



PS5 : A-T-ELLE DÉJÀ GAGNÉ ?

ROGUE COMPANY
Notre guide de jeu complet
pour vous améliorer !

FORTNITE VS APPLE

Pourquoi
ça chauffe !

N° 236 - SEPTEMBRE 2020

Jeux Vidéo

MAGAZINE.com

2 POSTERS OFFERTS



PREMIERS VERDICTS!

LES JEUX DE LA RENTRÉE

MARVEL'S AVENGERS, WATCH DOGS LEGION, CRASH BANDICOOT 4, FIFA 21...

SECRETS & CLINS D'ŒIL

dans Ghost of Tsushima, The Last of Us Part II, Resident Evil 3...



L 13968 - 236 - F: 4,50 € - RD

ALERTE ENLÈVEMENT !

Skull & Bones, Wild, Beyond Good & Evil 2...

Que sont-ils devenus ?

WAR THUNDER

**BONUS
POUR LES
NOUVEAUX**



**JOUEZ GRATUITEMENT SUR
[WARTHUNDER.COM/FLY](http://warthunder.com/fly)**

ÉDITO

C'est déjà la rentrée... Si l'on ne sait pas encore trop bien comment elle va se passer dans notre vie de tous les jours, avec cette seconde vague de virus dont l'ombre plane au-dessus de nos têtes depuis des semaines, en revanche, côté jeux vidéo, les choses sont claires : c'est une reprise en fanfare ! De nombreux jeux populaires, très attendus, ne vont désormais plus tarder à sortir. Pour avoir eu l'occasion de jouer à la plupart d'entre eux un peu en avance, nous sommes déjà en mesure de vous dire quels sont ceux qui vous emballeront... et ceux qui vous décevront (peut-être). Et puis, il y a bien entendu la prochaine génération de consoles, dont l'arrivée n'a jamais été aussi proche. Si la PS5 semble avoir une longueur d'avance sur la Xbox Series X en France (une « terre » dévouée aux machines Sony depuis longtemps), on espère toujours que la compétition se resserrera dans ces dernières semaines qui nous séparent de la sortie des consoles. Car, ne l'oublions pas, le seul gagnant de cette « guerre », c'est le joueur en chacun de

nous, qui aura le choix parmi de nombreux jeux alléchants. Et même s'il ne faudra pas compter sur *Halo Infinite* en 2020, peut-être que Microsoft nous étonnera avec d'autres jeux, avec *The Medium* par exemple, bien parti pour devenir une nouvelle référence de l'horreur. Côté PS5, la sortie annoncée de *Spider-Man Miles Morales*, fin 2020, devrait suffire pour convaincre bon nombre d'entre vous à investir dans la console. Quoi qu'il en soit, il nous tarde d'être à cette période magique du lancement de nouvelles consoles, pour en découvrir la puissance réelle, les nouvelles fonctionnalités (qu'on espère), les surprises... Surveillez bien notre chaîne YouTube, nous allons dégainer pas mal de vidéos dès que nous aurons les consoles en main ! Et au passage, merci pour votre incroyable soutien, vous êtes toujours plus nombreux à vous abonner à la chaîne de Jeux Vidéo Magazine. Objectif : que vous soyez 100 000 à la fin de l'année ! On y croit, car comme dirait Keanu Reeves : « *You are breathtaking!* »

Arnaud De Keyser

Suivez-nous sur



“ L'actu en continu avec Jeux Vidéo Magazine ”



Jeux Vidéo
MAGAZINE

SERVICE ABONNEMENTS
Jeux Vidéo Magazine - Service abonnements
BP 50420 - 77309 Fontainebleau Cedex
abonnements.jvm@lva.fr
Tél. : 01 60 39 69 60

RÉDACTION
Jeux Vidéo Magazine
7, rue des Caillots 93100 Montreuil
Tél. : 01 48 70 22 23
www.jeuxvideomagazine.com

Courrier des lecteurs :
contact@linkdigitalspirit.com

Président et Directeur de la publication :
Alain Georges

Directeur général : Laurent Guillemain
lguillemain@linkdigitalspirit.com

Actionnaires : Alain Georges, Brice N'Guessan,
Jean-François Morisse, Laurent Guillemain

Directeur et responsable des rédactions :
Brice N'Guessan
bnгуessan@linkdigitalspirit.com

Rédacteur en chef : Arnaud De Keyser
adekeyser@linkdigitalspirit.com

Secrétaire de rédaction : Viviane Fitas

Ont collaboré à ce numéro :
Benoît Barny, Filipe Canelas, Luc Chweudura,
Dorian Dumont, Olivier Lehmann, Raphaël
Lucas, Ghislain Masson, Carole Quintaine,
Guillaume Ries, Cyril Trigoust et Romain Zajdel.

PUBLICITÉ
Directeur commercial : Miguel Mato
mmato@linkdigitalspirit.com
Tél. : 06 63 74 62 62

PUBLICITÉ HORS CAPTIF
Gilles Rolland
grolland@linkdigitalspirit.com
Tél. : 01 48 70 22 23

Ventes aux numéros : Tarif parution : 4,50 €

Responsable diffusion kiosques :
Maureen Richy-Dureteste
maureen.boisguerin@lva.fr Tél. : 01 60 39 69 13

Responsable marketing : Karine Moussinet
karine.moussinet@lva.fr Tél. : 01 60 39 69 43

COMPTABILITÉ

Comptable : Joelle Lecourt
jlecourt@cabinetalcyon.fr

FABRICATION

Directeur technique et fabrication :
Yannick Buzelin
yannick.buzelin@lva.fr Tél. : 01 60 39 69 82

IMPRESSION

Imprimerie SIEP 77590 Bois-Le-Roi
Imprimé en France

Caractéristiques environnementales :
Papier provenant d'Allemagne, 52 % de fibres
recyclées. Ce produit est issu de forêts gérées
durablement et de sources contrôlées.
PEFC Ptot : 0,008 kg/t

Commission Paritaire : 0320 K 79818

Distribution : MLP
ISSN : 1625-449X

Dépôt légal à parution

Date de parution du JVM n°236 :
septembre 2020

Crédits visuels de couverture :

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

JVM n°236 comprend sur l'ensemble de sa
diffusion un double poster qui ne peut être
vendu séparément.

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



Jeux Vidéo Magazine
est un mensuel édité par
LINK DIGITAL SPIRIT

SAS au capital de 100 000 €
Siège social :
Château de la Magdeleine
77920 Samois-sur-Seine

© Link Digital Spirit 2020

Tous droits de reproduction réservés.
Jeux Vidéo Magazine est une marque
déposée.



10-32-2813

PAYEZ MOINS CHER EN VOUS ABONNANT !



moins de

3,35€

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

ABONNEMENT 1 AN 12 NUMÉROS



— **12 NUMÉROS** de
Jeux Vidéo Magazine

— **LIVRÉ CHEZ VOUS**
chaque mois
dans votre
boîte aux lettres

— **MOINS CHER**
votre numéro
à moins de 3,35€

39,90€
au lieu de 54,00€



PLUS RAPIDE ! ABONNEZ-VOUS SUR

jeuxvideomagazine.com

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.

Nom :

Prénom :

Date de naissance :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Téléphone :

Email :

Je choisis mon mode de paiement :

☐ Chèque à l'ordre de Link Digital Spirit

☐ Carte bancaire N°

Expire fin :

Clé** :

** indiquée au dos de votre carte

Date et signature obligatoires :

1107

SOMMAIRE

JEUX VIDÉO MAGAZINE N°236 SEPTEMBRE 2020

f Jeux Video Magazine @jeux_video_mag jeuxvideomagazine.com @contact@lin'

ABONNEZ-VOUS! SUR WWW.JEUXVIDEOMAGAZINE.COM OU

46

LES JEUX DE LA RENTRÉE!

EN ATTENDANT LA NEXT-GEN, IL Y A ENCORE DE QUOI BIEN S'OCCUPER!

LA RÉDACTION



Arnaud De Keyser

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



Raphaël Lucas

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



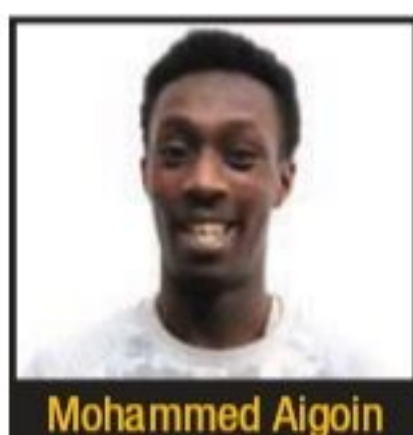
Carole Quintaine

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



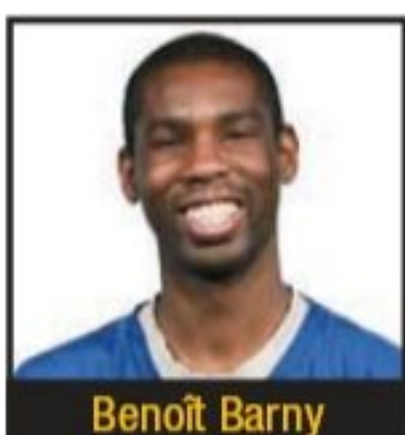
Olivier Lehmann

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



Mohammed Aigoin

Il est sympa et drôle, en revanche, il n'a que des pulls gris dans sa garde-robe...



Benoît Barny

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



Filipe Canelas

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



Cyril Trigoust

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

24



L'ACTU NEXT-GEN

LES NOUVEAUX JEUX ET DERNIÈRES INFOS!



68

ROGUE COMPANY

NOTRE AIDE DE JEU!

CHAQUE MOIS **DANS JVM**



PS NOW/XBOX GAME PASS



L'ACTU YOUTUBE



L'ACTU
DU JEU PAR
ABONNEMENT

36



NOTRE SÉLECTION
DES VIDEOS
YOUTUBE

44



DLC ET MISES À JOUR



PRÉCOMMANDES



QUOI DE NEUF
DANS VOS JEUX
PRÉFÉRÉS ?

40



LES BONUS DES
ENSEIGNES

79

EASTER EGGS 2020

64



RADIO
POP ROCK ELECTRO

ACTUS

- 10 À la Une
- 14 Le beau jeu du mois : Genshin Impact
- 18 Tendances : Que sont devenus ces jeux ?
- 20 Opinion : Fortnite vs Apple : la guerre est déclarée !
- 22 Zapping
- 24 L'actu next-gen
- 30 Tops/flops
- 32 Chiffres
- 34 Agenda
- 36 L'actu du jeu par abonnement
- 40 L'actu des DLC et mises à jour
- 44 L'actu YouTube

EN COUVERTURE

- 46 Les jeux de la rentrée

DOSSIERS

- 64 Les easter eggs de 2020
- 68 Rogue Company : notre aide de jeu

AVANT-PREMIÈRES

- 72 Grounded
- 74 Twin Mirror
- 76 Outriders

CONSO

- 78 Planning et top des ventes
- 79 Bonus de précommande
- 80 Steam : 10 jeux pour le prix d'un !

TESTS

- 82 Sommaire Tests

CONSOLES/PC

- 84 Flight Simulator
- 86 Horizon : Zero Dawn Complete Edition
- 87 Fairy Tail
- 87 Maid of Sker

À TÉLÉCHARGER

- 88 Fall Guys : Ultimate Knockout
- 89 Mortal Shell
- 89 CrossCode
- 90 #Funtime
- 90 Naught
- 91 Hellpoint
- 91 Skully
- 92 Super Soccer Blast
- 92 Radio Squid
- 92 Clash Force
- 93 Carrion
- 93 Rock of Ages 3 : Make & Break

MOBILES

- 94 Professeur Layton et le destin perdu
- 95 Sphaze
- 95 Merge Dungeon

BONUS

- 96 Communauté
- 98 À vous de jouer !



Jeu vidéo ABO



OFFRE JEU VIDÉO

CYBERPUNK
2077

L'ABONNEMENT CYBERPUNK

2 0 7 7



DÉTAIL DE L'OFFRE:

LE JEU **CYBERPUNK 2077**
SUR PS4 OU XBOX ONE

+ UN **ABONNEMENT 1 AN**
À JEUX VIDEO MAGAZINE

+ LE **HORS-SÉRIE**
CYBERPUNK 2077

+ 4 POSTERS ET 2 AFFICHES



IMAGES NON CONTRACTUELLES

ABONNEZ-VOUS !

79 €
,90

OU

7 €
/MOIS

AU LIEU DE ~~128,49€~~

PENDANT 12 MOIS

COMMANDEZ SUR
JEUXVIDEOMAGAZINE.COM

Genre RPG
Éditeur Bandai Namco
Plateformes
PS4, Xbox One, PS5,
Xbox Series X, PC
Sortie N.C.



5

A LA UNE

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



Découvrez *Genshin Impact*, le beau jeu du mois. P.14



Que sont devenus ces jeux annoncés depuis si longtemps ? P.18



Opinion : Fortnite et Apple, pourquoi ça clash ! P.20



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

Scarlet Nexus

Première balle next-gen de Bandai Namco

Quand cyberpunk, pouvoirs psy et Dali se tiennent par la main.

01

Débuté il y a cinq ans par une équipe de trois, quatre personnes, développé par des anciens de la franchise *Tales of...* ou du récent, et dark soulien, *Code Vein*, *Scarlet Nexus* a été pensé comme un action-RPG différent, selon deux concepts. D'un côté, celui de liens entre les personnages de l'équipe, mais aussi entre les habitants de New Himuka, la cité

où se déroule l'action, tous connectés via le réseau Psynet. De l'autre, celui d'une esthétique dite « Brainpunk », mélange de cyberpunk (rues délabrées, bâtisses couvertes d'écrans et d'hologrammes publicitaires) et de surréalisme.

Ainsi, New Himuka est assailli continuellement par d'étranges choses, nommées les Autres, combinaisons de créatures vivantes, humaines et/ou animales, et d'éléments environnementaux, issus de mobilier urbain ou personnel. Il ne faut donc pas s'étonner >>





Si la mécanique séduit, c'est son mélange esthétique inattendu, entre cyberpunk et surréalisme, qui nous a le plus épatés durant cette première preview du titre.

📌 Sur PS4 et Xbox One, on aura droit à du 30 images/seconde, et, sur PS5, Xbox One X et PC, à du 60 images/seconde en 4K.

➤ d'affronter des bouquets de fleurs montés sur pattes d'autruches, des taureaux portant une serrure en guise de tête, des danseuses de boîtes à musique à deux visages, des cages munies d'ailes et autres formes étranges et inquiétantes que Dali aurait pu peindre. L'objectif de ces monstres qu'on dirait issus de songes – le sont-ils ? – est de dévorer les cerveaux des habitants de New Himuka. Pour se défendre, la cité a mis en place l'OSF, une force dont les membres disposent de pouvoirs mentaux : télékinésie, pyrokinésie, etc. Descendant des fondateurs de New Himuka, Yuito Sumegari vient tout juste de rejoindre

la 567^e unité de l'OSF, refusant de suivre son destin politique pour combattre les Autres. Équipé d'un katana, capable de déplacer les objets de l'environnement (autos, bancs, etc.) à distance, Yuito est épaulé par deux compagnons maximum, chacun lui transmettant si besoin un peu de ses pouvoirs. Ainsi, un équipier pyrokinésiste augmente les dégâts infligés par les attaques d'Yuito en enflammant sa lame, etc. Les changements d'équipe, d'armes et autres s'effectuent à la volée, via menus, avec deux alliés actifs, les autres membres étant placés en réserve.

Côté mécanique, *Scarlet Nexus* se joue visiblement comme la plupart des action-RPG actuels, avec esquives, dashes, combos (du personnage, de l'équipe). L'arbre de compétences, nommé Brain Map (carte du cerveau), est, lui, divisé en trois branches : Enhance (amélioration de combats, des dégâts, etc.), Expand (nouvelles attaques comme des combos d'attaque télékinésiques dans les airs) et Support (les items viennent au joueur directement)... Outre son univers, l'originalité du titre de Bandai Namco repose principalement sur cette utilisation du décor, des pouvoirs d'Yuito, puisque l'on peut combiner lancer d'objets du décor et attaque, pour décupler encore les dégâts engendrés.

Si la mécanique séduit par ses originalités, c'est sans doute le mélange esthétique inattendu, de cyberpunk et surréalisme, qui nous a le plus épatés durant cette première preview de *Scarlet Nexus*. Les développeurs annoncent par ailleurs une trame qui permettra d'en savoir plus sur les relations, qu'on imagine profondes et intimes, entre Psynet, New Himuka et l'apparition des Autres ; relations qui pousseront visiblement Yuito à s'interroger sur le bien-fondé de l'OSF, de ce Psynet qui connecte tous les êtres vivants, de cette union neuronale entre ses compagnons et lui. ■

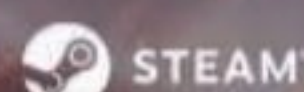
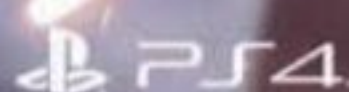


CROSSOUT

CRAFT • RIDE • DESTROY



WWW.CROSSOUT.NET



LE BEAU JEU DU MOIS

Le gacha dans la peau

Sous ses airs d'action-RPG tout zeldaesque, *Genshin Impact* lorgne encore plus volontiers le gacha !

02

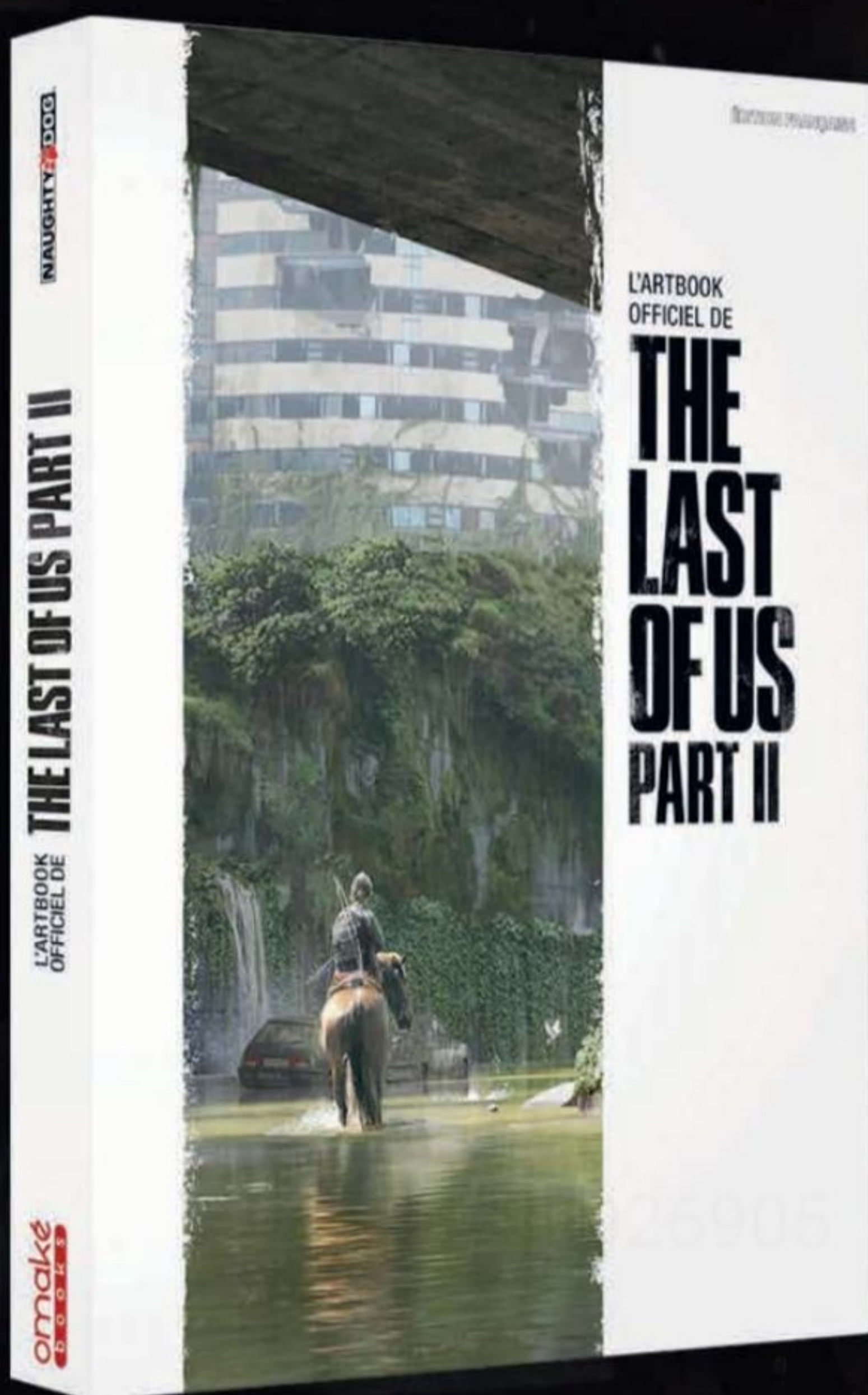
Montré durant le dernier State of Play de Sony, plus ou moins présenté comme un jeu d'action-RPG en monde ouvert, esthétiquement très inspiré de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *Genshin Impact* s'avère un RPG free-to-play en ligne. Magnifique, univers très ouvert, la production de Mihoyo se rapproche effectivement de ce *Zelda* en permettant au joueur de gravir des montagnes à main nue (avec jauge d'épuisement), de s'envoler dans les airs, parfois pour atteindre des lieux cachés flottant dans le ciel, ou plus largement en proposant ce bestiaire qui revendique presque une filiation non officielle avec l'œuvre de Nintendo. A contrario, ici, les interactions avec l'environnement se révèlent beaucoup plus limitées (combat et escalade), les PNJ sont (quasi-)absents, et surtout, « gacha » oblige, les activités les plus lucratives en butin et équipement nécessitent d'attendre qu'une jauge d'énergie se remplisse avant de s'y atteler. S'attaquer à un

donjon ? 20 points d'énergie. À un boss ? 40 points. Sachant qu'il faut 8 minutes pour gagner un de ces points, on aura tout loisir d'errer dans le monde ouvert avant de se lancer dans ces missions, à moins évidemment de sortir la carte bleue.

S'il nécessite une connexion Internet, *Genshin Impact* autorise cependant autant le jeu en solitaire qu'en coopération. En solo, on contrôle, à tour de rôle et à volonté, jusqu'à quatre personnages imposés, entre lesquels on « switch » en fonction des adversaires rencontrés. Chaque compagnon disposant d'affinités avec des éléments (eau, feu...) ou d'attaques spécifiques, il faut passer de l'un à l'autre pour lancer des attaques combinées. En coopératif, à quatre, chaque joueur incarne alors un des combattants pour des empoignades plus classiques. Visiblement très long (le prologue prend une bonne quinzaine d'heures), *Genshin Impact* profite par ailleurs d'une bande-son enregistrée par l'Orchestre philharmonique de Londres, gage d'un accompagnement musical à la hauteur des ambitions de Mihoyo. ■

Genre
RPG
Éditeur
Mihoyo
Plateformes
PS4, Switch, PC
Sortie
2020





L'ARTBOOK OFFICIEL DE **THE LAST OF US PART II**



1 AN D'ABONNEMENT
SOIT 12 NUMÉROS

56€

AU LIEU DE ~~88,99€~~

OFFRE EXCLUSIVE !

L'ARTBOOK OFFICIEL DE

THE LAST OF US PART II



1 AN D'ABONNEMENT
SOIT 12 NUMÉROS



12 NUMÉROS de
Jeux Vidéo Magazine

LIVRÉ CHEZ VOUS
chaque mois
dans votre
boîte aux lettres

MOINS CHER
votre numéro
à moins de 1,75€

L'ARTBOOK OFFICIEL
THE LAST OF US PART II

PLUS RAPIDE ! ABONNEZ-VOUS SUR

jeuxvideomagazine.com

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

☐ **OUI**, je m'abonne à Jeux Vidéo Magazine pour 1 an soit 12 numéros + l'artbook officiel The Last of Us Part II pour 56 € au lieu de 89,00 € !

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M.

Nom :

Prénom :

Date de naissance :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Téléphone :

Email :

Je choisis mon mode de paiement :

1173

☐ Chèque à l'ordre de Link Digital Spirit

☐ Carte bancaire N°

Expire fin :

Clé** :

** indiquée au dos de votre carte

Date et signature obligatoires :

03 QUE SONT-ILS DEVENUS ?

Annoncés depuis belle lurette, ces jeux sont toujours en développement.

1 BEYOND GOOD & EVIL 2

Le prochain grand – énorme ! – jeu d'Ubisoft et de Michel Ancel ne s'est plus montré depuis environ un an. Si une adaptation cinématographique du premier volet a d'ores et déjà été annoncée par Netflix, on n'en sait pas plus aujourd'hui sur ce titre connecté, permettant de visiter un système solaire complet, à la fois plein de scripts et de génération procédurale.

4 DEAD ISLAND 2

Présenté pour la première fois à l'E3 2015, *Dead Island 2* est passé dans les mains de nombreux studios : Yager (*Spec Ops : The Line*), Sumo Digital... Aujourd'hui, et depuis août 2019, il est développé par Dambuster, entité créée par Deep Silver et constituée des équipes de Crytek UK, auparavant nommées Free Radical Design (*TimeSplitters*). Le jeu est prévu pour cette génération et... la suivante.

2 SKULLS & BONES

Dévoilée à l'E3 2017, et depuis totalement invisible, cette simulation de combats marins en 5 contre 5 aurait récemment été rebootée en interne. En effet, selon des rumeurs persistantes, *Skulls & Bones* serait désormais un jeu service en monde ouvert et persistant avec un modèle économique à la *Fortnite*. Il ne sortira pas avant fin de l'exercice fiscal 2021, se terminant en mars 2022.

5 PSYCHONAUTS 2

Anoncé en 2015, désormais prévu pour 2021, *Psychonauts 2* verra le jour dans une version complète, non charcutée, grâce au rachat du studio Double Fine par Microsoft. En effet, ledit studio avait prévu de retirer de nombreux contenus (boss, etc.) pour réussir à le proposer aux joueurs sans finir sur la paille. Avec Microsoft aux finances, Double Fine peut enfin livrer le jeu de ses rêves.

3 WILD

Montré en 2014 à la Gamescom, *WILD*, c'est l'autre projet de Michel Ancel (*Rayman*, *BG&E*) au sein cette fois de Wild Sheep Studio. Toujours en développement, toujours coproduit par un Sony qui y investit plus de 300 000 euros par mois, ce titre, développé par une trentaine de créateurs, viserait désormais la PS5 en plus, sans doute, de la PS4.

6 AVATAR 2

Allié du réalisateur James Cameron depuis le premier *Avatar*, Ubisoft proposera, dès la sortie du second long métrage (en 2022 désormais), un nouveau jeu, développé par Massive Entertainment (*The Division*). Teasé dès 2017, ce Projet Avatar (un jeu service ?), qui nous permettra de visiter la planète Pandora à notre guise, n'est donc pas près de sortir... Un jeu next-gen donc.



MAIS AUSSI...



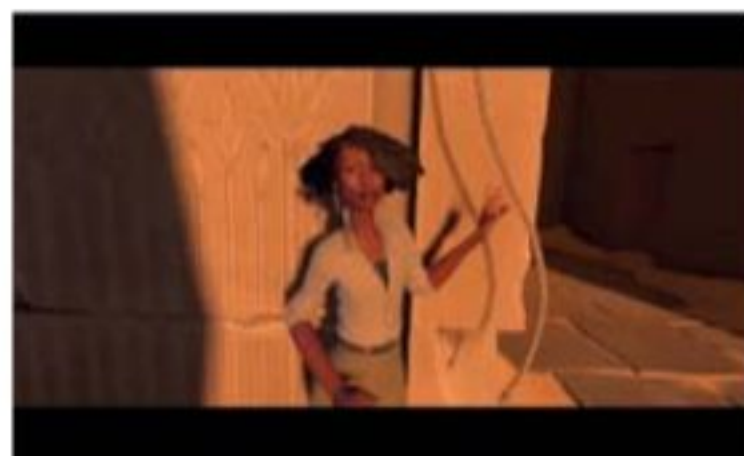
DYING LIGHT 2

Visiblement empêtré dans des problèmes de développement et d'ego, il a été repoussé, sans date de sortie.



STAR CITIZEN

Un développement, ça doit s'arrêter un jour... Lui n'est toujours pas terminé, après 8 ans de développement et 300 millions de dollars engloutis.



IN THE VALLEY OF GODS

Développé par un Campo Santo (*Firewatch*) racheté par Valve, ce jeu est en veille sans que l'on sache s'il sortira réellement.



2



5



6



04

FORTNITE VS APPLE

Le torchon brûle entre Apple et Epic Games, au point que *Fortnite* a été retiré de l'Apple Store. Pourquoi ?

Depuis ses débuts, Apple a toujours favorisé une approche propriétaire, fermée de son environnement, seul moyen de contrôler les programmes et applications proposées sur ses machines. Cependant, depuis quelques années, on assistait à un relâchement, à une apparente ouverture du constructeur. Las ! Avec *Fortnite* supprimé brusquement de l'Apple Store, l'entreprise de Cupertino n'a peut-être pas joué son meilleur atout.

Le 13 août, quelques jours après que Microsoft a abandonné l'idée d'importer son xCloud sur iOS en raison de contraintes insensées imposées par Apple, Epic Games passe à l'action. Lassé de la commission de 30 % imposée sur chaque produit vendu sur Apple Store et Google Play Store, l'éditeur/développeur propose aux joueurs de se procurer des V-Bucks (la monnaie dans *Fortnite*) sans passer par Apple ou Google et de bénéficier ainsi d'une remise de 20 % sur leur prix de vente. Apple (puis Google) réagit immédiatement et interdit *Fortnite* sur son milliard d'iPhone. La colère monte chez Epic Games qui, non seulement porte plainte contre Apple en mettant en avant le monopole d'Apple et sa politique anticoncurrentielle sur l'Apple Store, mais diffuse aussi, dans *Fortnite* et sur Internet, une parodie d'une vieille pub Apple pastichant elle-même le film *1984*, tiré du roman du même nom : on y voit un personnage de *Fortnite* lancer une arme-licorne sur un écran où figure un dirigeant paré d'une tête en forme de pomme représentant Apple... #FreeFortnite devient le mot-clé du moment, et des millions de joueurs, ceux qui ont dépensé 1,2 milliard de dollars en microtransactions selon le groupe Sensor Tower, se rallient alors à l'appel d'Epic Games. Tous ces événements démontrent qu'Epic avait bien préparé son coup (on ne sort pas un document juridique de 65 pages en quelques heures) et s'attendait

à la réaction pour le moins brutale d'Apple. D'ailleurs, juridiquement, Epic est représenté par Christine A. Varney qui était à la tête du département antitrust sous Obama...

