pas au courant, Automobilista 2 est la suite d'Automobilista sorti en 2016. Ce titre est développé par Reiza Studios, basé au Brésil. Pour ce second volet, nous avons eu la chance de récupérer une version de la première bêta. À ce propos, merci au studio de nous avoir fourni une clé car nous sommes les seuls journalistes en France à avoir eu un accès au jeu ! Pour le moment, seuls les modes course simple et test day sont disponibles. Il y aura bien évidemment un mode multi et un mode championnat que nous traiterons une fois la version finale disponible. Alors, que doit-on retenir de ce jeu ? Pour les petits nouveaux, sachez

qu'Automobilista est avant tout une simulation qui se rapproche plus d'un Assetto Corsa que d'un Forza Motorsport. Pour le premier volet, le jeu utilisait le moteur graphique de rFactor premier du nom, ce qui n'est pas le cas ici, puisque c'est le moteur physique et graphique de Project Cars 2 qui tourne sur Automobilista 2. L'interface est très semblable à celle de Project Cars 2 ce qui est plutôt une bonne nouvelle puisque de ce point de vue, le titre de SMS n'avait rien à envier à personne.

MISE AU POINT

Avant même d'aller plus loin, sachez qu'AMS 2 n'est pas un Project Cars 2 brésilien ! Oui, le jeu de Reiza utilise le même

moteur que PC2, mais les développeurs ont eu tout loisir de le modifier pour y apporter un feeling de pilotage différent (ça c'est la bonne nouvelle !). À ce propos, dès les premiers tours, nous avons utilisé nos preset de PC2 et ça a été une catastrophe sur le FFB (Force Feedback) ! Il a donc fallu tout reprendre à zéro et paramétrer tout ça pour enfin pouvoir exploiter le jeu correctement. Une fois en piste, il est évident que ce n'était pas le même gameplay que PC2 mais pour en avoir le cœur net, nous avons relancé le titre de SMS avec la même voiture, le même circuit... Et effectivement, rien à voir ! Côté comportement en piste, on peut dire que c'est pas mal

du tout même s'il reste quelques ajustements à prévoir. Le ressenti est bon et nous aurions préféré que les voitures pèsent un peu plus leur poids. Là où Reiza a encore du travail, c'est sur le freinage. Il est en effet difficile de sentir la décélération, et impossible pour le moment de taper dans les freins sans craindre le blocage de roues immédiat. Cependant, il est certain que cet aspect sera revu pour le review code puisque le premier Automobilista gérait parfaitement ce compartiment. De plus, AMS 2 propose aussi une météo évolutive. Nous avons donc fait une course avec au départ de la pluie pour ensuite terminer sous un soleil radieux. Dès la moitié de la course, la piste

RANKING SYSTEM

Pas de panique pour les pilotes online, il y aura bien un système de ranking dans Automobilista 2. Reste à savoir comment il va fonctionner. Réponse bientôt.



Sur cette image, vous pouvez voir la trajectoire sèche se dessiner. La gestion des arrêts aux stands devient primordiale.



"La sensation d'immersion est clairement présente et surtout le rendu des habitacles très soigné."

commençait à sécher et il était possible de distinguer la trajectoire sèche. Dans ces conditions, le jeu offre des sensations excellentes. En effet, dès que nous nous écartions de la trajectoire sèche pour refroidir les pneus ou tout simplement tenter un dépassement, la perte de grip était immédiate. À l'instar de PC2, le titre de Reiza est compatible VR. Et là, on ne va pas lui reprocher d'avoir le moteur graphique du jeu de SMS, puisque même sur cette version

bêta, la VR est sublime. La sensation d'immersion est clairement présente et, surtout, le rendu des habitacles très soigné. Il suffit pour s'en convaincre d'aller à Monaco en F3 sous la pluie et c'est la «fête du slip» dans le casque !

VOUS AIMEZ LES F1 ?

Les amateurs de monoplaces et surtout de F1 vont être aux anges. En effet, le garage est très complet avec des Formule Ford, des F3, des F1 V10, V12,

V8 ainsi que les monoplaces F1 actuelles ou très récentes, sans oublier les vieilles gloires des années 60. Quel pied d'entendre un V12 hurler et se dire que l'hybride, ben c'est écolo mais pas rigolo ! Pour le reste, on retrouve des P1, P2, P3 mais aussi quelques caisses exotiques comme des Cox ou encore des Punto ! Rassurez-vous, les GT3 et les GT4 arrivent en juin et le DTM 90' en mai. Côté circuits, bienvenue en Amérique du Sud avec au programme des tracés brésiliens que nous avons eu l'occasion de découvrir, mais aussi des grands noms du F1 circus comme Monaco, Imola, Interlagos ou encore Montréal. Là encore, la tracklist va s'étoffer puisqu'il est prévu Hockenheim et Silverstone dans des prochains DLC, pour ne citer qu'eux.

LE DÉTAIL QUI COMPTE

Enfin, et c'est très important, Automobilista 2 ne nécessite pas

un PC de guerre pour tourner correctement. Contrairement à Assetto Corsa Competizione ou même avec une 2080 Ti et un core i9, le jeu n'est pas en ultra, ici c'est l'inverse puisque notre 1080 Ti fait parfaitement le boulot ! On attend donc avec impatience la version finale d'AMS 2 qui a une place à prendre. Espérons que les salons online seront remplis et ce sera pari gagné !

INFOGAMER

Automobilista 2 sera, à n'en pas douter, une bonne surprise. La bêta que nous avons testée est très prometteuse avec un bon feeling de pilotage, un rendu graphique au niveau et surtout un garage «monoplaces» de dingue ! Si vous aimez les simulations de course, rendez-vous pour quelques parties online !

Sortie : 31 mars 2020
Support : PC
Genre : Course
Dev : Reiza Studios



1 Pour les fans de F1, le garage est énorme ! Faites votre choix.

2 L'I.A. du jeu est pour le moment très bonne. Même si nous jouons la plupart du temps en multi, il faut le signaler.

3 C'est toujours très fun de rouler avec des monoplaces d'époque, un peu moins lorsque vous perdez une roue !





“Malins, les développeurs de chez Capcom ont intensifié la présence du Nemesis, qui course Jill Valentine comme jamais !”

Resident Evil 3 (remake)

MOTEUR, ACTION !

Après l'excellent retour du deuxième épisode en 2019, Capcom poursuit sa politique de remake en profondeur avec celui de Resident Evil 3 : Nemesis. La recette est la même mais le résultat différent... et moins convaincant.

C'est peu dire que nous attendions ce remake de Resident Evil 3. Pour au moins deux raisons : celui de Resident Evil 2 sorti en janvier 2019 était une grande réussite (19/20 dans VIDEOGAMER 73), et puis nous avons une petite tendresse pour le Resident Evil 3 original, l'un des épisodes mal – ou disons moins – aimés de la série et pourtant assez malin dans sa manière de concilier horreur et action. Bizarrement, alors que l'on ne s'y attendait pas après une preview très encourageante (voir VIDEOGAMER 85), ces deux arguments se retournent contre le remake de Resident Evil 3 et nous font dire que, malgré ses nombreuses qualités, il n'est pas

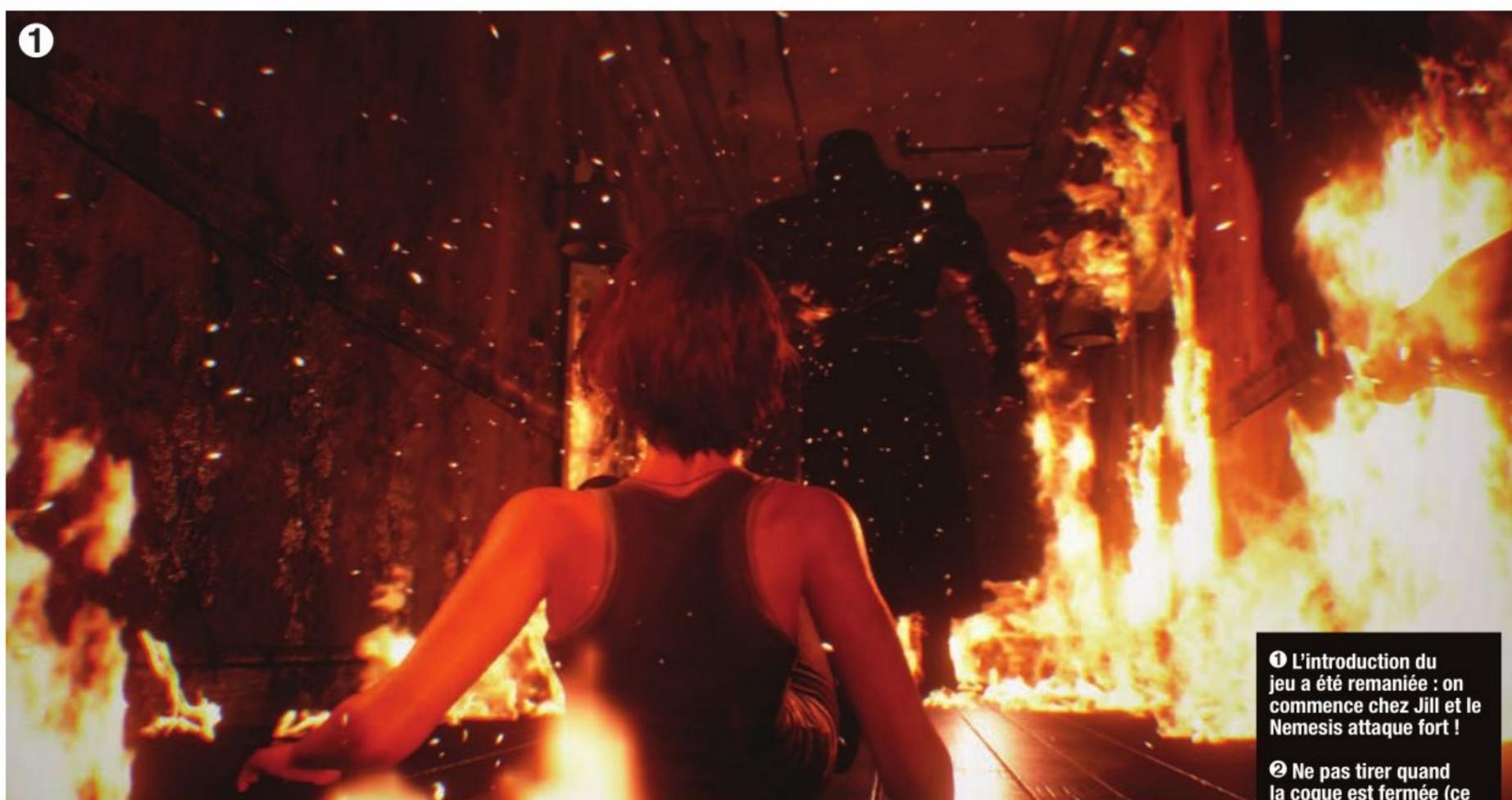
aussi réussi que le précédent.

PAS LA MÊME CLAQUE

C'est bête à dire mais l'effet de surprise n'est plus là. Le remake de Resident Evil 2 a posé des bases que celui-ci ne dépasse pas, si bien que nous naviguons en terrain très, trop connu. La réalisation graphique est du même calibre (folle pour qui compare avec les jeux d'origine, correcte pour un bon jeu d'aventure AAA à l'heure actuelle), le gameplay aussi à quelques détails près que nous verrons plus loin. Tout cela est parfaitement normal (une suite est une suite, même au pays des remakes), mais forcément l'effet n'est pas le même. La situation de Resident Evil 3 au sein de la saga

atténuée aussi la portée de ce remake : l'histoire se déroule au même endroit que celle de Resident Evil 2, dans les mêmes lieux parfois (un peu de commissariat, un peu d'égouts), si bien que malgré tout le talent des développeurs de Capcom pour surprendre les fans (nous y reviendrons), la sensation d'un Resident 2.5 est présente. C'était déjà le problème du jeu de 1999... Donc ce remake, pour réussi qu'il est, ne met pas la claque du précédent. C'est aussi lié à l'équilibre de l'aventure, qui n'est pas le même que dans Resident Evil 2. L'épisode précédent (l'original, comme le remake) est un vrai survival/horror. On y compte les balles à l'unité près, on y résout

des énigmes absurdes mais pleines de charme, on y sursaute à chaque ouverture de porte. C'est moins vrai dans Resident Evil 3, qui balance plus du côté de l'action, au détriment de la frousse et des énigmes. En conséquence, son remake ressemble plus à un jeu d'action lambda qu'à un hommage à la grande époque du survival. C'est encore plus vrai dans la seconde partie de l'aventure qui, de l'hôpital (la scène de défense, c'est carrément un mode Horde !) au centre de recherche d'Umbrella et son Nemesis mutant, multiplie les monstres et les armes pour les anéantir. Libre à chacun d'apprécier ce supplément d'action qu'assume totalement Capcom, de notre côté nous aurions préféré un



❶ L'introduction du jeu a été remaniée : on commence chez Jill et le Nemesis attaque fort !

❷ Ne pas tirer quand la coque est fermée (ce sont autant de balles perdues pour rien).



❸

❸ On sait ce qui attend Jill derrière la porte, donc on part bien équipé.



1

1 Quand on vous dit que Resident Evil 3 laisse plus de place à l'action...

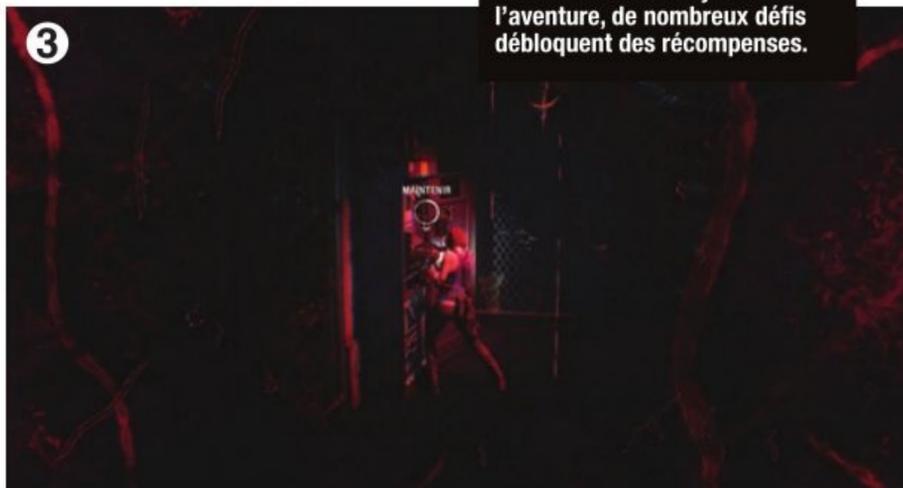
2 Le fusil à pompe à courte portée, c'est un crâne qui explose presque à tous les coups.

3 Une séquence à l'ancienne, avec des araignées qui collent la frousse... et du venin !

4 Pour motiver à rejouer l'aventure, de nombreux défis débloquent des récompenses.



2



3

dosage différent. D'autant que cela aurait pu rallonger la durée de vie de l'aventure, plus courte que celle du remake de RE 2 : comptez 7-8 heures maximum en mode normal. Et il n'y a qu'un scénario.