Le choc des titans

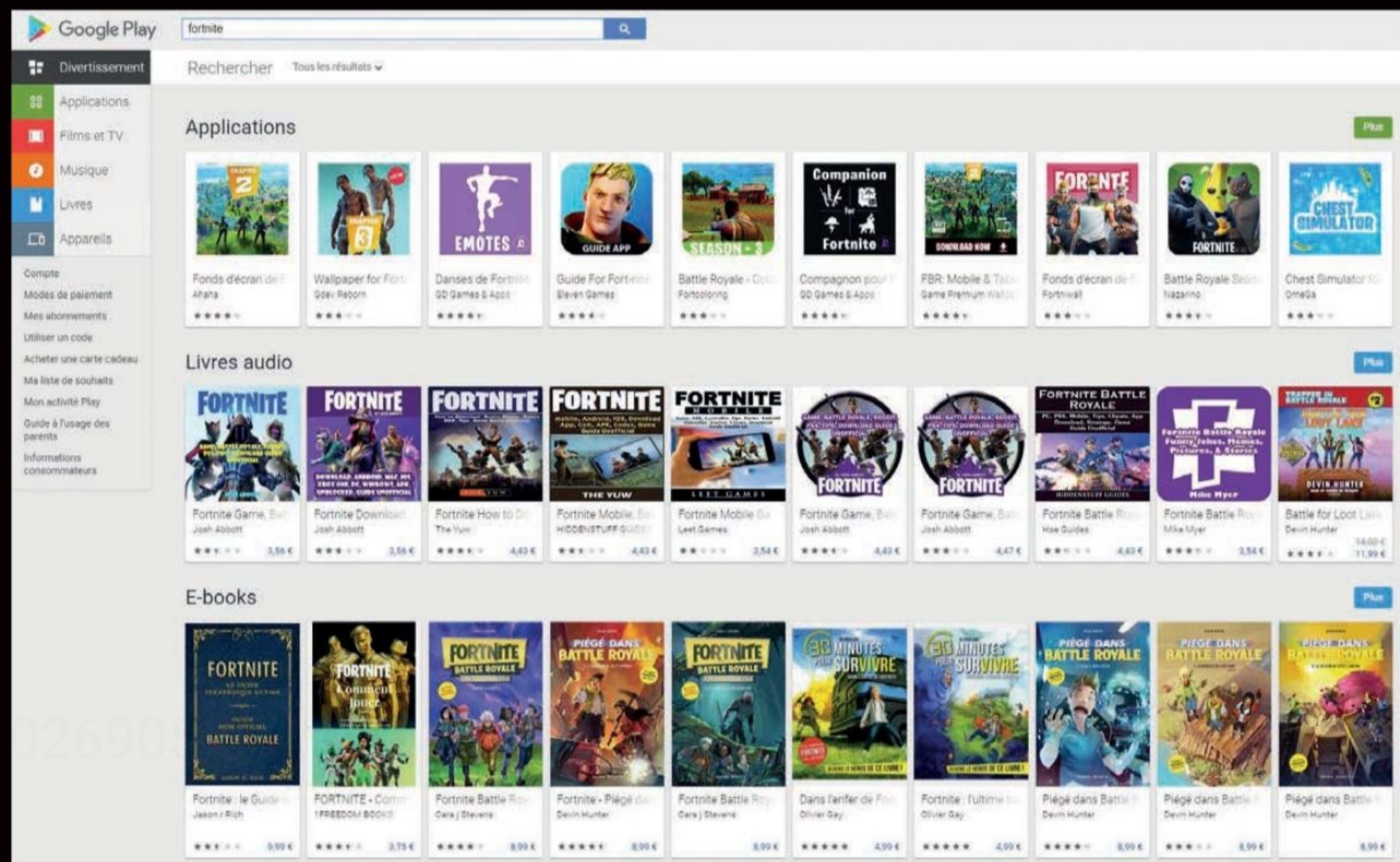
Dernier rebondissement en date : Apple a annoncé qu'à partir du 28 août, Epic se verrait refuser ses accès développeurs pour iOS et MacOS. Ce qui signifie qu'Epic ne pourra plus développer pour ces deux plateformes et que son moteur ne sera plus le bienvenu. Ce qui mettrait de nombreux studios à mal, l'Unreal Engine étant le moteur de prédilection de la plupart des développeurs. Epic a cependant déposé une injonction préliminaire pour empêcher Apple de mettre



La parodie du livre et film *1984* est tout de même sacrément osée : Epic Games ne se bat pas contre « l'autoritarisme » d'Apple, mais bien pour ses propres gains...

ET CHEZ GOOGLE ?

La sanction est la même sur le Play Store : éviction de *Fortnite*, poursuite en justice avec les mêmes arguments pour faire disparaître ou diminuer cette commission de 30 %. Cependant, dans son action, Epic Games vise principalement Apple, et n'a émis aucune vidéo à l'encontre de Google. La raison ? Simple : l'argent. Selon Sensor Tower, *Fortnite* aurait été téléchargé 133 millions de fois sur iOS et aurait généré 1,2 milliard de dollars en microtransactions. Sur Android, c'est dix fois moins de téléchargements et de revenus... On comprend que, pour Epic, Google soit une cible moins préoccupante.



C'est un long bras de fer, dont les joueurs sont les otages et durant lequel chaque entreprise perd des millions.

ses menaces à exécution. La suite ? Avant que *Fortnite* ne devienne le phénomène que l'on connaît aujourd'hui, Apple n'avait pas cédé sur ces 30 %, appliquant sans distinction sa politique à tous les éditeurs. Aujourd'hui, la donne est différente. D'abord parce qu'Epic est un géant, épaulé à 40 % par le géant chinois du jeu en ligne, Tencent. Oui, avec sa pub façon 1984, Epic se moque un peu du monde... Ensuite, parce que sa plainte repose largement sur un précédent judiciaire (2002) contre le monopole d'un Microsoft qui avait alors été condamné, un Microsoft dont les dernières vicissitudes avec Apple sont d'ailleurs notifiées dans le document. Enfin, parce qu'Epic est soutenu par une base de fans qui pourraient se détourner des appareils iOS. C'est donc un long et fastidieux bras de fer qui s'engage, bras de fer dont les joueurs sont cette fois les otages et durant lequel chaque entreprise perd quotidiennement des millions.

La suite ?

Comment va se terminer ce conflit ? Plusieurs possibilités. La première : les deux géants négocient confidentiellement avant procès, Epic étant sûr de sa force de communication. *Fortnite* regagnerait l'Apple Store sous des conditions inconnues du grand public, mais évidemment avantageuses pour Epic. Vu la tournure des événements, cela paraît désormais improbable. Deuxième option, l'éditeur de

Fortnite gagne en justice (mais dans combien de mois, d'années ?), et Apple est obligé de faire machine arrière, voire de revoir sa commission sur tous les jeux de l'Apple Store. Le manque à gagner pour Apple est incommensurable... Autre fin probable, Epic est débouté et soit refuse de se plier à la politique tarifaire d'Apple (donc pas de *Fortnite* sur iOS), soit cède, son image restant dégradée par cette bataille perdue et des millions de dollars étant perdus. On n'y croit guère... Tout porte à penser qu'Epic est bien décidé à aller jusqu'au bout... ■





DOOM PARTOUT

Le tout premier *Doom* (1993) est disponible aujourd'hui sur toutes les machines, et même dans *Minecraft* grâce à VM Computers Mod qui permet de créer un ordinateur dans le jeu et d'y faire tourner *Doom* (ou *Minecraft* d'ailleurs).



DIRECTION VALHALLA

Assassin's Creed Valhalla n'est pas encore sorti que les cosplayers se font déjà plaisir, comme amazoniancos, ici photographiée par So Say We All, qui a mis moins d'un mois pour préparer et finaliser son costume.

WIKI, TON AMI

Auteurs, attention à vos recherches sur le Net. C'est ce qu'a appris John Boyne. Dans son ouvrage historique *A Traveler at the Gates of Wisdom*, il a inclus des ingrédients de *Breath of the Wild* en raison d'un copier-coller trop hâtif...



«BULLSEYE!»

Les jeux de plateau adaptant des jeux vidéo sont de plus en plus fidèles. La preuve, ce *Sniper Elite* récemment kickstarté qui, pour son Deluxe Upgrade Kit, propose un pion d'Adolf Hitler se tenant l'entrejambe qu'il vient de se faire dégommer.

05

ZAPPING

LES INFOS QU'IL
FAUT AVOIR
LUES

NIKE GAMER

Les baskets s'inspirant du jeu vidéo se suivent et semblent toutes partager la même passion pour la mocheté, comme cette paire prévue pour l'automne qui veut renouer avec les plaisirs simples de l'arcade 70's. Bah!, c'est un peu raté.



EN LIVE

Le youtubeur Komazawa Isolation a profité de rues vides de Shibuya (Tokyo) pour réaliser une vidéo pleine de clins d'œil à *GTA*, *MGS* ou *Yakuza*. Ça se regarde à cette adresse : <https://youtu.be/AF-IR-caZC8>



HALO 64

Déjà responsable d'un remake de *Death Stranding*, Hoolopee s'est amusé à donner un air Nintendo 64 à la démo de *Halo Infinite* : textures floues, textes écrits en gros à l'écran, adversaires en nombre limité. Pour le voir : <https://youtu.be/qZpQoeHobFQ>



PROJECT CARS™

*VOTRE EXPÉRIENCE
DE COURSE ULTIME*



DISPONIBLE MAINTENANT

PS4

XBOX ONE

PC DIGITAL



© 2020 Slightly Mad Studios Limited. Published and distributed by the BANDAI NAMCO Entertainment Group.
Developed by Slightly Mad Studios (a Codemasters company). All Rights Reserved.

SLIGHTLYMAD
STUDIOS
A CODEMASTERS COMPANY



L'ACTU DE LA

NEXT-GEN

PS5
XBOX
SERIES X
STADIA

**ACTUALITÉS, RUMEURS, ANNONCES OFFICIELLES
VOUS SAUREZ TOUT SUR LA NEXT-GEN !**

XBOX/HALO INFINITE REPOUSSÉ !

On l'attendait à la sortie de la Xbox One Series X, fier héraut des capacités annoncées monstrueuses de la nouvelle machine de Microsoft. Las ! Après sa présentation du 4 août dernier et les multiples moqueries sur Internet concernant ses textures pauvres ou la modélisation sommaire, *Halo Infinite* a vu sa sortie ajournée. Selon les dirigeants de la section Xbox de Microsoft, le

jeu présenté n'était pas terminé, son développement ayant été affecté par la crise sanitaire, et il aurait même été envisagé de le livrer en plusieurs parties, voire de manière épisodique. Au final, c'est un report de sortie pour 2021 sans date précise. Un coup dur pour Microsoft et l'arrivée de sa Xbox Series X, surtout en matière d'image de marque...



XBOX/LE GAME PASS AVANT TOUT ?

Sans *Halo Infinite* pour porter l'arrivée de la Xbox Série X, Microsoft n'a que peu de licences exclusives à mettre en avant. Loin d'être un problème pour Phil Spencer, directeur de la branche Xbox, il s'agit en fait d'une véritable opportunité pour donner plus de visibilité à l'actuel produit phare de la Xbox, à savoir le Game Pass, pour lequel Spencer a annoncé des nouveautés de poids durant une interview se déroulant dans *Animal Crossing*. Depuis des mois, le doute n'est plus permis, Xbox est en train de se transformer, comme à sa manière Epic Games depuis 2012, passant de constructeur à fournisseur de services. D'ailleurs, Spencer l'a répété à des maintes reprises : il ne s'agit plus d'affronter Sony ou Nintendo, mais de faire face à Amazon et Google sur le marché du service, du cloud. Par ailleurs, Microsoft a toujours prévu un départ de nouvelle génération plus lent qu'à l'accoutumée en raison du prix des machines, ainsi que l'absence de véritables jeux next-gen avant quelques années, le temps de la transition.



XBOX/GABE S'EMBALLE

Grande gueule devant l'éternel, Gabe Newell, cofondateur de Valve et donc de Steam, n'a émis aucun doute quant à la meilleure console à sortir : la Xbox Series X. « *Parce qu'elle l'est*, argumente-t-il. *Je n'ai*

pas d'intérêt dans cette course. (...) Entre les deux, je choisirai la Xbox. » Évidemment, il est assez difficile d'oublier qu'avant de devenir le dieu des geeks, Newell a travaillé pendant des années chez Microsoft.





XBOX/DES MISES À JOUR NEXT-GEN PAS FORCÉMENT GRATUITES

On le sait, une grande partie des jeux PS4 et Xbox One profiteront d'une mise à jour graphique, et gratuite, sur next-gen: un système nommé Smart Delivery sur Xbox Series X. Ça, c'est le principe, la théorie. Dans les faits, il semblerait que cette situation soit à vérifier au cas par cas. Ainsi, on a appris que si *Control* allait bien profiter de ce type de mise à jour, cette dernière ne concernerait que la version *Ultimate* qui vient tout juste de sortir.

Bref, si vous avez acheté *Control* l'été dernier – et même si vous avez payé pour tous les DLC –, vous devrez repasser à la caisse, tout comme pour *NBA 2K21* dont seule l'édition la plus onéreuse proposera cette option. Quand on pense que *Cyberpunk 2077*, *Marvel's Avengers*, *Assassin's Creed Valhalla*, *Doom Eternal* et de nombreux autres titres livreront gratuitement cette mise à jour...

XBOX/MANETTE POUR MANETTE

C'est désormais officiel. On savait déjà que les manettes des Xbox One seraient compatibles avec la Xbox Series X. Microsoft l'a annoncé fin juillet: la manette de la Xbox Series X sera de même compatible avec la Xbox One. Une décision logique vu que les jeux seront également compatibles d'une génération à l'autre. A contrario, Sony a décidé que chaque génération se devait d'avoir sa manette spécifique, avec des fonctionnalités propres: sa DualSense ne permettra donc pas de jouer sur PS4. À ce propos, cette dernière, légèrement plus grosse et lourde que la DualShock, profiterait, si l'on en croit un testeur ayant pu mettre la main dessus, d'une autonomie plus longue, utilisable quatre heures de plus que la DualShock avant rechargement. Théoriquement.

PS5/XBOX/LE PRIX DES JEUX EN HAUSSE ?

Si, à l'heure où nous écrivons, les constructeurs n'ont toujours pas révélé le prix de leur machine (des rumeurs font état de 399 et 499 euros en fonction des modèles), certains éditeurs de jeux ont, eux, révélé leur future politique. Ainsi, Ubisoft a annoncé que ses prochains titres ne dépasseront pas les 70 euros sur PS5 et Xbox Series X, du moins cette année. A contrario, d'autres, comme 2K, ont déjà avoué une hausse à venir d'une dizaine d'euros, d'après eux, justifiée par les coûts en hausse du développement sur next-gen.



PS5/LA PREMIÈRE PUB PS5 !

Ça y est, on a enfin pu découvrir le premier spot publicitaire officiel pour la PlayStation 5 ! Rien de transcendant cependant dans cette courte séquence en « live », montrant une jeune femme dans différentes situations typiques du jeu vidéo. Cependant, il est vrai que l'apparition de la console PlayStation 5 et de sa manette à la fin du spot publicitaire fait tout de même son petit effet...



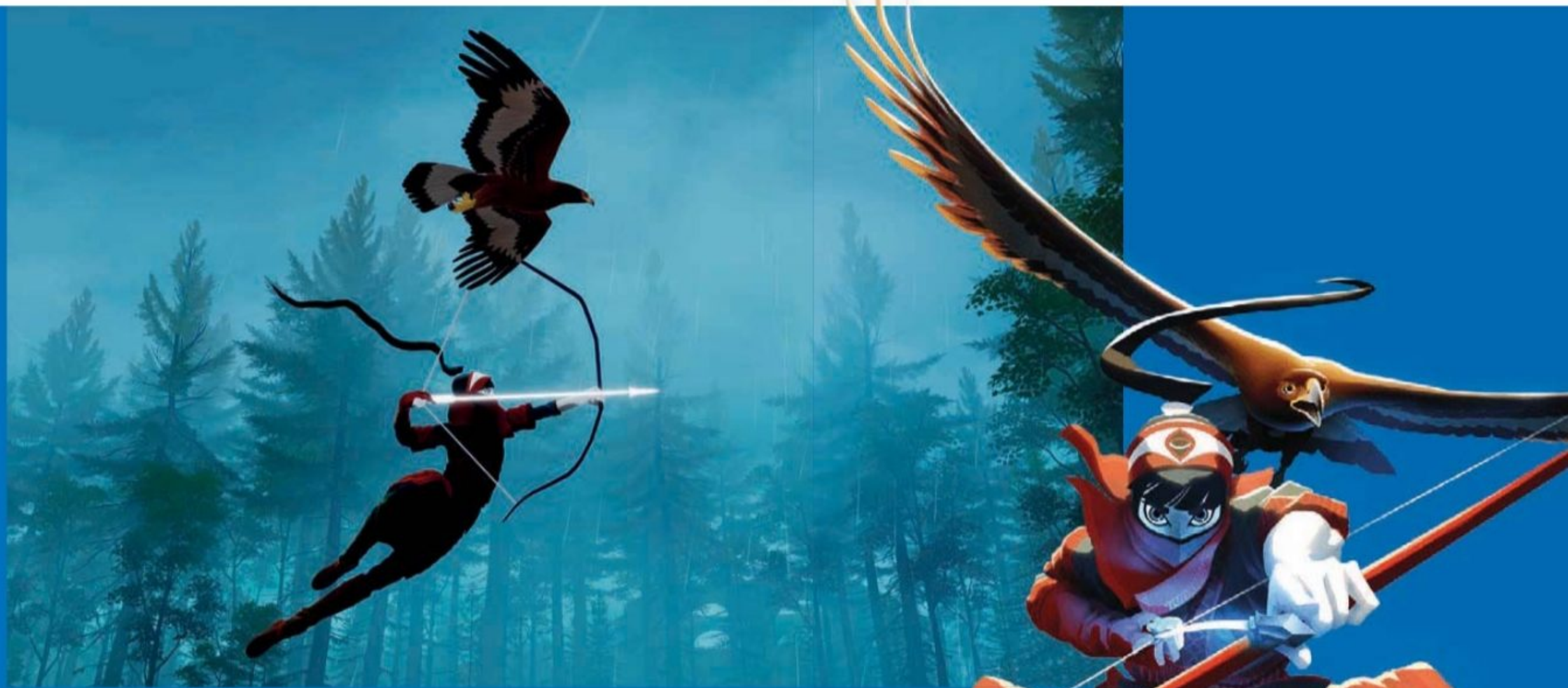
PLAYSTATION 5 : LES NOUVEAUX JEUX CONFIRMÉS

HITMAN 3 VR

Éditeur IO Interactive Genre Infiltration Sortie Janvier 2021

On le savait, *Hitman 3* arrivera sur PS5, agrémenté d'un mode exclusif à la console, la Réalité Virtuelle. Et ce n'est pas seulement cet épisode qui sera proposé en VR, mais l'ensemble des missions des trois volets qui seront jouables à la première personne, casque PS VR sur le crâne. En effet, le 6 août dernier, durant le dernier State of Play en

date, on a appris que l'intégralité de *World of Assassination* profiteront des avancées de IOI sur sa technologie propriétaire. À voir, mais cela devrait nous donner envie de re-refaire encore une fois toutes les missions déjà terminées maintes et maintes fois. Sortie en janvier 2021.



THE PATHLESS

Éditeur Annapurna Interactive Genre Action-aventure Sortie Fin 2020

Développé par Giant Squid (*Abzu*), prévu pour PS4, le très sensoriel *The Pathless* sortira aussi sur PlayStation 5 et profitera largement des nouvelles fonctionnalités proposées par la future console de Sony. Pour Matt Nava, le creative director du studio Giant Squid, « la manette DualSense de la PS5 change la donne. Elle vous permettra de sentir notre monde vibrer : la tension d'un arc que l'on bande, le battement des ailes d'un aigle qui prend de l'altitude, le grondement d'un boss distant qui prépare une attaque... Notre objectif est de vous plonger dans le monde plein de vie de *The Pathless*, et la manette DualSense vous donnera l'impression d'y être réellement. » De même, le SSD permettra d'avoir accès à un univers complètement ouvert, sans chargement aucun, et le son 3D donnera vie à un monde plus présent et immersif que jamais.



KENA : BRIDGE OF SPIRITS

Éditeur Ember Lab Genre Action-aventure Sortie Fin 2020

Ember Lab a récemment annoncé que si son titre, exclusivité PlayStation, sortira d'abord sur PS4, il fera partie de ces jeux profitant d'une mise à jour graphique gratuite pour la PlayStation 5. En effet, un des membres du studio a déclaré : « *Nous n'avons pas encore les détails sur la durée, mais la mise à jour est prévue pour être gratuite.* »

Cette exclusivité temporaire devrait de plus tirer le maximum de la DualSense pour immerger le joueur dans son univers féérique où l'héroïne redonne vie à la nature en combattant des créatures étranges. « *Nous voulons que Kena : Bridge of Spirits plonge le joueur dans un monde fantastique et détaillé qui semble réel.* »



MARVEL'S AVENGERS

Éditeur Square Enix Genre Action Sortie 2020

Le jeu-service de Square Enix s'est trouvé une plateforme de choix avec la PlayStation, et plus encore avec la PS5 pour laquelle il bénéficiera d'une version très améliorée sur le plan graphique (4K, 60i/s), mais aussi ergonomique avec une utilisation poussée des contrôles haptiques. En plus des six personnages pour le lancement et des quelques autres qui suivront, les joueurs PlayStation profiteront d'un héros exclusif :

Spider-Man. Ils disposeront aussi d'un accès privilégié et anticipé de trente jours sur des tenues, plaques et emoticons légendaires. Par ailleurs, les joueurs pourront participer à des défis communautaires hebdomadaires spécifiques pour gagner d'autres récompenses. Enfin, Crystal Dynamics pense aux abonnés PS Plus qui auront droit à un bundle cosmétique gratuit pour tous les Avengers ajoutés.

XBOX SERIES X : LES NOUVEAUX JEUX CONFIRMÉS



FABLE

Éditeur Microsoft Genre Action-RPG Sortie N.C.

Sur Xbox et Xbox 360, les *Fable* du studio Lionhead ont fait autant rêver qu'ils ont déçu, par la mauvaise gestion de leurs équipes, de leur développement et de leur communication. Depuis des mois, la rumeur circulait que le studio Playground Games (*Forza Horizon*) travaillait sur un nouvel épisode sans que Microsoft ne confirme. D'ailleurs, le studio avait recruté quelques stars du développement, dont des créateurs issus de *GTA V*, de *Hellblade*, des *Batman Arkham*, de *The Division* ou même des *Metal Gear Solid*. Officialisé fin juillet, *Fable* sera visiblement un reboot

ou, du moins, un retour aux premières heures de la franchise, quand l'industrialisation et le steampunk n'étaient pas encore au programme, le titre jouant alors entièrement la carte du jeu féérique, humour anglais en prime, avec choix moraux constants et possibilité de réduire à néant toute vie dans le monde... ou d'enchanter ce dernier par sa présence. L'expertise de Playground Games en matière de monde ouvert en fait évidemment une bonne pioche. Aucune date de sortie n'a été pour le moment annoncée.



AVOWED

Éditeur Microsoft Genre Action-RPG Sortie N.C.

Quand ils ne développent pas *Grounded*, l'un des meilleurs jeux de survie actuels, ou ne repensent pas *Fallout 3* dans l'espace avec un peu plus de mordant cependant avec *The Outer Worlds*, les développeurs d'Obsidian profitent de leur rachat par Microsoft pour se lancer dans un projet d'envergure : *Avowed*. Sorti de nulle part, ce RPG reprendra les codes de *Skyrim* et autres *Elder Scrolls* pour une aventure se déroulant à la première personne, dans le monde créé par le studio pour

ses deux *Pillars of Eternity*, *Eora*. Prévu pour fin 2022 au plus tard, déjà développé depuis deux ans, le titre profiterait selon des rumeurs de dialogues dynamiques, d'un système de magie physique, d'une intelligence artificielle plus réactive que dans *Skyrim*, ainsi que d'une carte encore plus grande et d'une météo qui influencerait sur l'environnement. Si tout cela se vérifie, le prochain *Elder Scrolls* n'a qu'à bien se tenir !



STATE OF DECAY 3

Éditeur Microsoft Genre Action Sortie N.C.

Des zombies, un monde ouvert, un groupe de survivants faisant de son mieux pour ne pas trépasser de tout et n'importe quoi... On connaît les ingrédients de *State of Decay*. Après un deuxième épisode intéressant, mais peu original, Undead Labs a récemment annoncé qu'une suite était actuellement développée. Sans information officielle sur ce que proposera le titre, on peut simplement imaginer que ce volet

reprendra les mécaniques et représentations précédemment proposées. Reste que si l'on en croit le premier trailer, les animaux pourront aussi être contaminés et se transformer en zombies pour le moins agressifs. S'il n'a pas encore de fenêtre de sortie, on sait cependant que, comme son prédécesseur, ce troisième épisode devrait intégrer le Game Pass dès sa sortie, sur PC comme sur Xbox Series X (et peut-être Xbox One).



WARHAMMER 40.000: DARKTIDE

Éditeur Fatshark Genre Action Sortie 2021.

Après s'être penché sur la franchise *Warhammer* avec *Vermintide*, le studio Fatshark opte pour une version science-fiction et brutale avec ce *Warhammer 40.000: Darktide*. On retrouve ici les mécaniques et concepts qui ont tant plu dans *Vermintide* : coopération à quatre joueurs avec des personnages aux capacités définies, nombreuses hordes d'ennemis à annihiler, etc. Cependant, univers oblige, ici, les environnements

seront fermés, et donc les manœuvres pour s'en sortir plus exigeantes en matière de coopération. Quant à la fidélité à l'univers, on a toute confiance : d'avoir choisi comme champ de bataille une ville-ruche close est déjà un bon signe. *Warhammer 40.000: Darktide* sera une exclusivité Xbox Series X et PC à son lancement, avant d'apparaître plus tard, et sans date précise, sur PS5.

SOUTIEN AUX INDÉS

PUBG est un jeu indé et, visiblement, s'en souvient. PUBG Company a ainsi reversé 10 millions de dollars à 1Up Ventures, un fonds de capital-risque, pour épauler la création d'une communauté inclusive de développeurs indépendants, déjà constituée de studios comme Frost Giant, Robin Games, Elodie Games, Tiny Rebel Games, Funomena et quelques autres. Un beau geste.



ÇA ADAPTE ENCORE !

Si les problèmes de management toxique d'Ubisoft continuent de faire la une (plusieurs responsables ont été licenciés), ses franchises continuent d'attirer, et notamment les producteurs de films et séries. Ainsi, *Splinter Cell*, dont on attend toujours un véritable volet, sera adapté en série animée pour Netflix par Derek Kolstad, le scénariste des *John Wick*. 2 saisons de 8 épisodes sont prévues. Toujours chez Netflix, une adaptation en long métrage du premier *Beyond Good & Evil* aussi.

ARTISTIQUE ET LITTÉRAIRE !

Prévu pour une sortie française (et sous-titré en français) le 22 septembre prochain, le dernier Vanillaware (*Dragon's Crown*), *13 Sentinels : Aegis Rim*, a remporté de nombreux prix et été nommé au prix Seiun qui récompense les meilleurs récits de science-fiction, une première pour un jeu vidéo. Pour information, *L'Empire de méchas* de Peter Tieryas a reçu le prix du meilleur roman étranger en 2019. C'est dire si, en plus de son esthétique imparable, la trame narrative de *13 Sentinels* devrait marquer.



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

TOP & FLOP

Réagissez et influencez notre **Top&Flop** !
@jeux_video_mag

AEON VA MOURIR ?

Tout juste révélé le 6 août, durant le dernier State of Play, *Aeon Must Die!*, un beat'em all, est au cœur d'une vive polémique. En effet, les développeurs du jeu auraient tous quitté le studio suite à un crunch intensif, à des retards de paiements de salaire et à des menaces de licenciement. En cause, le directeur du studio Limestone Games qui tenterait d'accaparer la propriété intellectuelle du titre. Des actions en justice sont en cours, ainsi qu'une enquête de la part de l'éditeur Focus...



PARTI TROP TÔT

Yoshinori Ono a annoncé, ce 9 août, qu'il quittait Capcom après avoir été le producteur de *Street Fighter* pendant des années, ainsi que responsable d'autres franchises. Après trente années éreintantes chez Capcom (il a été victime de surmenage en 2012) et des apparitions fracassantes durant les événements e-sportifs – déguisé en Chun-Lee –, il quitte donc l'entreprise après aussi quelques ratés, et notamment ce *Deep Down*, *Dark Souls*-like en multi, abandonné en 2019.

DÉJÀ VU

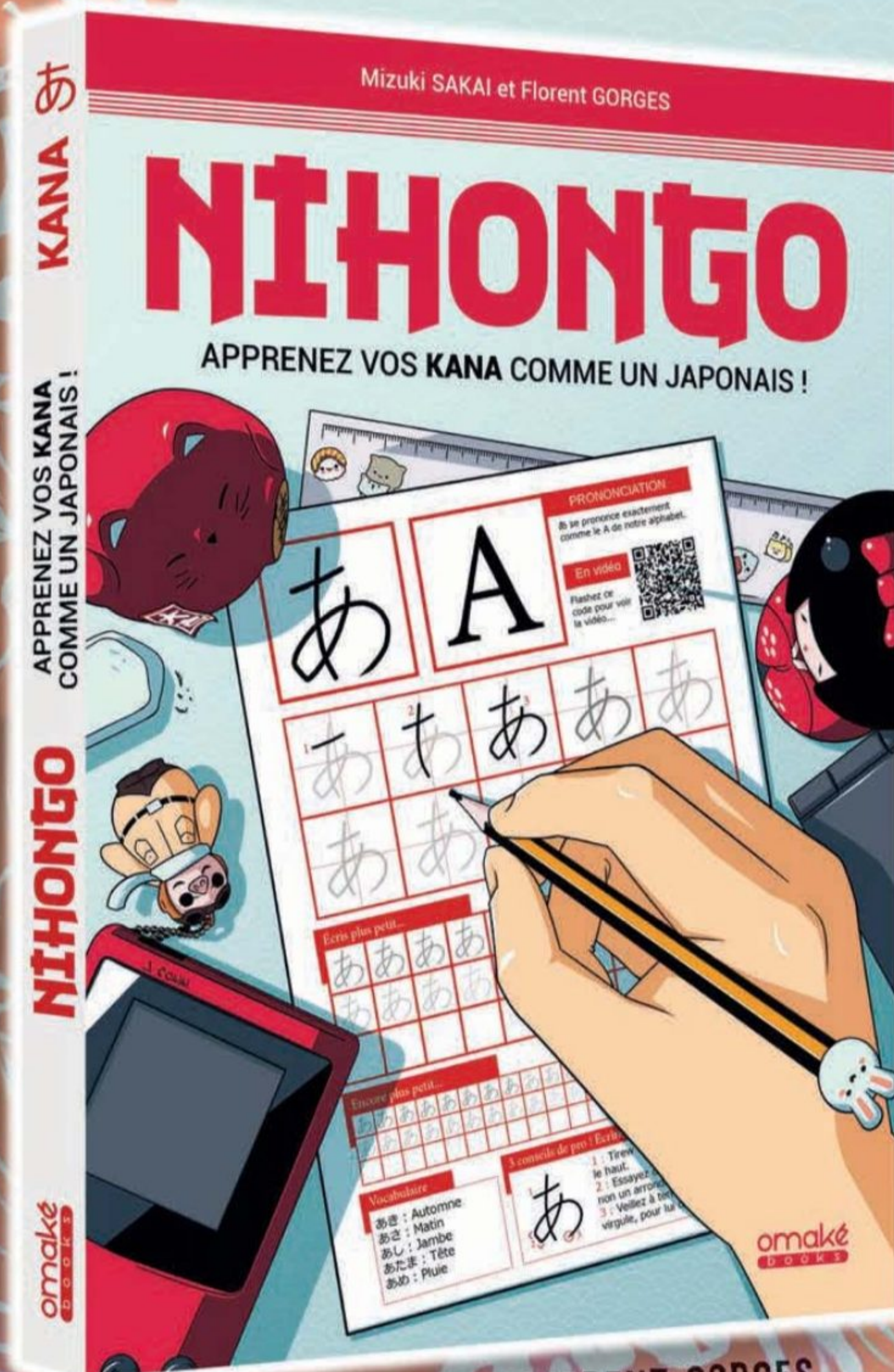
C'est une habitude : un jeu indé sort, devient le titre du moment, est joué par tous les streamers et donc les joueurs, mais ses serveurs – qui n'avaient pas été prévus pour encaisser un tel assaut – crashent, et ledit jeu encensé se fait massacrer sur Steam et Metacritic pour cette seule et unique raison. C'est ce qui est arrivé au très sympathique *Fall Guys* avant, heureusement, qu'une horde de joueurs ne notent positivement le titre pour rétablir la balance et permettre au jeu d'atteindre près de 17 millions de joueurs.



OMAKÉ BOOKS PRÉSENTE

NIHONGO

APPRENEZ VOS KANA COMME UN JAPONAIS !



MIZUKI SAKAI ET FLORENT GORGES



UNE MÉTHODE ULTRA
DIDACTIQUE UTILISANT
DES QR CODES POUR
VISIONNER EN VIDÉO
LES TRACÉS SUR VOTRE
SMARTPHONE !

UNE MÉTHODE SIMPLE ET MODERNE DE 148 PAGES DISPONIBLE
POUR 10 € À PARTIR DU 10 SEPTEMBRE 2020 CHEZ OMAKÉ BOOKS

omaké
books

[HTTP://OMAKEBOOKS.COM](http://omakebooks.com)

CHIFFRES

DU
MOIS

GTA V, ANIMAL
CROSSING ET GHOST
OF TSUSHIMA FONT
LA GROSSE
ACTUALITÉ
DE CE MOIS.



112,3 MILLIONS

C'est le nombre de PS4 vendues depuis la sortie de la machine. Un record, oui, mais les ventes baissent de plus en plus. Heureusement, côté jeux, c'est l'explosion des objectifs, avec 91 millions d'unités vendues entre avril et juin 2020, dont 74 % en numérique, Covid-19 oblige.

705 MILLIONS

C'est, en euros, le chiffre d'affaires de Take Two pour le dernier trimestre. Évidemment, comme pour Sony et d'autres, le confinement a permis à l'éditeur de quasi doubler son bénéfice net : 76 millions d'euros en 2020 contre 39 millions d'euros en 2019.

T2

TAKE-TWO
INTERACTIVE

135 MILLIONS

À coups de (re)sorties, GTA V continue d'exploser tous les records de vente. On a récemment appris qu'il avait dépassé les 135 millions d'unités vendues, dont 5 millions entre avril et juin. Un véritable braquage !



5 MILLIONS

Detroit: Become Human a récemment dépassé les 5 millions d'unités vendues entre sa version PS4 et celle plus récente sur PC. Bref, les jeux consoles qui sortent ensuite sur PC, c'est une tendance qui fonctionne.