UNE AVENTURE REMODELÉE

Nous semblons peut-être durs avec le remake de Resident Evil 3. Ne vous trompez pas : malgré ces éléments qui nous font préférer le précédent, le titre est très bon. Ne serait-ce que parce qu'il prend plus de liberté avec la trame de l'original, là où Resident Evil 2 Remake collait, malgré ses petites variations, à la structure de son modèle. Ici la progression est remodelée, les scènes ne sont pas les mêmes ni forcément dans le même ordre, les lieux changent et/ou gagnent en épaisseur tout comme les personnages secondaires... La redécouverte fait plaisir, à commencer par celle de Raccoon City. Malins, les

développeurs de chez Capcom ont aussi intensifié la présence du Nemesis, qui course Jill Valentine comme jamais. Le monstre passe par toutes les formes (c'est le cas de le dire, mais chut), il est terrifiant de puissance et de vivacité, c'est un ennemi coriace qui fait beaucoup pour l'intensité de l'aventure. Il justifie d'ailleurs LA nouveauté en termes

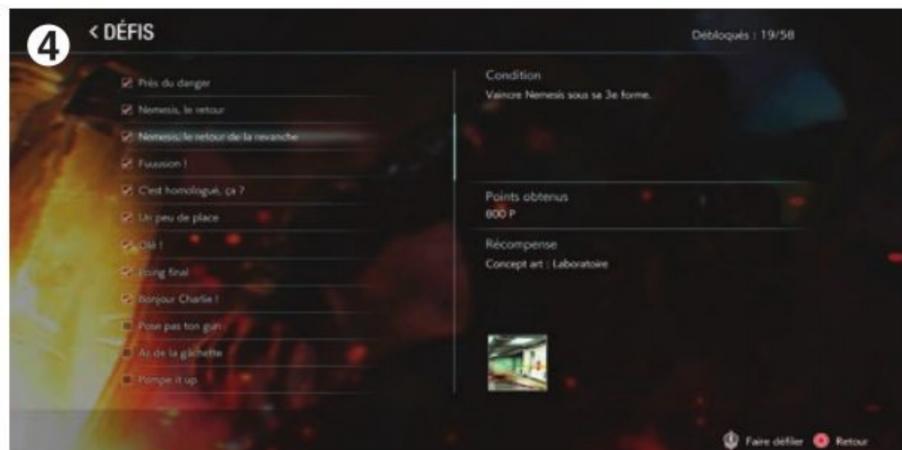
de gameplay : l'esquive, qui permet à Jill – et à un autre personnage que nous ne

nommerons pas si d'aventure vous n'êtes pas au courant – d'éviter ses coups les plus puissants et ceux des nombreux zombies qui pullulent dans les rues de la ville. Un ajout de gameplay qui

résume le jeu : pas bien original, un peu court, mais efficace.

Technique impeccable
Des surprises pour les fans
La traque du Nemesis

Où est le beffroi ?!
L'aventure est trop courte
Trop d'action, peu d'énigmes



4



Supports : PS4, One, PC
Genre : Action-horreur
Joueurs : 1
Langue : Français
Prix : 60€
Développeur : Capcom

NOTREAVIS

Le remake de Resident Evil 3 n'obtient pas la même note que celui du 2, sorti l'an dernier. C'est la conséquence d'un petit sentiment de redite, d'une aventure forcément trop courte (on s'en doutait) et d'un surdosage en action au détriment du charme d'un pur survival. Il n'empêche que le travail des développeurs est épatant et que l'aventure, joliment remaniée, reste tout à fait recommandable, grâce notamment au féroce Nemesis.

Christophe Collet

“Côté durée de vie, comptez 7-8 heures maximum en mode normal. Et il n’y a qu’un scénario...”

16

Resident Evil Resistance

UNE BONNE IDÉE, MAIS...

Aventure solo riquiqui oblige, Resident Evil 3 est fourni avec un mode multijoueur original nommé Resistance. L'idée est louable et le concept est sympa, pour un résultat mitigé.

Lors de son annonce à la rentrée 2019, Resident Evil Resistance était présenté comme un jeu à part entière. Était-ce une blague de la part de Capcom ou bien l'éditeur a-t-il changé son fusil d'épaule en constatant la faible durée de vie du solo de Resident Evil 3 ? Toujours est-il qu'il s'agit finalement d'un mode de jeu proposé à côté de l'aventure, ce qui permet d'un peu mieux faire passer la pilule d'un titre très court vendu 60€.

Encore faut-il que le jeu en vaille la chandelle et bizarrement, alors que les développeurs auraient pu assurer le coup avec du multijoueur « bêtement » coopératif (pourquoi pas des missions à plusieurs en mode Horde ?), ils ont pris le risque d'un système asymétrique, un mode multijoueur dans lequel quatre joueurs – des survivants qui doivent s'échapper d'un complexe – en affrontent un cinquième incarnant le « mastermind »,

un ennemi tout puissant qui contrôle la zone à l'aide d'un réseau de caméras. Aux quatre premiers de s'entraider pour fuir et repousser les monstres et les pièges, au cinquième le sentiment de toute-puissance découlant de sa position omnisciente. Le

problème, que nous avons déjà constaté en preview (cf. VIDEOGAMER 85), c'est que le mastermind est réellement tout puissant. C'est-à-dire qu'à l'heure actuelle, les cartes qu'il a en main

(littéralement, il abat des cartes contenant des armes, monstres et pièges) sont trop puissantes pour la plupart des équipes en face. Si vous n'avez une connaissance parfaite de la zone et si vous ne



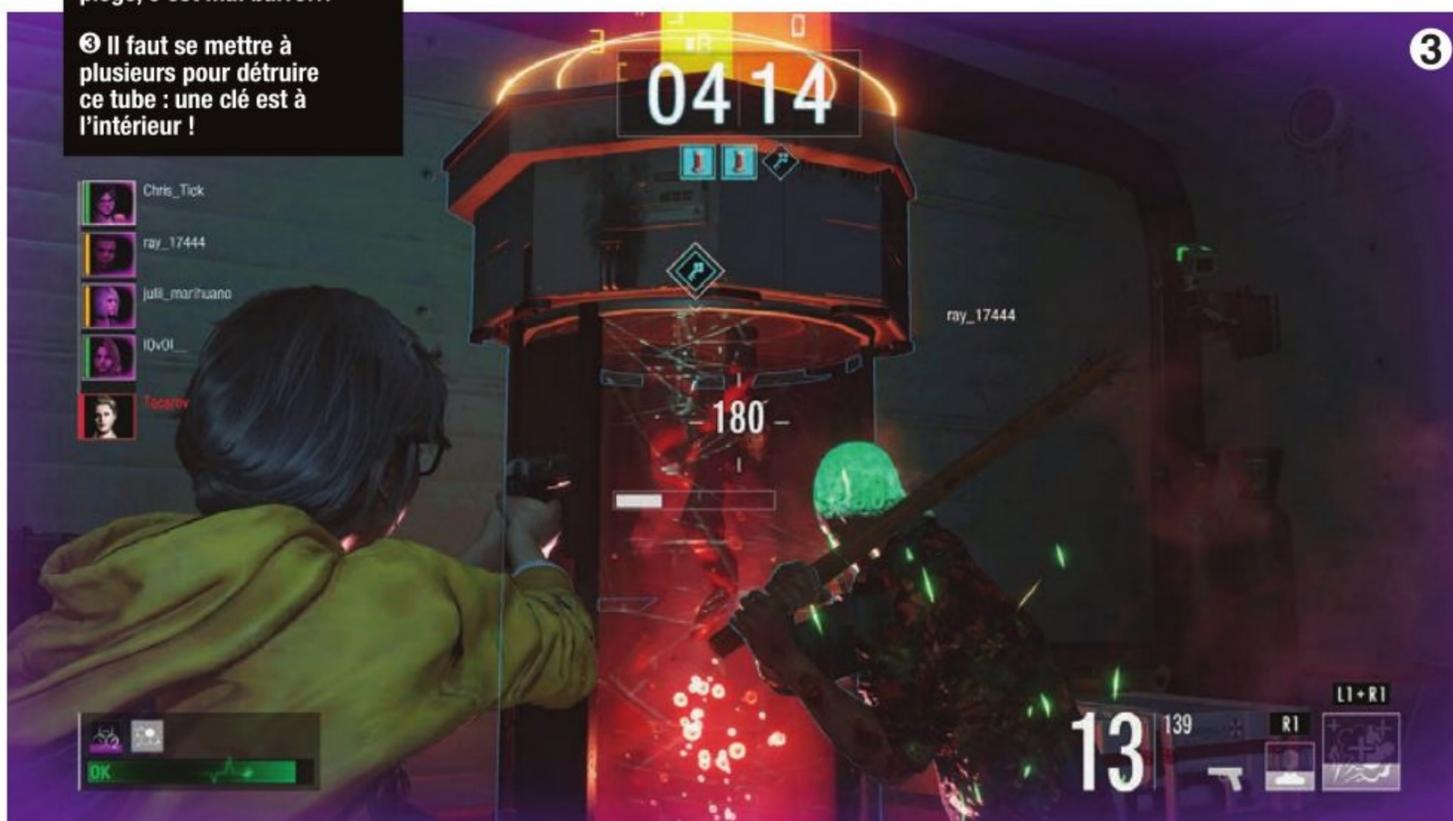
jouez pas en équipe casque/micro, il est difficile de l'emporter. Pas facile de jouer en pick-up ! C'est d'autant plus frustrant qu'il suffirait de pas grand chose pour régler, ou au moins atténuer le problème : si le temps imparti était plus souple pour les survivants, si les malus de

temps étaient moins punitifs, les choses seraient un peu différentes. Reste à voir si Capcom entendra la remarque (c'est sans doute le cas à l'heure où vous lisez ce mag) car en l'état, les parties virent vite à l'ennui d'autant que le contenu n'est pas suffisamment étoffé pour compenser : le déroulé est toujours le même, le level design n'est pas fou, le gameplay manque de patate. Cela dit incarner le mastermind est jouissif, les autres personnages sont marrants avec des compétences intéressantes et un système de skills à débloquent toujours sympa. C'est maigre mais avec du suivi, les choses peuvent s'arranger.

❶ Le mastermind abat ses cartes. Quatre « cerveaux » sont disponibles, chacun avec des compétences spécifiques, comme pour les six survivants.

❷ Si dès le départ on se prend les pattes dans un piège, c'est mal barré...

❸ Il faut se mettre à plusieurs pour détruire ce tube : une clé est à l'intérieur !



Supports : PS4, One, PC
Genre : Action
Langue : Français
Prix : Vendu avec RE 3
Joueurs : 5 (en ligne)
Développeur : Capcom

NOTREAVIS

Resistance part d'une bonne intention (un multi original) mais il se heurte à l'habituel obstacle des versus asymétriques : l'équilibrage. Si la team de survivants n'est pas nickel, c'est la défaite assurée contre un mastermind correct. En tout état de cause c'est trop répétitif : le contenu n'est pas suffisant pour tenir sur la longueur, les maps manquent d'inventivité. Mais jouer le mastermind, c'est cool ! C'est déjà ça.

Christophe Collet

12

Owl

AND THE WILL OF THE WISPS



“La technique et la direction artistique se complètent pour former le plus beau jeu de plate-forme jamais vu.”

Ori and the Will of the Wisps

D'UNE BEAUTÉ FOLLE

L'une des plus belles exclusivités Microsoft, Ori and the Blind Forest, voit enfin une suite arriver. Ori and the Will of the Wisps a mis du temps mais il est là et, ô miracle, il est aussi enchanteur que le premier épisode. Avec quelques différences.

Avant que les rumeurs ne ralentissent : oui, on sait, Ori and the Blind Forest est sorti sur Switch l'automne dernier, ce n'est donc plus vraiment une exclusivité Microsoft. Il n'empêche que ce petit bijou de 2015 (déjà !) est édité par Microsoft Studios, tout comme sa suite qui sort donc, pour le moment, elle aussi uniquement sur Xbox One et PC. Cette précision faite, passons aux choses sérieuses et à la critique de Ori and the Will of the Wisps. Surtout que nous avons patienté : le titre a été annoncé durant l'E3 2017 ! Il faut croire que les équipes de Moon Studios, se sachant attendues, ont pris le temps de faire la meilleure suite possible. Ce n'est

jamais simple, plus encore lorsque le précédent jeu a atteint de tels scores critiques. Ori and the Blind Forest est l'un des bijoux de cette génération, tous les regards étaient donc tournés vers Ori and the Will of the Wisps, sans doute la dernière grande exclusivité de la génération Xbox One. Alors ?

PLUS FORT, PLUS GRAND...

Alors c'est simple : c'est une réussite totale. Bien sûr, l'effet de surprise n'est plus là. Si bien que jouer à Ori and the Will of the Wisps peut parfois donner l'impression d'être dans la citation de son aîné. Quoi de plus normal après tout, c'est une suite ! Un

procès en plagiat et flemmardise serait d'autant plus injuste que malgré ses similitudes avec Blind Forest (on parle toujours d'un jeu de plate-forme façon Metroidvania en 2D dans une forêt pleine de méchantes créatures qu'il faut affronter en apprenant de nouveaux pouvoirs en permanence), Ori and the Will of the Wisps cultive sa différence sur plusieurs points. D'abord ses séquences de jeu sont plus variées, plus dynamiques. Ori dispose désormais de trois emplacements permettant d'équiper attaques et pouvoirs (boutons X, Y et B). Par exemple, pour le début de l'aventure on peut imaginer l'épée pour les coups

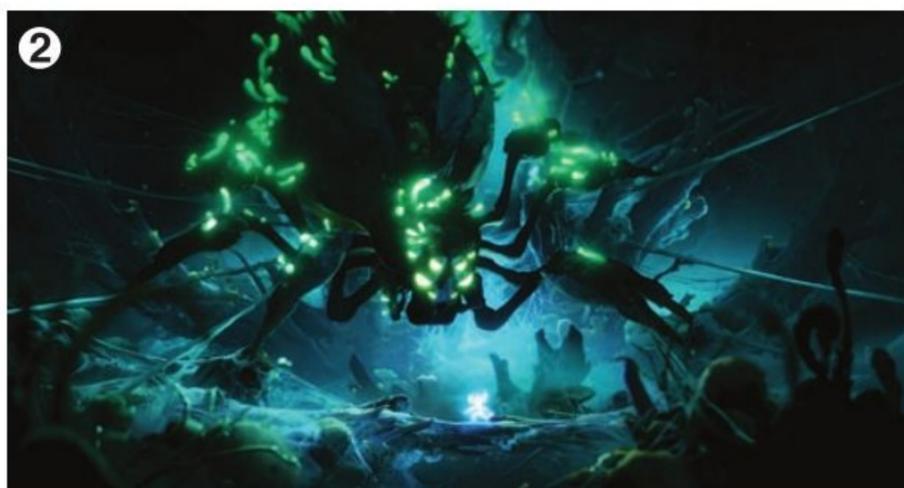
standards, l'arc pour les attaques à distance (saletés de moustiques !!) et un emplacement pour se soigner grâce aux pierres d'énergie. De nombreuses autres aptitudes se débloquent au fil de l'aventure dont certaines déjà vues dans Ori and the Blind Forest, d'autres inédites. Il faut aussi tenir compte des pouvoirs passifs qui, de la même manière, se placent dans trois slots selon vos préférences : plus de pierres d'énergie ou de santé, des attaques x% plus puissantes ou au contraire des dégâts x% moins importants, à chacun de voir. Tout cela dessine une aventure dans laquelle, même si les acrobaties et l'exploration restent au cœur de la progression, les combats prennent



1

1 Ori doit retrouver son ami, perdu dans une forêt bien peu rassurante...

2 Les boss, souvent gigantesques, ne sont pas si difficiles à battre



2



3

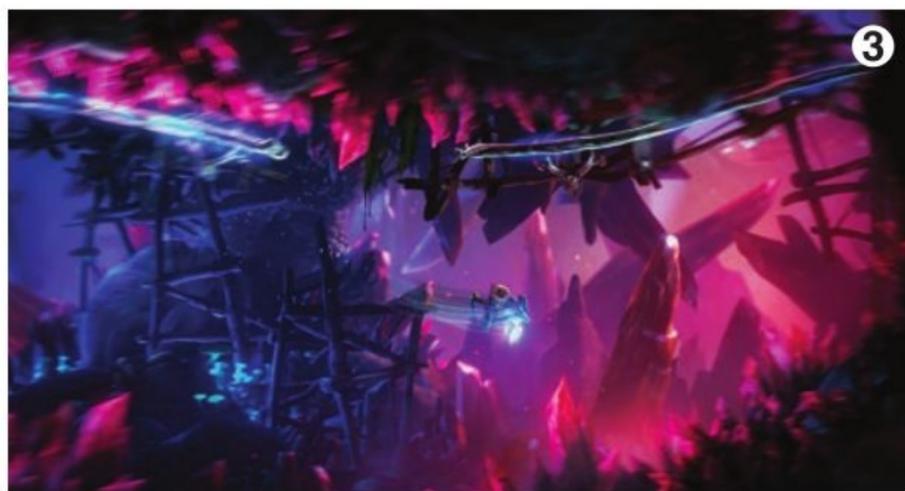
3 Tout un tas de PNJ sont là pour vous aider, comme le cartographe.



❶ Ori rencontre ce loup plus d'une fois. Autant de moments parfaitement épiques !

❷ En réparant le moulin, on purifie les eaux du marais. Et on peut ainsi y plonger...

❸ Non, nous ne sommes pas dans Indiana Jones et le temple maudit !



plus de place qu'auparavant. On retrouve certains ennemis, d'autres apparaissent et surtout les boss sont très impressionnants et donnent lieu à de sacrés combats. Ce n'est peut-être qu'une impression mais Ori and the Will of the Wisps donne le sentiment d'être plus nerveux, plus en mouvement. Ce ne sont pas les épreuves annexes de sprint qui diront le contraire ! D'une manière générale le titre semble plus équilibré dans son gameplay, ce qui est normal : Moon Studios a appris de ses erreurs. Autre changement notable, la carte. Elle est bien plus grande que celle de Blind Forest, trois fois selon le studio. Étonnamment, le jeu n'est pas pour autant trois fois plus long, une dizaine d'heures doit permettre d'en venir à bout, un peu plus si vous jouez en difficile et/ou accomplissez toutes les missions

D'une beauté hallucinante
Nouveautés bien pensées
Progression plus équilibrée

Quelques ralentissements
Et de petits bugs
Rien d'autre à signaler

annexes. Cela est dû au fait que la progression dans Ori and the Will of the Wisps est plus simple que dans le premier épisode : les boss sont énormes mais pas difficiles à vaincre une fois leur pattern comprise, les sauvegardes automatiques sont partout. Le challenge est donc moins corsé. Les puristes amateurs de défis seront peut-être déçus, les autres apprécieront – encore une fois – un équilibre global mieux pensé car permettant à tout le monde de se frotter au titre là où Blind Forest pouvait être parfois punitif. Merci aux trois niveaux de difficulté (dont un facile), par exemple.

... ET TOUJOURS AUSSI BEAU
Sur le fond, Ori and the Will of the Wisps oscille donc entre continuité et prise de distance. S'il y a une

chose qui ne change pas, en revanche, c'est sa beauté renversante. La technique et la direction artistique se complètent pour former ce qui est, à notre avis, le plus beau jeu de plate-forme jamais vu. Rien que ça. Chaque décor est plus beau que le précédent, tout semble sorti du carnet de dessin d'un graphiste à l'imagination fertile. Voilà, c'est ça : les différentes zones du jeu sont autant de tableaux féériques dans lesquels la nature tente de reprendre ses droits sur des forces obscures. Les animations sont parfaites, les effets de lumière judicieusement choisis... Visuellement (et musicalement), Ori and the Will of the Wisps est en état de grâce. On regrette d'autant plus les petites lacunes techniques : des ralentissements traînent malgré le patch day one, de mini bugs aussi. Rien qui vienne entacher la fabuleuse expérience, mais assez pour la faire passer à côté de la note parfaite.



Supports : One, PC
Genre : Plate-forme/action
Joueurs : 1
Langue : Français
Prix : 30€
Dév. : Moon Studios

NOTREAVIS

Le rôle d'une suite n'est jamais simple : il faut faire aussi bien que le précédent, être dans la continuité tout en innovant juste ce qu'il faut. C'est exactement ce qu'arrive à faire Ori and the Will of the Wisps, qui ravira les fans, saura conquérir le cœur des autres et tient sa ligne de crête au millimètre, entre respect et écart vis-à-vis de Blind Forest. Et mon dieu que c'est beau !! Dommage que la technique flanche parfois, sinon c'était 20 direct !

Christophe Collet

“Le titre semble plus équilibré dans son gameplay, ce qui est normal : Moon a appris de ses erreurs.”

Yes, Your Grace

LE TRÔNE DE FAIRE

Des choix par centaines, des intrigues dans tous les sens et une bataille finale à gagner^o: cauchemar pour indécis, cette charmante aventure mérite-t-elle le coup d'œil?

Comparable au beaucoup plus immédiat Reigns et à sa variante Game of Thrones, Yes, Your Grace développe une intrigue plus linéaire en commençant même par un aperçu de son final, histoire de poser les enjeux. D'ici à gagner ou perdre une bataille décisive, il va cependant falloir cheminer et, pour ce faire, utiliser tous les pouvoirs que confère la couronne. Dans la peau du roi Eryk, vous devrez passer vos journées à répondre aux besoins du royaume de Davern, mais aussi à ceux de votre famille. Assis sur le trône, vous verrez défiler les solliciteurs divers et variés : ici un paysan dont la fille a disparu, là un potentiel allié en difficulté financière, et ainsi de suite. Une fois la couronne posée, il faut encore gérer trois filles aux caractères opposés, et une reine inévitablement inquiète à cause d'une prophétie à venir dont on ne

dévoilera rien. Au fil de l'aventure, les choix sont légion et, on le sait, impacteront forcément l'issue en vous permettant de remporter la guerre, ou de rentrer dans l'histoire comme le dernier de la lignée. Concrètement, les doléances diverses sont à régler à coups de ressources, chacun repartant avec piécettes, nourriture ou un personnel important. Le bonheur du peuple se ressentant sur les entrées d'argent, on jongle donc entre les demandes en tentant de trier l'essentiel de l'accessoire, les vrais problèmes des potentielles arnaques. Le problème, c'est qu'il est impossible de savoir si le choix est bon avant plusieurs semaines (ou



mois) en temps de jeu, et que tout est traité par le jeu avec la même urgence. Chacun exige une réponse immédiate et il est donc irritant de donner ses derniers deniers pour retrouver le chat de la mère Michelle, alors que le PNJ suivant dans la file est un puissant

seigneur qui vous tournera le dos définitivement en cas de refus. Très angoissant pour quiconque aime maîtriser son cheminement et récolter plus ou moins immédiatement le fruit de son labeur, le titre de Brave at Night est problématique en ce sens, surtout que sa durée de vie longue et son rythme posé tendent à décourager une nouvelle tentative post-échec – d'autant plus qu'il est difficile de savoir à quel moment on a réellement perdu la partie. Vécu comme une simple (et belle) histoire familiale au dénouement possiblement tragique, l'affaire est déjà plus plaisante, mais on aurait aimé plus d'outils pour changer l'histoire.

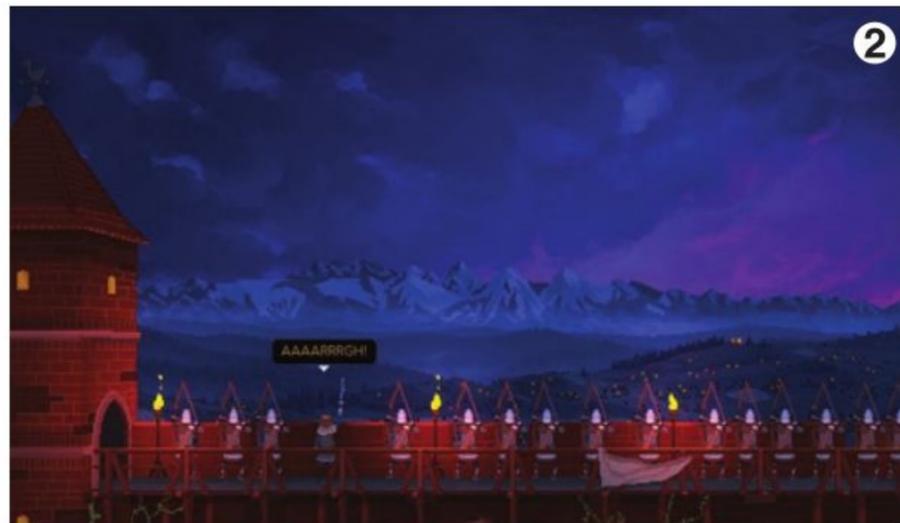
Des personnages bien écrits
Concept accrocheur
Réalisation pleine de charme

On contrôle peu de choses
La hiérarchie des doléances
Pas d'options pour refaire l'histoire

1 En début de jeu, les ressources sont très basses : il va vite falloir créer des alliances.

2 Si l'on vise uniquement la victoire finale, le jeu peut être extrêmement frustrant.

3 Les sujets et alliés potentiels se succèdent, forçant des décisions parfois nébuleuses.



Supports : PC, PS4, One, Switch
Genre : Gestion
Prix : 17 €
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Brave at Night

NOTREAVIS

Sans parler de gâchis, on reste un peu déçus par le côté très aléatoire de Yes, Your Grace, qui aurait énormément bénéficié d'un système d'embranchements interactifs à la Detroit, pour rejouer les passages importants sans se retaper toute l'intrigue. En l'état, on apprécie le quotidien de ce Roi en essayant de faire les bons choix, mais la menace d'un final en eau de boudin est trop pesante.

Thomas Huguet

13

Animal Crossing : New Horizons

L'ÎLE AUX TRÉSORS

Sans être l'équivalent d'un Mario ou d'un Zelda, Animal Crossing fait partie des incontournables chez Nintendo depuis des années. Ce nouvel épisode sur Switch est donc un petit événement.

L'air de rien, les Animal Crossing rythment la vie des consoles Nintendo depuis près de 20 ans : le premier titre sorti en France date de 2002 sur GameCube. Depuis, chaque console de la firme a eu son épisode, jusqu'à cet Animal Crossing : New Horizons sur Switch. Et heureusement que sa sortie est un événement en soi car sur le fond, le principe n'a pas changé depuis le dernier volet canonique, qui date de 2012 sur 3DS (Animal Crossing : New Leaf), et depuis les débuts de la série en général. Il s'agit toujours de vivre au quotidien au milieu d'une communauté d'animaux anthropomorphes et de faire prospérer celle-ci en favorisant les interactions entre habitants. Animal Crossing, c'est « les Sims chez Nintendo ». Le charme de ce nouveau jeu est indéniable : sa réalisation cartoon est toute mimi, ses musiques sont reposantes, les persos que l'on y croise sont tous plus sympa les uns que les autres et surtout, les possibilités sont incroyablement nombreuses, à commencer par la décoration intérieure des nombreux espaces de vie. Entre la caméra qui passe en vue de dessus et la sélection de zone, tout est fait pour simplifier cet aspect du jeu. Ce n'est bien sûr pas la seule amélioration d'Animal Crossing : New Horizons. La grande affaire



de cet épisode c'est le terraforming, qui permet de modeler les routes, de modifier la topologie de votre île et ainsi de suite. Sans oublier le crafting qui prend une ampleur inédite avec des tonnes de plans à trouver et à construire – pour le clin d'oeil, certains éléments se brisent désormais. On pourrait aussi parler des interactions plus poussées avec les PNJ, des défis dans l'air du temps – on dirait du Fortnite ! – qui font gagner des miles (l'autre « monnaie » du jeu, avec les clochettes), du multijoueur qui

donne une autre dimension au jeu... Animal Crossing : New Horizons coche toutes les cases de la suite efficace et réussie, la Switch n'a pas à rougir. Pour autant, cet épisode divisera comme les précédents. Les fans seront aux anges devant la sérénité et le zen de son univers, les réfractaires ne comprendront pas plus qu'avant l'intérêt que l'on peut trouver à pêcher des poissons en suivant le

cours (boursier, oui oui) du navet. Sans compter que décidément, la philosophie derrière le titre – devoir rembourser des sommes folles à l'homme qui vous a permis de vous installer sur cette île – a quelque chose de toujours aussi déroutant...

Les plans et le craft
Très chouette à plusieurs
Toujours aussi paisible...

... voire poussif au début
La recette change peu
Une île, c'est petit

❶ Rappelons que le jeu se cale sur l'horloge interne de la console. Si vous y jouez la nuit, eh bien il y fait nuit !

❷ Rassurez-vous, le jeu est intégralement traduit en français (ici, l'établi pour crafter).



Support : Switch
Genre : Simulation de vie
Prix : 60 €
Langue : Français
Nb de joueurs : 1-8 (en ligne)
Développeur : Nintendo

NOTREAVIS

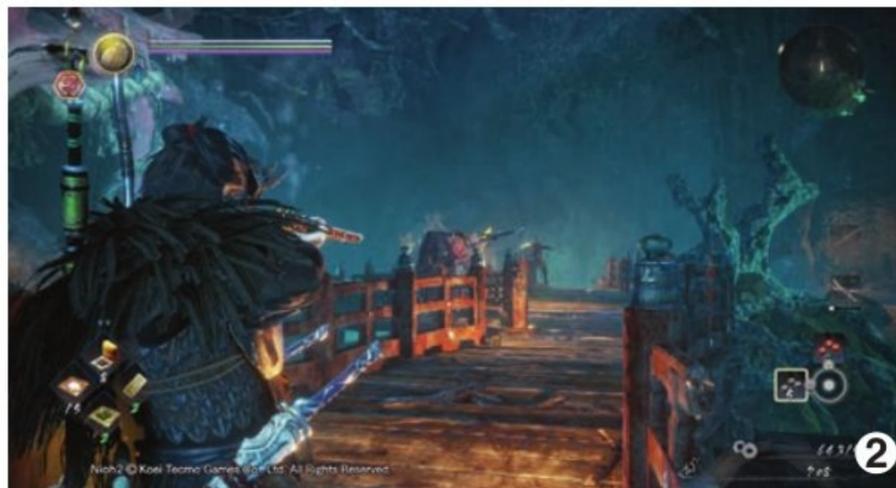
Animal Crossing fait du Animal Crossing avec ce nouvel épisode sur Switch. New Horizons apporte sa pierre à l'édifice d'une série toujours aussi déroutante – apprécier le temps qui passe en cueillant des fleurs n'est pas pour tout le monde. Ses améliorations sont judicieuses (la décoration simplifiée et enrichie, le terraforming, les plans de construction, les défis, etc.) et sa réalisation fait le job, aucun problème. En solo ça ronronne un peu, en multijoueur c'est bien plus fun.

Christophe Collet

16

“New Horizons coche toutes les cases de la suite efficace et réussie, la Switch n’a pas à rougir.”





Nioh 2

SAMOURAÏ, LE RETOUR

Membre de la grande famille «Dark Souls vu de loin», le premier Nioh avait tenté d'ajouter un surplus d'action dans la formule de base mais manquait d'une certaine vision. Ce Nioh 2 arrive donc pour prouver que les leçons ont été tirées...

Terminées les tribulations de William Adams, transposition ludique du célèbre samouraï occidental, et place à Hide, un mystérieux guerrier. Mi-homme, mi-démon, ce dernier est une coquille plutôt vide que le joueur doit s'approprier, créant de toutes pièces son apparence. Laissant donc de côté le principe du personnage principal aux contours clairs, Nioh 2 se rapproche donc encore davantage des Souls. Ce léger

changement ne modifie en revanche pas le corps du jeu, timide évolution du premier épisode. Pour ceux qui n'auraient jamais parcouru les terres japonaises maudites de Nioh premier du nom, il s'agissait d'un mélange entre le gameplay nerveux des Ninja Gaiden récents et de la composante RPG/Rogue-lite

des différents Dark Souls. La particularité du jeu était de proposer plusieurs positions d'attaque - haut, moyenne et basse - ainsi qu'un système de récupération d'endurance à la fin des assauts par une pression rapide sur la touche R1. Gameplay que l'on retrouve ici en l'état, avec donc les forces de l'original, en particulier la

férocité des combats, jouant énormément sur les enchaînements et l'anticipation. Cette approche à deux doigts du beat'em up participe à l'aspect «fun» de Nioh 2, bien plus à même de donner un plaisir de jeu immédiat que dans nombre de Souls-like. Une logique presque arcade s'insinuant également jusque

“Cette approche à deux doigts du beat'em up participe à l'aspect «fun» de Nioh 2, plus à même d'offrir un plaisir de jeu immédiat.”

❶ L'invocation d'autres joueurs ou d'une I.A alliée peut permettre de passer outre certaines situations difficiles. Notamment les boss.