61,44 MILLIONS

La Switch se porte bien puisque 61,44 millions de machines ont trouvé acquéreur, dont 5,68 millions sur ce dernier trimestre. Animal Crossing: New Horizons a, lui, atteint les 22,40 millions de jeux vendus, se plaçant deuxième des meilleures ventes sur la console.



2,4 MILLIONS

Ghost of Tsushima aura régné sur cet été, dès son démarrage en plein mois de juillet. En effet, le titre a trouvé 2,4 millions d'acquéreurs en 3 jours, devenant ainsi « la nouvelle licence exclusive PS4 vendue le plus rapidement ».

16 MILLIONS

Monster Hunter a atteint l'objectif qu'il s'était fixé avec son opus World : élargir le nombre de ses joueurs. Ainsi, le jeu s'est, au 30 juin dernier, écoulé à 16 millions d'exemplaires, tandis que son extension approche les 6 millions.



**Final Fantasy, Tetris, Assassin's Creed,
Uncharted, les Sims, Mortal Kombat...**

Découvrez les histoires secrètes de vos jeux
vidéos préférés dans

GAMERS

Un podcast

Europe 1 **studio**



Disponible sur Europe1.fr,
Apple Podcasts ou
vos plateformes
de téléchargement
habituelles.

L'AGENDA

Septembre-octobre

TOKYO GAME SHOW 2020



FILMS SORTIES CINÉMA

Les sorties cinéma étant actuellement sujettes à annulation ou report, difficile de garantir le planning suivant : *Wonder Woman 1984*, le 30 septembre ; *Candyman* (remake d'un long métrage adaptant une nouvelle de Clive Barker), le 21 octobre ; *Snake Eyes* (un spin-off de GI Joe centré sur le ninja Snake Eyes), le 21 octobre ; *Black Widow* (spin-off d'*Avengers*), le 28 octobre ; *Peninsula* (suite de l'excellent *Dernier train pour Busan*), le 28 octobre.

CALENDRIER DES CONFÉRENCES

DU 27 AU 30 AOÛT

Gamescom : pendant quatre jours, des annonces AAA et indés, des premières, des interviews, des démos de gameplay. Plus d'informations sur <https://www.gamescom.global>

SEPTEMBRE

Ubisoft Forward : annonces, nouvelles présentations du catalogue de l'éditeur (*AC Valhalla*, *Watch Dogs Legion*, *Far Cry 6*) et retour probable sur les jeux un peu mis de côté (*BG&E2*).

DU 12 AU 20 SEPTEMBRE

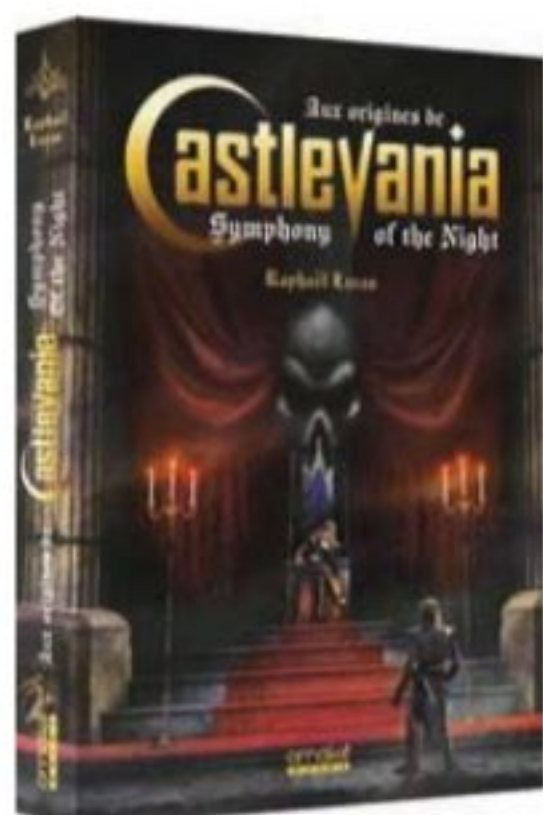
PAX Online : conférences, annonces, concerts et démos viennent remplacer les PAX Australia et West.

DU 23 AU 27 SEPTEMBRE

Tokyo Game Show 2020 Online : Comme pour tous les événements que nous évoquons, conférences, démos et présentations se feront cette année sur Internet.

LVRE 26 SEPTEMBRE AUX ORIGINES DE CASTLEVANIA : SYMPHONY OF THE NIGHT

Omaké Books revient sur la genèse et les inspirations de *Castlevania: Symphony of the Night*, avec moult infos inédites dans cet ouvrage de 250 pages, vendu 19,99 euros. Une version collector, dans un coffret et avec une couverture cartonnée, accompagnée de deux ex-libris d'Orioto, est aussi disponible à 29,99 euros.



LVRE 10 SEPTEMBRE LA SAGA YAKUZA; JEU VIDÉO JAPONAIS AU PRÉSENT

Aujourd'hui, série phare de SEGA, *Yakuza* est décrypté par Victor Moisan (pigiste chez Gamekult, Carbone) : création, histoire et analyses sont au cœur de cet ouvrage très référencé. Le prix : 29,99 euros.



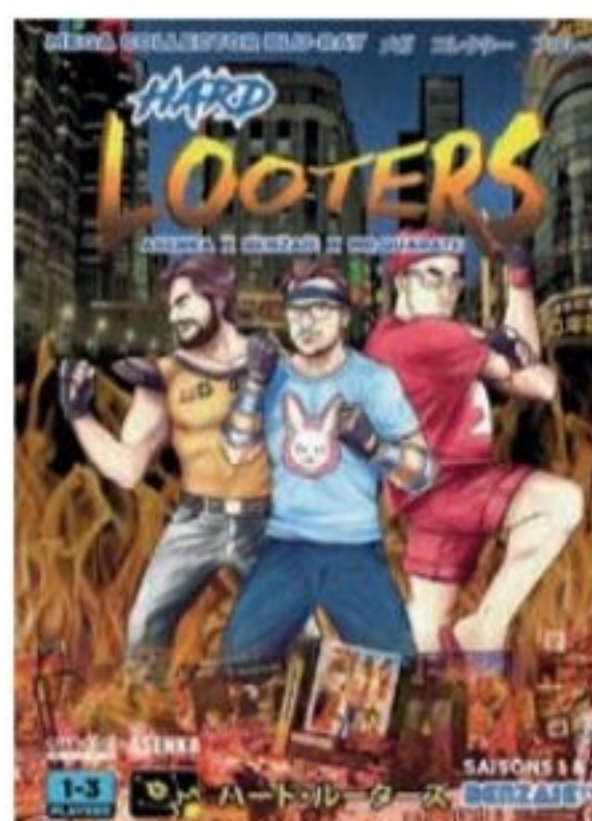
SÉRIE 17 SEPTEMBRE DRAGON'S DOGMA

Après *Castlevania*, et en attendant *Cuphead* et d'autres, c'est au tour de *Dragon's Dogma* d'apparaître sur Netflix sous la forme d'une série animée reprenant grosso modo le scénario de l'œuvre vidéoludique. On attend de voir ça !



BLU-RAY 10 SEPTEMBRE HARD LOOTERS

Quand trois collectionneurs/youtubers fouillent les rayons des boutiques japonaises à la recherche de jeux et consoles rares ou improbables, cela donne *Hard Looters*. En tout, 30 épisodes dont 15 inédits, tournés au Japon pour ce Blu-ray. Le prix : 30 euros



LVRE 17 SEPTEMBRE SEKIRO : SHADOWS DIE TWICE OFFICIAL ARTBOOK

Mana Books poursuit sa politique d'édition d'artbooks avec celui axé sur *Sekiro*, le jeu le plus vendu (et le plus difficile) de



From Software. Crayonnés, modèles et autres essais sur 304 pages au tarif de 29,99 euros.

MANGA 10 SEPTEMBRE CHILDREN

Gore, complètement fou, *Children*, le premier récit de Miu Miura, conte les aventures du jeune Tôru Igarashi, qui, décrochant un job de surveillant dans un orphelinat, se rend compte que les enfants qu'il garde sont des tueurs sanguinaires. Le prix : 7,50 euros (2 tomes)



REKT

LA CHAISE DES GAMERS FAITES PAR DES GAMERS



VOTRE CONFORT EST NOTRE PRIORITÉ !



WWW.REKT.FR

DISPONIBLE CHEZ :



MATERIEL.NET
Informatique & High-Tech



L'ACTUALITÉ DU JEU



PlayStation Now™

C'EST QUOI ? Avec cet abonnement, le joueur peut accéder à un catalogue de plus 700 jeux PS2, PS3 et PS4, sur console ou sur PC. Tous sont jouables en streaming, mais les versions PS4 peuvent désormais être téléchargées (sur console PS4 uniquement) pour améliorer la qualité globale de l'expérience.

PRIX Offre d'essai gratuit de 7 jours, puis 9,99 €/mois ou 59,99 €/an

AJOUTS RÉCENTS



POWER RANGERS : BATTLE FOR THE GRID

Éditeur Lionsgate Games **Genre** Combat
Avec *Battle for the Grid*, de nombreux ados des années 90 ont pu réaliser un vieux fantasme : voir les héros de ce sentai à l'américaine s'affronter dans un jeu de combat. Fondé sur un système d'équipe à la *Marvel Vs Capcom*, le jeu de nWay réunit plusieurs générations de Rangers et propose du cross-play avec la Switch, la Xbox One et le PC.



GREEDFALL

Éditeur Focus Home Interactive **Genre** RPG
Après avoir envoyé les joueurs sur Mars avec *The Technomancer*, le studio Spiders les emmène dans une Europe empreinte de fantaisie, mais aussi menacée par la maladie et la surpopulation. En quête d'un remède miracle, le protagoniste peut, entre autres, combattre ou négocier pour résoudre les problèmes qui se dressent devant lui.



WARHAMMER 40 000 INQUISITOR MARTYR

Éditeur Bigben Interactive **Genre** Action-RPG
L'action prend place dans une zone créée spécialement pour ce volet : le secteur Cagliari. Le joueur y incarne un membre de l'Inquisition, la police secrète qui doit faire régner l'ordre au sein de l'Imperium. Si la vue du dessus et l'aspect RPG rappellent *Diablo*, le jeu s'inspire également des jeux de tir, avec un système de couverture.



HITMAN 2

Éditeur IO Interactive **Genre** Infiltration
Avec son héros reconnaissable au premier coup d'œil et ses mécaniques de jeu poussées, la série est depuis longtemps une référence du jeu d'infiltration. Le reboot de 2016 a d'ailleurs eu droit, deux ans plus tard, à cette suite. Chacun des huit chapitres peut être terminé selon une approche différente, assurant ainsi une véritable replay value.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS



DEAD CELLS

Éditeur Motion Twin **Genre** Action-aventure

Développé et édité par les Bordelais de Motion Twins, *Dead Cells* a été récompensé par de nombreux prix, dont celui de meilleur jeu d'action et de meilleur jeu indépendant durant respectivement les éditions 2018 des Game Awards et des Golden Joystick Awards. Il faut dire que, rien que sur le papier, le jeu a tout pour plaire, s'inspirant de références particulièrement en vogue ces dernières années. Parmi celles-ci, on trouve *Castlevania Symphony of the Night* et *Dark Souls*, auxquels s'ajoutent des éléments de *Rogue-like*, comme les donjons générés aléatoirement et la mort définitive. Malgré sa difficulté punitive, *Dead Cells* a su trouver son public grâce à une maniabilité sans faille et une réalisation en 2D à l'ancienne du meilleur goût.

PAR ABONNEMENT



XBOX GAME PASS

C'EST QUOI ? Le joueur dispose d'un accès illimité à plus de 200 jeux Xbox One, Xbox 360 téléchargeables sur console (et sur PC équipé de Windows 10 pour les titres Xbox Play Anywhere). Les titres exclusifs à la console de Microsoft sont ajoutés automatiquement au catalogue dès leur lancement.

PRIX 9,99 € par mois sur Xbox One/3,99 € par mois sur PC/12,99 € par mois pour consoles et PC + Xbox Live Gold.

AJOUTS RÉCENTS



THE TOURYST

Éd. Shin'en Multimedia **Genre** Action-aventure
Comme son titre l'indique, *The Touryst* envoie le joueur prendre du bon temps dans un cadre de rêve. Mais le séjour n'est pas de tout repos : si l'on peut profiter du soleil, de la plage, des salles d'arcade et des nombreuses activités divertissantes, l'aventure donne aussi l'occasion d'affronter des boss toujours plus impressionnants.



NEON ABYSS

Éd. Team17 **Genre** Action-aventure
Neon Abyss est un cocktail explosif. Sa recette est autant inspirée des run'n'gun, jeux d'action revenus à la mode après avoir brillé dans les années 80-90, que des *Rogue-lite*. On retrouve donc du loot à foison et les niveaux sont générés aléatoirement à chaque partie, sachant que le moindre game over renvoie le joueur au point de départ.



DARKSIDERS GENESIS

Éditeur THQ Nordic **Genre** Action-aventure
Le quatrième volet de la saga *Darksiders* s'éloigne quelque peu de ses prédécesseurs. Alors que ces derniers prennent comme référence des jeux d'action-aventure 3D, *Genesis* s'appuie sur une formule héritée des hack'n'slash, comme en témoigne sa vue en 3D isométrique. Cet épisode introduit Discorde, le dernier Cavalier de l'Apocalypse.



XENO CRISIS

Éditeur Bitmap Bureau **Genre** Action
Xeno Crisis a fait parler de lui car il est paru en 2019 sur Mega Drive, Dreamcast et Neo Geo. Mais ce titre néo-rétro a également droit à une sortie sur les supports du moment, avec en prime un passage par la case Game Pass, ce qui devrait permettre aux curieux d'essayer ce jeu de tir en arène jouable en coopération sans frais supplémentaire.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

YAKUZA KIWAMI 2

Éditeur SEGA **Genre** Action-aventure

Souvent liée aux consoles Sony, la série *Yakuza* s'installe progressivement sur Xbox. Les abonnés au Game Pass ont désormais accès à *Kiwami 2*, le remake du deuxième épisode sorti sur PS2 en 2006. Ce dernier a connu une refonte totale, profitant du Dragon Engine, un moteur entièrement fait maison pour concevoir à l'origine *Yakuza 6*. Les premiers éléments à en bénéficier sont les environnements : les quartiers de Kamurocho et Sotenbori sont plus vivants et riches en détails que jamais, chaque bâtiment pouvant être visité sans aucune transition. Le système de combat y gagne aussi (un peu) en souplesse. Mais, outre les innombrables activités annexes, *Yakuza Kiwami 2* introduit également un chapitre inédit dédié à Goro Majima, l'une des figures les plus populaires du clan Tojo.



L'ACTUALITÉ DU JEU PAR ABONNEMENT



APPLE ARCADE

C'EST QUOI ? Apple se concentre désormais autant sur les services que sur ses produits. Débarrassé du modèle économique si « cher » à l'univers mobile, Arcade brille par la qualité de certains de ses jeux. Des expériences complètes qui n'ont rien à envier aux consoles et PC.

PRIX 4,99 €/mois

AJOUTS RÉCENTS



EXPLOTTENS

Éditeur WeRPlay **Genre** Action

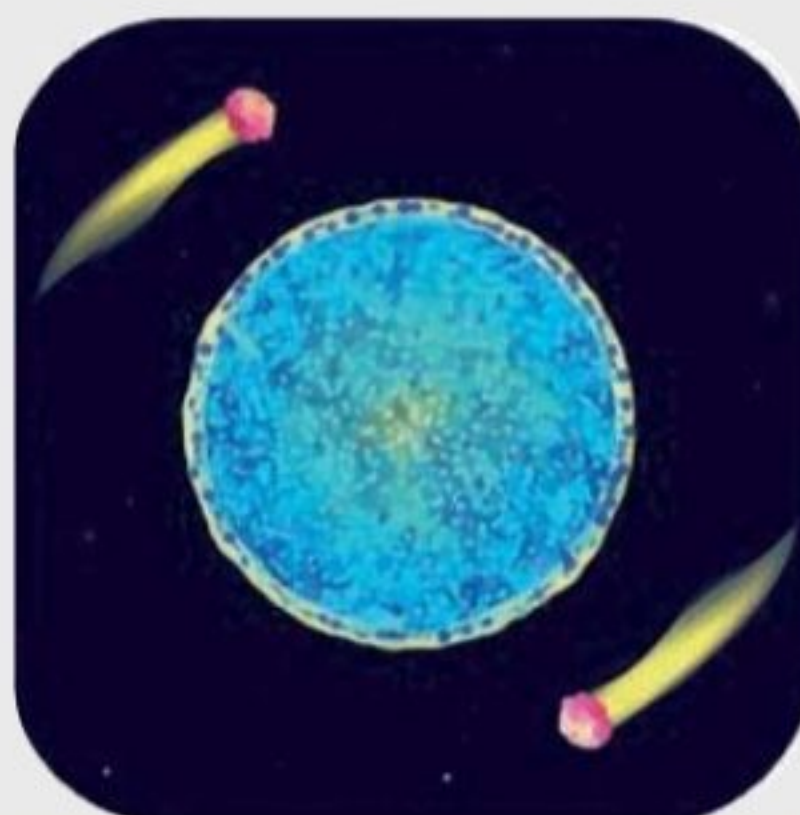
Nous profitons d'une mise à jour pour enfin tester ce twin stick shooter (pouce gauche pour diriger, pouce droit pour tirer). Son héros pelucheux et vaillant veille sur Catmandou où s'est déroulée la bataille de Kittysburg. *Explottens* à l'allure d'un Danmaku, ces jeux où les tirs ennemis constellent l'écran, mais s'avère beaucoup plus accessible. Mignon à souhait, maniable et amusant. On valide !



JENNY LECLUE

Éditeur Mografie **Genre** Aventure

Apple veillant au grain, mais manifestement avec un temps de retard, *Jenny LeClue* bénéficie d'une énorme mise à jour réhaussant largement son intérêt. Cette version 2.0 ajoute le doublage vocal de toute l'aventure, des sous-titres en français et améliore les contrôles tactiles. Il n'y a désormais plus aucune raison de passer à côté de l'ambiance décalée et des touches d'humour de Jenny.



THE LULLABY OF LIFE

Éditeur 1 Simple Game **Genre** Aventure

Dans un monde au départ inerte, vous incarnez une cellule se frayant un chemin vers le miracle de la vie. À jouer de préférence au casque, cette berceuse utilise les sons et des éléments visuels pour constituer des puzzles à résoudre afin de continuer votre évolution dans ce bouillon de culture. Pour cela, vous lancez des interactions avec d'autres cellules rencontrées en chemin. Un beau jeu, très relaxant.



SCRAPPERS

Éd. Q Games **Genre** Action

L'humanité a tenté d'évacuer ses déchets dans l'espace, malheureusement l'opération a mal tourné. Tout est retombé sur Terre. En tant que Scrapper, vous vous occupez de la collecte des déchets ; une tâche devenue lucrative et qui provoque des bagarres de rue. Vous devez donc à la fois remplir la benne et dézinguer les ennemis. C'est aussi absurde que fun à plusieurs (de 1 à 4 joueurs) !

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

GAME OF THRONES : TALE OF CROWS

Éditeur Devolver **Genre** Narratif

Ce n'est autre que le créatif et punk Devolver qui se cache derrière cette nouvelle adaptation de l'univers de *Game of Thrones*. Ceux à qui l'on doit, sur mobile, les excellents *Reigns*, *Downwell*, *Umiro* ou *Gris* propose là encore une belle expérience, bien plus sage qu'à l'accoutumée. Il s'agit d'un jeu narratif comptant la vieille histoire du mur, 8000 ans avant que Jon Snow n'en assure la garde. Vous prenez des décisions influant sur le cours de l'histoire et envoyez des troupes par-delà les remparts. Leurs expéditions se déroulent même lorsque vous n'êtes pas devant le jeu. Ainsi, vous retournez régulièrement prendre des nouvelles de vos corbeaux et donner des directives à vos frères de Châteaunoir. Une sorte de livre dont vous êtes le héros collant parfaitement à l'univers de *GOT*.



C UN JOURNAL

C UNE CHAÎNE

C UNE APPLI

C UN SITE



ON S'Y RETROUVE



L'actu DES DLC ET MISES À JOUR

QUOI DE NEUF DANS VOS JEUX PRÉFÉRÉS ?

DÉJÀ DISPONIBLE

CONTROL

Quoi de neuf ?

- ☑ Dernière extension
- ☑ Améliorations techniques

AWE, la dernière extension de *Control*, disponible depuis le 27 août, donne l'occasion à Jesse d'aller traquer une créature se cachant dans le secteur jusque-là inédit des Enquêtes. Nouveau costume enfilé, nouvelle arme en main (lance-grenades collantes), elle devra aussi utiliser la lumière à son avantage pour débusquer la bête, comme dans *Alan Wake*, l'un des précédents jeux du studio Remedy. D'ailleurs, ce DLC se veut lien narratif entre *Control* et *Alan Wake*, donnant ainsi vie au Remedy Connected Universe. À noter que *Control* a aussi profité de nombreux correctifs et de checkpoints supplémentaires.



The Last of Us Part II

Quoi de neuf ?

- ☑ Mode réaliste et mort permanente
- ☑ Filtres

Disponible depuis le 13 août, la mise à jour 1.04 a introduit un mode réaliste accompagné d'un paramètre « mort permanente », qui oblige le joueur à terminer le jeu avec une unique vie dans ce mode de difficulté extrême. A contrario, ce patch permet de profiter de modificateurs de jeu pour crafter à l'infini, ralentir le temps, tuer en un seul coup, etc. Bref, de quoi terminer le jeu sans trop se fatiguer ou sans exploser sa... PSP !



Frostpunk

Quoi de neuf ?

- ☑ Dernière extension

Intégré au pass ou vendu à l'unité pour 13 euros, *On The Edge*, le dernier contenu téléchargeable pour *Frostpunk* propose de jouer un chapitre supplémentaire de l'existence de nos survivants. Nouvelle carte, nouveaux défis, structures originales, ce DLC devrait mettre à mal les routines de la plupart des joueurs.



Hyper Scape

Quoi de neuf ?

- ☑ Saison 1

Avec la sortie de sa saison 1, *Hyper Scape*, le battle royale d'Ubisoft testé le mois dernier dans nos pages, vient aussi son premier Battle Pass, avec cent paliers d'objets cosmétiques à débloquer. Par ailleurs, le jeu propose une nouvelle arme et un hack. L'équipe compte proposer dix armes et hacks supplémentaires durant cette première saison et des modes à durée limitée. Le *Crowncast* est désormais intégré ; à voir si cela influera réellement sur la partie.



Rainbow Six

Quoi de neuf ?

☑ Fisher à la rescousse

Sam Fisher, c'est un peu le couteau suisse des franchises Tom Clancy. Si sa série est pour le moment froide comme un cadavre, l'homme aux cuisses d'acier – il en faut pour progresser agenouillé ! - n'en finit pas de s'inviter dans d'autres jeux. Après *Ghost Recon*, le voilà devenu agent pour *Rainbow Six Siege*. Ici, il pourra utiliser certaines caméras spéciales pour traquer ses adversaires.

À VENIR



Doom Eternal

Quoi de prévu ?

☑ Nouvelle campagne

Découpée en plusieurs parties, la nouvelle campagne The Ancient Gods viendra offrir de nouveaux lieux à arpenter, de nouveaux démons à tracter pour le DOOM Slayer et, qui sait, peut-être de nouvelles armes aussi. Dans tous les cas, il faut s'attendre, comme pour le jeu de base, à un mélange entre séquences de tir en arènes, obligeant de passer d'une arme à l'autre, et scènes de plateforme exigeant un peu de doigté.



Minecraft Dungeons

Quoi de prévu ?

☑ Mise à jour ☑ Nouvelle carte

Creeping Winter (6 euros), l'extension prévue pour le 8 septembre, permettra d'aller massacrer du troll et de l'orc dans un nouvel environnement glacial. Le jeu profitera à la même date d'une mise à jour permettant au forgeron d'améliorer les armes du joueur, à ce dernier d'augmenter le niveau d'expérience des vendeurs pour qu'ils proposent plus de marchandises. Des défis quotidiens et de nouveaux marchands seront aussi du voyage pour un peu plus de challenges.



Grounded

Quoi de prévu ?

☑ Contenu mensuel

Fort d'un excellent démarrage et de retours très positifs des joueurs et de la presse, *Grounded* ne compte pas laisser les joueurs se tourner les pouces. Ainsi, le représentant du studio Obsidian a annoncé que le titre recevrait une mise à jour tous les mois, avec de nouvelles créatures, de nouveaux niveaux et objets, de nouvelles structures. De quoi ne jamais s'ennuyer. Et le programme commence dès ce 27 juillet !



Sekiro: Shadows Die Twice

Quoi de prévu ?

☑ Mode original

Avec ses 5 millions de copies écoulées, *Sekiro* constitue actuellement le plus gros succès de From Software. Le 29 octobre prochain, il aura droit à une mise à jour permettant de s'essayer au Gauntlet of Strength, une épreuve au cours de laquelle le joueur affronte tous les boss du jeu à la suite. Elle sera accompagnée de nouveaux costumes à débloquer, ainsi que d'un outil pour enregistrer et diffuser ses meilleures attaques.



Mortal Kombat 11

Quoi de prévu ?

☑ Prochaines saisons

Si l'actuelle saison (déjà la treizième !) de *Kombat League* pour *Mortal Kombat 11* met en vedette Geras, Kitana, Sub-Zero et Shao Kahn avec des skins aux couleurs de Rain, l'un des ninjas les plus connus de la série. Les saisons suivantes proposeront des costumes plus typés et effrayants encore pour Skarlet, Kabal ou Baraka. Des tenues qu'on a très envie d'enfiler sur le champ de bataille.



The Outer Worlds

Quoi de prévu ?

☑ Contenu narratif

Dès le 9 septembre prochain, il sera possible de se lancer dans *Perils of Gorgon*, le premier des deux DLC narratifs prévus pour le très sympathique et recommandable *The Outer Worlds*. Se déroulant sur le satellite Gorgon, ce contenu téléchargeable jouera la carte du polar, du roman noir. Cette excursion spatiale sera disponible à 15 euros ou à 25 euros dans le pack contenant aussi le second contenu téléchargeable.

ON REVIENT
SUR YOUTUBE !

Jeux Vidéo

MAGAZINE . com

REJOIGNEZ-NOUS !



YouTube

jeux vidéo magazine



DATE DE SORTIE pour TLOU
Part II ? Un brevet pour la...



PS5 : déclarations
FRACASSANTES d'un ancie...



2 NOUVELLES XBOX ? - On
fait le point !



GTA 6 : que se passe-t-il ?
(Nouvelles infos + Analyse)



PS4 : nouvelles fonctions
MÉCONNUES + un gros FAK...



Après l'E3, la GAMESCOM
2020 ANNULÉE !



PS5/Xbox Series X : Grosse
CLAQUE graphique sur Next...



Votre Matinale 100%
GAMING ! - JVMorning #5...



SPIDER-MAN 2 (PS5) : TOUT
SAVOIR sur les DERNIÈRES...

• • • • •
• • • • •
• • • • •
TOUTE L'ACTUALITÉ DU • • •
JEU VIDÉO NON STOP

JVM  RNING

FOCUS

L'ACTU



L'ANCIEN

LE PETIT NOUVEAU



MAJ
LA MISE À JOUR

AVP
L'AVANT-PREMIERE

LE LABO

RETROUVEZ
NONO ET MOMO TOUS
LES JOURS !



Carole Quintaine

L'actu YouTube

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

Les vidéos recommandées ce mois-ci



DRDISRESPECT VS PEWDIEPIE

Vous êtes au bon endroit pour délirer ! En prime, le sujet est le jeu le plus en vogue ces dernières semaines ! Nous voulons bien sûr parler de *Fall Guys* ! Et qui mieux pour se faire une belle partie que DrDisrespect et PewDiePie ? Une vidéo qui apporte un vrai vent de fraîcheur sur YouTube, qui fait rire et qui donne envie de jouer à ce titre.

MOTS-CLÉS

DrDisrespect, Fall Guys



NE PRENEZ PAS CE TRAIN !

Vous connaissez Seroths, le roi des jeux d'horreur sur YouTube... sa dernière vidéo ne déroge pas à sa règle de base : faire peur. Ici, découvrez *Train 113*, une expérience horrifique psychologique décrite par Seroths comme un jeu qui raconte « l'histoire d'un homme qui a peur des femmes dans les trains ». Et c'est à peu de choses près ça.

MOTS-CLÉS

Seroths, Train 113



UN MARS ET ÇA REPART !

Vous êtes passionné d'astronomie et vous cherchez une chaîne qui évoque ce sujet fascinant ? La chaîne d'AstronoGeek, dont nous vous avons déjà parlé, vous propose une vidéo de 25 minutes de pur bonheur : le créateur y aborde la mort de la planète Mars, vaste sujet, d'autant que la conquête de la planète est un vrai thème d'actualité !

MOTS-CLÉS

AstronoGeek, Mars



UN VRAI TRIP

Découvrez un épisode hors-série *Collector's Quest* du copain Florent Gorges qui vous fait découvrir les collectionneurs les plus impressionnants du Japon ! Ici, Hijiya et Florent arpentent la campagne nippone pour visiter des lieux uniques avec un zoom très intéressant sur... les distributeurs automatiques !

MOTS-CLÉS

Playhistoire, Hijiya



JE JOUE AU DOCTEUR

Dans cette nouvelle vidéo, Cyril vous entraîne dans *Surgeon Simulator 2*, un jeu très étrange basé sur la physique et qui est en réalité un simulateur de chirurgien... Inutile de vous dire que Cyril s'en donne à cœur joie et toujours avec beaucoup d'humour ! D'ailleurs, comme il le souligne lui-même, ça a vite dérapé...

MOTS-CLÉS

Cyril, docteur



PS5 : AVANT DE L'ACHETER, FAITES CECI SUR VOTRE PS4 !

Ah, Le Labo ! Quelle belle invention, vous ne trouvez pas ? On y apprend plein de trucs utiles ! Ici, le boss file un très bon conseil à suivre avant d'acheter une PS5. En effet, découvrez comment transférer vos jeux PS4 sur un disque externe en prévision d'y jouer sur votre prochaine machine.

MOTS-CLÉS

Le Labo, Jeux Vidéo Magazine, PS5

3 QUESTIONS À... RILES



Riles est un youtubeur qui a de nombreuses qualités. Attentif aux autres, passionné, il est spécialiste de football, mais aussi de manga et offre même des conseils de développement personnel sur sa chaîne secondaire, Les Pensées de Riles. Bref, il a plein de cordes à son arc et on l'adore !

Comment es-tu devenu youtubeur ?

Ma première volonté a toujours été de partager mes passions, mes opinions, etc. C'est ce que j'ai fait tout au long de l'évolution d'Internet, sur les blogs, les réseaux sociaux ; je suis d'ailleurs toujours sur des réseaux du passé. Le format vidéo, pour moi, a été ce qui se rapprochait le mieux du véritable partage. C'est comme parler avec le monde entier sans jamais savoir la limite de la portée. J'ai toujours senti qu'il y avait beaucoup de choses en moi que je voulais et que je pouvais partager, que ce soit dans un univers lié à mes passions (manga, football) ou encore par rapport à mes opinions et ma vision des choses.

As-tu un conseil à donner à quelqu'un qui souhaite se lancer sur YouTube ?

Pour être honnête, ce qui m'inquiète le plus aujourd'hui, c'est qu'il y a de moins en moins d'individualités, de youtubeurs possédant leur propre univers. Tout le monde copie tout le monde, sans jamais imposer une personnalité. Beaucoup ne cherchent qu'une recette pour « réussir ». Ils se disent « telle personne réussit comme ça, je réussirai donc comme lui, avec un contenu et une façon de faire identiques ». Je me demande parfois si leur envie est réellement de partager ou simplement de recevoir. Donc, mon conseil, si je peux me permettre, serait d'avoir la sincère volonté de partager son univers et surtout de garder sa personnalité sans jamais vouloir copier pour copier. Au moins, si vous percez en étant vous-même, vous serez toujours épanoui. Par ailleurs, n'oubliez jamais que vous avez la responsabilité de ce que vous exposez de vous au monde sur Internet, ce qui est sur Internet restera sur Internet à vie.

Si tu devais conseiller une chaîne YouTube et une seule ?

Je ne pourrai jamais conseiller une seule chaîne car, pour donner un conseil, je dois connaître la personne et ses centres d'intérêt. Par exemple, pour un passionné de mangas, je dirais LeChefotaku, Gaki Parody, Dbtimes. Pour un amateur de football, je conseillerais un mec comme Wiloo, et pour les jeux vidéo, sans aucune hésitation, le duo CaroJu. Mais, au final, Internet est tellement vaste et les personnalités aussi, ce qui convient à l'un ne conviendra pas forcément à un autre...