❷ L'arquebuse ne dispose pas de beaucoup de munitions, mais son efficacité est redoutable lors d'un tir à la tête.

❸ Une fois à court d'endurance, un ennemi est alors à la merci d'un coup très puissant, souvent signe de décès.





dans la structure même du titre, découpé en stages et en missions diverses. La seule différence réside dans la non-linéarité de ces derniers, grâce à un level-design tout en entrelacements et routes tortueuses, favorisant l'exploration. De ce point de vue, Nioh 2 est aussi efficace

que son prédécesseur. Mais s'il se complaît bien trop dans la redite, le jeu de la Team Ninja intègre tout de même quelques nouveautés.

I SAID NIOH, NIOH, NIOH

Dans le domaine du RPG pur jus, il affiche désormais un système de «sphérier» rappelant

Final Fantasy X, immense arborescence où sont disponibles de nombreuses compétences - activables via des points engrangés en utilisant armes et techniques. De quoi permettre au joueur d'évoluer de façon totalement libre, créant son build à son image et en rapport avec ses préférences au combat. L'autre ajout notable se trouve être le système de contre, outil redoutable pour mettre un ennemi en défaut et excellent moyen de diversifier l'approche des combats. Et pourtant, malgré cette feuille de route remplie avec application, Nioh 2 s'effrite. Car à conserver les mêmes forces, le jeu a fait de

même avec ses faiblesses. Entre l'interface peu claire, la forge qui ne favorise pas du tout

l'empirisme en poussant à garder une armure efficace - via la fusion avec d'autres équipements - et le loot à outrance, il est clair que Nioh 2 a eu peur de faire le grand saut. Ce qui,

couplé avec ses environnements plutôt ternes, donne souvent une désagréable impression de tiédeur.



1 On apprécie le dépaysement des décors, malgré la relative redite.

2 Il faut aussi savoir se reposer dans Nioh 2, notamment dans les «onsen», qui donnent un regain de vie dans la durée.

3 Les habitués du premier Nioh ne seront pas perdus, avec une feuille de caractéristiques du personnage similaire.



Support : PS4
Genre : Action-RPG
Prix : 60 €
Langue : Français
Nb de joueurs : 1
Développeur : Team Ninja

NOTREAVIS

Timide évolution du premier épisode, Nioh 2 est décevant. Non pas que ce soit un mauvais jeu, bien au contraire. Efficace dans son gameplay, malin dans son level design et favorisant une construction fine de son personnage, il n'arrive pas à se défaire d'une fadeur due à la lourdeur de pas mal de ses systèmes. Malgré son début enthousiasmant, il s'asphyxie sur la longueur, jusqu'à perdre de sa saveur.

Pierre Maugein

15

Murder By Numbers

LE NOMBRE DORT

Et si un meurtre se passait durant une émission des Chiffres et des Lettres ? Avouez que ce serait cocasse. C'est de loin le concept de Murder by Numbers, jeu d'enquête croisé avec du Picross, le tout dans l'univers de la télévision...



Honor Mizrahi est actrice de série télé à succès qui, comme le cas de nombre d'entre elles, se situe dans un contexte policier. Manque de chance, à la fin du tournage du dernier épisode, la jeune femme est virée du show, quelques minutes avant que son patron ne soit assassiné. Grosse journée en perspective, pourtant loin d'être terminée : Honor fait en effet la connaissance d'un petit robot amnésique, Scout, qui a besoin de ses services pour retrouver d'où il vient.

Alors que la majeure partie des personnes sensées serait déjà parti au bar avec la ferme intention de tout oublier, Honor décide de se disculper en enquêtant sur le crime, avec

l'aide des scanners de Scout. Voilà l'entame du nouveau jeu des créateurs du tout aussi étrange Hatoful Boyfriend, bien moins dating sim et davantage visual novel policier. Comme tout bon jeu du style, la force de Murder By Numbers réside dans ses personnages et les interactions entre eux. Qu'ils soient détestables, émouvants, amusants ou énervants, tous participent à créer cette impression de vie diffusée dans un jeu pourtant très statique. Car s'il peut être rapproché de loin

à un Phoenix Wright (Ace Attorney), le jeu de Mediatonic n'en reprend que les phases d'enquête. C'est à dire les moins passionnantes. Dénué de montées en puissance, ou tout

du moins de moments forts mis en scène de façon à en ressentir l'impact, Murder By Numbers a souvent du mal à ne pas causer un certain ennui après de long moments de dialogues. Rien qui n'empêche d'être pris dans le scénario, mais un défaut qui peut laisser une bonne part des joueurs sur le carreau. Surtout conjugué avec le cœur du gameplay.

PICROSS EXAMINATIONS

Grâce au petit Scout, le joueur peut scanner l'environnement et trouver des preuves que ce dernier doit alors décoder. Ce décryptage prend la forme d'un Picross des plus classiques, avec des grilles plus ou moins complexes selon la situation. Il arrive quelquefois que la résolution de ces dernières soit par exemple soumise à une

limite de temps, variation sympathique mais trop rare. Soyons clairs, cette dimension Picross fonctionne bien, et l'interface se révèle tout ce qu'il y a de plus efficace, mais encore une fois, il aurait été intéressant de contrebalancer l'aspect plan-plan de la mise en scène par des « puzzles » plus différenciés ainsi que des événements spéciaux durant leur remplissage. Si le meurtre passe par les chiffres, c'est ici l'écriture qui sauve le tout.

Bande-son réussie
Personnages attachants
Histoire agréable à suivre

Manque de rythme
Picross pas assez novateur
Très verbeux



1 Scout est un sidekick fort sympathique au design réussi. Il est celui qui justifie la présence du côté Picross.

2 Chaque grille réussie permet de récupérer un objet qu'il est ensuite possible de présenter comme « preuve ».

3 Une phase typique de dialogue. Le chara-design fonctionne très bien, mais il n'y a que peu d'animations.



Supports : Switch, PC
Genre : Visual novel / Enquête
Prix : 12 €
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Mediatonic

NOTREAVIS

Écrit avec talent, Murder by Numbers propose une enquête bien moins simple qu'il n'y paraît et permet de rencontrer une galerie de personnages aussi atypiques qu'attachants. En revanche, le jeu souffre d'un certain manque de moments forts et d'une vision du Picross un peu limitée pour en faire le cœur même du jeu. Un bon visual novel, mais pas forcément le « Ace Attorney-like » que vous attendiez peut-être.

Pierre Maugein

14

Bless Unleashed

UN MMO À L'ANCIENNE

Les MMORPG ne sont plus le genre en vogue, surtout sur consoles. En voilà un qui sort en exclusivité sur Xbox One, une apparition qui mérite qu'on s'y attarde...

A lors que la plupart des MMORPG commencent dans un coin paisible permettant d'apprendre les rudiments du monde que l'on découvre, Bless Unleashed débute par une succession de combats durant lesquels la plupart des compétences de votre avatar – dont vous avez défini l'apparence, la race et la classe quelques instants plus tôt – sont débloquées. Étrange et abrupt ? À vrai dire, pas tant que ça. Car Bless Unleashed est une exclusivité Xbox One, à ce titre il s'agit d'un MMORPG qui se joue au pad, ses développeurs veulent donc mettre l'accent sur le système de combat (et de

combo) qui en découle. Au final, pas sûr que l'idée soit la meilleure : on a du mal dans un premier temps à prendre la mesure du gameplay (tout repose sur des enchaînements de coups à faire dans le bon timing et mettant à contribution les gâchettes droites et le bouton B) si bien que l'on passe à côté des ambitions épiques de ce début d'aventure. Les choses reviennent à la normale par la suite avec un « vrai » départ (chut, pas de spoil) qui respecte le cahier des charges du bon petit MMO : premières quêtes sans enjeux, premiers niveaux passés... la routine. D'une manière générale, Bless Unleashed coche toutes les

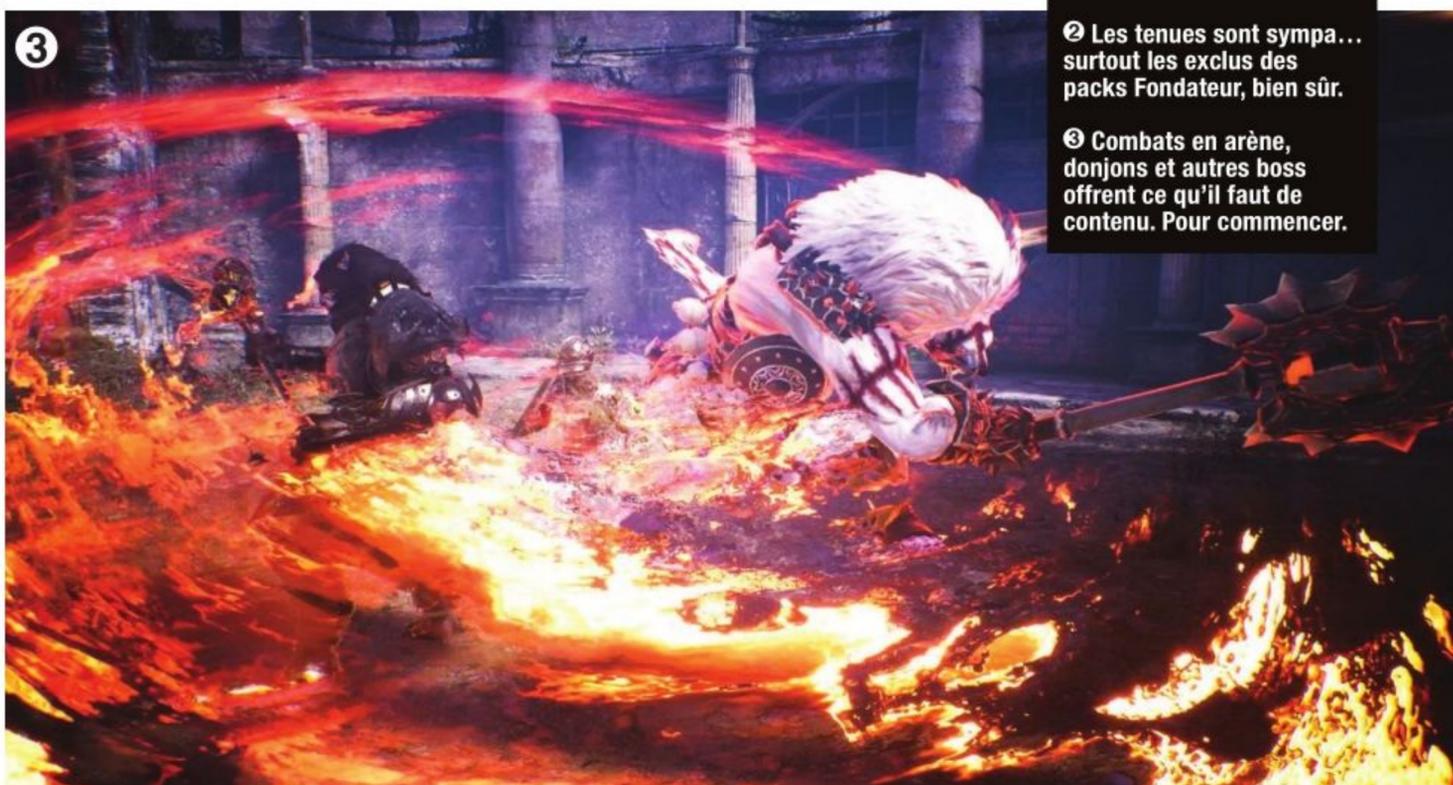
Contenu au rendez-vous
Pas trop pay-to-win
Le système de combat...

... Manque de précision
Les finitions bancales
Rien de très original



cases : du craft dans tous les domaines (enchantement, équipement, cuisine, etc.), des donjons plus ou moins épiques, du PvE et du PvP, des défis temporaires, des world boss qui se baladent à faire tomber, des quêtes annexes dans tous les coins... Le contenu est là au lancement. Il y a de quoi faire pour monter de niveau avec un double système d'Xp : celui des levels « classiques » et celui qui débloque les points de talents. Comme souvent avec les jeux ambitieux et massifs qui n'ont pas forcément bénéficié d'un développement de AAA, c'est sur la finition que pêche Bless Unleashed : les sensations en combat sont approximatives, le perso flotte un peu, l'aggro

et le repop sont chaotiques, on trouve pas mal de bugs. Quant au rendu technique, le studio a beau se prévaloir de « graphismes époustouflants », il faut reconnaître qu'ils ne le sont pas tant que ça et que le framerate est souvent limite. Un mot enfin sur l'économie du jeu : il est gratuit et même si une boutique et une monnaie dédiée existent (avec aussi des packs Fondateur pour ceux qui veulent), la progression se fait sans encombre.



❶ On vous conseille de ne pas vous frotter tout seul à un world boss (ou même à un « élite »).

❷ Les tenues sont sympa... surtout les exclus des packs Fondateur, bien sûr.

❸ Combats en arène, donjons et autres boss offrent ce qu'il faut de contenu. Pour commencer.



Support : Xbox One

Genre : MMORPG

Prix : Gratuit

Langue : Anglais

Nb de joueurs : Plein

(pour le moment)

Développeur : Round 8 Studio

NOTREAVIS

Il a beau ne pas casser trois pattes à un canard en ligne, on a envie d'être sympa avec Bless Unleashed. L'ambition est louable (un MMORPG gratuit sur Xbox One) et d'une manière générale, l'ensemble tient la route : le contenu est là, les joueurs aussi, l'univers est soigné et les combats rythmés. Si bien que «leveler» s'avère agréable en dépit du fait que la réalisation et les finitions font cheap. Si vous cherchez un nouvel univers fantasy pour quêter entre potes, il peut faire l'affaire.

Christophe Collet

14

Black Mesa (Half-Life Remaster)

JUSTE INDISPENSABLE

Après des années de galère pour terminer leur œuvre, les gens de Crowbar nous livrent enfin leur vision de l'un des FPS les plus marquants de l'histoire du jeu vidéo.

Il vous est passé sous le nez pour X raison et vous n'avez pas fait Half-Life ? Pas grave, Black Mesa est l'occasion en or de revivre un moment glorieux de l'histoire des FPS, et ce en profitant d'un titre qui a certes vieilli, mais dont les qualités ludiques ont été ravivées par un travail titanesque. Annoncé en 2005 et sorti dans une préversion en 2012, ce remaster indépendant (devenu officiel grâce à l'adoubement des développeurs par Valve) signe tout d'abord une réalisation dantesque : textures, modèles, dialogues et musiques ont le plus souvent été retravaillés ou réenregistrés avec un respect dingue pour le matériau d'origine. S'il n'a évidemment pas grand-chose d'un FPS de 2020, Black Mesa parvient à offrir des options et résolutions d'aujourd'hui tout en conservant 100% du charme d'Half-Life, ce n'est pas rien. Et s'il n'a pas grand-chose d'un FPS de 2020, c'est aussi parce qu'il offre un challenge, une narration et des sensations que n'ambitionnent plus l'immense majorité des productions actuelles. Pour avoir (ré)inventé la majeure partie des mécaniques du genre à l'époque, Half-Life fut un mètre étalon de l'industrie pendant une décennie, jusqu'à ce que la linéarité des spectaculaires séances de tir au pigeon imposée par Modern



Warfare ne change la donne. Reste qu'on retrouve avec plaisir cette exposition lente, ces petites scènes auxquelles on assiste ou pas, ce gameplay parfois émergent et cette obligation d'observer, de parfois se creuser les méninges pour résoudre un problème autrement que par la vidange de ses chargeurs. C'est d'autant plus vrai que les développeurs de Black Mesa, conscients que

certains passages d'Half-Life étaient parfois inutilement longs ou possiblement confus, n'ont pas hésité à tailler dans le gras tout en conservant l'essence de la séquence. Plus fluide que jamais, Black Mesa reste autrement plus touffu et intéressant que ses contemporains, avec des affrontements inoubliables contre une IA qui trompe son monde grâce à des ficelles désormais bien connues – utilisation de grenades, communications audibles, etc. – mais aussi via une agressivité

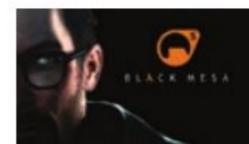
réhaussée. Que l'on évolue dans de grands décors (relativement) ouverts ou dans une conduite d'aération infestée, le plaisir est plus qu'intact : il est décuplé par l'intelligence des remaniements, la qualité de la réalisation et la satisfaction d'imaginer de nouveaux joueurs découvrir cette perle, plus de 20 ans après sa sortie.

Un travail titanesque
Les sensations d'époque...
...encore améliorées !

Les chargeurs, et encore
Visuellement old school.
Seulement sur PC

1 Agressifs et relativement mobiles, les soldats donnent toujours le change, même en 2020.

2 On parvient toujours à assister ou créer quelques moments qui semblent ne pas avoir été prévus.



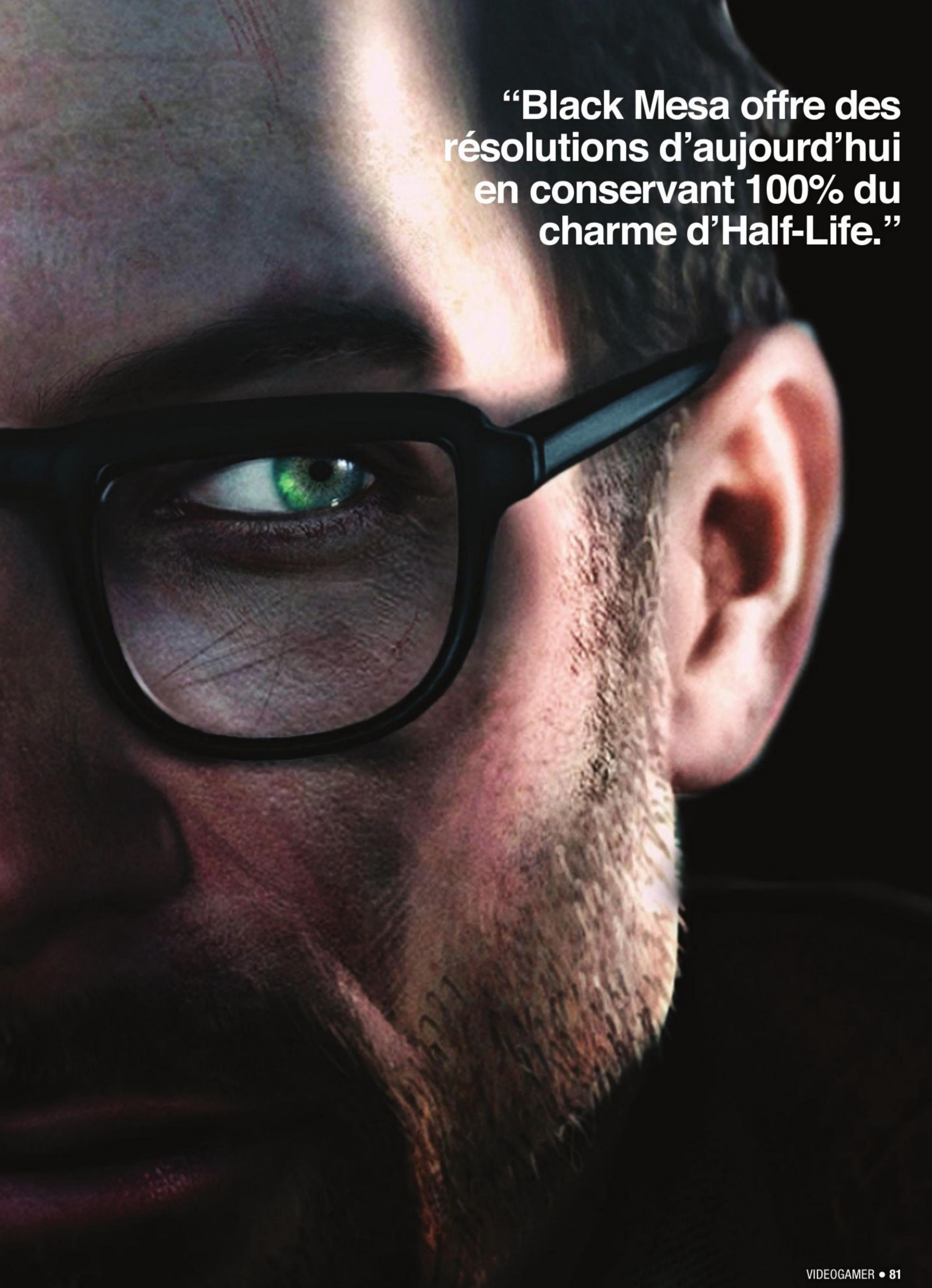
Support : PC
Genre : FPS
Prix : 18 €
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Dév. : Crowbar Collective

NOTREAVIS

Si l'utilité de remasteriser certaines vieilleries interroge parfois, ce n'est pas le cas avec Black Mesa, qui permet de (re) vivre l'histoire du FPS au travers d'un jeu dont les qualités ludiques intactes sont ravivées par de sobres mais essentiels remaniements structurels, et par une réalisation goûteuse à souhait. Un chef d'œuvre dont la flamme brûlera encore plus éternellement, désormais.

Thomas Huguet

19

A close-up, high-contrast photograph of a man's face. He is wearing black-rimmed glasses. The reflection in the left lens shows a bright green, glowing eye, likely a character from the game Half-Life. The lighting is dramatic, with strong highlights on the right side of his face and deep shadows on the left. The background is dark and out of focus.

“Black Mesa offre des résolutions d’aujourd’hui en conservant 100% du charme d’Half-Life.”

Romance of the Three Kingdoms XIV

ROMANCE D'UN SOIR

La Chine est au cœur de l'actualité, nous en avons profité pour nous faire la main sur Romance of the Three Kingdoms XIV, un titre relatant les conflits internes du pays au IIIe siècle. Généreux, mais exigeant.

Dans la famille des jeux de stratégie ultra complexes nous voulons le grand-père, Romance of the Three Kingdoms XIV (que nous allons maintenant appeler RTK XIV). La licence fête cette année ses 34 ans et elle n'a pas réussi durant ce laps de temps à se rendre plus accessible. Le dernier-né a fait des efforts pour automatiser un maximum de choses mais nous naviguons toujours en eaux troubles ainsi que dans des menus trop chaotiques. Comme si être compliqué ne lui suffisait pas, RTK XIV nous fait l'affront d'avoir zappé la VF. Les francophones qui veulent jouer ont intérêt à s'accrocher à leur dictionnaire. Et ils auront raison de le faire car une fois décrypté par intellect expert, RTK XIV se révèle être un jeu de stratégie de choix. Sans surprise, la multitude de commandes incompréhensibles au premier abord cache en fait une nuée d'options pour gérer votre royaume. Dans le lot, c'est la gestion militaire qui domine d'une large tête. Mettre sur pieds des armées et gérer les stratégies, constructions, formations et le ravitaillement de

vos troupes est de loin ce qu'il y a de plus intéressant pour ceux qui apprécient les plaisirs pas si simples. On ne s'étonne même pas que la diplomatie soit du même coup réduite comme peau de chagrin. Voir RTK XIV tourner uniquement autour des conquêtes est pourtant fort dommage. Passer sa vie à rouler sur ses opposants et à conquérir territoires sur territoires a quelque chose de répétitif, surtout quand plus aucun adversaire n'a les forces nécessaires pouvoir résister. Les nombreux scénarios relatant l'histoire des Trois Royaumes sont heureusement très branchés personnalisés. Il est notamment possible d'ajouter de nouvelles factions jouables sur la carte de campagne. L'éditeur de personnages de RTK XIV va même plus loin en vous laissant créer votre seigneur de guerre et l'implanter si l'envie vous prend dans l'une de vos parties. C'est ici que le potentiel de rejouabilité du titre se situe, et il est plutôt énorme pour le coup. Du reste, c'est probablement sur ce critère que vous opterez ou non pour ce jeu de stratégie qui vaut le détour dans tous les cas.

La gestion militaire
Scénarios à créer
Editeur de personnages

Objectifs redondants
Très complexe
Uniquement en anglais



1 Lorsqu'un général utilise une tactique qui lui est spécifique, le jeu nous le rappelle solennellement.

2 Les cartes de campagne peuvent être modulées quasiment à l'infini. En même temps, il y a assez de place pour tout le monde.

3 Même si elle est en surnombre, coincer une armée entre deux fronts est le meilleur moyen de s'en débarrasser.



Supports : PC, PS4
Genre : Stratégie
Prix : 60 €
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Koei Tecmo

NOTREAVIS

Si vous arrivez à comprendre les tenants et les aboutissants de RTK XIV, alors le plaisir de jouer n'est plus très loin. L'anglais et le côté un peu répétitif de la chose peuvent vous refroidir mais souvenez-vous que le jeu de Tecmo Koei a en lui une vraie richesse qui ne demande qu'à être découverte. Une qualité qui passe par la gestion subtile des forces militaires, mais aussi la possibilité de créer les campagnes de vos rêves.

Christophe Ôtti



Overpass

GRISANT, FRUSTRANT

Presque vingt ans après l'inoubliable Screamer 4x4, une nouvelle simulation de franchissement s'avance, proposant une autre forme de challenge aux fans de sport auto.

Très sexy pour qui s'est aventuré sur GoG pour s'offrir l'ancêtre, ou même pour ceux qui mangent de la boue à la louche sur le plus récent MudRunner, la recette d'Overpass peut toutefois déstabiliser les habitués du bitume bien lisse, des trajectoires millimétrées ou même des sauts vertigineux. Dans le titre de Zordix, l'important est avant tout de franchir chaque obstacle sans flinguer sa monture, et éventuellement sans perdre trop de temps. Plus porté sur la compétition que ses cousins germains, Overpass se sert du chronomètre pour départager tout le monde, mais seule votre maîtrise du moteur physique vous fera triompher au long cours. Et c'est un peu là que les ennuis commencent, malheureusement : malgré des notions crédibles et plutôt bien introduites, la physique du titre

reste un poil trop approximative pour réellement convaincre, trahissant sans doute un manque de budget – qui se ressent par ailleurs dans d'autres domaines, dont une technique sans réelle saveur. Pour un tas de troncs vaincu avec aisance et

cohérence, il faut aussi composer avec une pierre qui retourne son ATV comme un fêtu de paille, le tandem traction / suspension tout à coup beaucoup moins fiable et convaincant.

Même impression avec le pilotage de quad, qui ajoute la gestion du poids du pilote mais sans trop savoir qu'en faire. Visuellement insignifiant, le transfert de poids semble n'avoir



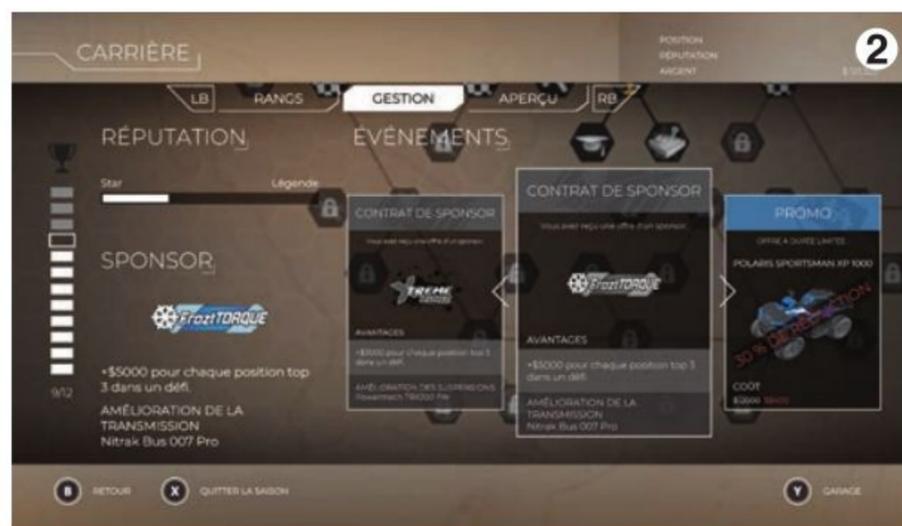
que peu d'incidence sur la capacité du véhicule à franchir ou pas, le pilote s'éjectant parfois tout seul ou presque. Overpass semble cultiver ce côté aléatoire, chaque course alternant passages grisants et moments plus frustrants que l'on

aborde en serrant les fesses plus que de raison. Et c'est le même tarif avec les épreuves de franchissement, sujettes au par cœur, aux prières et aux jurons. Outre la physique imparfaite, on peut pointer du doigt la gestion des véhicules, le jeu vous laissant démarrer les pistes les plus retorses à bord d'un ATV pourri, pas assez puissant ou même dépourvu d'un différentiel. Probablement trop frustrant pour les curieux, Overpass aura du mal à retenir les furieux au-delà d'un mode Carrière qui mêle bonnes idées et petits ratés, comme pour mieux coller à son pilotage.

❶ Le moteur physique, les sons ou vibrations, les angles de caméra... Il manque un peu de finition dans chaque département.

❷ La carrière est plutôt ordinaire. Les bonnes idées sont contrebalancées par des choix discutables.

❸ En quad, les chutes sont légion et parfois imprévisibles. Ni fun, ni technique, le pilotage est raté.



Supports : PC, PS4, One, Switch
Genre : Course
Prix : 40 €
Langue : Français
Nb de joueurs : 1 à 6
Développeur : Zordix

NOTREAVIS

Imprécis et imparfait, Overpass manque l'occasion d'imposer sa recette originale à un plus large panel de joueurs. En l'état, seul les plus motivés sont invités à enfileur leur combinaison, et ce en toute connaissance de cause. Dans ces conditions, la balade reste plaisante et on attend de pied ferme un second run, si possible mieux figolé et plus richement doté.

Thomas Huguet

12

Broken Lines

LE FRONT TIENT BON

Retour sur les champs de bataille dévastés de la Seconde Guerre mondiale. Cette fois-ci nous ne dirigeons pas une armée mais une poignée de soldats britanniques perdus au milieu des lignes ennemies. Un prétexte comme un autre...



Ça avait pourtant mal commencé avec Broken Lines. Dès le tutorial il y avait ce petit quelque chose de gênant dans l'ambiance. Une sorte de caricature un peu trop forcée qui gâchait l'intensité d'un événement aussi important que le second conflit planétaire. Ça ne s'est pas vraiment arrangé avec le temps puisque nous avons découvert par la suite l'ambiance sonore du jeu qui pour le moins minimaliste. Et si on reconnaît la qualité de sa

direction artistique, force est de constater que Broken Lines ne parvient pas à exploiter son thème avec justesse ou à créer une expérience forte en sentiment comme a pu l'être Soldats Inconnus :

Mémoires de la Grande Guerre à son époque. Ces considérations misent de côté, il faut avouer que Broken Lines se montre efficace. Sa vision du jeu vidéo

tactique est complète et sans bavure, ce qui devrait combler la plupart des joueurs qui ont goûté à un XCOM ou autre une fois dans leur vie. Le titre aurait certainement pu être plus riche, il n'y a par exemple que trois types d'arme principale, mais en l'état il reste quand même solide

et ce malgré une gestion des combats qui nous a un peu surpris. Pas de tour par tour ici, les ordres que vous donnez durant la phase tactique sont exécutés en temps réel durant

des séquences de huit secondes. Un laps de temps durant lequel l'ennemi va lui aussi bouger (c'est le principe du temps réel après tout), ce qui peut donner des choses étranges

comme par exemple un lancer de grenade sur une position désertée par l'ennemi ou une confrontation inopportune avec un adversaire qui s'avance en même temps que vous. Et bien sûr, les phases d'action ne peuvent être interrompues une fois lancées. Un petit défaut qui

méritait d'être souligné mais qui n'entache pas la campagne de Broken Lines. Bouclée en à peine plus de cinq heures, celle-ci s'avère prenante mais pour le coup beaucoup trop courte. Si on apprécie cette campagne, c'est bien évidemment pour la qualité de ses niveaux mais aussi pour les choix moraux qui sont régulièrement imposés au cours de l'aventure. L'idée est excellente en plus de correspondre parfaitement au thème cette fois-ci. Dommage que tous les choix n'aient pas la même influence sur la suite des événements.