Les vidéos de Riles

S'abonner



#JVMLIVE
ON VOUS
DONNE RDV



À l'heure où vous lirez ces lignes, la conférence d'ouverture de la Gamescom, le célèbre salon allemand, sera déjà passée, mais comptez sur nous pour vous faire un grand résumé en vidéo des principales annonces à retenir. Ça doit déjà être en ligne, là !



Septembre –
test de Marvel's Avengers

Vous voulez savoir ce que l'on a pensé de l'adaptation des *Avengers* signée Square Enix ? Momo vous livrera ses impressions dans un test vidéo ultra-complet, comme toujours ! Enclenchez bien les notifications pour être sûr de ne pas louper cette vidéo !



23 septembre –
Tokyo Game Show

Cette année, le TGS se déroulera, lui aussi, en ligne, et on risque d'y voir de belles choses, à quelques semaines de la sortie des nouvelles consoles ! On vous fera bien entendu plein de vidéos sur cet événement, en fonction des titres présentés et des annonces.

POUR NE MANQUER AUCUNE
VIDÉO, ABONNEZ-VOUS
À NOTRE CHÂNE !

[WWW.YOUTUBE.COM/USER/
JEUVIDEOAMAGAZINE](http://WWW.YOUTUBE.COM/USER/JEUVIDEOAMAGAZINE)



JEUX DE LA RENTRÉE

**EN ATTENDANT LE LANCEMENT DES CONSOLES NEXT-GEN,
PAS MAL DE JEUX VONT NOUS OCCUPER À LA RENTRÉE 2020.
SUPER-HÉROS, MAFIEUX, PILOTES DE COURSE, REBELLES,
FOOTBALLEURS, IL Y EN A POUR TOUS LES GOÛTS !**



SOMMAIRE

MARVEL'S AVENGERS 48

CRASH BANDICOOT 4 : IT'S ABOUT TIME 52

PROJECT CARS 3 54

WATCH DOGS LEGION 56

STAR WARS : SQUADRONS 57

MAFIA : DEFINITIVE EDITION 58

WASTELAND 3 59

WRC 9 59

FIFA 21 60

EFOOTBALL PES 2021 SEASON UPDATE 62

NBA 2K21 63

GENRE ACTION-RPG
ÉDITEUR SQUARE ENIX
JOUEURS 1 (4 EN LIGNE)
SUR PS4, XBOX ONE
SORTIE 4 SEPTEMBRE 2020





MARVEL'S AVENGERS

LONGTEMPS MOQUÉ POUR L'ESTHÉTIQUE DE SON CASTING DE SUPER-HÉROS, MARVEL'S AVENGERS S'EST ENFIN, ET LONGUEMENT, LAISSÉ APPROCHER.

Le jeu coopératif avec une dose de loot et de RPG, les super-héros de Marvel connaissent bien. Les *Ultimate Alliance*, avec leur casting très élargi de combattants, ont démontré qu'il était possible de proposer du *Diablo*-like dans cet univers très balisé. Aussi, pour qui a lancé les titres édités par Activision, le jeu service *Marvel's Avengers* a tout de suite des airs de déjà vu, de déjà joué, avec cependant une différence de taille : le placement de la caméra. Oubliée la vue du dessus, le titre développé par Crystal Dynamics (*Tomb Raider*) s'acoquine avec la caméra à la troisième personne usuelle du

studio, tout en se permettant de belles démonstrations de pouvoir.

À GRANDS POUVOIRS...

Passé une introduction déjà montrée et malheureusement toujours aussi ratée, le titre permet de contrôler d'abord un Hulk destructeur, capable de s'accrocher à certaines parois, puis, plus intéressante, une Miss Marvel aux bras et jambes extensibles qui lui servent autant à frapper (à distance ou sur une zone en contact) qu'à se mouvoir dans les structures les plus complexes. Elle triple d'ailleurs de taille pendant une bonne trentaine de secondes si le besoin s'en fait sentir. Plus tard, on a pu essayer un Iron Man qui, malgré quelques bonnes idées, nous a fait regretter les Javelins d'*Anthem*, ainsi qu'une Black Widow, plus classique dans sa palette d'actions et de mouvements, tout en reprenant ceux des longs métrages. Comme dans *Destiny*, ce n'est pas tant l'expérience qui importe ici – même si »

Si les premières heures nous ont intéressés et les animations nous ont enthousiasmés, le multicoopératif a fini par nous lasser.

■ Adversaires principaux croisés dans cette preview : des robots, des robots, et parfois quelques soldats en tenue ignifugée.





JOUABLE EN SOLO ?

Contrairement à d'autres jeux service, *Marvel's Avengers* permet de jouer seul, accompagné de trois IA contrôlées par la console. Et vos compagnons s'en sortent plutôt bien : efficaces, ils nettoient les couloirs et aires de combat, utilisent correctement leurs pouvoirs. Cependant, lors des prises de points de contrôle, il ne faut pas compter sur eux, et ce sera à vous de sauter d'une position à l'autre... Reste que l'effort est à saluer !

» elle permet de gagner des points de compétences pour débloquent des coups ou améliorer ceux déjà en notre possession – que la puissance qui, elle, est liée au matériel déniché et porté. Avant de lancer chaque mission, on connaît la rareté de l'équipement (Rare, Légendaire, Épique) que l'on va décrocher en fin de parcours ou celui qu'il est préférable de porter (résistance au froid par exemple). Cependant, les pièces équipées ne modifient en rien l'apparence. Seule une monnaie virtuelle permet d'acheter de nouveaux atours, prédéfinis, renvoyant à des costumes issus des comics. Car on ne touche pas impunément aux héros de Marvel, détenu par Disney.

LASSITUDE

Disons-le, si les premières heures, très narratives avec ce scénario impliquant

les tératogènes des Inhumains, nous ont intéressés, et que les animations nous ont réellement enthousiasmés, le passage au multicoopératif, avec ses multiples quartiers généraux et usines à envahir paraissant une copie plus ou moins écourtée ou allongée de la précédente. On espère que le jeu final sera plus varié en zones de jeu. Seuls temps forts de cette prise en main, une mission plus scriptée, plus narrative, avec un groupe d'adversaires de haut niveau, et un boss final mécanique, gigantesque que l'on n'a pourtant eu aucun mal à massacrer dès la première tentative, alors que notre équipe était entre 6 et 10 niveaux de puissance en dessous du minimum demandé. Bref, on sort des longues sessions de *Marvel's Avengers* à la fois excité, mais aussi passablement

HULK

Capable d'arracher des blocs de béton du sol et de les lancer au loin, Hulk s'avère un formidable Tank capable d'encaisser beaucoup de dégâts ou de dégager de fortes ondes de dégâts.

■ Les ennemis classiques des héros, comme Abomination, feront leur apparition durant les événements-clés de la narration.





IRON MAN

Il contrôle certes les airs pour déloger les tireurs embusqués en hauteur, mais il est aussi très intéressant au sol, parant, usant de ses lasers ou appelant son Hulkbuster.

MISS MARVEL

Élastique, elle peut frapper à courte et moyenne distance, sur plusieurs ennemis en même temps, s'accrocher à des éléments du décor ou sauter de longues distances.



déçu. Certes, il y a là de quoi imaginer le meilleur avec ces personnages cultes finalement assez respectueux et réussis. Cependant, dès qu'on commence à enchaîner les missions, les boss et empoignades, une sensation de redite, d'absence de renouvellement se fait rapidement sentir. Et ce d'autant plus que le jeu ne marque à aucun moment par ses choix esthétiques, chaque adversaire ressemblant peu ou prou aux précédents. Cette sensation, on ne l'avait pas ressentie aussi vite, aussi fortement avec *Destiny*, *Warframe* ou même *Anthem*, des jeux service équivalents. Par ailleurs, techniquement, on ne peut pas dire que nous avons été emballés :

certaines cartes de bonne taille se révèlent finalement vides de chez vides, et on a eu droit à des ralentissements conséquents lorsque de nombreux combattants et effets jaillissaient à l'écran en même temps. De plus, l'intégration d'objectifs dignes des FPS (capture de point comme dans un *Battlefield*) témoigne d'un manque général d'originalité. Évidemment, on attend d'en voir un peu plus en ce qui concerne son contenu, les compétences (seul un arbre était disponible sur trois) et les personnages (Spider-Man en exclusivité PS4-PS5, Œil de Faucon, Ant-Man), mais cette prise en main nous a, pour le moment, laissé une impression très mitigée. ■



PREMIER VERDICT

On sent que *Marvel's Avengers* a été choyé par son équipe : chaque personnage dispose d'un éventail large et globalement original d'actions et d'attaques. Mais une fois les affrontements lancés, on a eu la sensation d'un jeu très brouillon. Seul le temps dira si cette adaptation vaut le coup.



GENRE Action-plateforme
ÉDITEUR Activision
JOUEUR 1
SUR PS4, Xbox One
SORTIE 2 octobre 2020

CRASH BANDICOOT 4 IT'S ABOUT TIME!

POUR CETTE SUITE DIRECTE DE *CRASH BANDICOOT 3 : WARPED* SORTI EN 1998, L'EX-ICÔNE DE LA PSONE NE S'EST PAS DÉPLACÉE SEULE.

Tout le monde aime *Crash Bandicoot* ! Activision a pu en être convaincu en découvrant les chiffres de vente très positifs des remakes de la première trilogie. D'où ce nouvel épisode qui se veut à la fois suite respectueuse des conventions de la série, mais aussi renouveau de celle-ci avec un éventail élargi d'actions, ainsi qu'un casting plus riche de personnages à contrôler.

CASTING DE LUXE

Si l'indéboulonnable Crash est évidemment de la partie, l'aventure peut aussi être jouée avec Coco, sa sœur, tous deux pouvant revêtir de nombreux déguisements à gagner lors de défis spécifiques dans le jeu. Mieux, Neo Cortex sera contrôlable lors de certaines séquences de l'aventure, transformant ses adversaires en plateformes. Dingodile, autre méchant de la franchise, est aussi de la partie. Ce dernier, équipé d'une arme-aspirateur,

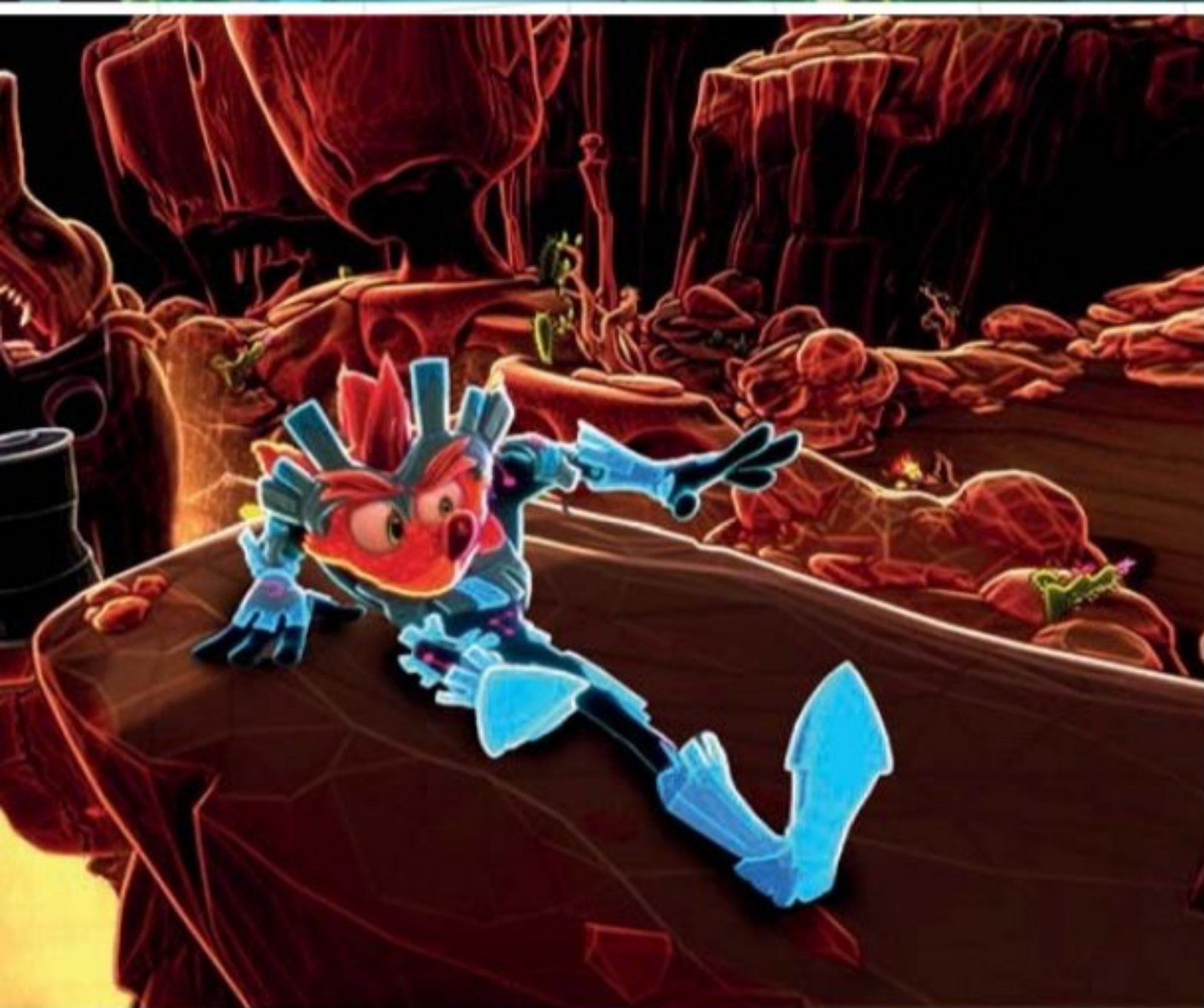
Un des masques quantiques inverse la gravité : Crash se retrouve pieds au plafond.





Le pistolet de Neo Cortex lui permet de créer des plateformes pour progresser.

Chaque niveau sera proposé avec un filtre différent, optionnel, pour varier les plaisirs.



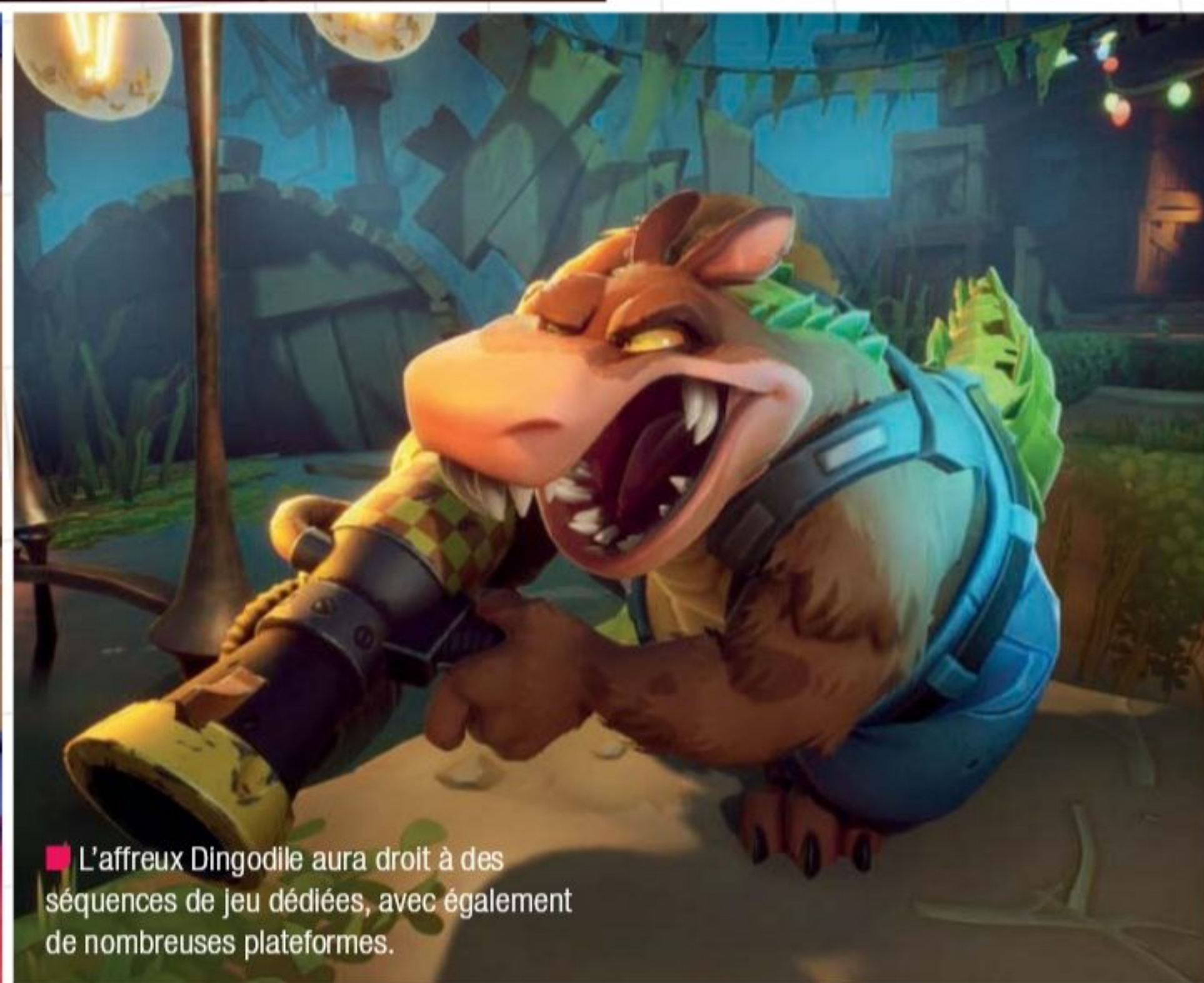
a la possibilité d'aspirer les boîtes (et les pommes qu'elles contiennent) à distance, d'attirer des tonneaux à lui pour les projeter sur des adversaires (ou éléments du décor) ou de se propulser dans les airs. Crash et Coco bénéficieront aussi de nouveaux mouvements supplémentaires, allant du wall-run à l'utilisation de cordes pour progresser. Grâce à quatre masques quantiques à dénicher durant la progression, ils pourront aussi inverser la gravité et marcher au plafond la tête en

Crash et Coco bénéficieront de nouveaux mouvements, allant du wall-run à l'utilisation de cordes.

bas, faire apparaître des plateformes en passant tour à tour entre deux dimensions ou ralentir le temps et ainsi approcher certaines plateformes de manière plus sereine. Concernant le quatrième masque, le studio reste pour le moment silencieux.

PLUS DE MONDES

Au programme des niveaux, beaucoup, beaucoup de variété : plages, complexes sous-marins, îles des pirates, villes futuristes, etc. Si la caméra s'amuse toujours à passer d'une vue de côté quasi 2D à un plan à l'épaule ou face au marsupial pour dynamiser la mise en scène, de nombreux « filtres » permettront de rejouer à chacun des niveaux avec un nouveau style visuel modifiant parfois drastiquement l'expérience et l'ambiance : façon film rétro avec couleurs passées ; avec un effet *Okami*, le monde se colorant à chaque action du joueur, etc. De quoi pousser le joueur à refaire chaque niveau pour voir à quelle sauce ce dernier a été accommodé, et ainsi glaner quelques bonus supplémentaires. Une idée plutôt maligne tant la complétion des Crash – comprendre « collecter toutes les pommes de chaque niveau » – demande de s'y reprendre à nombreuses fois, et le level design est volontairement fourbe. On a hâte! ■



L'affreux Dingodile aura droit à des séquences de jeu dédiées, avec également de nombreuses plateformes.



PREMIER VERDICT

Esthétiquement très coloré, sans doute toujours aussi exigeant en matière de plateforme, ce *Crash 4* cherche avant tout à reproduire l'excitation et la richesse des précédents volets. Et la mission semble d'ores et déjà réussie pour le studio Toys for Bob.





GENRE Course
ÉDITEUR Codemasters
JOUEUR 1 (16 online consoles, 32 online PC)
SUR PS4, Xbox One, PC
SORTIE 28 août 2020

PROJECT CARS 3

ANNONCÉ DE MANIÈRE UN PEU SURPRENANTE SUR CETTE GÉNÉRATION DE CONSOLES, *PROJECT CARS 3* TENTE UN VIRAGE À 180° EN S'ORIENTANT VERS L'ARCADE. UN PARI TRÈS RISQUÉ.

Avec l'annonce d'un troisième volet orienté arcade, il est clair que Slightly Mad Studios, maintenant sous l'égide de Codemasters, a quelque peu surpris son monde. Les informations communiquées en amont n'étaient d'ailleurs pas des plus réjouissantes avec des arrêts aux stands et une gestion d'usure des pneus aux abonnés absents qui ont fait grincer des dents les fans de la première heure. Et pour tout avouer, on faisait un peu partie de ce groupe. Mais après plusieurs heures en sa compagnie, on doit bien avouer que l'on sort de la voiture avec d'assez bonnes impressions. Alors oui, il faut véritablement se dire que l'on n'est plus devant le même état d'esprit que dans les deux précédents épisodes. On se retrouve ici dans un mélange de *Project Gotham Racing*, *Drive Club* et *Forza Horizon* en ce qui concerne la physique du véhicule. S'il faut toujours freiner pour

mieux engager un virage, *Project CARS 3* laisse une grosse marge de manœuvre pour ne pas pénaliser ceux qui n'atteignent pas au centimètre près le point de corde. Mieux, il est possible de facilement jouer du survirage pour passer une courbe sans trop perdre de temps et dépasser facilement un concurrent sur l'extérieur. Un parti pris qui fonctionne à merveille avec cette conduite souple, assez facile d'accès tout en procurant d'excellentes sensations à la manette et au volant.

À BOUT DE SOUFFLE

Les tracés ne sont pas en reste. On perd en quantité, mais on gagne en qualité avec des tracés qui font plaisir à voir comme celui d'Interlagos, un tracé urbain fictif à Shanghai ou bien des spéciales à travers la cambrousse. Les modes s'avèrent assez classiques avec quelques petites subtilités, à l'instar de ce mode multijoueur qui propose, tel un iRacing, des créneaux horaires toutes les 20 minutes avec un circuit et une catégorie précise de



⬇ Les conditions climatiques sont toujours de la partie avec des situations qui peuvent changer d'un tour à l'autre.





Une conduite souple, assez facile à prendre en main, tout en procurant d'excellentes sensations à la manette et au volant et des tracés qui font plaisir à voir

véhicules. Ou encore le mode Rivaux qui s'avère être un contre-la-montre un peu mieux mis en forme. Quant aux points négatifs, c'est sur le plan technique que *Project CARS 3* déçoit quelque peu. On sent que le Madness Engine, le moteur maison utilisé depuis dix ans maintenant, est en train de tirer sa révérence. Les tracés manquent

de détails et de finesse, du clipping est visible et les voitures changent de modèle 3D (du high polygon vers du low) de manière bien trop visible passée une certaine distance. Sans omettre quelques bugs sonores lorsque l'on se met en vue cockpit. Des détails que l'on espère gommés à la sortie du titre. ■



PREMIER VERDICT

Il reste quelques détails à peaufiner, mais dans l'ensemble ce *Project CARS 3* semble bien tenir la route avec un changement d'orientation assumé et plutôt réussi. On verra très vite s'il arrive à tenir sur la longueur puisque sa date de sortie n'est plus qu'à quelques encablures.



WATCH DOGS LEGION

UNE ANGLETERRE BOUILLONNANTE, PRÊTE À EXPLOSER, DES HÉROS CRÉÉS PROCÉDURALEMENT, UN UNIVERS À LA V POUR VENDETTA... *LEGION* VA-T-IL TRANSFORMER RADICALEMENT WATCH DOGS?

Comment renouveler une franchise ? Comment lui donner un nouveau souffle, la relancer ? C'est sans doute la question qui a traversé l'esprit de Clint Hocking et de son équipe en amorçant le développement de ce *Legion*. Leur solution ? Davantage de systèmes interconnectés, de personnages... En fait, une légion procédurale de héros à contrôler. Dévoiant les outils de création des habitants d'Ubisoft, les développeurs de *Legion* permettent d'enrôler – souvent après avoir rempli un ou plusieurs objectifs – puis de diriger n'importe quel passant croisé dans la rue, chacun disposant de ses points faibles et points forts, de ses habitudes, de ses amitiés et inimitiés, de ses routines... Oui, *Legion* est un jeu à systèmes, mais inscrit dans le moule *Watch Dogs*.

MÊME FORMULE

Passé l'effet de surprise du choix de son «terroriste» avec ses compétences et sa classe propres, *Watch Dogs Legion* est surtout un *Watch*

GENRE

Action-aventure

ÉDITEUR

Ubisoft

JOUEUR 1

SUR PS4, Xbox

One, PC

SORTIE

29 octobre 2020



Dogs : piratage informatique, infiltration dans les bases adverses (parfois en incarnant un membre de leurs forces), conduite auto et moto, utilisation des transports locaux, etc. Pour qui a déjà arpenté un monde ouvert urbain, et qui plus est un *Watch Dogs*, la recette ne change finalement que peu, que dans ce choix d'avatar, que dans cette constitution d'une équipe dont on contrôlera au choix l'agent le plus apte pour chaque mission ou approche.

Par ailleurs, on regrettera qu'Ubisoft ait visiblement abandonné la *Permadeath* (mort permanente) qui aurait ajouté un véritable plus : une tension constante qui aurait obligé le joueur à se tenir constamment sur ses gardes, à surveiller ses arrières, bref, à ressentir ce que cela signifie d'être résistant dans un monde fascisant. Là, on risque de se retrouver devant un jeu où on enchaînera les personnages résistants, sans visiblement s'y attacher. ■



PREMIER VERDICT

Si ses systèmes et son univers intriguent, on attend de vérifier si cet intérêt ne risque pas de s'essouffler après quelques heures. C'est la malédiction des jeux principalement systémiques... Cependant, ses mécaniques éprouvées par les deux précédents volets constituent une base solide.





GENRE Dogfight
ÉDITEUR EA
JOUEURS 1 (10 en ligne)
SUR PS4, Xbox One
SORTIE 2 octobre 2020

MOTIVE LUCASFILM

STAR WARS : SQUADRONS

AVEC *STAR WARS : SQUADRONS*, EA RENOUE AVEC L'UNE DES FORCES DE L'UNIVERS
STAR WARS: SES COMBATS SPATIAUX À GRAND SPECTACLE.

Demandez aux plus anciens fans de *Star Wars*, questionnez-les sur leurs jeux préférés adaptant la licence, et ils vous répondront sans aucun doute *Star Wars: X-Wing* ou *Tie-Fighter* ou encore *X-Wing Alliance*, ces titres, qui mettant en scène des affrontements spatiaux et dantesques entre forces de l'Empire et de la Rébellion, ont bien plus passionné dans les années 90 que n'importe quel autre jeu inspiré de la franchise. Ils ont évidemment servi de pilier au développement de *Star Wars: Squadrons*, ainsi que l'a rappelé Ian Frazier à la tête d'EA Motive. Sans

De nombreuses options seront disponibles pour modifier la huitaine de véhicules proposés par le jeu.

microtransactions, ni DLC de prévu, uniquement jouable à la première personne avec possibilité de masquer des éléments de l'interface pour les joueurs les plus exigeants, *Squadrons* proposera non seulement une campagne narrative, se déroulant après l'Épisode VI (*Le Retour du Jedi*), mais aussi surtout de passer d'un camp à l'autre en fonction des missions.

TECHNIQUE ET ARCADE

De nombreuses options seront disponibles pour modifier la huitaine de véhicules proposés par le jeu, encore une fois sans microtransactions. Environ

cinquante « composants » permettront, une fois débloqués grâce aux points d'expérience acquis, de customiser son appareil et ainsi d'altérer leur manière de voler. Par ailleurs, les joueurs les plus chevronnés auront tout loisir de modifier les attributions de puissance dans leur vaisseau. Une option cependant, le pilotage relevant ici plus de l'arcade que de la simulation. Côté multi, le titre opte pour la simplicité avec d'un côté un mode dogfight en équipe (un classique deathmatch), et de l'autre un mode Combat de flotte où il s'agira d'éliminer des croiseurs ou de les défendre. Efficace et sans fioritures donc. ■



PREMIER VERDICT

Comme il n'y a pas eu de véritable jeu *Star Wars* centré sur les dogfights depuis longtemps, *Squadrons* est très attendu par tous les amateurs de loopings dans l'espace. À voir cependant, si le contenu proposé par ce titre sera suffisant pour maintenir longtemps l'intérêt.





GENRE Action-aventure
ÉDITEUR 2K Games
JOUEUR 1
SUR PS4, Xbox One, PC, Stadia
SORTIE 25 septembre 2020

MAFIA: DEFINITIVE EDITION

DE TOUS LES REMAKES SORTIS, *MAFIA* ÉTAIT SANS AUCUN DOUTE LE PLUS NÉCESSAIRE TANT LE TITRE EST, SUR PS2 ET XBOX, PASSÉ POUR LE MOINS INAPERÇU.

S'ils proposent un monde ouvert comme la plupart des jeux actuels, les deux premiers *Mafia* se distinguaient par un choix de design. Loin des GTA et de leurs multiples activités, il s'agissait avant tout de machines à raconter. Les piétons se promenaient certes dans les rues, les habitants vaquaient à leurs occupations, conduisant leur auto d'un lieu à l'autre, mais Lost Heaven était surtout le décor d'une trame narrative puissante se déroulant durant les années 30. Hangar 13, développeur de *Mafia III* et de ce remake, l'a bien compris. Conservant le scénario, sa dynamique et ses personnages, le

Mafia paraît actuel, moderne avec ses effets de lumière, de brume, avec ses passants plus nombreux, plus affairés.

studio s'est ainsi attaché à magnifier l'œuvre originale, sans la dénaturer, en usant de son moteur pour *Mafia III: Lost Heaven* et ses habitants ont subi un véritable lifting avec de nouvelles textures, des mouvements largement refaits, des visages motion capturés pour les nombreuses cinématiques et cut-scenes que comporte le jeu. *Mafia* paraît ainsi actuel, moderne avec ses effets de lumière, de brume, avec ses passants plus nombreux, plus affairés que jamais. Quant aux cinématiques, intégralement refaites, elles profitent d'une mise en scène plus d'experte qu'en 2004. Mais si le jeu est plus beau, il est aussi plus agréable à arpenter.

(RE)PRISE EN MAIN

Ce n'est pas tant l'esthétique que les mécaniques de jeu qui ont été modernisées de fond en comble en se basant, une nouvelle fois, sur l'efficace, mais trop dispersé, *Mafia III*. La physique des véhicules, souvent critiquée dans l'opus original, a ainsi été revue pour correspondre aux exigences actuelles de maniabilité et de physique, de même que les fusillades avec désormais un système de couverture fluide et efficace, contemporain. Paré de ces nouveaux atouts, *Mafia* a toutes les cartes pour conquérir un nouveau public, féru d'expériences narratives à la *L.A. Noire*. ■



PREMIER VERDICT

Le premier *Mafia* valait pour sa bande-son, son ambiance, son intrigue, sa touche cinématographique. Tous ces éléments, rendus encore plus prégnants par des mécaniques et ergonomies actuelles, devraient gagner en puissance avec cette version entièrement et fidèlement remakée.





GENRE RPG
ÉDITEUR Microsoft
JOUEUR 1 ou 2
SUR PS4, Xbox One, PC, Mac
SORTIE Disponible

WASTELAND 3

PLUS AMBITIEUSE QUE *WASTELAND 2*, CETTE SUITE PLACÉE SOUS LE SIGNE D'UN HIVER POST-APOCALYPTIQUE SE VEUT AUSSI PLUS NARRATIVE ET VISUELLE.

Oubliez l'Arizona et ses vastes étendues désertiques, les Rangers se déploient désormais au Colorado, les bottes bien enfoncées dans la neige de son hivers nucléaire. Une fois choisi ou créé un duo de personnages (comme dans le premier *Divinity: Original Sin*), *Wasteland 3* permet de jouer seul (avec une équipe de

six personnages) ou en duo (avec, pour les joueurs, la possibilité de séparer l'équipe comme bon leur semble) avec inventaire partagé. Les sauvegardes, elles, sont enregistrées sur chaque machine, chaque joueur pouvant ensuite continuer en solo. Pour le reste, InXile a conservé les mécaniques de la série : dialogues au kilomètre et à choix, plein

de clins d'œil et d'humour noir, vue en 3D isométrique, combats au pur tour par tour façon *X-Com* et autres TRPG... À voir maintenant si, sur consoles, cet opus sera un peu plus fluide et ergonomique que le précédent volet, mal pensé. ■

PREMIER VERDICT ★★★★★



GENRE Course rallye **ÉDITEUR** Bigben Interactive
JOUEUR 1 (online N.C.) **SUR** PS4, Xbox One, Switch, PC (à venir : PS5, Xbox Series X) **SORTIE** 3 septembre

WRC 9

APRÈS UN HUITIÈME ÉPISODE ENCENSÉ DE TOUTES PARTS, LA FRANCHISE *WRC*, REPRISE PAR LE STUDIO FRANÇAIS KYLOTONN, DEVRAIT AFFINER ENCORE UN PEU SA FORMULE.