❶ Si la vie d'un de vos soldats tombe à zéro, il sera blessé la première fois mais il mourra la seconde.

❷ La mitrailleuse est la seule à pouvoir faire un tir de suppression qui, à défaut de les tuer, clouera les ennemis au sol.

❸ C'est à partir du feu de camp que vous pourrez constituer votre équipe, acheter des armes et partir en missions.



Solide sur ses acquis
Des choix moraux à faire
Campagne bien rythmée

Plutôt court
Thème mal exploité
Séquences temps réel



Supports : PC, PS4, One, Switch
Genre : Tactique
Prix : 25 €
Langue : Français
Nb de joueurs : 1
Développeur : PortaPlay

NOTREAVIS

Les développeurs de Broken Lines peuvent être contents puisque leur jeu relève tous les défis d'un jeu tactique avec grâce. Le titre se traîne une panoplie de petits défauts mais rien de vraiment rédhibitoire.

Au contraire, on pourrait le résumer en parlant d'un titre sans prétention mais qui arrive à faire mouche avec une simplicité désarmante.

Christophe Ôtti

13

Langrissier I & II

DEUX TACTICS HISTORIQUES

Grâce à NIS America, nous autres, pauvres Européens, avons enfin l'opportunité de découvrir les origines de la série Langrissier, l'éditeur ayant localisé une compilation des deux premiers épisodes, entièrement refaits pour l'occasion.

Les amateurs de jeux d'import se souviennent forcément de Langrissier, cette curiosité jamais parue chez nous née au début des années 90 sur Mega Drive avant d'arriver sur Super Famicom, Saturn et PlayStation notamment.

Pionnière du Tactical-RPG, cette série avait marqué les esprits pour deux raisons.

Premièrement, parce que ses héros bénéficiaient du coup de crayon de Satoshi Urushihara, un artiste qui s'est surtout fait connaître grâce à ses œuvres érotiques. Et deuxièmement, parce qu'elle proposait une approche plus massive des combats que les

autres jeux du genre. Si, comme n'importe quel Tactical-RPG, Langrissier et sa suite proposent des champs de batailles quadrillés sur lesquels on se déplace au tour par tour, ce dernier point fait qu'ils s'appréhendent un peu

différemment de leurs concurrents. Ici, il est en effet possible de recruter des unités afin de former des escouades. Celles-ci sont directement liées à un commandant, ce qui signifie que lorsque ce dernier est défait, c'est tout le bataillon qui est décimé. Une particularité qui change donc l'approche stratégique, puisqu'il est préférable de concentrer ses

Design et musiques
Le principe d'escouade
Un remaster pour l'histoire

La narration minimaliste
Un challenge un peu faible
L'IA ratée des unités alliées



attaques sur les chefs de groupe – l'adversaire est organisé de la même manière – plutôt que de défaire tous les ennemis un à un.

NARRATION ET CHALLENGE EN BERNE

Si Langrissier I & II proposent d'autres subtilités (avantage de certains types d'unités sur d'autres, embranchements scénaristiques, etc.) qui en font une compilation tout à fait recommandable pour les amateurs du genre, il faut

de même noter que les deux jeux font leur âge. Pas forcément graphiquement, le tout ayant été retravaillé pour être tout à fait regardable. Ni même au niveau des musiques, réorchestrées pour l'occasion (il est néanmoins possible d'opter pour la bande-son originale). Plus au niveau de leur narration, beaucoup trop minimaliste pour embarquer le joueur. Il faut dire aussi que les scénarios ne sont pas d'une originalité folle et que la difficulté, clairement revue à la baisse, tue le challenge dans l'œuf. Une compilation sympathique, donc, mais qui aurait gagné à en faire plus.



1 Il est possible de choisir entre le design signé Ryô Nagi (fait spécialement pour cette compilation) et celui d'époque de Satoshi Urishihara.

2 Dommage que la refonte graphique donne un look de jeu mobile sans âme aux deux titres.

3 Les menus comme l'interface ont été modernisés afin d'offrir aux joueurs une ergonomie digne de ce nom.



Support : Switch
Genre : Tactical-RPG
Prix : 50 €
Langue : Anglais
Nb de joueurs : 1
Développeur : Chara-Ani

NOTREAVIS

Langrissier I & II rend enfin accessible à tous un petit morceau de l'histoire du Tactical-RPG. Impossible donc pour nous de ne pas saluer la démarche, même s'il faut tout de même reconnaître que l'on n'aurait pas été contre une narration enrichie et une difficulté plus présente. Deux jeux attachants et loin d'être mauvais, mais qui auraient mérité d'être retravaillés avec plus de soin pour gagner en intérêt.

Hung Nguyen

14



❶ Chaque perso conserve ses trois sorts, son ultime et une ou des compétences passives. Certains items, comme les bottes, sont à activer.

❷ Moins de runes, sans doute moins d'items, les combats devraient être (légèrement) simplifiés.

❸ La gestion de la vision est aussi plus sommaire, avec des emplacements de ward prédéfinis.

League of Legends : Wild Rift AU DOIGT ET À L'ŒIL

LoL arrive sur mobiles, et ça ne fait rire personne, surtout chez ses concurrents. On vous explique pourquoi vous pouvez commencer à faire de la place sur vos téléphones, tablettes et consoles.

Sans date de sortie précise à l'heure où ces lignes sont écrites, Wild Rift se fait discret et on comprend Riot, qui souhaite sans doute offrir à son titre phare un lancement sans la moindre fausse note technique. Alors que le studio prépare aussi d'autres titres, liés ou pas à l'univers League of Legends, le moindre faux-pas ferait figure de brèche dans laquelle ne manqueraient pas de s'engouffrer tous les clones présents et à venir – et ce alors que Mobile Legends, sentant le tremblement de terre arriver, multiplie les promotions et dons divers pour fidéliser le plus possible ses joueurs.

La prudence est donc de mise, et mieux vaut attendre Wild Rift pour la fin de l'année que pour les prochaines semaines, d'autant que Riot peaufine actuellement les versions portables de TFT et Runeterra. D'ici là, on peut s'attendre à voir débarquer un titre travaillé jusque dans ses moindres retranchements, et qui devrait être totalement adapté aux manettes et écrans tactiles.

SIMPLIFIÉ, PAS SIMPLISTE

Pour éviter que les parties ne durent trop longtemps, des concessions ont été faites et la Faille de l'Invocateur, théâtre de

tous les rebondissements depuis la sortie de LoL, a été revue et corrigée. Tout d'abord, plus de côté bleu / rouge : pour simplifier les choses, tout le monde va dans le même sens et le jeu se charge d'inverser la carte. Concrètement, tout le monde démarre en bas à gauche de la carte, et les emplacements du Baron et des drakes sont inversés, avec des aides visuelles pour s'y retrouver. Cela devrait faciliter la jouabilité et la lisibilité des débats. Si les tourelles sont toujours au rendez-vous, leur solidité devrait être moindre et les inhibiteurs disparaissent pour accélérer les fins de partie. La jungle reste quant à elle inchangée, le rôle

de jungler étant toujours présent – avec le smite qui va bien – mais sans doute dans un fonctionnement simplifié, peut-être au niveau de l'itémisation. Même chose pour les runes, moins nombreuses pour des builds sans doute moins spécifiques, le rythme du jeu et la précision des contrôles ne permettant pas d'appréhender autant de détails que sur PC. À l'heure actuelle, les items supports sont aussi aux abonnés absents, sans que l'on ait plus de précisions sur une éventuelle inclusion future. Avec des touches qui apparaissent en surimpression sur mobiles, Wild Rift reprend ce qui se fait ailleurs

“Avec une quarantaine de champions annoncés, l'équipe de développement se trouve devant un défi titanesque !”

depuis longtemps. Pour compenser la perte de précision par rapport au combo clavier/souris, le jeu devrait adapter nombre de skills et capacités bien connues, mais sans dénaturer les

champions non plus. Les ultis « à viser » comme la flèche d'Ashe ou la roquette de Jinx devraient par exemple être à tête chercheuse à courte portée, tandis qu'une pression longue sur

la touche permettrait de guider le projectile jusqu'à sa cible. Avec une quarantaine de champions annoncés pour la sortie, l'équipe de développement se trouve déjà devant un défi titanesque vu le nombre de compétences passives et actives à adapter. Et on n'imagine même pas le boulot pour transposer les kits plus complexes de champions ultra mécaniques comme Lee Sin, pour n'en citer qu'un.

LA TRANSITION FACILITÉE ?

En attendant plus de détails et une éventuelle phase bêta qui parvienne jusqu'à nous, Wild

Rift continue de titiller la curiosité de ceux qui aimeraient continuer à feeder dans le métro ou ailleurs. Si l'on sait que Wild Rift n'aura absolument rien à voir avec son pendant PC en termes de progression et de classement, on imagine bien Riot Games tisser quelques liens entre les deux versions. Sans avoir la naïveté d'imaginer que les skins achetées sur l'un pourraient se retrouver automatiquement dans l'autre, on voit bien quelques microtransactions cosmétiques faire le voyage, quitte à rajouter quelques RP au moment de l'achat. Pour rappel, League of Legends est jouable gratuitement sur PC et cela ne changera pas pour Wild Rift, qui fera sans doute son beurre avec les mêmes éléments que son grand frère. On ne change pas une équipe qui gagne des millions. **T.H.**



INFOGAMER

Attendu comme le messie par les fans de la licence et comme la peste par tous ceux qui s'en sont inspiré, Wild Rift risque de tester très, très fort la capacité des serveurs de Riot, qui bûche déjà sur la stabilité de son client PC. Le raz-de-marée paraît assuré, au studio de ne pas se planter dans la dernière ligne droite, alors que les projets annexes (et d'envergure) se multiplient.

Supports: Mobiles, Consoles
Genre: MOBA
Développeur: Riot Games



“Cette nouvelle simulation partie de très loin devient l’un des meilleurs bacs à sable du monde vidéoludique !”

The SIMS

LA MEILLEURE SIM-ULATION DU MONDE

« Scougouch lama », jamais une entrée en matière n'aura été aussi pertinente pour parler des Sims. Si vous avez reconnu ce dialecte aussi expressif qu'incompréhensible, c'est forcément que vous êtes familier de la série. Dans le cas contraire, on vous dit tout !

S'il ne fait aucun doute que vous tous, chers lecteurs, connaissez de près ou de loin les Sims, on imagine sans mal que vous êtes plus à l'aise avec son cousin germain SimCity. Ce ne serait pas surprenant, le jeu de gestion sorti en 1989 a été un énorme moment dans la vie des joueurs PC. L'occasion pour beaucoup de devenir un maire pas banal mais le point de départ de la

mode des city-builders. Dans l'histoire c'est aussi Maxis qui a été catapulté sur le devant de la scène avec sa toute première production. Le studio est encore frêle mais il compte bien capitaliser sur sa licence et la décliner à l'infini. SimEarth (1992), SimLife (1992), SimAnt (1993), SimHealth (1994), SimTower (1995), SimIsle (1995) et même SimCopter (1995)... On ne va pas se mentir, la plupart de ses jeux sont loin d'égaliser SimCity autant en termes d'intérêt que de succès. Entre deux projets de petites envergures et les suites de

SimCity Will Wright, le co-fondateur de Maxis, trouve le temps de jongler avec une autre idée bien à lui. Ce dernier voudrait prolonger la tradition des jeux de simulation qui anime le studio et en appliquer le principe à un jeu de construction de maison. Le jeu comprendrait aussi une bonne partie consacrée à la vie de famille... Le concept des Sims était né. Sauf qu'à une époque où l'on ne connaît pas encore Farming Simulator, reproduire une vie de famille lambda paraît périlleux. Même si les jeux du studio sont bâclés, Maxis peut

1 La télévision est parfaite pour remplir les besoins élémentaires de vos sims. Elle comble l'ennui et si vous invitez des amis, vous aurez des interactions sociales.

2 Les familles nombreuses sont les plus difficiles à gérer mais cela peut aussi avoir des avantages, comme de gros salaires.



LA VIE D'UN SIMS EN 4 JEUX

LES SIMS

Supports : PC, PS2, Xbox, GC / Sortie : 2000

Un jeu plein d'humour et de fantaisie. Cette nouvelle simulation s'est ouverte au monde de par sa simplicité d'approche. Les Sims ont également redéfini la notion de gestion dans ce jeu pour que même la tâche la plus ingrate devienne un vrai bonheur dans le jeu.



LES SIMS 2

Supports : PC, PS2, Xbox, GC... / Sortie : 2004

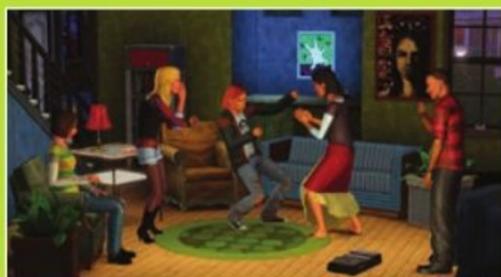
La volonté de Maxis d'aller beaucoup plus loin dans le farfelu lui a permis de faire un jeu d'un autre calibre. Révolutionnaire sur de nombreux points, Les Sims 2 est l'expérience la plus aboutie, encore aujourd'hui.



LES SIMS 3

Supports : PC, PS3, 360, Wii... / Sortie : 2009

Les Sims 3 n'est pas dénué d'intérêt mais contrairement à ses prédécesseurs, celui-ci commence à faire du sur-place en termes de contenu. On salue quand même l'initiative du monde ouvert qui méritait d'être conservé.



LES SIMS 4

Supports : PC, PS4, One / Sortie : 2014

Comme pour Les Sims 3, ce quatrième volet est plein de bonnes intentions et de bonnes idées mais oublie volontairement des éléments présents dans les anciens opus. Pour les retrouver, il faut piocher dans les 32 extensions, certaines étant des doublons d'anciens add-on.



“Les Sims évite avec classe l'écueil du jeu-besogne que Maxis craignait durant le développement.”

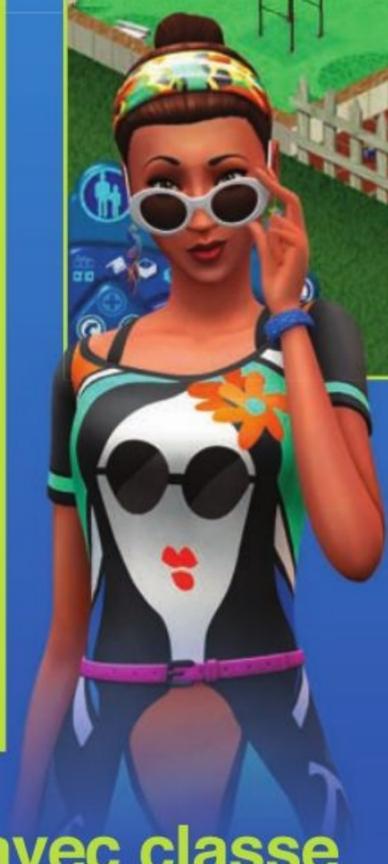


1 Les objets improbables, comme cette maquette géante, ont souvent une utilité. Le plus souvent cela aide au développement du sims.

1

2 Etre négligent avec son intérieur fini toujours par ramener des bêtes. Si elles ne sont pas chassées, le bien-être de vos sims en pâtira.

2



se vanter de transmettre en simulation des sensations inhabituelles. En comparaison, faire la vaisselle, changer le papier peint et laver les toilettes ça ne fait visiblement rêver personne. Will Wright ne trouve du soutien qu'en 1997 quand le studio est finalement racheté par Electronic Arts. Une opportunité pour le créateur qui peut faire passer son jeu, encore connu sous le nom de Dollhouse, à la vitesse supérieure avec une équipe dédiée. Trois ans et un bon coup de polish plus tard, Les Sims débarquent enfin. Son petit air d'OVNI le rend curieux

mais son concept addictif lui vaut pour sa part une adhésion totale.

LE PLAISIR DES CHOSES SIMPLES

En même temps Les Sims sont franchement plus universels que tout ce que Maxis a pu produire. Les mécaniques de gestion sont toujours omniprésentes comme sur SimCity, mais cette fois-ci c'est beaucoup plus organique. On ne construit pas sa maison pour qu'elle corresponde à un modèle optimisé, mais simplement pour que celle-ci nous plaise. Idem pour la vie de famille qui n'a



1 Le chevalet est l'arme ultime que l'on dégage très rapidement dans le jeu pour augmenter sa créativité.

2 Même au niveau de la construction des maisons, Les Sims 2 permet de faire quelque chose de beaucoup plus élaboré.

3 Deux cheminées, une baignoire en or et un magnifique extérieur... pas de doute, nous sommes chez des sims riches !

4 Toute bonne relation débute comme ceci dans Les Sims. Si le courant passe bien entre ces deux-là, une action leur permettra de se faire des câlins.



n'ont d'égale que le nombre incroyable d'objets aux noms stupides que nos héros du quotidien peuvent s'offrir et avec lequel ils peuvent interagir. Il n'est pas exagéré de dire que Les Sims est largement plus riche que n'importe quel autre jeu de gestion de son époque. Ça commence doucement avec la création d'un foyer mais la personnalisation à toute épreuve prend rapidement de l'ampleur une fois vos sims installés. Rien qu'avec le travail, l'aménagement, les relations sociales, la gestion des besoins élémentaires et les passe-temps, il y a de quoi faire et encore nous n'avons cité qu'une petite partie des choses intéressantes à faire dans le jeu. Dans cette histoire, Les Sims évite avec classe l'écueil du jeu-besogne que Maxis craignait durant le développement. Pas facile de rendre le nettoyage de printemps ludique, pourtant ! Les développeurs ont du utiliser toute leur ruse pour camoufler les ennuis du quotidien derrière des mécaniques évolutives. Plus important encore, ils ont usé de l'humour le plus bon enfant qui soit pour faire passer la tâche la plus ingrate pour un bon moment. Il faut aussi se rappeler de toutes ces libertés que le jeu prend avec notre réalité qui participe à rendre ce premier opus si attrayant. Un coup de chapeau qui vaut au titre de s'écouler à plus de trois

millions d'exemplaires rien que la première année puis le cap des 6,3 millions en 2002, faisant de lui le jeu le plus vendu de tous les temps sur PC à cette période.

EPARPILLÉ FAÇON PUZZLE

Quand bien même il est très drôle d'envoyer un sims jouer à l'alchimiste ou réparer son évier juste pour le voir galérer, la légende de la saga s'est établie sur autre chose que sa fantaisie. Les joueurs les plus assidus se souviennent sans doute de la série pour sa politique agressive concernant les extensions. Entre 2000 et 2002, c'est pas moins de sept ajouts de contenu que peuvent se procurer le public, et cela rien que pour le premier épisode bien sûr. Même si Maxis donne l'impression d'abuser un peu de l'engouement des joueurs, force est de constater que le studio ne se moque à aucun moment d'eux. Chaque nouvel add-on renouvelle l'expérience avec une foultitude de nouveaux objets, nouveaux métiers, nouvelles interactions... Dans le lot, certains s'avèrent carrément indispensables. C'est le cas par exemple de la quatrième extension intitulée Les Sims : En vacances (2002). Le titre parle de lui-même, il est possible de sortir vos petits protégés de leur train-train quotidien pour profiter



BUSINESS IS BUSINESS

Depuis Les Sims 2, Maxis a développé des kits (de toutes petites extensions) plus vrais que nature. En ce qui concerne le deuxième épisode, nous avons pu voir H&M Fashion (2007) et Ikea Home Design (2008). Katy Perry Delices Sucrés et Diesel sont venus ajouter un peu de réalité au monde fantastique des Sims en 2012. Les Sims 4 n'a à son actif que le kit Moschino (2019), enfin du moins pour l'instant.

jamais aussi bien porté son nom. Il ne s'agit pas de la rendre efficace mais de la voir évoluer au rythme des événements qui compose notre existence. Pour la faire courte, cette nouvelle simulation partie de très loin devient l'un des meilleurs bacs

à sable que le monde vidéoludique nous ait donné en ce début de millénaire. Un titre qui par sa simplicité d'accès a également le bon goût de s'ouvrir à tous, même auprès d'un public qui jusque là regarde les jeux vidéo d'un œil torve. Le coup de poker c'est auprès du jeune public que Maxis le réussit. Grâce à lui, les enfants troquent leur dessin de famille par une représentation virtuelle qui prend vie sous leurs yeux. Pour en arriver là il a bien fallu que Les Sims aillent au-delà de leur condition initiale. Will Wright ne se trompe pas durant le développement en insistant progressivement sur les possibilités offertes aux sims. Elles





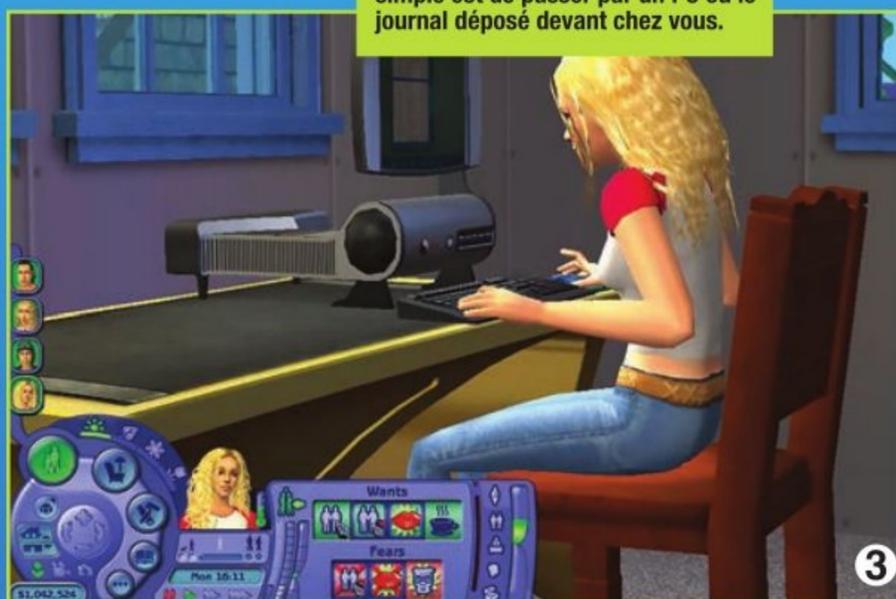
UN PETIT POINT SUR LES VENTES...

Jusqu'à ce que Minecraft explose au niveau mondial, Les Sims 2 était le jeu le plus vendu de l'histoire sur PC. Le dernier chiffre avancé qui lui a valu ce record parlait de 20 millions de copies écoulées. Les Sims ont pour leur part 16 millions d'exemplaires vendus. C'est toujours mieux que les deux épisodes les plus récents. Les Sims 3 cumule pour sa part un peu plus de 10 millions de jeux vendus tandis que les Sims 4 en est à plus de 5 millions aux dernières nouvelles.

1 A l'exception des jeunes adultes cantonnés à l'université, tous les générations peuvent cohabiter ensemble.

2 Lors du premier aménagement, les voisins affluent en masse dans votre nouvelle demeure. Parfait pour se faire des amis.

3 Pour trouver un emploi, le plus simple est de passer par un PC ou le journal déposé devant chez vous.



“Les sims sont plus beaux à regarder, avec leurs nouveaux traits beaucoup plus expressifs... à défaut d’être plus fins.”

de trois nouveaux lieux dédiés aux vacances. Reste ensuite à savoir ce que vous préférez entre la montagne enneigé, le camping en forêt et les plages paradisiaques. On aurait aussi bien pu parler de l'extension Et plus si affinités... (2001) qui donne l'occasion de partir en ville faire des achats mais aussi sortir en couple. Superstar (2002) quant à lui nous donne sa propre version d'Hollywood. L'élève dépasse le maître en 2004 quand Les Sims 2 et ses contenus additionnels débarquent. Maxis dévoile cette fois-ci huit extensions majeures beaucoup plus ambitieuses où les mécaniques de bases sont travesties. Entre la possibilité d'ouvrir son propre commerce, celle d'aller à l'université ou encore celle de vivre dans un

appartement, Les Sims 2 semblent rivaliser d'ingéniosité à chaque nouvelle extension. Et si elles sont régulièrement citées comme étant les meilleures de toute la saga, c'est avant tout parce que ce sont de véritables révolutions. Cela dit ces add-on n'ont aucun mérite quand on se souvient à quel point le jeu de base des Sims 2 a déjà été un tournant dans l'histoire de la saga.

LE CHOC DES GÉNÉRATIONS

Un peu de contexte s'impose. En 2004, la claque est avant tout visuelle. Les sims sont tout simplement plus beaux à regarder avec leurs nouveaux traits beaucoup plus expressifs à défaut d'être plus fins. Les constructions sont quant à elles

totallement en 3D. Cette nouvelle ère de beauté signe également l'arrivée d'une personnalisation plus avancée dans le visage de nos protagonistes. Ailes du nez, sourcils, taille du menton,

écartement des yeux... C'est dans les petits détails que se joue ce nouveau volet et en même temps ils sont si nombreux qu'il est difficile de passer à côté du bond en avant des Sims 2. On peut dire la même chose du côté des fonctionnalités. Par exemple, il n'existe plus un seul quartier dans lequel tous les habitants peuvent se retrouver mais bien trois zones différentes et





1 Le monde ouvert des Sims 3 permet entre autre d'aller pique-niquer dans la nature avec sa famille.

2 L'extension Saisons des Sims 3 ajoute la météo, mais également l'arrivée d'alien... Etrange, non ?!

3 Un mauvais cuisinier fera souvent bruler son four. Heureusement, tous les sims semblent avoir un extincteur dans leur caleçon !

4 Une mascotte et du bière-pong. Pas de doute, nous sommes bien dans l'extension A la Fac des Sims 4.

thématisées, sans compter celles ajoutées en DLC. Il y a bien un truc plus incontournable que cela dans ce deuxième épisode, et ça s'appelle le cycle de la vie. Les sims vivent enfin une vie normale au cours de laquelle ils naissent, grandissent, se reproduisent et finissent par mourir à un âge vénérable. Il y a quatre ans à peine les sims étaient tous immortels et les enfants des Peter Pan en puissance. Un tel changement, forcément ça fait un choc. Les Sims 2 mériterait à lui seul une longue tirade pour expliquer chacun de ses nouveaux systèmes (aspirations, récompenses de métier ou encore terrains communautaires, en plus de ce qui a déjà été évoqué auparavant). Paradoxalement, le jeu peut se résumer par la simple volonté d'expérience et d'évolution à la cool qui animait le premier opus. Comme quoi ce n'est pas la philosophie de la série qui a changé mais simplement les

outils qui ont été perfectionnés au point d'en faire le meilleur épisode de la série, et ce encore maintenant.

ON PREND LES MÊMES ET ON RECOMMENCE ?

«Les Sims 2, meilleur que le troisième et quatrième opus ?» C'est tout à fait ça. Les deux épisodes les plus récents ne sont pourtant pas mauvais, loin de là. Sortis respectivement en 2009 et 2014, ils n'ont tout simplement pas la fougue de leur aîné. Le chamboulement des repères est moindre, et cette vague sensation d'être rétrograde n'est pas du goût de tous. Ça hurle dans les chaumières quand on découvre que les Sims 3 n'a pas inclus d'office certaines fonctionnalités et certains objets qui étaient pourtant présents auparavant. Le titre aurait simplement pu passer pour une suite un peu pauvre s'il n'avait pas tout bonnement recyclé des extensions des Sims 2. On ne va

pas se mentir, Maxis perd de son public et de sa superbe en sortant le doublon Animaux & Cie en 2011. Saisons (2012) et University (2013) ne donnent pas plus envie de repasser par la caisse, et ce même si les extensions sont légèrement plus complètes. A niveau de contenu équivalent, Les Sims 3 a quand même le monde ouvert en plus pour se démarquer. Voilà enfin de quoi permettre à vos avatars de se balader où ils veulent dans le quartier sans subir de temps de chargement. C'est une excellente idée qui disparaît à la surprise générale avec Les Sims 4. Celui-ci aussi apparaît sous nos yeux, dépouillé d'éléments qui semblent acquis depuis le temps. Le jeu a BEAUCOUP compté sur les contenus additionnels pour combler cela. Ce n'est pas moins de 32 extensions, dont 16 majeures, qui sont sorties rien que pour cet opus. Là encore les répliques vont bon train. Au travail (2015), Chiens et Chats

(2017) ou encore A la Fac (2019) sont les nouveaux affronts de cette génération. Malgré les qualités indéniables de ce quatrième opus, force est de constater que cet épilogue a un peu tourné au vinaigre à cause d'un mercantilisme exagéré. La bonne nouvelle c'est que la série est plus vivante que jamais. Et tandis que Les Sims 4 vient de battre le record de longévité de la série, il n'est pas interdit de rêver à un éventuel Les Sims 5 qui viendrait prendre la relève. Ça tombe bien, il est prévu !



1 L'outil de construction de maison a été considérablement amélioré dans les Sims 4.

2 Les émotions sont le cheval de bataille des Sims 4. Des émotions extrêmes impliquent des actions différentes pour votre sims.





Le volant est équipé d'un écran OLED de 2,7 pouces.

- ❶ Ici, les palettes dans leur version monoplace fournies avec les palettes GT. Prix 180 €
- ❷ Le HUB s'adapte sur n'importe quelle base Fanatec. Prix : 200 €
- ❸ Il est possible de rajouter le Button Module Endurance sur un moyeu ClubSport. Prix : 200 €



La jante Porsche 911 GT3 Cup est une réplique du véritable volant Porsche. La roue en aluminium brossé et anodisé est recouverte de cuir. Prix : 150 €

Fanatec Podium Porsche 911 GT3 R SIMPLY THE BEST !

Si vous roulez sur des jeux comme iRacing, Assetto Corsa Competizione, RaceRoom, Project Cars 2, Automobilista 2, GT Sport, Dirt Rally 2.0, WRC 8... Ce volant est fait pour vous ! En fait, c'est simple : c'est le nec plus ultra actuellement.

Pour ne rien vous cacher, ça faisait un petit moment que nous attendions ce volant à la rédaction. En effet, il rassemble à lui tout seul toutes les technologies actuelles pour en faire l'arme absolue de tous les pilotes virtuels. Tout d'abord, sachez qu'il se compose de quatre éléments bien distincts : la roue, le support de boutons, les palettes et enfin le Hub. La version que nous avons est la réplique du volant qui équipe les Porsche GT3 mais si vous le souhaitez, vous pouvez changer la roue pour avoir par exemple un diamètre plus petit. En ce qui concerne les palettes, vous en avez six. Quatre sont magnétiques (en carbone) et deux analogiques. Sur les palettes

du bas, vous allez pouvoir affecter l'embrayage mais aussi le frein à main. Les quatre autres permettent d'avoir les rapports de boîte mais aussi le DRS par exemple.

COMME EN VRAI

Pour les joueurs habitués aux simulations de course, le principal problème est d'avoir accès rapidement à toutes les commandes sans passer par le clavier ou une button box. Il suffit de regarder un volant de F1 pour comprendre ! C'est là qu'intervient le Button Module Endurance. Avec 10 boutons, 2 interrupteurs à bascule (2 voies), un stick analogique à 2 axes, le switch à 7 voies et 2 interrupteurs

à 12 positions, la gestion des paramètres est bien plus facile. Pour être concret, vous allez pouvoir affecter le mapping moteur, la gestion de l'ABS, la répartition de freinage, le traction control, la radio, les essuie-glaces, les feux, etc. Autant vous dire que c'est un pur bonheur. Vous avez aussi un écran OLED de 2,7 pouces, fournissant des informations instantanées comme votre temps au tour, l'avance ou le retard que vous avez sur vos adversaires directs, les différences de temps par rapport à votre tour précédent, le rapport de boîte engagé, la vitesse, la télémétrie, etc. Comme avec les autres volants de la marque, vous pouvez configurer 5 prééglages (FFB, Sensibilité, ABS etc.), mais

celui-ci en possède trois de plus pour plus affiner le rendu. Nous avons testé ce volant sur Assetto Corsa Competizione, Dirt Rally 2.0, RaceRoom et iRacing. Une fois que nous avons affecté toutes les touches (les mêmes sur tous les jeux), c'est vrai que tout est très simple en piste. On ne réfléchit plus où il faut appuyer, ça devient instinctif. Pour ceux qui font des durées, ils comprendront de quoi on parle ! Rappelons qu'ici la roue fait 32 cm de diamètre et que vous pouvez la changer si vous préférez une roue plus petite ou plus grande. Étant donné qu'il est possible d'acheter chaque élément séparément, c'est à vous de faire votre configuration.