Améliorer l'expérience en partant des bases solides de *WRC8*, tel semble être la volonté de ce neuvième volet. Côté circuits, de nouvelles spéciales se déroulant au Japon, au Kenya et en Nouvelle Zélande ont été ajoutées. C'est dépayasant et sublime, grâce à quelques améliorations graphiques subtiles, mais bien présentes. Les

sensations de conduite, déjà excellentes et paramétrables dans *WRC 8*, semblent avoir été reconduites. Pour chercher de vraies nouveautés, il faut se pencher du côté du Club System, un espace communautaire dédié à la création de championnats uniques et personnalisables. Une fois la compétition créée, il suffit de déterminer un créneau durant lequel

d'autres joueurs peuvent y participer. Chacun y joue ensuite à sa guise, l'épreuve étant asynchrone. L'idée est vraiment de créer un lien plus fort entre les joueurs. On jugera de l'efficacité de ce mode à la sortie du jeu, très bientôt donc. ■

PREMIER VERDICT ★★★★★

GENRE Sport

ÉDITEUR EA Sports

JOUEURS 1 à 4 (22 online)

SUR PS4, Xbox One, PC, Switch (à venir : PS5, Xbox Series X)

SORTIE 9 octobre 2020

FIFA 21

FORT DE L'AURA DE SON JEU DE FOOTBALL, EA SPORTS A TOUTES LES CARTES EN MAIN POUR FAIRE DE *FIFA 21* UN GRAND CRU.

Après *FIFA 20* agréable mais perfectible, les développeurs ont écouté la communauté afin de proposer aux fans de football un jeu plus abouti. Côté gameplay, l'ajout des dribbles fins et des courses créatives permettra aux joueurs d'avoir plus de contrôle sur leurs joueurs. Par ailleurs, un travail a été réalisé sur le rendu des

mouvements des joueurs pour qu'ils soient plus réalistes et que les stars puissent davantage faire la différence. Dans le but de rendre le jeu un peu moins automatisé, un système de têtes manuelles a été ajouté afin d'avoir plus de possibilités dans le domaine aérien.

VOLTA EN LIGNE

Réclamé par les fans lors de l'apparition du mode sur *FIFA 20*, VOLTA Football sera désormais jouable avec



📌 Éric Cantona est l'une des onze icônes qui rejoignent le casting de FIFA 21 Ultimate Team.





Cinq terrains ont été ajoutés à VOLTA Football dont un terrain à Milan.

quatre amis en ligne. De nombreux événements hebdomadaires seront proposés durant lesquels les joueurs devront affronter d'autres équipes. Côté solo, les développeurs ont travaillé principalement le comportement de l'IA ainsi que les gestes techniques, véritable cœur du jeu, qui bénéficieront du nouveau système de dribbles agiles développé pour le jeu à onze. De plus, cinq terrains, à savoir Milan, Dubaï, Paris, Sao Paulo et Sydney, ont

La course créative donnera une nouvelle arme aux attaquants pour mettre à mal les défenses resserrées.

été ajoutés. Entre les objectifs à compléter en solo, ceux avec vos amis et les éléments à récupérer, le contenu de VOLTA Football a considérablement été étoffé.

FUT EN COOPÉRATION

C'est l'une des annonces phares concernant FIFA 21 Ultima Team! Après de nombreuses saisons en solo, le mode de jeu le plus joué accueille enfin une partie coopération. Vous aurez désormais la possibilité d'ajouter un ami pour jouer des rencontres en Rivals ou Clashes d'équipes. Et comme si cela ne suffisait pas, il y aura des objectifs spéciaux à réaliser au sein de votre club pour débloquent des éléments pour vous et vos amis. Ces mêmes éléments vous permettront, entre autres, de customiser votre stade. De la couleur des lignes du terrain aux tifos, en passant par des objets sur le bord du terrain, vous pourrez désormais avoir un stade qui vous ressemble. Au rayon des ajustements, sachez, par exemple, que les éléments « Forme » et « Entraînements » ont été supprimés du mode et que FUT Champions récompensera les 200 meilleurs joueurs lors des week-ends de compétition. Enfin, et comme chaque année, EA Sports a signé onze nouvelles icônes telles que Samuel Eto'o, Ferenc Puskas ou Xavi. ■



→ PREMIER VERDICT

Avec les ajustements sur le gameplay, la possibilité de jouer à plusieurs en ligne sur VOLTA Football et FUT 21, EA Sports a mis toutes les chances de son côté pour réussir cette nouvelle et dernière saison sur les consoles de la génération actuelle.



EFOOTBALL PES 2021 SEASON UPDATE

POUR SON VINGT-CINQUIÈME ANNIVERSAIRE, KONAMI NE PROPOSERA QU'UNE MISE À JOUR DU PRÉCÉDENT OPUS DE PES.

Faire l'impasse sur une saison complète pour bien préparer la suivante, c'est un choix fort de la part de l'éditeur japonais. Bien conscient que la bataille sera ardue sur la nouvelle génération de consoles, Konami a donc décidé de placer une grosse partie de ses développeurs sur *eFootball PES 2022* et de ne proposer qu'une mise à jour de son jeu actuel. Basé sur *eFootball PES 2020*, *eFootball PES 2021 Season Update* aura donc la lourde tâche de faire patienter les joueurs.

MISE À JOUR DES EFFECTIFS

Si le gameplay ne bénéficiera pas d'évolutions, les effectifs de la nouvelle saison seront bien entendu ajoutés et cela, soit lors d'une mise à jour au lancement, soit quelques semaines après. Du côté des licences, si la perte de l'AC Milan et de l'Inter Milan fait mal, *eFootball PES 2021 Season Update* disposera tout de même de grands clubs partenaires comme le Bayern Munich, Arsenal, la Juventus de Turin, le FC Barcelone et Manchester United.

ENTRAÎNEURS ET LÉGENDES

Si c'est toujours à la fin de la saison que l'on peut dire si le contenu d'un jeu a été suffisant ou pas, Konami a tout

GENRE Sport
ÉDITEUR Konami
JOUEURS 1 à 4
(6 online)
SUR PS4, Xbox One, PC
SORTIE 15 septembre 2020



de même décidé d'apporter quelques nouveaux éléments dans les différents modes de jeu. Trois nouveaux entraîneurs, à savoir Frank Lampard, Ryan Giggs et Pep Guardiola, rejoignent le

casting de la Ligue des Masters tandis que les légendes auront droit à des versions moments iconiques comme le David Beckham du 17 août 1996 et son but du milieu de terrain. ■



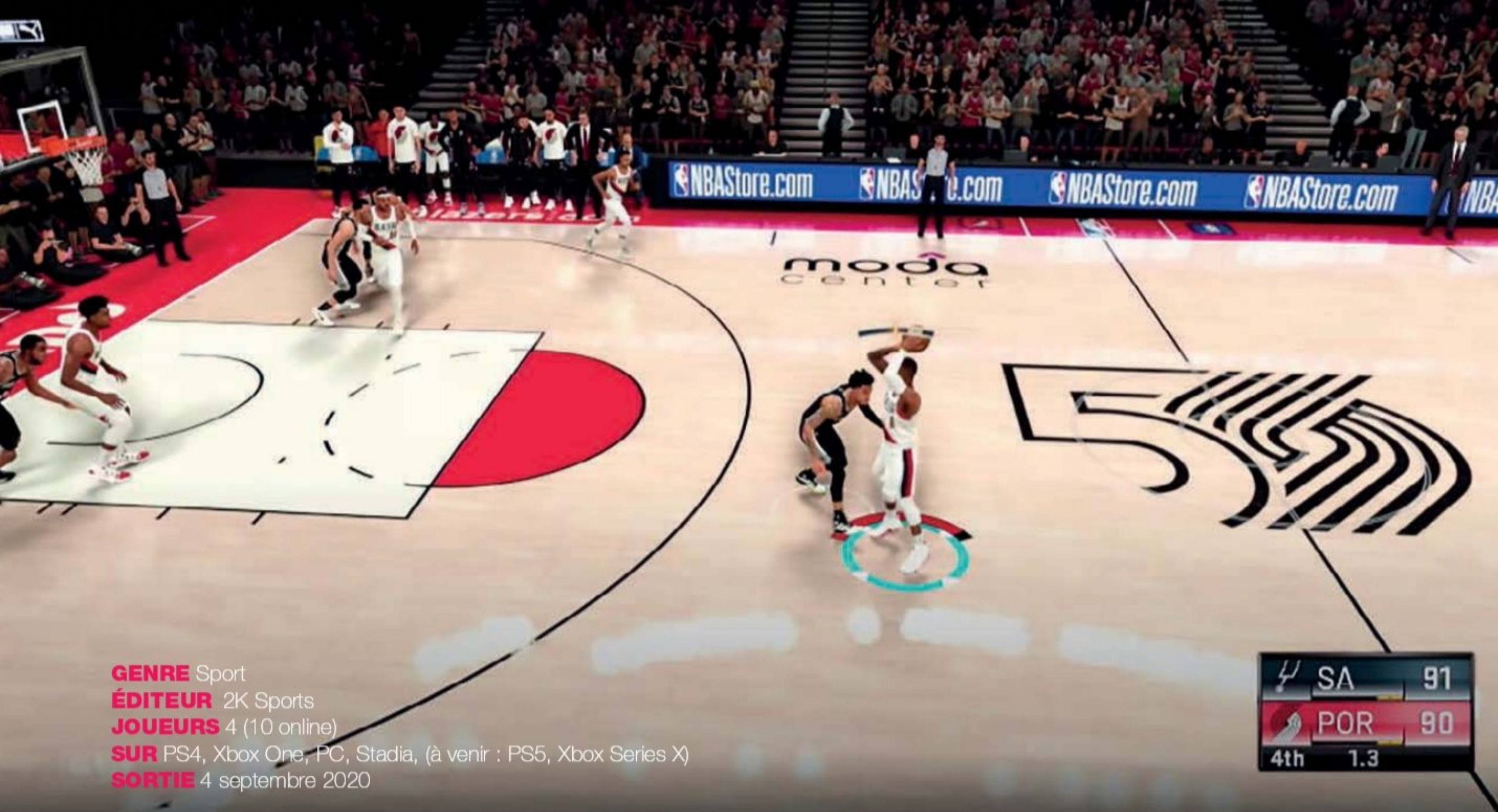
La gameplay d'*eFootball PES 2021 Season Update* sera sensiblement le même qu'*eFootball PES 2020*.



→ PREMIER VERDICT

Difficile de s'enthousiasmer pour cette mise à jour de la simulation de football de Konami. Si le gameplay d'*eFootball PES 2020* est effectivement solide, le manque de réelles nouveautés et de contenu pourrait de peser lourd dans la balance. Un pari risqué en attendant la version sur les consoles





GENRE Sport
ÉDITEUR 2K Sports
JOUEURS 4 (10 online)
SUR PS4, Xbox One, PC, Stadia, (à venir : PS5, Xbox Series X)
SORTIE 4 septembre 2020

NBA 2K21

LES DÉVELOPPEURS DE CHEZ 2K SPORTS N'ONT PAS ATTENDU LA FIN DE LA SAISON ACTUELLE POUR TRAVAILLER SUR LA PROCHAINE.

Sortie attendue pour le 4 septembre prochain, *NBA 2K21* débarquera comme chaque année avec la ferme intention de conserver sa couronne de meilleure simulation de basket. Pour cette saison, de nouveaux mouvements ont été ajoutés afin de renforcer le réalisme du jeu tandis que certains modes, comme Mon Équipe, se sont vus gratifier de nouveaux éléments qui renforceront une durée de vie déjà très importante.

TRANSITION VERS LA NEXT-GEN

Si *NBA 2K21* sortira sur les consoles actuelles, il sera aussi disponible sur les consoles de la nouvelle génération.

Comme chaque année, un soin tout particulier est apporté aux meilleurs joueurs de la ligue.

S'il faudra obligatoirement acquérir la version « Mamba Forever » pour ne pas avoir à payer votre jeu deux fois, sachez que la majorité de votre progression sera conservée entre les deux générations. Vos crédits et votre équipe sur Mon Équipe pourront être transférés ce qui ne sera pas le cas des éléments du mode Mon Joueur et Ma Carrière qu'il faudra recommencer à zéro.

HAUT NIVEAU

Si 2K Sports a été assez silencieux sur les nouveautés qui seront intégrées sur la version PlayStation 5 et Xbox Series X, certains éléments ont néanmoins été confirmés par les développeurs. Réduction des temps de chargement, ajout de fonctionnalités

qui influenceront sur le gameplay, revue des modes de jeu ou encore amélioration graphique permettront sans doute à *NBA 2K21* d'élever encore une fois le niveau de la simulation sportive. ■



PREMIER VERDICT

Sans réelle concurrence depuis plusieurs saisons, la franchise de chez 2K Sports devrait marquer une dernière fois les esprits sur cette génération de consoles avant de s'envoler vers la PlayStation 5 et la Xbox Series X, pour sans aucun doute faire de même !



LES EASTER EGGS de 2020

Plus ou moins cachés dans les jeux, les easter eggs et clins d'œil pullulent. Petite sélection des plus amusants ou étonnants dans différents jeux.



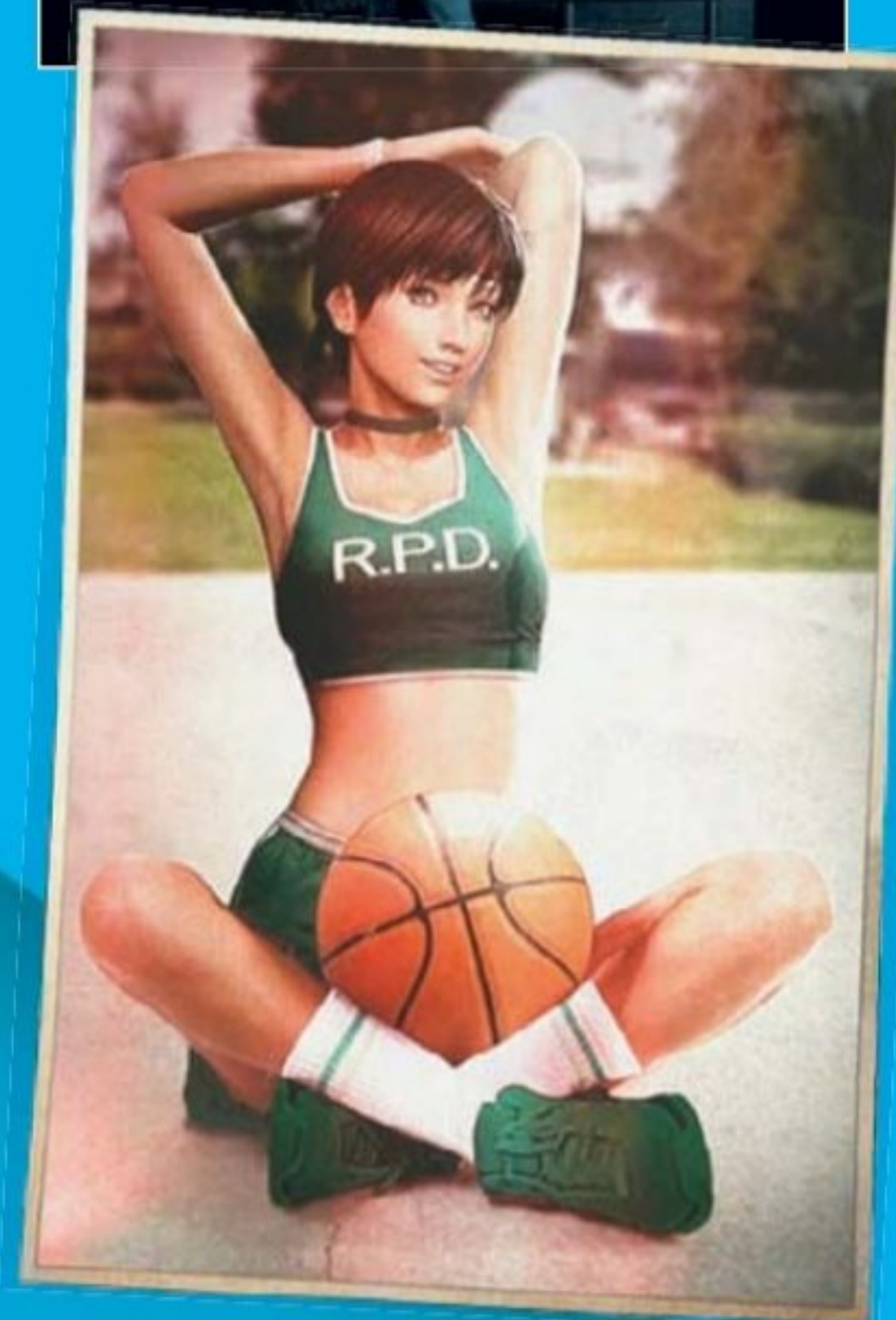
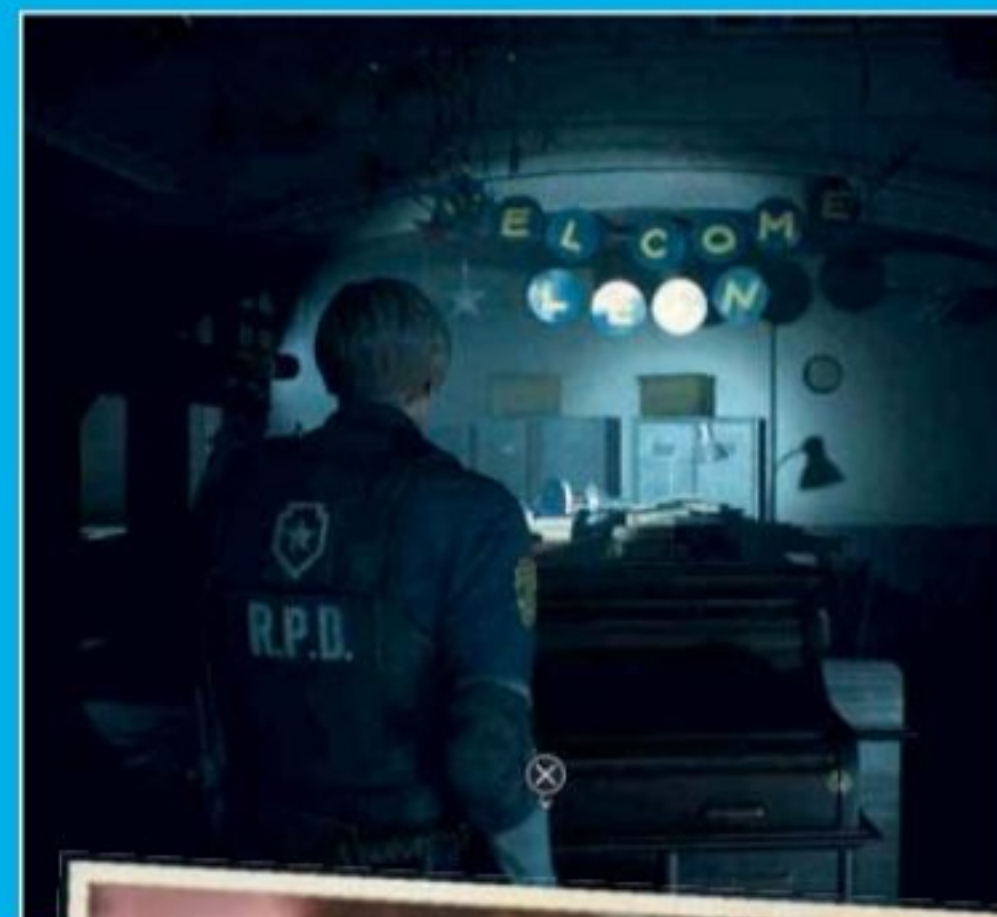
THE LAST OF US PART. II

Le dernier jeu de Naughty Dog est rempli de clins d'œil au jeu vidéo. Ainsi, on y croise de nombreuses consoles de Sony (PS3, PS Vita), de multiples bornes d'arcade abandonnées, souvent des CD ou Blu-ray de jeux développés par le studio comme *Crash Bandicoot* (renommé « SmashBrandi'sCooch » puisque la franchise appartient à Activision) ou des références plus immédiates comme les jaquettes d'*Uncharted 1* et 2, et même une borne *Jak X: Combat Racing*, le premier jeu chapeauté par Christophe Balestra.



CONTROL

Évoluant dans une bâtisse où ont lieu de nombreux phénomènes paranormaux, le joueur de *Control* relèvera de nombreuses références aux autres jeux du studio Remedy, et notamment à *Alan Wake* qui se déroule dans le même univers (le DLC AWE le confirmera). Ainsi, on retrouve dans The Oldest House de nombreux documents qui font état de la situation à Bright Falls, le lieu de l'action d'*Alan Wake*. Mieux, Hideo Kojima, dont les jeux ne sont pas avares en clins d'œil, est venu doubler le Dr Yoshimi Tokui qui pratique son art dans le laboratoire extrasensoriel dans la zone de parapsychologie.



RESIDENT EVIL 2

Le remake du survival horror est généreux en références. Dans l'original, on pouvait dénicher une banderole souhaitant «Wellcome Leon» avec un «L» en trop dans le mot «welcome». Capcom s'est gentiment moqué de ses traductions de l'époque, en proposant, dans le remake, cette banderole, bien orthographiée, où il subsiste un espace entre «L» et «C» ; le joueur un peu curieux dénichera un second «L» qui a été retiré... Et en fouillant 50 fois le bureau de Wesker, vous mettrez la main sur une étrange photo de Rebecca Chambers.



GHOST OF TSUSHIMA

Vers la fin du jeu, soyez attentif. Dans un des bâtiments ouverts, vous pourrez dénicher, parfaitement éclairés par des bougies, une dizaine d'origamis posés sur une table. Si vous y regardez de plus près, vous verrez qu'il s'agit en fait de références à des jeux Sony. On y voit un colosse de *Shadow of the Colossus*, la hache de *God of War*, la guitare sèche de *The Last of Us*, etc. Comme une commémoration miniature de l'ère PS3-PS4.

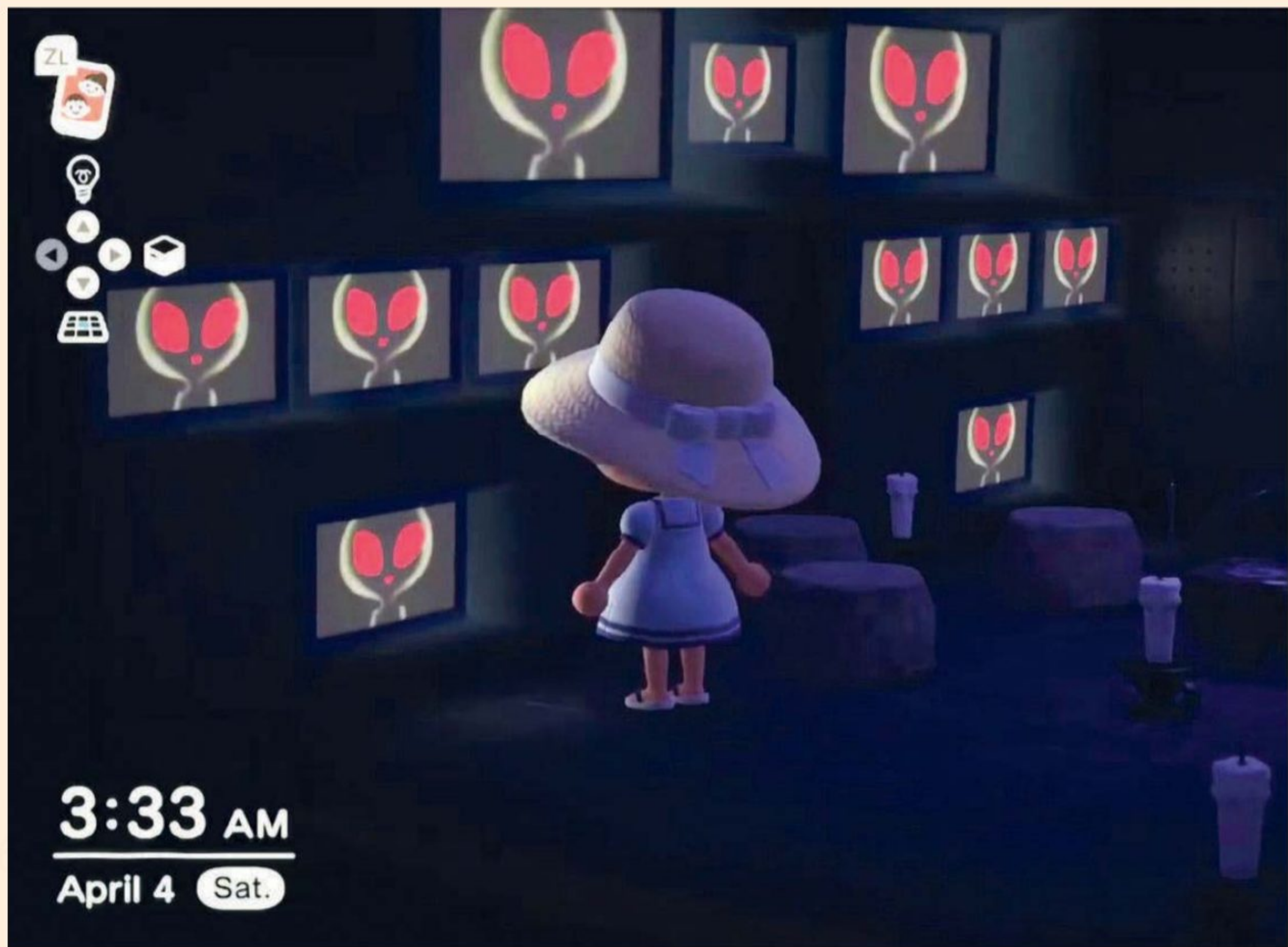


HALF-LIFE : ALYX

X DEATH STRANDING

Des jeux qui se font mutuellement des clins d'œil, notre média n'en manque pas. Par exemple, *Half-Life : Alyx*, le titre en réalité virtuelle récemment sorti, ne s'est pas privé d'une petite référence à *Death Stranding*, avec ce carton aux couleurs de BRIDGES, l'entreprise pour laquelle travaille le héros du jeu. Le jeu de Kojima lui a rendu la pareille avec une casquette en forme de Headcrab, une des créatures de *Half-Life*, pour sa sortie sur PC.





ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Jeu zen, mignon, jeu de confort par excellence, cet *Animal Crossing* n'est pas sans éléments (un peu) terrifiants. Allumez la télé de votre maison dans le jeu à 3h33 du matin le samedi et, après un écran statique, un extraterrestre devrait apparaître à l'écran, déblatérant pendant une minute avant de disparaître. Cette présence à l'écran signifie-t-elle qu'à plus ou moins courte échéance, d'autres événements liés aux aliens vont avoir lieu ?



WARFACE: BREAKOUT

Dans *Warface: Breakout*, dans la toute première carte, il existe une porte, parfois cachée par des caisses, liée à deux interrupteurs. Si vous enclenchez ces deux manettes, la porte s'ouvre sur une petite pièce au plancher couvert de canards en plastique. Sur le mur face à l'entrée, on peut lire : « Il n'y a pas d'easter eggs ici. Déguerpissez ! » Kojimesque ?



RAINBOW SIX SIEGE

Nombreuses, les cartes de *Rainbow Six Siege* essaient toutes de retranscrire une ambiance, un lieu plus ou moins réel. Sur la carte Favela, il est ainsi possible de se lancer dans une partie de football puisque sont présentes des cages et que vous pourrez entendre toute une panoplie de sons liés à cette pratique sportive. Logique ?



THE DIVISION 2

S'il a plus ou moins annoncé *Assassin's Creed Valhalla* dans un de ses easter eggs, *The Division 2* fait aussi une référence à *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Dans l'extension Warlords of New York, sur un des docks dans la région des deux ponts, un panneau indique de tirer sur le soleil au petit matin, faisant une référence directe à une des énigmes d'*Ocarina*. Votre arme en main sera alors automatiquement et pleinement chargée.

STAR WARS JEDI : FALLEN ORDER

Le Mandalorien et quelques autres ne sont pas les seuls à avoir rencontré Yoda. Sur Zeffo, après quelques pirouettes et sauts, il sera possible de se rendre dans une sorte de sanctuaire primitif qui rappelle que le maître Jedi est passé par là avant de se retirer définitivement sur Dagobah.



RESIDENT EVIL 3

On le sait, une partie des lieux de *Resident Evil 2* et 3 sont quasi identiques, tel ce commissariat que l'on connaît désormais par cœur après deux traversées. Mais saviez-vous que les combinaisons des coffres des membres du RPD des deux épisodes sont identiques ? Par ailleurs, la boutique de jouets de Raccoon est pleine de références à *Ghosts'n Goblins* et à la jaquette américaine, musculeuse, et particulièrement hideuse du premier *Megaman*.



GOD OF WAR

Lance McDonald est connu pour avoir trouvé un moyen de pirater la caméra de P.T. ce qui lui a permis de se rendre compte que Lisa, le fantôme, suivait en fait chacun des déplacements du joueur. Dans *God of War*, ce mode Ghost débloqué lui a donné un total accès à la caméra. Il a ainsi pu suivre Baldur durant sa chute après le premier combat contre Kratos, et constater que le fils d'Odin y brandissait vigoureusement ses deux majeurs à l'intention du guerrier spartiate... et peut-être du joueur !



DOOM ETERNAL

L'as actuel du FPS brutal sait aussi se faire doux et cajoleur. Ainsi, Daisy, le lapin de compagnie du Doomslayer, présent dans plusieurs épisodes précédents sous forme de référence et clin d'œil, apparaît sur une des toiles peintes conservées dans la forteresse du massacreur de démons. Autre secret caché, un gâteau plutôt étrange auquel on accède après avoir fait exploser trois ballons au niveau 5 du jeu. Bonne dégustation !

WOLFENSTEIN : YOUNGBLOOD

En cherchant très rapidement dans les catacombes où réside la résistance, vous tomberez sur une borne d'arcade dont les graphismes primaires rappellent l'un des vieux *Wolfenstein* d'id Software : *Wolfstone 3D*. On y incarne un cyborg nazi, nommé Elite Hans, combattant la pourriture résistante. Une satire plutôt amusante.





ROGUE COMPANY

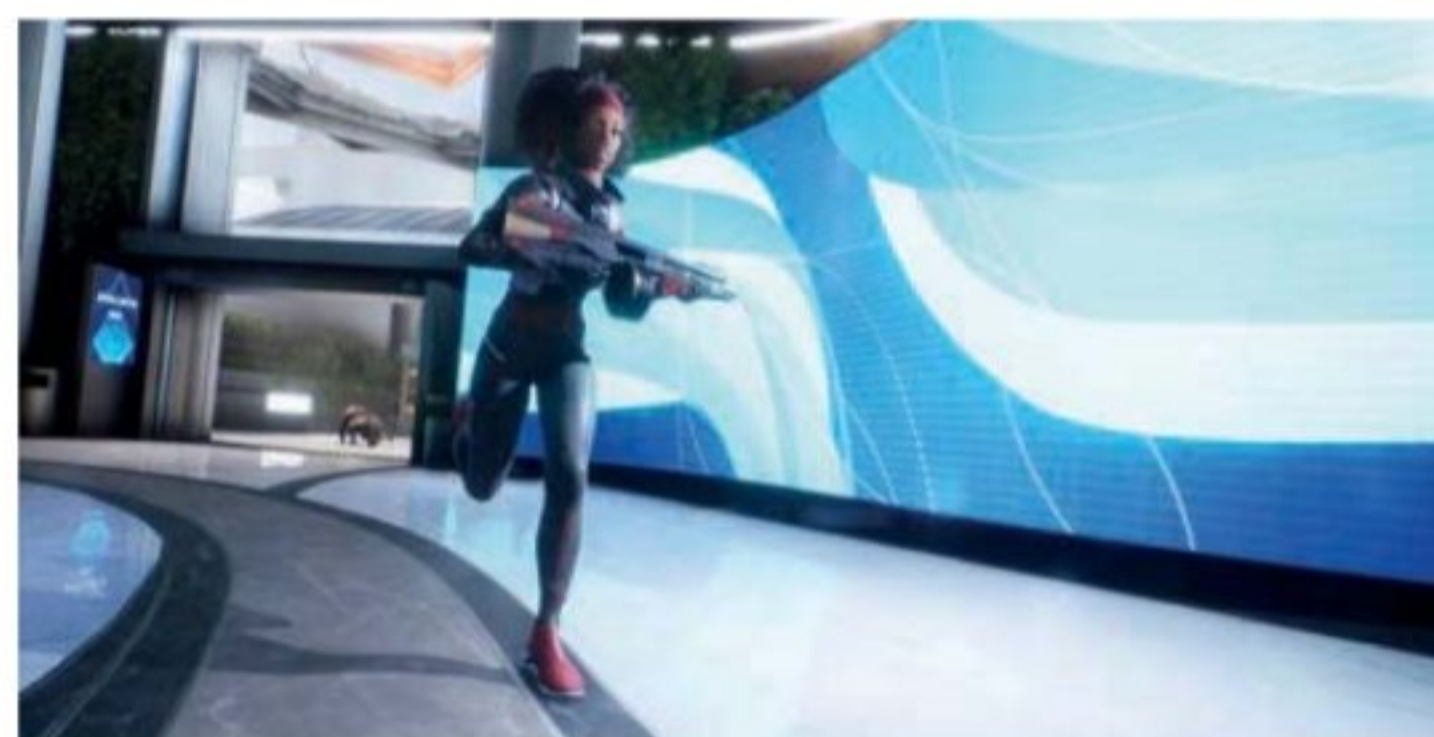
NOS CONSEILS POUR BIEN DÉBUTER

C'est le shooter qui fait parler de lui en ce moment. Nous l'avons bien entendu essayé et voici tout ce qu'il faut savoir pour progresser rapidement ! *par Dorian Dumont*

LES MÉCANIQUES DE GAMEPLAY

TROUVEZ VOS DEUX SENSIBILITÉS

Dans les options de *Rogue Company*, vous avez la possibilité d'ajuster votre sensibilité générale, mais aussi de régler votre sensibilité ADS (lorsque vous visez). Une fois que vous avez trouvé une sensibilité générale adéquate, baissez votre sensibilité ADS d'environ 10 % ; cela pourrait vous aider à améliorer la précision de vos tirs, sans perdre votre mobilité ou votre capacité à vous retourner rapidement. Sachez qu'il n'y a pas de règles absolues : certains joueurs sont meilleurs en réglant les deux sensibilités de la même façon alors que d'autres tireront mieux avec une sensibilité de visée inférieure. À vous de trouver les réglages parfaits pour améliorer votre shoot.