C'est le volant du moment ! Celui que tout le monde rêve d'utiliser grâce à sa qualité de fabrication et surtout, tous ses boutons. la nouvelle référence « grand public » (façon de parler) !
★★★★★
Prix : 650 €

“Vous allez pouvoir affecter le mapping moteur, la gestion de l'ABS, la répartition de freinage, le traction control, la radio, les essuie-glaces, etc.”

Hyperx Cloud Flight S

LE SANS-FIL PRESQUE SANS EFFORT

La dernière révision du Flight introduit aussi la recharge via la technologie Qi.

Comme souvent avec les modèles HyperX, le confort frappe en première intention : après deux minutes, le casque est oublié grâce à un poids réduit et des mousses impeccables de tenue. Pas de chauffe excessive à signaler après plusieurs heures non plus, ce n'est pas tous les jours ! Côté ergonomie, on branche le dongle USB sur PC ou PS4 et ça marche immédiatement, même si seule l'installation du logiciel propriétaire permet d'utiliser les discrètes touches tactiles de l'oreillette gauche. On a un peu peiné avec un software qui a tardé à vouloir reconnaître le casque, mais ça a fini par fonctionner. Si la qualité sonore générale ne provoque pas d'excitation particulière, la localisation des effets surrounds est convaincante et l'écoute

musicale (en stéréo, le 7.1 étant un peu pété) tout à fait convenable fait de ce Flight S une proposition tout à fait recommandable pour qui souhaite changer de micro casque. Seule l'absence d'un chargeur Qi pèse un peu par rapport au prix demandé, même si la possibilité d'utiliser n'importe quel modèle compatible peut compenser.

Excellent confort, autonomie record (30h minimum), sans-fil total, c'est du tout bon !

★★★★★

Prix : 170 €



Logitech Streamcam

IDÉALE POUR LE STREAMING

Des années après son dernier modèle, Logitech va-t-il mettre la vénérable C920 à la retraite?

Très modulable, la Streamcam est fournie avec une griffe articulée permettant de clipper la bête à peu près n'importe où, mais propose aussi un pas de vis pour trépied. Malin. Le câble, rigide et très court, nous a moins convaincu, d'autant qu'il oblige à disposer d'un port USB-C ou d'un adaptateur, sans que le constructeur ne garantisse un fonctionnement optimal dans ce dernier cas. Positionnable à la verticale, la caméra filme jusqu'en 1080p à 60fps, avec un FOV de 78° un peu limité par rapport aux standards du moment. On aurait préféré plus large, quitte à devoir se passer d'un micro intégré qui paraît très accessoire, ou d'un stabilisateur d'image dont on ne voit pas l'utilité, à moins de régulièrement fracasser son

bureau en accusant son PC à 7000 balles. Pour autant, l'image est de qualité sur OBS, et passer par le logiciel propriétaire de Logitech offre énormément d'options de gestion. Peut-être un poil chère pour débiter, la Streamcam offre néanmoins de meilleures performances que ses ancêtres, mais aussi que la sympathique Kiyo.

Quelques options inutiles, un câble discutable mais le look et les performances sont au rendez-vous.

★★★★★

Prix : 170 €

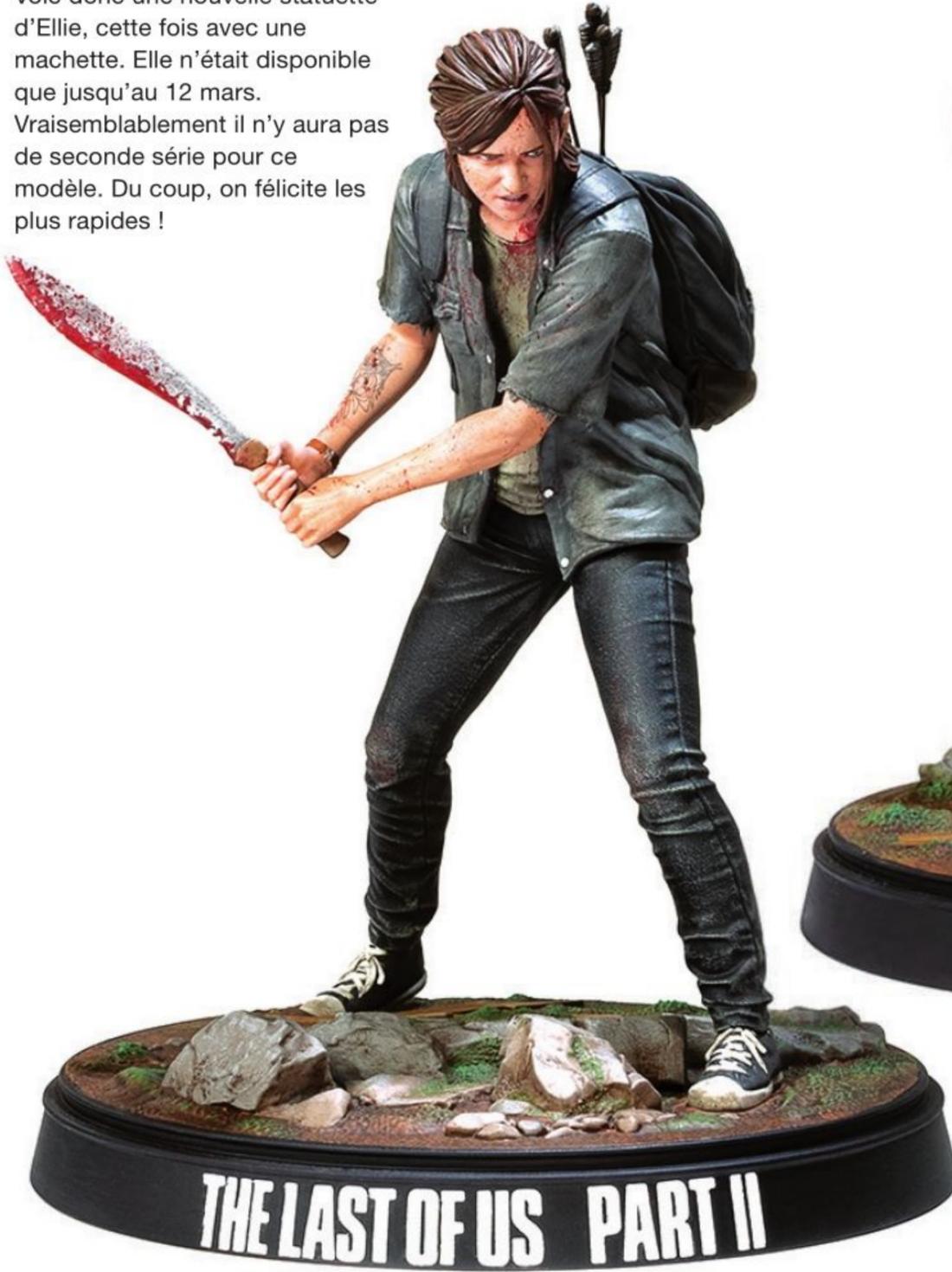


LE PRINTEMPS EST LÀ !

Pas mal de jeux devant sortir au printemps ont préféré reculer à plus tard dans l'année. Mais certains sont toujours là et grâce à eux, les goodies de ce mois-ci partent dans toutes les directions. Il y en a pour tout le monde !

Figurine The Last of Us Part. 2 IL FALLAIT FAIRE VITE !

Voici donc une nouvelle statuette d'Ellie, cette fois avec une machette. Elle n'était disponible que jusqu'au 12 mars. Vraisemblablement il n'y aura pas de seconde série pour ce modèle. Du coup, on félicite les plus rapides !



Ghost of Tsushima COLLECTOR

Vous voulez vous offrir la totale sur la future exclusivité PS4 de Sony ? Ce collector est fait pour vous !
micromania.fr, prix : 179€





Lit gaming Bauhutte VIVRE LE GAMING À FOND

On ne va pas vous faire un pitch sur ce lit que tout gamer rêve d'avoir. Le problème, c'est pour se lever le matin ! prix : 950 €

Final Fantasy VII Buste Sephiroth ON AIME !

Pour fêter la sortie de FF VII Remake, vous pouvez vous offrir ce superbe buste de 19 cm, peint à la main.
figurine-discount.com/, prix : 66 €



“Animal Crossing débarque sur Switch. Du coup, on vous propose le T-shirt !”



T-Shirt Animal Crossing MIGNON...

Animal Crossing débarque sur Switch (voir notre test p.68). Du coup, on vous propose le T-shirt !
emp-online.fr, prix : 20 €

Vinyle Death Stranding LE REPOS DU GUERRIER

Disponible ici sur trois vinyles noirs, cette B.O existe aussi sur des disques colorés d'éclats vert, jaune et rouge.
pixelcrib.com.au, prix : 99 €



GAGNEZ ! (Toute notre estime)

QUIZ!



Petit joueur ou vrai gamer ?
Exprimez votre talent en répondant à nos questions.

1 Reconnaissez-vous ces jeux « PANDÉMIQUES » de la Playstation ?



2 Le virus du jeu INFECTED sur PSP (2004) transforme les gens en :

- 1 : Champignons / 2 : Mouches géantes
- 3 : Statues / 4 : Zombies



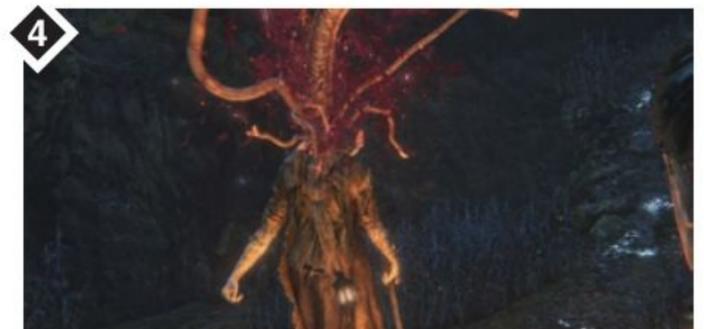
3 Le héros de DARK SECTOR est infecté par quel virus ?

- 1 : Biocyte / 2 : Neurocyte / 3 : Technocyte / 4 : Psychocyte

5 Dans chacun de ces jeux on incarne un SAVANT travaillant sur des virus. Quels sont leur titre ?



4 Identifiez de quels jeux proviennent ces INFECTÉS :



6 L'épidémie de A PLAGUE TALE : INNOCENCE se déroule au :

- 1 : XIIIème siècle / 2 : XIVème siècle / 3 : XVème siècle / 4 : XVIème siècle



7 Dans le prochain RAINBOW SIX : QUARANTINE, la menace virale provient :

- 1 : D'un laboratoire secret / 2 : D'une évolution de la rougeole / 3 : D'une maladie préhistorique / 4 : De l'espace

Solutions :
1 : 1 : Virus 2 : Resident Evil 2 3 : Parasite Eve 4 :
Epidemic 2 : 4 : 3 : 3 : 4 : 1 : The Last of Us 2 : DayZ 3 :
Sunset Overdrive 4 : Bloodborne 5 : 1 : Puchi Puchi Virus
2 : Plague Inc 3 : Pandemic 4 : Foldit 6 : 2 : 2 : 7 : 4

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...

18060-3H-F-9,90 € - RD

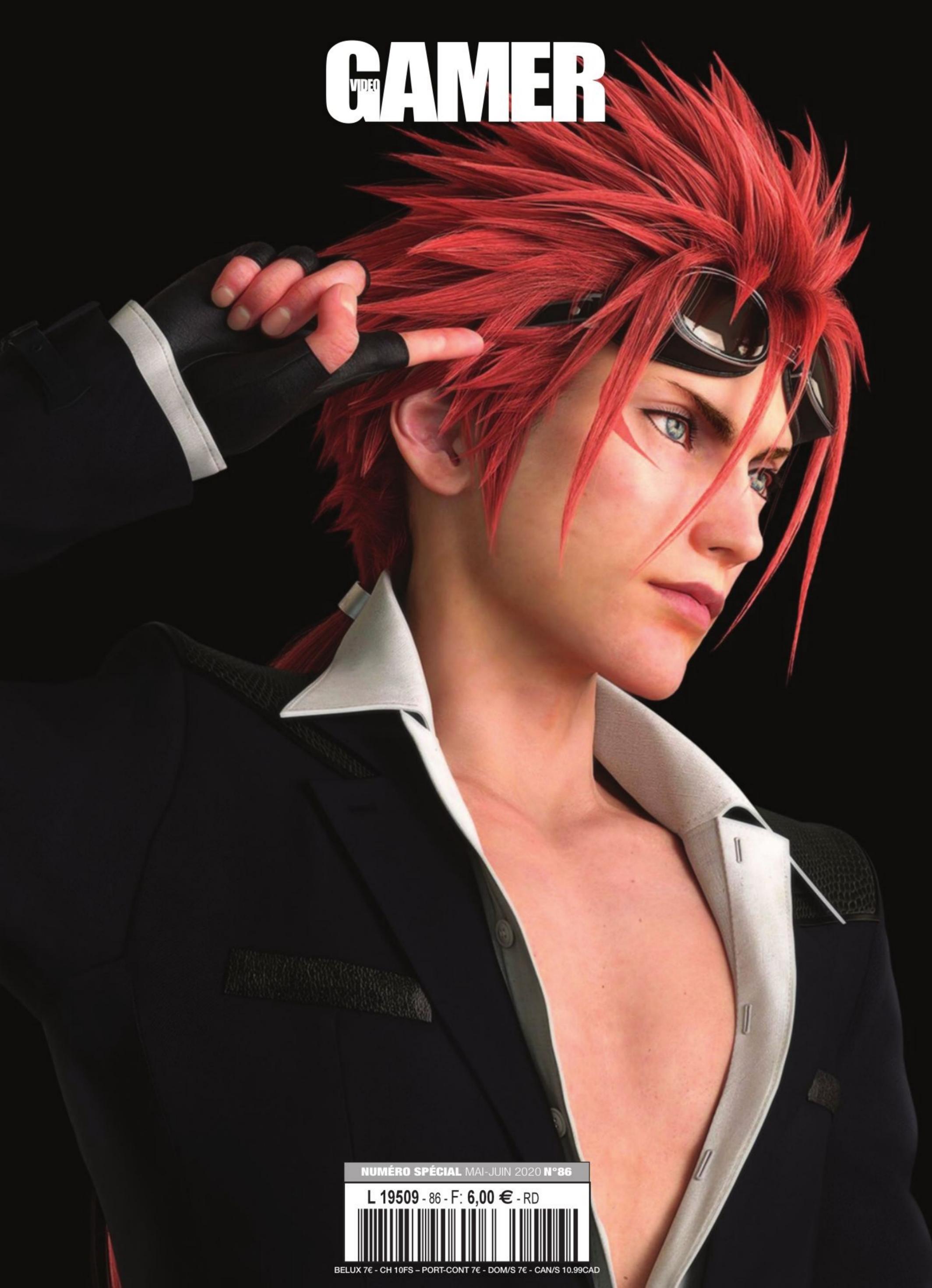
HORS-SÉRIE VIDEOGAMER
JUILLET - AOÛT - SEPTEMBRE 2019

Disponible en édition numérique sur

cafeyn
by LeKiosk

ePresse.fr

VIDEO GAMER



NUMÉRO SPÉCIAL MAI-JUIN 2020 N°86

L 19509 - 86 - F: 6,00 € - RD



BELUX 7€ - CH 10FS - PORT-CONT 7€ - DOM/S 7€ - CAN/S 10.99CAD