TROUVEZ VOTRE PERSONNAGE (ET METTEZ DES TÊTES)

Tous les personnages de *Rogue Company* ont des capacités, des armes et des gadgets bien différents. Il y en a donc au moins un qui correspond parfaitement à vos qualités et à votre style de jeu. Les mercenaires sont répartis en catégories : Tank, Healer, DPS, support, mais tous vous permettent d'enchaîner les frags en vous amusant. Une fois que vous avez trouvé votre personnage favori, n'hésitez pas à le jouer le plus souvent possible pour dompter toutes ses capacités et apprendre et maîtriser tous les aspects de son gameplay. Et quel que soit votre personnage favori, sachez que vous ferez plus de dégâts en touchant la tête de votre ennemi.



LE CHANGEMENT D'ÉPAULE

Rogue Company étant un jeu à la troisième personne, le changement d'épaule est une mécanique essentielle. Assignez à cette action une touche (je conseille le clic molette sur souris) facile d'accès car vous devrez changer d'épaule très fréquemment si vous voulez être compétitif. Si vous êtes couvert par un mur à droite, alors tenez votre arme du bras gauche (et inversement) afin d'avoir l'angle de vue maximum lorsque vous vous décalerez pour tirer. Cela vous permettra de voir votre adversaire plus tôt et de prendre l'avantage pendant un duel.



LA ROULADE

La roulade est une mécanique de jeu importante car elle peut vous sortir de situations très délicates. Assignez-lui une touche qui vous permet de la réaliser régulièrement et utilisez-la au bon moment (sans en abuser), par exemple, pour éviter des balles ou pour vous cacher derrière un élément de décor. Sachez que vous pouvez faire cette roulade dans tous les sens et que cela peut s'avérer utile pour tromper vos adversaires : courez, par exemple, dans une direction, puis faites une roulade dans la direction opposée.



PROFITEZ DU DÉCOR

Pendant un duel qui dure quelques secondes (c'est possible lorsque deux joueurs tournent autour d'une couverture à la troisième personne), prenez l'initiative de monter sur un objet pour berner votre ennemi. Lorsqu'un de vos coéquipiers est à terre, ne soyez pas naïf : il est fort possible que l'équipe vous guette et attende que vous lui veniez en aide pour vous tuer. Soyez malin : utilisez les joueurs à terre comme un appât pour faire de nouveaux frags. Le temps nécessaire à une réanimation est assez long donc lancez-vous une fois que votre compagnon est bien à couvert.

L'ENVIRONNEMENT



APPRENEZ À JOUER À LA TROISIÈME PERSONNE

Les jeux à la troisième personne sont différents des FPS dans le sens où vous pouvez attendre un ennemi sans vous montrer si vous êtes caché derrière un obstacle. Cela agace souvent les joueurs de FPS, alors apprenez à utiliser l'environnement de façon à surprendre en vous décalant au moment opportun. N'oubliez pas que vos ennemis peuvent également vouloir vous faire cette même surprise en campant derrière un objet ou à l'angle d'un mur et restez sur le qui-vive car le danger peut être à côté de vous sans que vous ne puissiez le détecter et vous aurez alors besoin de réflexes affûtés pour riposter.

LE STUFF EST IMPORTANT

Que ce soit pour poser la bombe en mode démolition ou pour défendre un site, il vous faudra utiliser tout le stuff mis à votre disposition : grenades flash, grenades smoke, barbelés, boucliers etc. Si, lors de vos premières parties, vous pouvez poser la bombe en sifflotant, la présence du SBMM (Skill Based Matchmaking) vous placera rapidement contre des adversaires plus relevés dès que vous enchaînez quelques victoires. Et là, il vous faudra user de quelques ruses, placer quelques grenades et accessoires pour entrer sur les sites où vous devez poser la bombe.

COMMUNICATION, TACTIQUE & ÉCONOMIE

LA COMMUNICATION EST LA CLÉ

Comme dans la plupart des jeux de tir compétitifs, la communication vous mènera souvent à la victoire. Donnez la position de vos ennemis à votre équipe grâce au système de ping et n'hésitez pas à parler à vos coéquipiers pour leur donner toutes les informations dont vous disposez. À 4 contre 4, il est assez facile de compter les survivants pendant un round, et il est primordial de partager les positions des joueurs qui vous ont mis à terre. Si vous jouez seul et que le silence est pesant, suivez les membres de votre équipe en attaque et adaptez-vous à leurs déplacements en défense (2 joueurs en A et 2 joueurs en B).



LA TACTIQUE

Le mode de jeu principal Démolition, similaire à *CS:GO* ou *Valorant*, est un mode très tactique. Les maps sont simples et vous les connaîtrez après seulement quelques parties. Familiarisez-vous avec les endroits-clés et apprenez à emprunter plusieurs chemins entre les deux sites (A et B). Si vous jouez avec un ou plusieurs amis, amusez-vous à créer des tactiques en contrôlant des mercenaires complémentaires. Par exemple, vous posez la bombe, puis placez des barbelés dessus pour ralentir les ennemis qui tenteront de la désamorcer ; votre ami se charge d'envoyer des grenades pour retarder l'autre équipe, alors qu'un autre allié pose un bouclier près de la bombe et se cache derrière. En défense, changez régulièrement de poses (pas toujours deux en A et deux en B) et sachez qu'il est parfois plus simple de rester tous les quatre ensemble, quitte à devoir reprendre le site où la bombe est posée, plutôt que de jouer des 2v4 sur chaque site.



L'ÉCONOMIE

Avant le début de chaque round, vous avez la possibilité d'acheter des armes, de l'équipement et de les améliorer. Achetez une seule arme et faites-lui passer des niveaux dès que vous le pouvez. Vous gagnerez de l'argent à dépenser à chaque round et vous trouverez vite une routine d'achat qui vous permettra d'optimiser votre stuff en achetant en priorité ce qui vous rend meilleur. S'il est important d'améliorer son arme, n'oubliez pas d'acheter du stuff (grenades, accessoires) qui vous permettra de pénétrer des zones gardées plus facilement. Dépensez tout ce que vous avez en réfléchissant à l'ordre de vos achats.





■ Le corps à corps est très dangereux durant les premières heures de jeu. Équipez-vous !

GENRE Survie
ÉDITEUR Microsoft
JOUEURS 1 (4 en ligne)
SUR Xbox One, PC
SORTIE Dispo en accès anticipé

GROUNDDED

LES JEUX DE SURVIE SE SUIVENT ET FINISSENT PAR TOUS SE RESSEMBLER. *GROUNDDED* TENTE, LUI, DE SORTIR DES SENTIERS BATTUS.

En 1989, *Chérie, j'ai rétréci les gosses* est un phénomène cinématographique. Hit du box-office, il obtient plusieurs récompenses pour ses effets spéciaux. Le sujet ? Un scientifique un peu maladroit qui, par inadvertance, rétrécit ses enfants, ces derniers devant survivre dans le jardin. Fourmis, araignées et autres deviennent autant de sombres menaces que de futurs alliés. *Grounded* ? C'est la même chose, en plus ludique.

DANS LES HAUTES HERBES

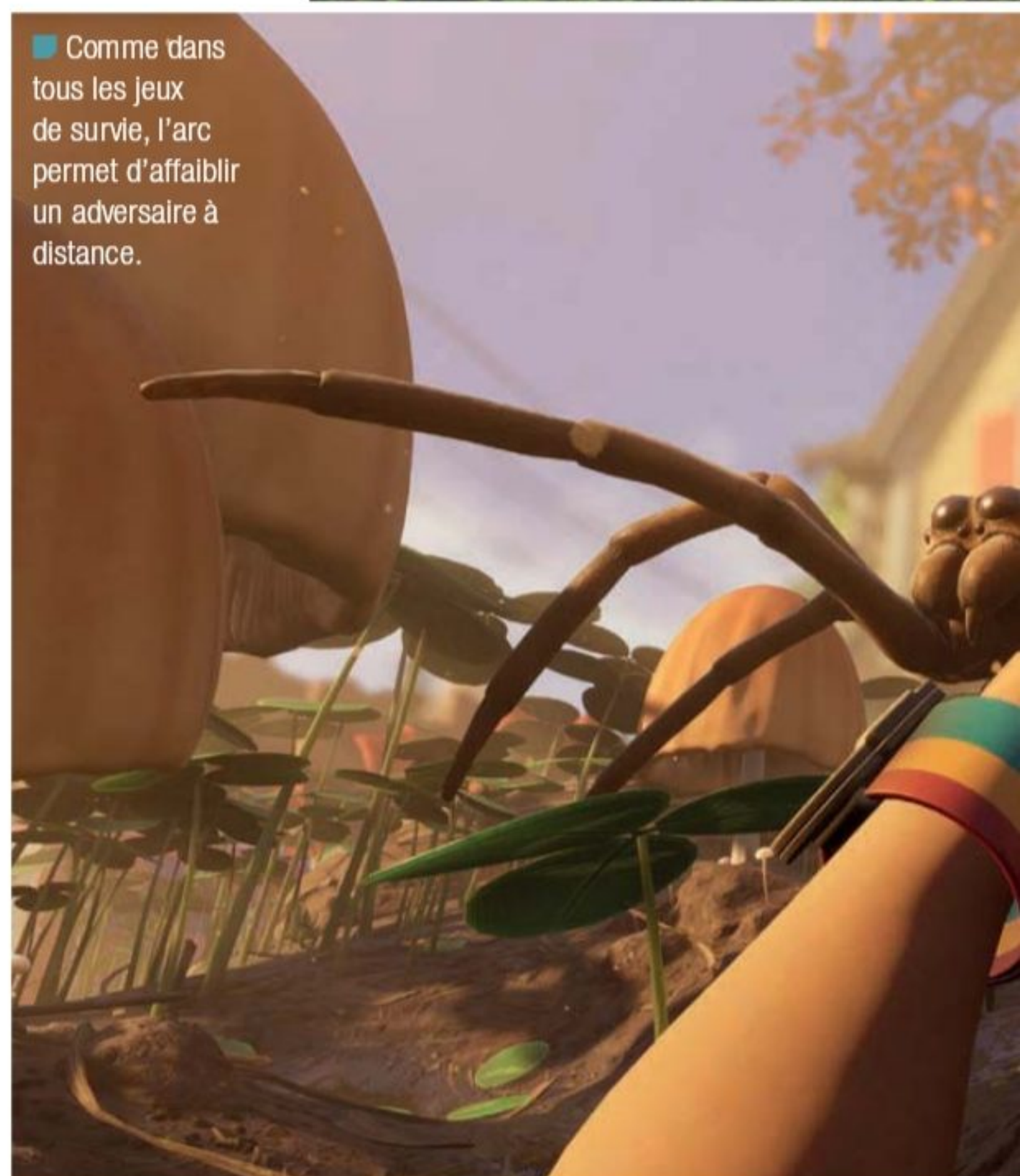
Après son rachat par Microsoft, on attendait Obsidian sur un RPG, du genre velu, comme ses deux *Pillars of Eternity*. Si le studio californien développe effectivement un pseudo-*Skyrim* dans le monde de *Pillars* sous le titre *Avowed*, *Grounded*, lui, joue avec d'autres codes et conventions : celles du jeu de survie. Seul ou jusqu'à quatre joueurs en ligne, on a, dans la peau d'un adolescent miniaturisé, pour objectif de survivre dans le jardin

d'une maison résidentielle américaine. Tous les clichés sont là, et immergent immédiatement le joueur dans ce monde principalement végétal : herbes et fleurs géantes, jouets oubliés, pots de fleurs, hot-dog abandonné, etc. L'espace de jeu de *Grounded* déborde ainsi de détails et d'éléments qu'il faudra apprendre à exploiter. Jeu de survie oblige, le titre d'Obsidian exige du joueur qu'il apprenne d'ailleurs à reconnaître les ressources dans son environnement d'abord pour se nourrir et s'hydrater, ensuite pour se construire outils, armes, armures, ainsi qu'une cahute qui deviendra peu à peu forteresse, pleine d'ateliers, évidemment prise d'assaut par la faune locale.

AU PAYS DES FOURMIS

Si la flore invite à l'émerveillement de tous les instants grâce à une esthétique colorée et cartoon, la faune, elle, pousse constamment à la prudence. Même les fourmis les plus inoffensives obligeront le joueur à rester sur ses gardes : entreposez vos biens dans un coffre au rez-de-chaussée de votre

■ Comme dans tous les jeux de survie, l'arc permet d'affaiblir un adversaire à distance.





Si la flore invite à l'émerveillement de tous les instants, la faune, elle, pousse à la prudence.

bâtisse, et ces vilaines chapardeuses viendront sans doute vider vos stocks lorsque vous dormirez. Les araignées, vicieuses et puissantes, vous donneront, elles, beaucoup de fil à retordre. Évitez de vous attaquer à elles avant d'être correctement équipé. Pour cela, il faudra avoir mis en charpie de nombreux insectes – pauvres et

innocentes fourmis ouvrières ! – pour récupérer membres et cuirasses de chitine, et ainsi confectionner un équipement à la hauteur des enjeux. Par ailleurs, si l'exploration est parfaitement récompensée, mieux vaut être bien armé sous peine de trépasser trop souvent sous les attaques de mille mandibules. ■

Raphaël Lucas



NOTRE ATTENTE



Un univers original et esthétiquement agréable.



Des mécaniques de jeu classiques, mais fonctionnelles.



Mille détails donnent vie au jardin et invitent à l'exploration.



Des combats encore trop imprécis pour convaincre.

Question : pourquoi personne n'avait encore pensé à adapter *Chérie, j'ai rétréci les gosses* en survival ? Les deux concepts s'entremêlent, se mélangent très naturellement, très logiquement. Bref, si vous avez le Game Pass, foncez sur cet accès anticipé, vous ne serez pas déçu.



GENRE Aventure
ÉDITEUR Dontnod
JOUEUR 1
SUR PS4, Xbox One, PC
SORTIE 2020

TWIN MIRROR

ANNONCÉ COMME UN JEU ÉPISODIQUE À L'INSTAR DES PRÉCÉDENTES PRODUCTIONS DE DONTNOD, LE PROCHAIN THRILLER DE CE DERNIER SERA, LUI, D'UN SEUL BLOC.

Qu'ont en commun les deux *Life is Strange*, *Tell My Why*, dont le premier épisode sort en ce moment, et ce *Twin Mirror* ?

Une Amérique d'aujourd'hui, souvent profonde, comme lieu de narration ; des personnages au passé, présent, désirs, objectifs et sentiments crédibles. Des personnages comme on en écrit rarement dans le jeu vidéo,

l'avatar se faisant plus véhicule d'(inter) action que transmetteur d'émotions. Avec *Twin Mirror*, le studio français joue la carte thriller avec retour au bercail de son héros et déballage logique de souvenirs trop commodément enfouis à la suite.

SOUVENIRS, SOUVENIRS

Après deux ans d'absence, le journaliste Sam Higgs est de retour dans sa ville natale de Virginie-Occidentale (États-Unis) pour assister





🗨 L'Autre est toujours là pour conseiller Sam lorsque ce dernier est en situation de stress.

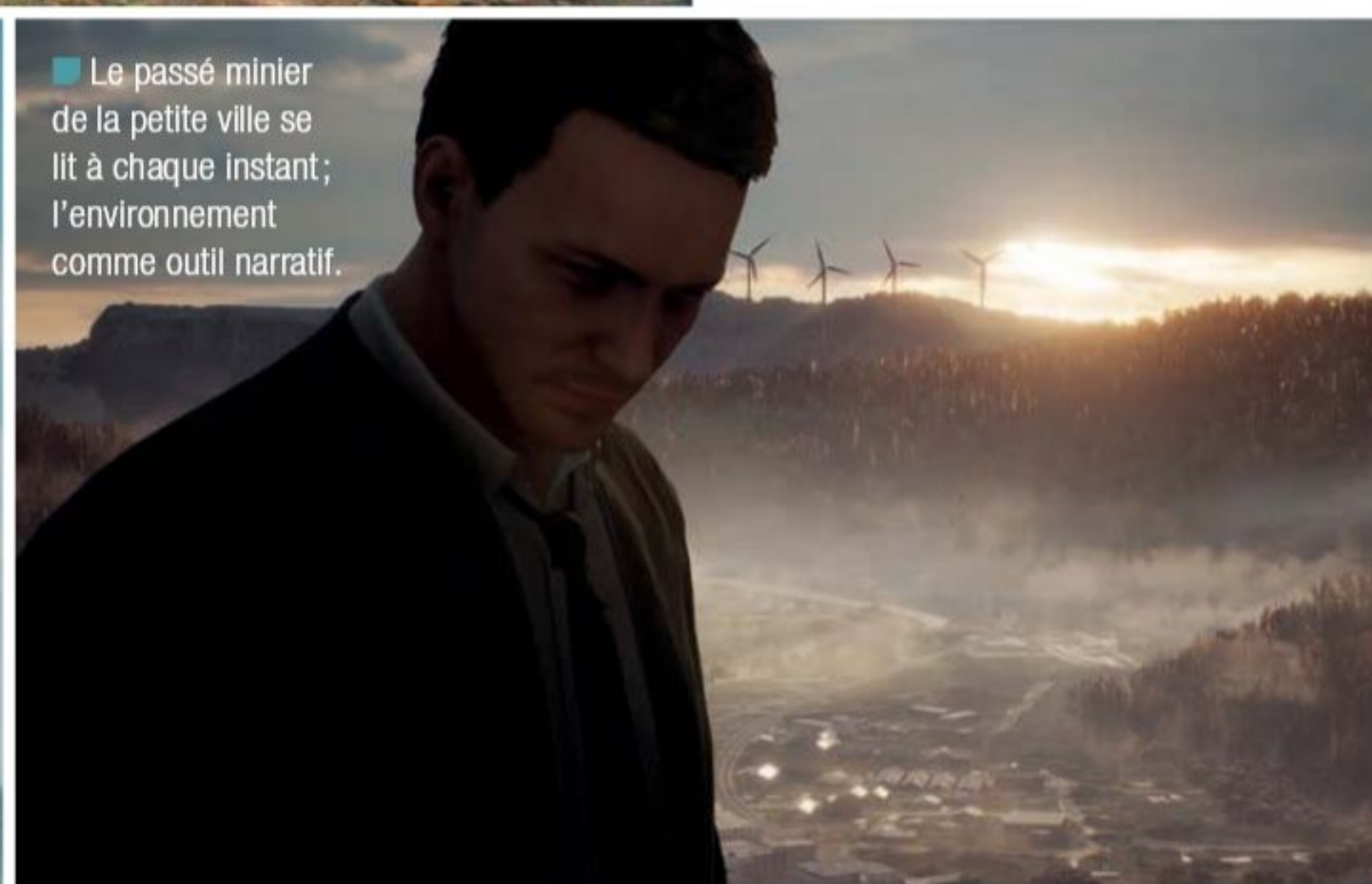
📖 Les souvenirs de Sam se reconstruiront au fur et à mesure que la narration progresse.



aux funérailles de son meilleur ami. À peine arrivé, et déjà les souvenirs affluent, affleurent, comme celui, encore trop vif de cette ex qui a refusé sa demande en fiançailles avant son départ. Tous ses souvenirs – et Sam en croise à chaque pas – sont conservés, là, dans son Mind Palace (un concept déjà convoqué dans *Detroit: Become Humans* et dans la série *Sherlock*) où chaque occurrence, chaque présence dans l'environnement d'un passé trop enfoui ouvre une nouvelle petite scène, un nouveau



■ Le passé minier de la petite ville se lit à chaque instant; l'environnement comme outil narratif.



→ NOTRE ATTENTE



Une ambiance polar plutôt bien retranscrite.



Des personnages qui semblent bien écrits et campés.



De bonnes idées narratives (même si déjà vues).



Dontnod s'enferme-t-il dans un moule ?

Convaincant par ses choix esthétiques, par les mécaniques maison du studio, *Twin Mirror* intrigue, même s'il invoque des manières de faire, des thèmes, voire des « trucs » de scénaristes qui sont déjà présents dans la plupart des productions du studio.



Qui est-il ce personnage qui n'apparaît qu'à Sam ? Une image mentale de ce meilleur ami délaissé, depuis décédé ?

pan, un nouveau chemin pour se rappeler. Évidemment, à chaque plongée, le temps passe, et Sam doit se hâter. De retour en ville, le voilà discutant avec la fille adolescente de son ami décédé : les reproches fusent durant le dialogue. Heureusement, Sam, tout comme le joueur, peut se reposer sur cet Autre, silhouette lunettée qui n'apparaît qu'à lui et lui souffle l'option qui lui semble la plus à même de le sortir de ce mauvais pas. Vraiment ? N'essaie-t-il pas plutôt, cet Autre, d'enfoncer Sam plus profondément dans cet état dépressif qui semble le gagner peu à peu ? Et d'ailleurs, qui est-il ce personnage qui n'apparaît qu'à Sam ? Une image mentale de ce meilleur ami délaissé, depuis décédé ? Ou juste une commode construction pour dédouaner ses choix ?

QUESTIONS EN SUSPENS

Les premières vingt minutes de *Twin Mirror* nous ont laissés avec beaucoup de questions, d'interrogations. Ce qui est plutôt bon signe lorsque l'on parle de thriller. Évidemment, on pense à Stephen King, à sa manière de mettre en scène les petites villes du nord des États-Unis, ou encore de croquer des personnages qui fuient leur passé. Comme dans les précédentes productions de Dontnod, il n'y a ici pas de mauvais choix, tous amenant le joueur et Sam à plusieurs fins distinctes, à de multiples embranchements narratifs. ■

Raphaël Lucas

GENRE Action**ÉDITEUR** Square Enix**JOUEURS** 1 (3 online)**SUR** PS4, Xbox One, PC (à venir: PS5, Xbox Series X)**SORTIE** Décembre 2020

OUTRIDERS

PRÉSENTÉ COMME L'UN DES PREMIERS JEUX NEXT-GEN, *OUTRIDERS* N'IMPRESSIONNE PAS SUR LE PLAN TECHNIQUE, MAIS SÉDUIT PLUS AVEC SON GAMEPLAY.

Sur le papier, *Outriders* est d'un classicisme confondant. Un univers futuriste, une escouade de trois joueurs, des vagues d'ennemis à décimer, du loot et du craft: la formule est bien connue. L'ombre de *The Division* plane au-dessus du titre du studio People Can Fly, tout comme celle de *Gears of War*, et ça tombe bien, puisque c'est la même équipe qui a réalisé *Gears of War*

Judgment en 2013! Mais passé son manque d'originalité criant, *Outriders* recèle de bonnes idées.

TUER POUR VIVRE

La version preview permettait d'essayer la classe de combattant Technomancer, la dernière dévoilée, après Pyromancer, Trickster et Devastator. Seul hic, les trois joueurs de la session incarnaient tous cette même classe: pas facile de juger de la complémentarité des combattants





La réalisation du jeu n'est pas dingue, en revanche la jouabilité est vraiment bien calibrée, nerveuse.

dans ces conditions... Catapulté sur la planète lointaine Enok, on démarre la partie dans un Hub classique, où l'on peut modifier l'apparence du perso, acheter des armes, vendre des ressources et, bien sûr, accepter des missions. Celles-ci sont toutes assez similaires: rallier un point A à un point B, en dégommant les hordes d'ennemis qui vous attendent ou se jettent sur vous. Et niveau action, on n'est pas déçu. Les combats sont intenses, haletants, surtout grâce à la particularité

La particularité d'*Outriders*? Ici, pas de soins à récupérer, la seule façon de remonter sa vie consiste à tuer des ennemis.

d'*Outriders*: ici, pas de soins à récupérer, la seule façon de remonter sa vie consiste à tuer des ennemis. Du coup, l'agressivité est fortement recommandée. En plus des trois armes entre lesquelles vous pouvez alterner, vous disposez de «pouvoirs» spéciaux: tourelles puissantes, gatling, bazooka, grenades aux effets divers. Ces attaques sont à usage limité dans le temps et nécessitent un temps de recharge. Néanmoins, on constate que cette latence entre deux utilisations est plus courte que dans la plupart des jeux du même genre, ce qui, une fois de plus, favorise des confrontations explosives. Vous en voulez encore? Une puissante attaque au corps à corps (ici, un coup de poing gelé) permet de sortir d'un mauvais pas. Ajoutez à cela un gameplay souple, instinctif, avec un système de couverture bien conçu, et chaque raid est vraiment jouissif.



→ NOTRE ATTENTE



Des combats intenses, avec l'obligation d'attaquer pour récupérer de la vie.



Une maniabilité souple, agréable, classique, mais bien pensée.



Des coups spéciaux variés et très efficaces, donc satisfaisants.



La réalisation ne casse pas des briques, l'ensemble est assez générique.

Manette en mains, *Outriders* est loin d'être désagréable. Son système de récupération de vie par l'attaque est bien pensé, et les combats sont vraiment explosifs. Reste que, sur le fond, c'est du déjà-vu, et l'aspect technique est pour l'instant assez décevant.



UNE RÉALISATION LIMITE

En dehors des combats, on peut bien sûr modifier à volonté les armes, changer d'équipement et se balader dans des zones plus ou moins vastes, à la recherche de quêtes annexes, qui ressemblent quand même beaucoup aux missions principales. Du très classique, tout comme la réalisation graphique, qui ne brille guère de mille feux. C'est d'ailleurs là le point faible majeur d'*Outriders*, cantonné à des textures médiocres et une direction artistique sans inspiration. À voir si le gameplay nerveux suffira à nous convaincre lors du test. ■

Arnaud De Keyser

TOP 5

DES VENTES EN FRANCE
JUILLET-AOÛT 2020

Du 13/07
au 19/07



Ghost of Tsushima



Paper Mario :
The Origami King



Animal Crossing:
New Horizons



Ghost of Tsushima
Édition Collector



Ghost of Tsushima
Édition Spéciale

Du 20/07
au 26/07



Ghost of Tsushima



Animal Crossing:
New Horizons



Paper Mario :
The Origami King



Mario Kart 8 Deluxe



The Last of Us Part II

Du 27/07
au 02/08



Ghost of Tsushima



Animal Crossing:
New Horizons



Paper Mario :
The Origami King



Mario Kart 8 Deluxe



The Last of Us Part II

Du 03/08
au 09/08



Animal Crossing:
New Horizons



Ghost of Tsushima



Mario Kart 8 Deluxe



Paper Mario :
The Origami King



Ring Fit Adventure

Source: SELL

PLANNING DES SORTIES

ACTION-AVENTURE

Assassin's Creed Valhalla	PS4	ONE	PC	STADIA	17 novembre 2020
Foregone	PS4	ONE	PC	SWITCH	5 octobre 2020
Mafia : Definitive Edition	PS4	ONE	PC	STADIA	25 septembre 2020
Marvel's Avengers	PS4	ONE	PC	STADIA	4 septembre 2020
Remothered : Broken Porcelain	PS4	ONE	PC	SWITCH	20 octobre 2020
The Dark Pictures : Little Hope	PS4	ONE	PC		30 octobre 2020
Watch Dogs Legion	PS4	ONE	PC	STADIA	29 octobre 2020

FPS

Destiny 2 : Au-delà de la Lumière	PS4	ONE	PC		22 septembre 2020
Star Wars Squadrons	PS4	ONE	PC		2 octobre 2020

RPG

Chris Tales	PS4	ONE	SWITCH	PC	STADIA	17 novembre 2020
Cyberpunk 2077	PS4	ONE	PC	STADIA		19 novembre 2020

COURSE/SPORT

FIFA 21	PS4	ONE	PC	SWITCH		9 octobre 2020
Dirt 5	PS4	ONE	PC			9 octobre 2020
Project Cars 3	PS4	ONE	PC			28 août 2020
Ride 4	PS4	ONE	PC			8 octobre 2020
Tony Hawk Pro Skater 1+2	PS4	ONE	PC			4 septembre 2020
WRC 9	PS4	ONE	PC			3 septembre 2020

ASSASSIN'S CREED VALHALLA



CYBERPUNK 2077



BONUS DE PRÉCOMMANDE

Retrouvez chaque mois les meilleurs prix et offres des enseignes.



4 SEPTEMBRE 2020
Éditeur Square Enix
Genre Action
Sur PS4, Xbox One, PC



BONUS DE PRÉCOMMANDE

MICROMANIA (69,99 €)

- Un steelbook exclusif

AVIS Un boîtier rigide classique, mais plutôt joli avec son illustration très « comics » des *Avengers*. Les fans risquent de craquer !



19 NOVEMBRE 2020
Éditeur CD Projekt Red
Genre RPG
Sur PS4, Xbox One, PC

BONUS DE PRÉCOMMANDE

MICROMANIA (69,99 €)

- Un comic book offert



AVIS Voilà un bonus de précommande plus original qu'à l'accoutumée, mais nous n'en connaissons pas le contenu exact (prequelle ?).



17 NOVEMBRE 2020
Éditeur Ubisoft
Genre Action-RPG
Sur PS4, Xbox One, PC



BONUS DE PRÉCOMMANDE

FNAC (69,99 €)

- 1 steelbook offert

MICROMANIA (69,99 €)

- Mission bonus « La Voie du Berserker »



AVIS Notre cœur penche plutôt pour le boîtier métallique (steelbook), mais une mission supplémentaire, ce n'est pas mal non plus ! À vous de voir.



9 OCTOBRE 2020
Éditeur Electronic Arts
Genre Football
Sur PS4, Xbox One, PC, Switch

BONUS DE PRÉCOMMANDE

MICROMANIA (69,99 €)

- 3 packs Or
- Star de la couverture en prêt (5 matchs FUT)
- Choix de joueur ambassadeur FUT
- Maillots FUT et stade édition spéciale



AVIS À noter que les versions « Champions » et « Ultimate » proposent encore plus de bonus in-game, mais elles sont forcément plus chères...



PANIER STEAM

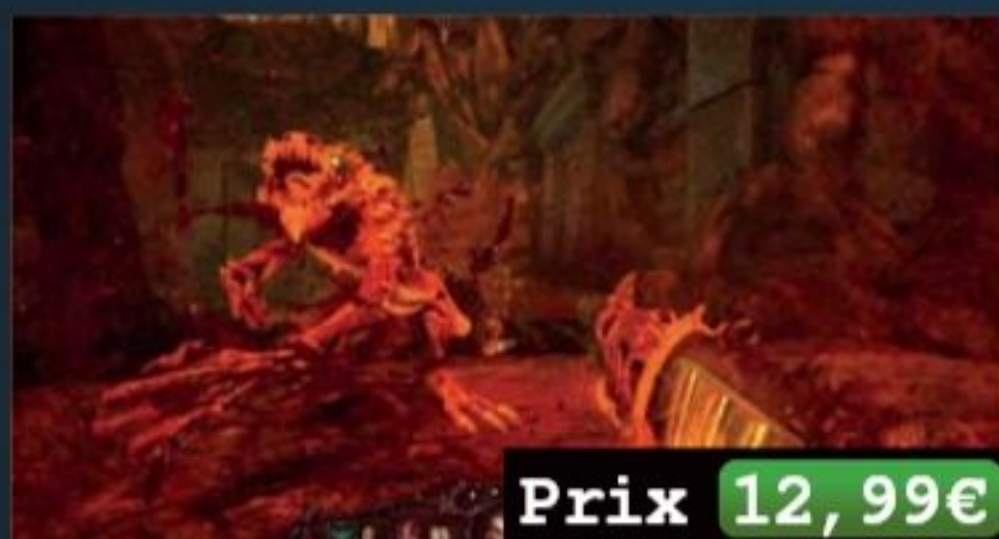
10 JEUX POUR LE PRIX D'UN !



Ghislain Masson

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

HELLBOUND



Prix 12,99€

Éditeur Nimble Giant Entertainment Genre FPS
Joueur 1

Un ami de 30 ans !

Il y a des jeux qui n'ont pas d'autre ambition que de rappeler de bons souvenirs. *Hellbound* est une copie presque éhontée des FPS des années 90, *Doom*, *Quake* et *Duke Nukem* en particulier. C'est visible dans son style graphique, tout en légèreté démoniaque et teintes de rouge, mais aussi dans son gameplay simple, bourrin, nerveux et très difficile pour notre époque. Bref, du pur plaisir malgré une réalisation parfois approximative.

LORDS OF WATERDEEP



Prix 5,69€

Éditeur Playdeck Inc. Genre Jeu de plateau
Joueurs 1 (6 online)

D&D côté coulisses.

Avec *Neverwinter* et *Baldur's Gate*, *Waterdeep* est un lieu emblématique des Royaumes Oubliés, l'un des mondes de *Donjons & Dragons*. Personne ne sait qui dirige cette ville. On parle de seigneurs cachés que vous pouvez incarner dans ce jeu de stratégie adapté du jeu de plateau du même nom. À chaque tour, vos agents vont manipuler des aventuriers pour accomplir des quêtes et avancer vos projets. Un jeu aussi génial que surprenant.

DESKTOP FARM



Prix 1,59€

Éditeur 3DM Live Wallpapers Genre Gestion
Joueur 1

Joli fond d'écran.

Dans l'absolu, *Desktop Farm* n'a aucun intérêt. Ce petit jeu en voxel permet de construire sa ferme et ressemble à beaucoup de jeux mobiles où vous attendez vingt minutes pour cliquer sur vos carottes, choux et autres tomates afin de les récolter. Son véritable intérêt est ailleurs : c'est aussi un fond d'écran interactif pour votre ordinateur qui, en quelque sorte, vit sa vie quand vous ne vous en occupez pas. Idéal pour jouer au bureau !



Prix 2,39€

CYBERSHOCK: FUTURE PARKOUR

Éditeur Javier Federico Goldschmidt
Genre Action Joueur 1

Yamakasi virtuel.

La rencontre de *Mirror's Edge* et *Tron* : dans un univers virtuel tel qu'on les imaginait au début des années 90, vous luttez contre les virus en courant partout dans des parcours très mouvementés. Le jeu va vite, très vite, et vous demande d'avoir d'excellents réflexes pour sauter par-dessus les obstacles, vous baisser à temps ou exploser certaines parties du trajet avec votre arme de poing.



Prix 7,99€

LOST WING

Éditeur 2Awesome Studio Genre Action Joueur 1

À fond dans les néons !

Entre course et jeu de pilotage spatial, ce concentré d'action vous met dans le cockpit d'un vaisseau engagé dans des parcours linéaires, mais agités. En plus de devoir vous frayer un chemin en tirant sur tout ce qui bouge, et ça bouge vite, *Lost Wing* joue avec son concept et n'hésite pas à vous donner le tournis en faisant pivoter le parcours pour que vous pilotiez la tête en bas en essayant de garder vos tripes bien en place.

THE IMPOSSIBLE



Prix 3,99€

Éditeur Airem Genre Puzzle Joueur 1

Logique illogique

Basé sur le triangle impossible de Penrose, cet objet qui ne peut pas exister physiquement, mais qui peut être représenté, *The Impossible* est une série de casse-tête particulièrement retors. Vous devez y déplacer un carré sur des formes géométriques impossibles qui utilisent la 3D et la perspective. La réalisation est très épurée. Le jeu fera travailler vos méninges et permettra d'estimer votre QI et votre perception spatiale.

AGROU



Prix 9,19€

Éditeur Bingames Genre Stratégie Joueurs 1 (12 online)

Du côté de Thiercelieux.

Derrière ce jeu « social » permettant de mêler texte et voix de 4 à 12 joueurs, se cache une adaptation officielle, mais réussie, des *Loups Garou De Thiercelieux*, un classique du jeu de cartes. Le principe est connu : des villageois se retrouvent, mais des loups-garous se cachent parmi eux et les tuent un par un. Il s'agit donc de définir qui est qui en discutant, en utilisant des capacités et en observant tout le monde.

NOMAD



Prix 5,69€

Éditeur Nomadic Games Genre Action Joueur 1

Déconseillé aux poules mouillées.

Marre des jeux de tir trop faciles ? Essayez *Nomad*. Derrière le prétexte idiot de capturer des poulets, ce jeu en vue isométrique vous demande de vous frayer un chemin face à des adversaires peu nombreux, mais dotés d'une IA particulièrement élevée puisqu'ils sont capables d'utiliser le terrain, de vous contourner, de se mettre à l'abri et de coordonner leurs unités. Un vrai défi avec des morts permanentes, mais quelques bonus à débloquent.

DRIFTZ



Prix 1,99€

Éditeur Studio Inward Genre Action Joueur 1

Fast, Undead and Furious.

Dans la série sans fin « plus c'est con, plus c'est bon », voici venir le mélange entre la conduite de kéké et la chasse aux zombies. Comme son nom l'indique, ce jeu vous propose d'éliminer des zombies en dérapant avec votre voiture ! En étant performant, vous pouvez même faire du tuning à base de scies circulaires, piques et autres renforts pour écraser toujours plus de morts vivants. Aussi idiot qu'indispensable !

5D CHESS WITH MULTIVERSE TIME TRAVEL



Prix 9,99€

Éditeur Thunkspace LLC Genre Stratégie Joueur 1

Pensée non linéaire recommandée.

Imaginez une partie d'échecs où vous pouvez remonter dans le temps et créer des réalités parallèles dans lesquelles votre cavalier est parti à gauche plutôt qu'à droite. Rajoutez la possibilité d'envoyer des pièces d'une réalité à l'autre, ou de les faire voyager dans le futur ou le passé pour changer la donne. Voilà, vous avez un début d'idée de ce qu'est la 5D promise par ce jeu d'échecs ovni, mais passionnant !



L' ADDITION

Jeux	Prix
Hellbound	12,49 €
Lords of Waterdeep	5,69 €
Desktop Farm	1,59 €
The Impossible	3,99 €
Agrou	9,99 €
Lost Wing	7,99 €
Nomad	5,69 €
Cybershock : Future Parkour	2,39 €
Drift Z	1,99 €
5D Chess With Multiverse Time Travel	9,99 €
TOTAL	61,80 €



84

FLIGHT SIMULATOR

« UNE CLAQUE GRAPHIQUE »

PS4

Fairy Tail	87
Maid of Sker	87

XBOX ONE

Maid of Sker	87
--------------	----

PC

Flight Simulator	84
Horizon : Zero Dawn Complete Edition	86
Fairy Tail	87
Maid of Sker	87

SWITCH

Fairy Tail	87
------------	----

À TÉLÉCHARGER

Fall Guys : Ultimate Knockout	88
Mortal Shell	89
CrossCode	89
#Funtime	90
Naught	90
Hellpoint	91
Skully	91
Super Soccer Blast	92
Radio Squid	92
Clash Force	92
Carrion	93
Rock of Ages 3 : Make & Break	93

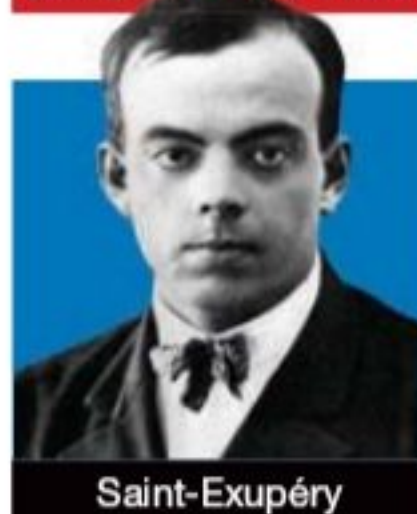
MOBILES

Professeur Layton et le destin perdu	94
Sphaze	95
Merge Dungeon	95



À QUOI JOUE

LE TESTEUR DU MOIS



Saint-Exupéry

FLIGHT SIMULATOR

L'aviation, c'était sans électronique à mon époque. Mais si je l'avais eue, je n'aurais peut-être pas rencontré le Petit Prince...



Arnaud De Keyser

FLIGHT SIMULATOR

Le jeu qui m'a fait craquer pour une nouvelle config PC, tellement il est beau. Quand on aime, on ne compte pas !



Carole Quintaine

FLIGHT SIMULATOR

Une expérience incroyable avec des décors sublimes ! Les sensations et les environnements sont bluffants !



86
**HORIZON:
ZERO DAWN**



87
FAIRY TAIL



88
FALL GUYS



89
MORTAL SHELL



93
CARRION



94
**PROFESSEUR
LAYTON ET
LE DESTIN PERDU**

LA RÉDACTION CE MOIS-CI ?



Mohammed Aigoin

FALL GUYS

Très sincèrement, si on m'avait dit un jour que je pourrais être accro à une version kawai d'Intervilles...



Raphaël Lucas

CROSSCODE

Voici de l'action-RPG intelligente pleine de trouvailles ! Long, riche et malin, ce jeu est une petite merveille ; je suis fan !



Benoît Barny

FLIGHT SIMULATOR

Le contexte difficile n'épargne pas le jeu vidéo, mais on peut toujours s'évader grâce à *Flight Simulator*.



Olivier Lehmann

FUNTIME

Ce twin-stick shooter régale le joueur avec son esthétique arcade et son gameplay varié.



Filipe Canelas

CARRION

Le joueur prend un plaisir sadique à massacrer ses geôliers dans ce jeu au rendu rétro !



Cyril Trigoust

HORIZON: ZERO DAWN

Retrouver Aloy en 120 images par seconde avec clavier/souris est un plaisir divin !



Thomas Bortolin

FLIGHT SIMULATOR

Certes, on ne relance pas le secteur aérien en jouant, mais on consomme à minima français !

#SUBLIME

#GRISANT

#EXIGEANT



Arnaud De Keyser

Flight Simulator

Véritable prouesse technique, *Flight Simulator* peut-il séduire un large nombre de joueurs, au-delà du cercle très fermé des férus de simulation de vol ?

ÉDITEUR MICROSOFT
GENRE SIMULATEUR DE VOL
JOUEUR 1
PEGI 3+
PC 70 € (INCLUS DANS LE GAME PASS PC)
PAR LES CRÉATEURS DE A PLAGUE TALE : INNOCENCE

■ Les crashes manquent de réalisme, votre avion se contentant de se planter dans le sol, mais on comprend pourquoi...

Flight Simulator a pris tout le monde par surprise. Dès les premières vidéos dévoilées, nous avons tous été bluffés par le réalisme graphique de cette simulation, qui dépasse de loin tout ce que l'on connaît. Que l'on parle des avions en eux-mêmes ou bien de la modélisation de la Terre entière (!), c'est absolument dingue, et forcément attirant. Alors, décollons ! Loin de vous lâcher seul dans les airs, *Flight Simulator* offre toute une panoplie de tutoriels destinés à vous apprendre le pilotage : commandes de base, décollage, atterrissage, tout est expliqué

simplement, notamment les termes techniques propres à l'aviation. Néanmoins, si certaines commandes sont bien indiquées (appuyez sur telle touche, etc.) d'autres sont à trouver en lisant le nom des instruments sur le tableau de bord. On aurait apprécié un système de surbrillance pour indiquer visuellement sur quel bouton appuyer ou quel cadran regarder. Du coup, malgré une volonté évidente d'accessibilité, *Flight Simulator* demande quand même un certain investissement pour être pris en main. À moins d'opter pour un pilotage automatique total, qui vous laissera libre d'apprécier le vol sans contrainte.

Sublime, presque toujours

Répetons-le, le travail effectué sur la modélisation des décors, des avions et des cockpits est absolument incroyable. Le survol de n'importe quelle région dans le monde offre des panoramas somptueux, à quelques exceptions près : le jeu utilisant des données de Bing Map (le « Google Maps » de Microsoft), certaines zones n'offrent pas de textures HD de qualité, mais c'est assez rare. Plus

impressionnant encore, la mise à jour en temps réel de la météo qui permet de voler dans les conditions réelles et actuelles. Tout cela nécessite bien sûr une connexion permanente en ligne, et de bonne qualité ; si c'est le cas chez vous, on vous le conseille chaudement. De même, pour atteindre le meilleur résultat visuel, mieux vaut un PC récent et performant. À ce titre, la carte



■ Le jeu offre différents points de vue spectaculaires, si vous optez pour la vue externe. On n'est jamais déçu !





OBJECTIFS

COMPRENDRE L'ASSIETTE DE MONTE

- DIRIGER LE NEZ DE L'AVION AU-DES DE L'HORIZON
- METTRE PLEIN GAZ

AUGMENTATION MANETTE DES GAZ

■ La modélisation des différents tableaux de bord est aussi impressionnante que les décors extérieurs. Rien n'a été laissé au hasard.

FOCUS SUR

LE JEU À LA MANETTE

Il est possible de jouer avec une simple manette, mais, franchement, ce n'est quand même pas le plus simple et l'on se retrouve assez vite à combiner manette et souris pour accéder plus facilement à toutes les commandes. On verra comment ça se passera sur Xbox Series X...



Le travail effectué sur la modélisation des décors, des avions et des cockpits est absolument incroyable.

graphique recommandée (Geforce GTX 970) nous semble un peu juste...

Volez comme vous voulez

Côté avions, on peut voler sur une grande variété d'engins, du classique Cessna au Boeing 747. Bien entendu, plus c'est gros, plus le pilotage est complexe, même si la prise en main des modèles les plus avancés a été simplifiée pour des besoins ludiques. Vous pourrez tester vos compétences à travers toute une série d'épreuves, ou bien simplement choisir de rallier un aéroport à l'autre, en choisissant vos points de départ et d'arrivée sur le globe terrestre. Il est même possible d'entrer ses propres coordonnées géographiques, afin d'être sûr de survoler un endroit que l'on veut voir (comme au-dessus de chez soi). On apprécie également la signalisation des constructions emblématiques, même s'il n'est pas toujours facile de les survoler à une hauteur permettant de les voir en détail. Mais pour qui fait montre d'une certaine maîtrise, rien n'est impossible et le spectacle vaut le détour.

Pour tout le monde ?

Complet, beau à se damner, *Flight Simulator* n'en reste pas moins un jeu

exigeant qui risque d'en décontenancer plus d'un. De plus, les specs techniques pour le faire tourner de manière optimale ne sont pas à la portée de toutes les bourses (32 Go de RAM, 150 Go en SSD, carte graphique RTX 2080...). Et l'on est vraiment curieux de voir la version Xbox Series X, notamment en matière d'ergonomie. Quoiqu'il en soit, *Flight Simulator* est assurément la simulation de vol la plus aboutie à ce jour, et de nombreuses mises à jour viendront encore l'améliorer ! ■

VERDICT 18/20

JOUABILITÉ



La gestion des commandes de vol est très poussée, mais reste bien expliquée, jusqu'à un certain point. Un peu plus d'aides n'auraient pas été de trop.

GRAPHISMES



C'est assurément le gros point fort du jeu : c'est juste incroyable, si du moins vous avez le PC pour faire tourner le jeu de manière optimale.

BANDE-SON



Bruit des moteurs, son « étouffé » à l'intérieur du cockpit, tout est saisissant de réalisme. Là aussi, c'est un sans-faute.

DURÉE DE VIE



On peut passer des heures et des heures à voler, simplement pour admirer la beauté de la Terre et du ciel...

Flight Simulator fait indéniablement rêver, et l'on s'accroche au pilotage pas simple pour en profiter. Mais il est très gourmand en puissance et aurait mérité encore un peu plus d'options d'accessibilité.



OBJECTIFS

CONTINUER LA MONTÉE JUSQU'À L'ALTITUDE DE CROISIÈRE DÉSIGNÉE

ALTITUDE
18000
17900
20
17810
17700
29.92 IN
17832

FLAPS
ON
TRIM
TO
UP
DOWN
13%

#PERFECTIBLE
#SUBLIME
#NERVEUX



Arnaud De Keyser

Horizon Zero Dawn Complete Edition

L'adaptation des aventures d'Aloy sur PC est-elle la version ultime ou bien un simple portage sans optimisation particulière ?

Après un *Death Stranding* parfaitement adapté sur PC, nous attendions avec impatience ce *Horizon Zero Dawn*. Déjà magnifique sur PS4 (sur la Pro surtout), le jeu, une fois porté sur des ordinateurs bien plus puissants que la console de Sony, ne pouvait être que spectaculaire. Le résultat est néanmoins un peu mitigé.

ÉDITEUR SONY
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 18+
PC 50 €
PAR LES CRÉATEURS DE KILLZONE

Hormis la possibilité de jouer en 60 images/seconde (pour qui a le PC adéquat), le reste n'a pas trop évolué, en tout cas pas assez à notre goût.



Les combats contre les robots-dinosaures sont toujours aussi intenses et spectaculaires, et c'est bien ça qui compte !

Un lancement pas simple

Le lancement d'*Horizon Zero Dawn* sur PC a été émaillé de nombreux soucis techniques, beaucoup de joueurs se plaignant de crashes à répétition, que nous avons également connus. Les choses se sont améliorées au fil des patches, mais certains problèmes perdurent. Concernant les améliorations apportées à cette version, il y a là aussi matière à redire. Si le jeu est toujours aussi beau que la version originale, il n'est pas non plus nettement supérieur. Hormis la possibilité de jouer en 60 images/seconde (pour qui a le PC adéquat), le reste n'a pas trop évolué, en tout cas pas assez à notre goût. Bref, sans aller jusqu'à parler de portage raté, on peut tout de même avancer que l'on espérait mieux en matière de performances. Reste que si vous n'avez pas fait *Horizon Zero Dawn* à sa sortie sur PS4, aucune raison de vous priver de cette aventure majestueuse, où vous combattez des robots-dinosaures magnifiques. Le système de combat est toujours aussi nerveux et le personnage d'Aloy très attachant. À noter que cette version « complète » intègre aussi le DLC « The Frozen Wilds » qui ajoute une région entière et de nombreux robots, dont

un ours mécanique bien difficile à battre. Bref, il y a de quoi s'occuper pendant de nombreuses heures, en espérant que les problèmes techniques évoqués ici seront tous éradiqués prochainement. ■

VERDICT

17/20

JOUABILITÉ

★★★★★

On peut bien entendu jouer à la manette, mais le combo clavier-souris s'en sort bien également, à quelques touches près.

GRAPHISMES

★★★★★

Déjà magnifique sur PS4, le jeu l'est tout autant sur PC, mais pas vraiment plus. On aurait aimé un bond visuel, mais cela reste tout à fait correct.

BANDE-SON

★★★★★

Pas grand-chose à redire à ce niveau-là, musiques, voix et bruitages sont au top. Mention spéciale aux tirs lasers, très « old-school ».

DURÉE DE VIE

★★★★★

Agrémentée du DLC *The Frozen Wilds*, cette aventure va vous occuper des dizaines d'heures. Enfin, s'il n'y a pas trop de crashes !

Même si son lancement a été compliqué sur PC, *Horizon Zero Dawn* n'en reste pas moins un jeu qui en jette encore. Mais, pour être honnête, on s'attendait à plus d'améliorations, notamment visuelles. Un portage à l'économie.



Fairy Tail

Tendance, l'adaptation de mangas et animes en jeu vidéo s'avère rarement probante. Et *Fairy Tail* ne dément pas cet adage.

L'idée était pertinente : adapter un anime/manga mettant en scène une guilde de mages en les montrant accepter mille contrats pour remettre d'aplomb leur quartier général et leur réputation. Un concept qui évidemment s'inscrit dans la logique actuelle des JRPG avec leurs nombreuses quêtes dites Fedex. Eh, oui, *Fairy Tail* n'est qu'une longue suite de missions secondaires où l'on se contente de ramener telle ou telle

ÉDITEUR KOEI TECMO
GENRE JRPG
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS4, SWITCH, PC 70 €
PAR LES CRÉATEURS DE
ATELIER RYZA

ressource au prix de nombreuses empoignades, menus à la *Persona 5* (en moins réussis et dynamiques) à la clé. Conséquence de ce choix de design, *Fairy Tail* met de côté l'épique pour se concentrer sur le quasi quotidien, comme une sorte d'épisode entre deux, d'épisode « filler » (terme donné aux chapitres de série télé qui ne font pas avancer la trame narrative). Techniquement très, très moyen, le titre ne vaut finalement que pour ses

affrontements, nombreux, constants, qui exigent un tant soit peu de jugeotte comme l'on progresse dans l'aventure, ainsi que pour son humour particulier. Dispensable donc à moins d'être véritablement fan – et encore la déception pourrait être encore plus prononcée. ■

Raphaël Lucas

VERDICT 13/20

Un peu mou, un peu répétitif, *Fairy Tail* est à la fois très respectueux de son matériau d'origine et sans grand intérêt. On suit la trame narrative sans passion, mais sans, non plus, réellement s'ennuyer. Un jeu bouche-trou.



Maid of Sker

Un hôtel perdu au bout d'une ligne de chemin de fer, des adversaires qui vous repèrent au son... L'horreur semble au rendez-vous dans *Maid of Sker*.

ÉDITEUR WALES
INTERACTIVE
GENRE HORREUR
JOUEUR 1
PEGI 18+
PS4, XBOX ONE, PC 30 €
PAR LES CRÉATEURS DE
THE COMPLEX

Un peu d'*Alien Isolation*, une pincée de *BioShock*, quelques références à des films fantastico-gothiques bien connus, une narration à la première personne, des centaines de tiroirs à ouvrir, *Maid of Sker* ne déroge à aucune règle du survival horror actuel. Ici, dans le rôle de Thomas venu sauver sa fiancée, il s'agira de progresser en résolvant quelques rares et peu complexes énigmes, de passer inaperçu en

rampant et en retenant sa respiration, d'utiliser une arme sonore pour désorienter les âmes perdues qui rôdent dans cette demeure, etc. Évidemment, comme nos « adversaires » sont aveugles, l'infiltration s'avère bien plus aisée que dans un *Alien Isolation* et les mystères à résoudre ne tiendront pas plus de quelques minutes face aux vétérans du genre. Cependant, au-delà de ces quelques défauts et d'un manque général de surprises

narratives, les ambiances sonores, musicales et esthétiques, particulièrement réussies et efficaces, finissent par nous immerger dans ce monde qui renvoie aux grands classiques de l'horreur gothique, avec cependant sa petite touche personnelle. Un bon petit jeu d'effroi! ■

Raphaël Lucas

VERDICT 14/20

Pas tout à fait flippant, mais toujours très mystérieux et accrocheur, *Maid of Sker* mêle habilement walking simulator et jeu d'horreur. Une bonne pioche, même si on en fera le tour en une demi-douzaine d'heures.

#FUN

#COLORÉ

#RÉPÉTITIF



■ Des balançoires qui finissent par pencher dans un sens ou l'autre à moins que l'on s'y mette à plusieurs.



Raphaël Lucas

Fall Guys : Ultimate Knockout

Tendance durant cet été, *Fall Guys* en a-t-il suffisamment sous le pied pour survivre aux premiers frimas de l'automne ?

Basse slappée, hymnes quasi olympiques, couleurs acidulées, personnages simplistes parés de déguisements loufoques, parties ultra-courtes (cinq minutes maximum par épreuve), *Fall Guys* rappelle sans cesse une évidence : la production de Mediatonic n'est qu'un jeu apéritif, pensé pour être joué pendant dix à trente minutes avant de

Fall Guys est un jeu apéritif, pensé pour être joué pendant 10 à 30 minutes avant de passer à autre chose.

ÉDITEUR DEVOLVER
GENRE PARTY GAME
JOUEURS 1 (60 ONLINE)
PEGI 3+
PS STORE, STEAM 20 €
(OFFERT AVEC LE PS PLUS)
PAR LES CRÉATEURS DE MURDERS BY NUMBERS

passer à autre chose. Un jeu d'été. Juste le temps de rigoler, de tomber, de se vautrer quelques épreuves durant avant de repartir à la plage ou de lancer un autre titre, plus exigeant, plus narratif. D'ailleurs, dès qu'on y passe trop de temps, trop de minutes et que l'on enchaîne les manches d'affilée, *Fall Guys* s'écroule un peu sur lui-même. En effet, les épreuves se répètent d'une partie à l'autre, la physique des corps, amusante par les faux pas, cascades ou chutes qu'elle engendre, peine à convaincre dès que l'on tente de jouer sérieusement, etc. Et on ne parle pas des déconnexions intempestives du serveur qui gâchent un peu (mais juste un peu) la fête.

Intervilles Castle Warrior

Heureusement, il ne s'agit que d'une fête, que d'un simple amusement. *Fall Guys* n'a rien à dire, rien à revendiquer, n'essaie même pas d'être original. Tout ce qui intéresse ses développeurs, c'est de provoquer les chutes, les gamelles, les engorgements, que chacun tente de pousser/attraper les autres, de dérober des balles capturées par les autres dans une sorte de chaos parfois à la limite du lisible. *Fall Guys*, c'est Intervilles,

Takeshi's Castle, Ninja Warrior en un. Bref un condensé de tous ces jeux où les participants tombent à répétition, en version vidéoludique et multijoueur, soixante joueurs « s'affrontant » dans le seul but d'arriver premier. ■

VERDICT 15/20

JOUABILITÉ ★★★★★

Courir, sauter, se saisir de quelque chose, le tout avec suffisamment d'imprécision physique pour déclencher de belles cascades imprévues.

GRAPHISMES ★★★★★

Simplistes, mais très colorés, ils participent pleinement de cette ambiance estivale qui déborde de chaque polygone de *Fall Guys*.

BANDE-SON ★★★★★

Des thèmes très rythmés, basses slappées en prime. Entraînant et dynamique. Bref, du très efficace !

DURÉE DE VIE ★★★★★

Les parties sont courtes, généralement rapides et sans temps mort. On y revient constamment, mais par petites sessions de jeu.

Jeu apéritif, *Fall Guys* vivra sans doute encore cet automne entre deux parties d'un titre plus prenant. Il fait ce qu'on attend de lui : amuser quelques minutes, le temps de quelques explosions de rires.



■ Certaines épreuves exigent que les joueurs coopèrent, comme ici, pour déplacer un ballon.



CrossCode

Sorti de nulle part il y a près de quatre ans sur PC, l'action-RPG *CrossCode* revient sur consoles de salon, et ça vaut vraiment le coup !

Les J-RPG réalisés sous RPG Maker, on connaît. Souvent simplistes, peu inspirés. De prime abord, *CrossCode* ne va pas beaucoup plus loin avec ses décors faits de copiés-collés, et ses sprites. Et puis, passé une intro finalement plus dynamique qu'on ne l'imaginait, *CrossCode* révèle son véritable visage : celui d'un action-RPG terriblement malin, détournant les codes du J-RPG (amnésie, etc.) à des fins narratives. Un exemple ?

ÉDITEUR DECK 13
GENRE ACTION-RPG
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS STORE, MXBOX,
STEAM 20 €
ESHOP 30 €
PAR LES CRÉATEURS DE...
C'EST LEUR PREMIER JEU

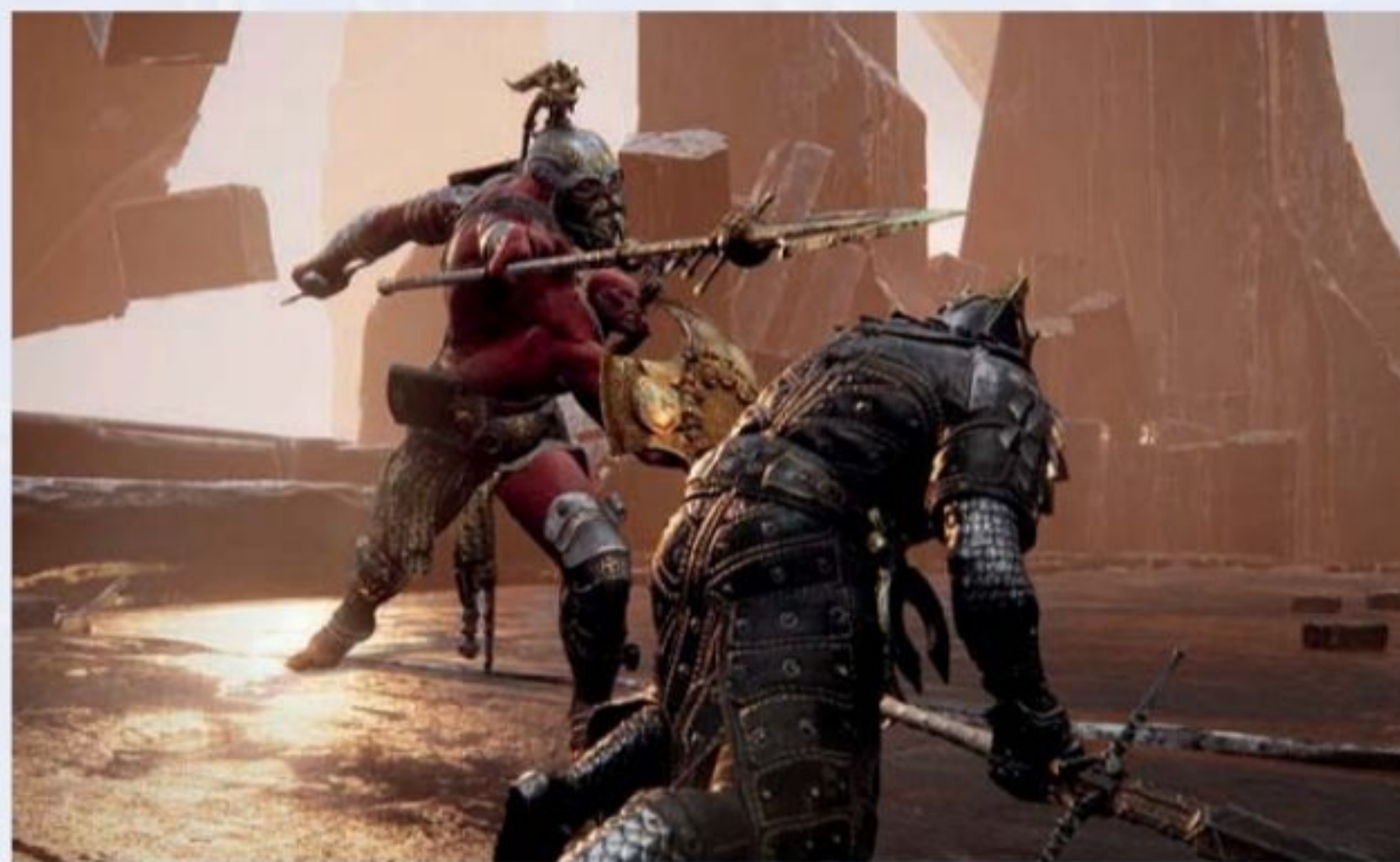
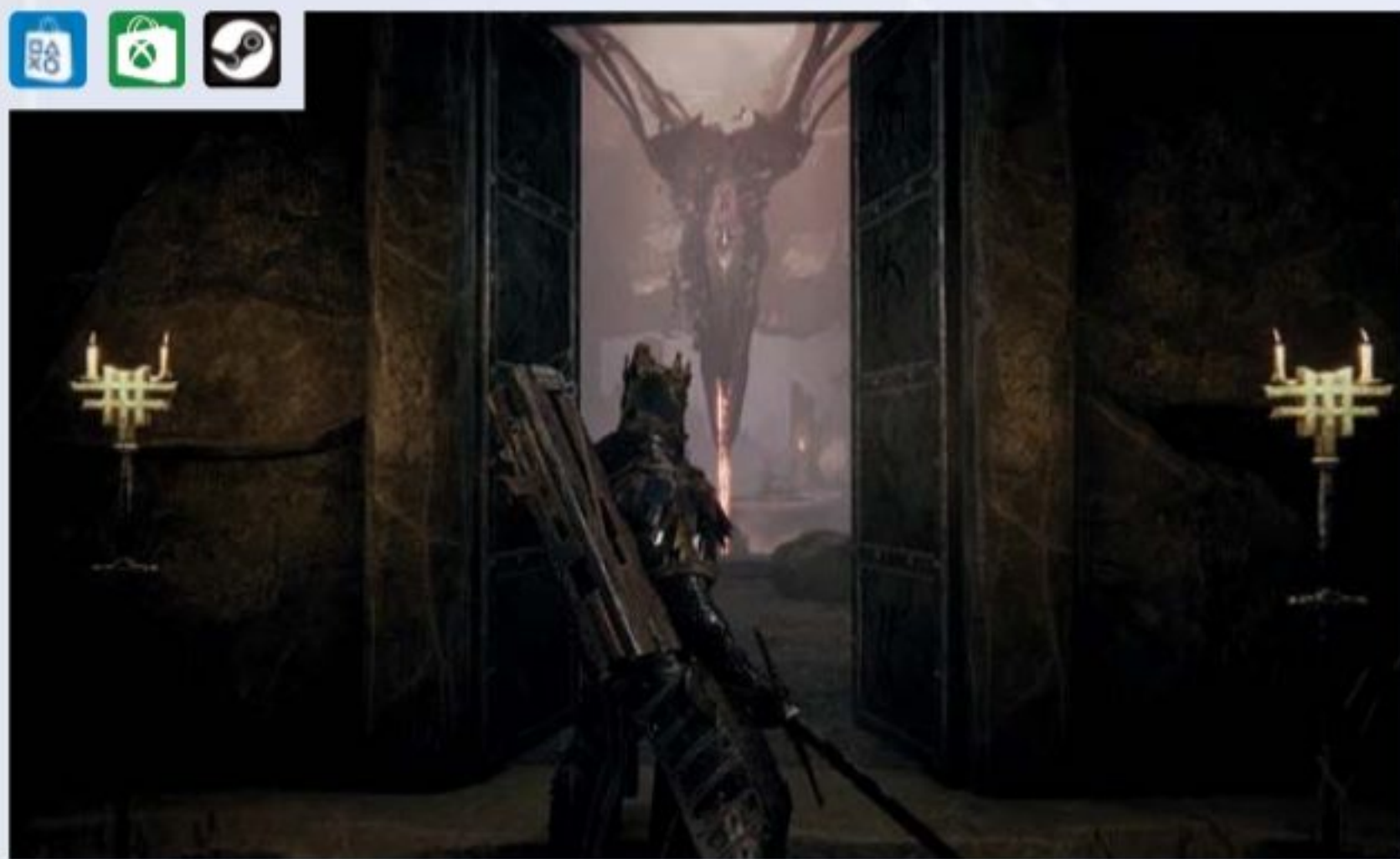
Le titre joue la carte de l'avatar muet, le justifie et, pour contrebalancer ce « problème », met en scène une héroïne, Lea, aux animations faciales riches et variées qui en disent bien plus sur ses émotions que n'importe quelle tirade. Évidemment, on y combat en temps réel, au corps à corps, mais aussi et surtout à distance, Lea étant capable de lancer des boules. Une faculté très utilisée lors des très nombreuses, et souvent complexes,

énigmes présentes dans les donjons. C'est un fait, *CrossCode* ne s'adresse pas à tout le monde, et certains regretteront sa trop grande difficulté, passé un certain point. Néanmoins, avec ses décors et son pixel art magnifique, il emportera avec lui tous les fans de jeux 16 bits. ■

Raphaël Lucas

VERDICT 17/20

Long, riche, malin, multipliant les casse-tête, plein de références au genre, *CrossCode* est un jeu de fans avertis pour fans avertis. Une vraie petite merveille, une réussite un peu entachée par quelques quêtes répétitives.



Mortal Shell

Si, de prime abord, il semble être un simple clone de *Dark Souls*, *Mortal Shell* a cependant quelques cartes en main pour se distinguer de sa trop visible inspiration.

ÉDITEUR PLAYSTACK
GENRE ACTION-RPG
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS STORE, MXBOX,
STEAM 30 €
PAR LES CRÉATEURS DE...
C'EST LEUR PREMIER JEU

Le concept de *Mortal Shell* est malin : copier tout ce qui fait la force des *Dark Souls* (combat, ambiance) et y apporter un léger twist. Ici, simple esprit, on peut posséder et contrôler les corps de quatre guerriers tombés sur le champ de bataille, chacun disposant de ses aptitudes propres : le chevalier est lourd, mais puissant, le voleur esquive plus rapidement, etc. Du classique, sauf qu'on peut changer de forme à volonté (et perdre une grosse

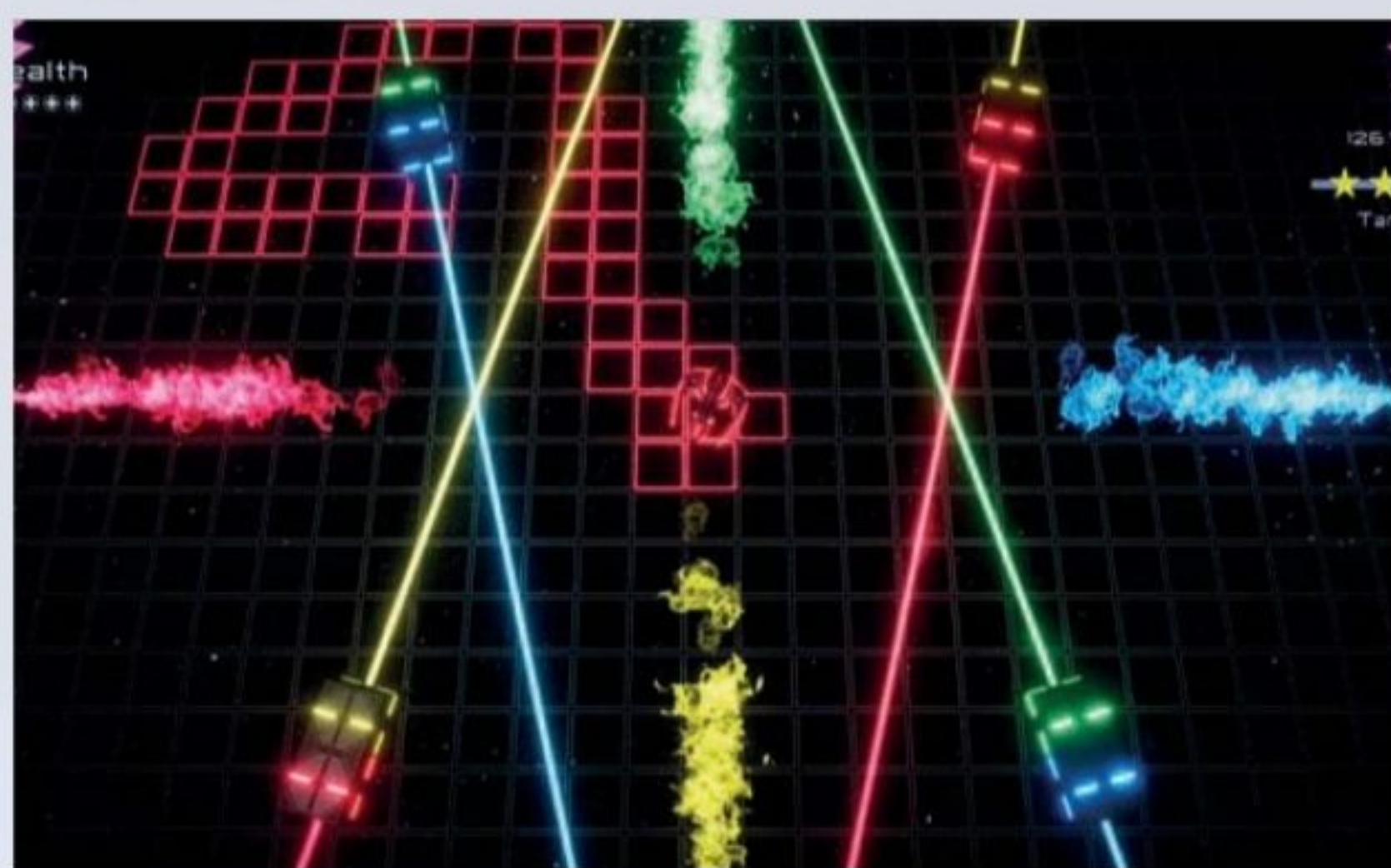
partie de sa jauge de vie au passage) en fonction de la situation. Mieux, avec son système de durcissement de la peau (qui pare une attaque tout en immobilisant le joueur en plein mouvement), sa parade/contre foudroyant ou la nécessité de se « familiariser » avec les objets pour en tirer le meilleur parti, le premier jeu de Cold Symmetry instille un nombre suffisant de nouveautés pour ne pas être estampillé « copie pure et simple ». Toutefois, le titre porte évidemment

les stigmates d'un développement en équipe légère (15 personnes max) : problèmes de placement de la caméra, intelligence artificielle perfectible, comportements étranges de certains cadavres... Des errements qui n'empêchent nullement *Mortal Shell* de briller par moments. ■

Raphaël Lucas

VERDICT 15/20

Si la formule de *Mortal Shell* est connue, ses petites originalités se révèlent assez présentes pour que le titre de *Cold Symmetry* devienne très recommandable, apéritif de choix en attendant le prochain From Software.



#Funtime

Derrière le développement de ce twin-stick shooter coloré se cache un seul homme. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que le résultat est aussi original que surprenant !

OneGuyGames (littéralement « les jeux d'un seul gars »), tel est le nom du studio américain auteur de #Funtime. Si l'identité du développeur, membre unique de ce studio, n'est pas connue, en revanche, son talent gagne vraiment à l'être. Car ce shoot them up offre d'abord une excellente prise en main, le joystick gauche dirigeant le vaisseau et le droit déclenchant le tir et orientant sa direction. Il est même possible de

ÉDITEUR THE QUANTUM ASTROPHYSICISTS GUILD
GENRE SHOOT
JOUEUR 1
PEGI 3+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 15 €
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST SON PREMIER JEU

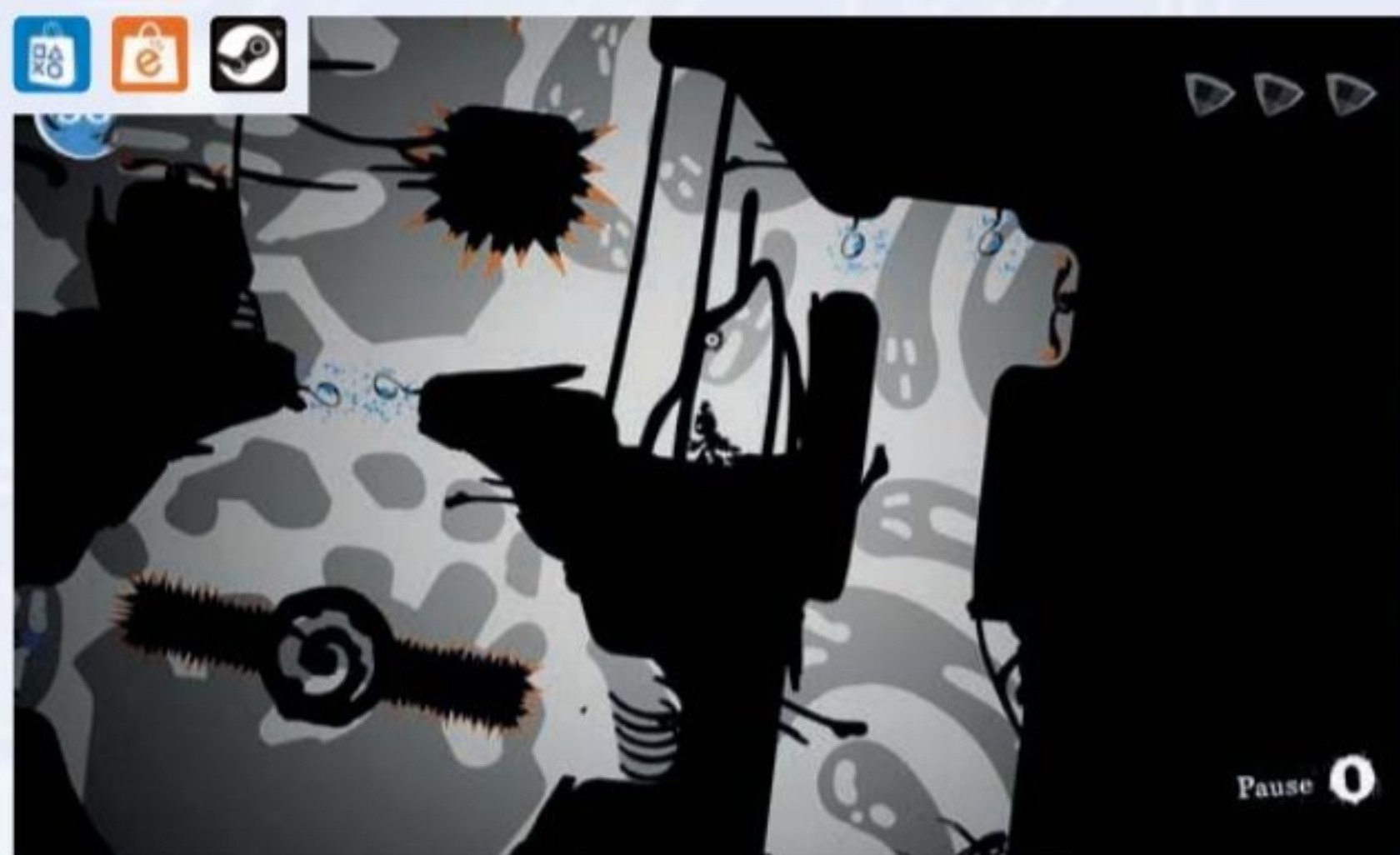
changer la couleur du vaisseau (vert, rouge ou jaune) afin, par exemple, de passer sans dommage au travers des lasers de même couleur. De plus, il fait aussi preuve d'une esthétique colorée et parfaitement lisible. Et grâce aux multiples modes de jeu disponibles, il affiche également un gameplay à la fois varié et intuitif. Ainsi, le mode Défi avec ses 54 niveaux alterne successivement les objectifs : survivre le plus longtemps possible, marquer un

maximum de points, sortir rapidement d'un labyrinthe... Tandis que les modes présents dans le menu Arcade (Survie, Survie ouverte, Vagues, Zones...) autorisent, grâce aux points récoltés, de booster progressivement son vaisseau en santé, balles, bombes ou boosts de vitesse. ■

Olivier Lehmann

VERDICT 16/20

Jolie surprise vidéoludique que ce shoot à la fois simple et attractif qui se situe dans la lignée des meilleurs jeux d'arcade d'antan. Gameplay parfait, graphismes séduisants et difficulté jamais punitive. Top !



Naught

Le studio espagnol Wildsphere s'inspire fortement du classique *LocoRoco* pour proposer ici un jeu de plateforme étonnant et à la maniabilité très particulière.

ÉDITEUR WILD SPHERE
GENRE ACTION-ADRESSE
JOUEUR 1
PEGI 3+
PS STORE, ESHOP, STEAM 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE GIGANTOSAURUS THE GAME

Sorti sur PSP en 2006, *LocoRoco* avait fait sensation puisque son gameplay reposait sur l'inclinaison de l'écran afin de faire avancer le personnage. Les développeurs de *Naught* reprennent ce principe de jeu en propulsant le joueur dans un univers joliment stylisé en (quasi) noir et blanc. Ici, il faut donc faire avancer le personnage en orientant l'écran à l'aide des touches L1 et R1 (dans le cas de la PS4) ou avec le joystick

gauche. Bien sûr, plus l'inclinaison est prononcée et plus le héros dévale rapidement la pente, voire chute littéralement tout droit. Parsemée de créatures dangereuses et d'obstacles mortels, symbolisés par la couleur orange, l'aventure se corse très rapidement et peut même parfois déclencher chez le joueur un certain agacement en cas d'échecs successifs car une seule erreur et c'est le game over immédiat ! Heureusement, les niveaux sont assez

courts et la maniabilité apparaît plutôt réussie, même si elle nécessite un petit temps d'adaptation. À ce titre, l'utilisation de la touche qui permet une rotation de l'écran à 180° se révèle souvent primordiale pour espérer collecter les 120 diamants disséminés au fil de la partie. ■

Olivier Lehmann

VERDICT 15/20

Grâce à son gameplay relativement original et son esthétique stylisée, ce jeu de plateforme dans lequel il faut survivre mérite un joli coup de projecteur. Mais gare toutefois à sa difficulté exponentielle !



Hellpoint

Un action-RPG dans la veine des *Dark Souls*, mais en version horrifico-spatiale... Pour son premier titre, le studio québécois Cradle Games semble vouloir frapper fort.

Projet de longue date (débuté en 2015), *Hellpoint* a même bénéficié d'une campagne Kickstarter en 2016. Problème : très inspiré de la saga *Dark Souls*, sortie bien avant lui, pour ses mécaniques de jeu et ses partis pris, le jeu semble aujourd'hui avoir enregistré techniquement un coup de vieux. Ainsi, outre une interface de style PC à l'ancienne, cette aventure à la troisième personne offre une intelligence artificielle déficiente,

ÉDITEUR TINYBUILD
GENRE ACTION-RPG
JOUEURS 1
(2 À 4 ONLINE)
PEGI 12+
PS STORE, MXBOX,
STEAM 35 €
PAR LES CRÉATEURS DE...
C'EST LEUR PREMIER JEU

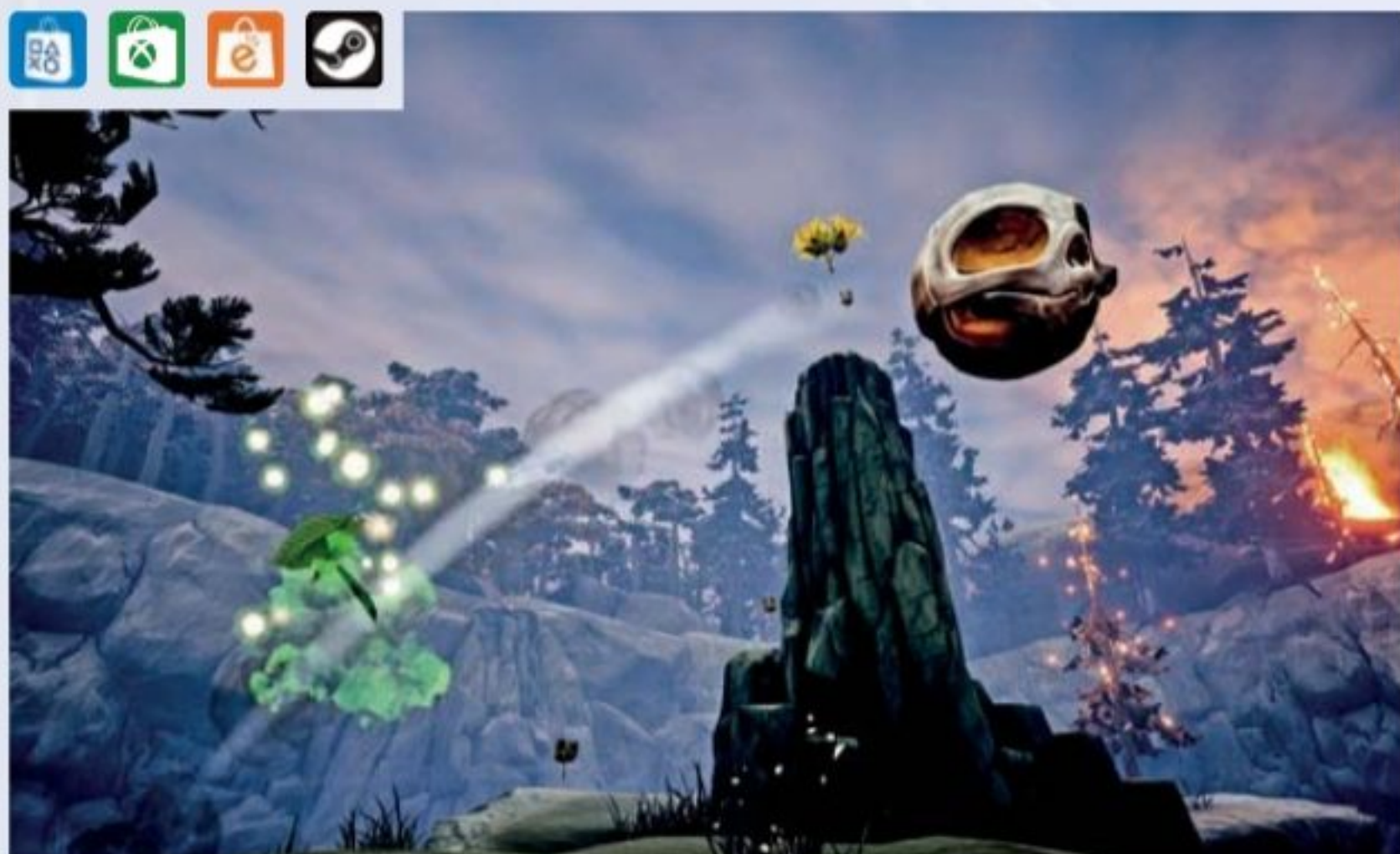
plusieurs bugs d'affichage et un level design plutôt confus. De même, l'absence de description de l'univers alourdit un peu plus la déception du joueur, d'autant que l'histoire s'avère peu passionnante. Cela dit, le tableau n'est pas totalement noir car, en plus d'une esthétique stylisée évoquant l'univers S.F. du dessinateur Philippe Druillet, le jeu offre des similitudes réussies avec *Dark Souls*. Par exemple, la maniabilité en combat

s'avère exigeante et, en cas de décès, il faut récupérer l'énergie (Axions) de son personnage sur le lieu de sa mort. À cela s'ajoute la possibilité de jouer en coopération locale, via split-screen, ou même en ligne, afin de diminuer un peu la difficulté face à des boss variés, mais mortels. ■

Olivier Lehmann

VERDICT 13/20

Hélas, n'est pas From Software qui veut ! S'inspirant des *Dark Souls* sur de nombreux points, ce die & retry ne réussit toutefois pas à convaincre pleinement, notamment à cause de son aspect technique déficient.



Skully

Avec *Skully*, le studio canadien Finish Line Games offre une sorte de *Marble Madness* en plus évolué et dans un monde semi-ouvert...

ÉDITEUR MODUS GAMES
GENRE ACTION-
PLATEFORME
JOUEUR 1
PEGI 7+
PS STORE, MXBOX,
ESHOP, STEAM 30 €
PAR LES CRÉATEURS DE
MAIZE

Vous souvenez-vous du jeu d'arcade de 1984 *Marble Madness*, dans lequel le joueur contrôlait une bille au sein de décors accidentés ? Les développeurs en reprennent ici le principe, mais remplacent la bille par un crâne nommé Skully, ajoutent une histoire (inintéressante et surjouée vocalement) et surtout font se dérouler l'action au sein de sept environnements naturels semi-ouverts assez jolis graphiquement (forêt, lave...). Plus

intéressant, ils dotent leur héros de la capacité à se transformer, à chaque checkpoint, en trois créatures différentes. Troll lent aux gros bras briseur de rochers, petit monstre capable de faire un « dash » et déplacer les éléments du décor ou simili carotte sur pattes spécialiste du double saut et du déplacement d'objets en hauteur... Ces métamorphoses apportent une belle diversité dans l'action, d'autant que la combinaison des pouvoirs est

nécessaire pour franchir les obstacles. Dommage néanmoins que le contrôle de *Skully* affiche une trop grande inertie, qu'il soit impossible d'explorer le décor sous peine de mort inéluctable (favorisée par une caméra parfois mal positionnée) et que la difficulté soit si mal équilibrée. ■

Olivier Lehmann

VERDICT 13/20

Prometteuse sur le papier, cette aventure mélangeant action et plateforme apparaît hélas moins séduisante sur le terrain en raison d'une jouabilité inégale et d'une difficulté disproportionnée selon les endroits.



Super Soccer Blast

À travers ce titre, le studio Unfinished Pixel tente de rendre hommage à une poignée de célèbres jeux de foot rétro orientés arcade. Le pari est-il réussi ?

Après *Super Volley Blast* et *Super Tennis Blast*, les développeurs espagnols d'Unfinished Pixel continuent leur exploration du sport en se penchant aujourd'hui sur le football. Et à première vue, ils ne semblent pas avoir lésiné sur les inspirations de classiques du genre. Ainsi, si le terrain et les joueurs apparaissent en 3D, l'action se déroule néanmoins uniquement en scrolling latéral digne de l'antique *Super Sidekicks* sorti sur Neo

ÉDITEUR UNFINISHED PIXEL
GENRE FOOT ARCADE
JOUEURS 1 à 4
PEGI 3+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 8 €
PAR LES CRÉATEURS DE SUPER TENNIS BLAST

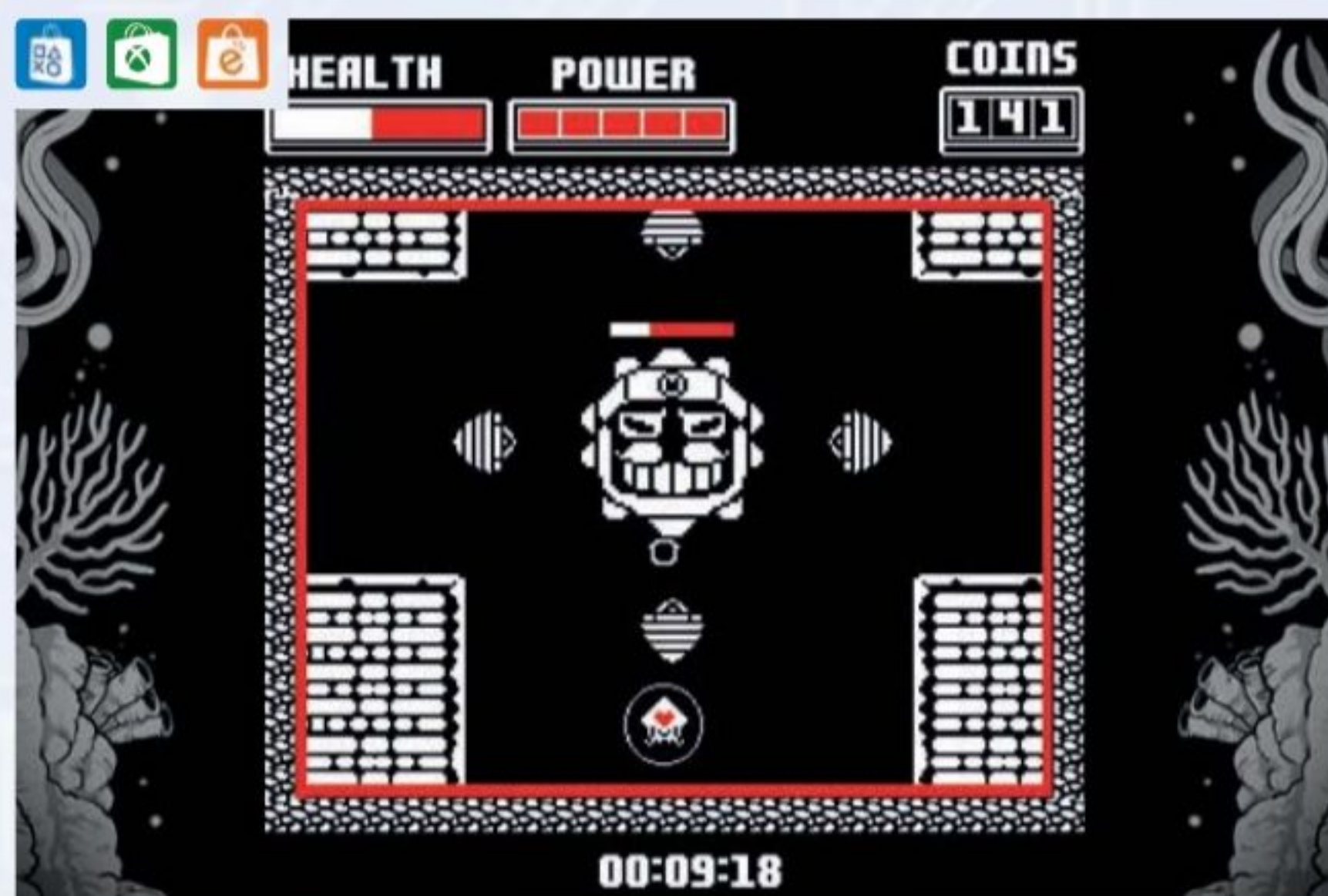
Geo en 1992. De même, à l'instar de *Super Soccer* sur Super Nintendo, la prise en main est ici immédiate puisque le gameplay, orienté arcade, n'offre grosso modo que trois touches pour tout faire (dribble, passe, tacle, glissade, tir...). Néanmoins, en maintenant une touche appuyée, le jeu permet de doser son tir grâce à une jauge hélas trop peu précise. Au rayon des griefs, outre l'absence de noms officiels pour les joueurs, équipes (16 nationales et

8 locales) et championnats (cinq disponibles), il faut déplorer une détection automatique de la balle par les joueurs les plus proches qui s'avère déficiente. De plus, il n'y a pas de multijoueur en ligne, mais heureusement le 2 vs 2 est possible en local sur le même écran. ■

Olivier Lehmann

VERDICT 12/20

S'il permet de s'amuser quelques instants entre amis peu exigeants (et même de personnaliser son avatar masculin ou féminin), *Super Soccer Blast* n'égale toutefois en rien les ténors footballistiques du passé.



Radio Squid

Hommage raté aux Game & Watch.

Dans la peau d'un jeune calamar, vous explorez les fonds marins et devez survivre en détruisant tous les ennemis à chaque niveau, tout en collectant les pièces qui servent à acquérir vies bonus et upgrades. Attention, le game over est immédiat, si vous êtes touché, y compris par vos propres tirs. Doté de graphismes sommaires évoquant les cristaux liquides des Game & Watch, ce titre se révèle aussi répétitif qu'irritant en raison de sa difficulté extrême. Au final, seule sa musique de type chiptune se révèle sympathique. C'est tout de même peu. ■

Olivier Lehmann

ÉDITEUR RATALAIKA GAMES
GENRE ARCADE
JOUEUR 1
PEGI 3+
PS STORE, MXBOX, ESHOP 5 €
PAR LES CRÉATEURS DE MOCHI MOCHI BOY

VERDICT 08

Clash Force

Run'n'gun sans inspiration (ou presque).

Sous prétexte d'honorer les pépites vidéoludiques d'antan, un nombre incalculable de titres impersonnels déboule régulièrement. C'est le cas avec ce *Clash Force* qui calque l'incorruptible saga *Contra*. Le problème est que la copie dépasse rarement l'original, surtout quand elle affiche, comme ici, un casting peu charismatique (trois héros au choix, mais sans différence de gameplay), une esthétique simpliste, l'absence de jeu coopératif et une maniabilité certes correcte, mais limitée (on ne peut tirer que devant soi). Bref, un titre mille fois déjà vu! ■

Olivier Lehmann

ÉDITEUR RATALAIKA GAMES
GENRE ARCADE
JOUEUR 1
PEGI 7+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 5 €
PAR LES CRÉATEURS DE POLYROLL

VERDICT 10





Carrion

Dans la peau d'une créature vorace, frayez-vous un chemin à coups de dents et de tentacules dans un complexe militaro-scientifique !

Prenez une dose de *Metroid*, remplacez Samus par une créature dégoulinante et tentaculaire éviscérant et dévorant tout être vivant croisant sa route, et vous obtiendrez *Carrion*, chouette jeu gore, sanglant, où l'on dépèce à vue, grossissant à chaque nouvelle victime ingérée. *Metroidvania* oblige, on a le droit à quelques allers-retours, avec la nécessité de revenir sur ses pas alors muni de nouvelles capacités pour débloquer

ÉDITEUR DEVOLVER
GENRE ACTION/AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 18+
PS STORE, MXBOX,
ESHOP, STEAM 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE
BUTCHER

tel ou tel obstacle, telle ou telle porte. Terriblement maniable, le blob – appelons-le ainsi ! – glisse, rampe, se faufile, ouvre les portes, gravit avec une aisance époustouflante, subissant la physique des conduits et couloirs du complexe militaire dont il essaie de s'échapper. Rapidement, il faudra user de son cerveau et de nouvelles capacités pour déclencher des interrupteurs à distance, et autres amusements du genre. Évidemment, les

humains se font de plus en plus puissants au fur et à mesure de la progression. Notre blob aura alors autant besoin de ses tentacules visqueux que de sa cervelle pour tirer avantage du champ de bataille. Malin, fun, *Carrion* n'en reste pas moins un peu répétitif. ■

Raphaël Lucas

VERDICT 16/20

Si démembrer à tour de tentacules et dévorer de la chair (de pixels) ne vous retourne pas l'estomac, *Carrion* vous tend les bras pour quelques belles heures de carnage et quelques énigmes à la clé.



Rock of Ages 3 Make & Break

Après deux volets centrés sur la destruction et la vitesse, *Rock of Ages* joue la carte construction avec cependant moins de brio.

ÉDITEUR MODUS GAMES
GENRE ARCADE-GESTION
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS STORE, MXBOX,
ESHOP, STEAM 30 €
PAR LES CRÉATEURS DE
ROCK OF AGES

Le concept des *Rock of Ages* est simple : amener une boule qui roule à un endroit précis, souvent pour détruire des fortifications, la vitesse de ladite sphère jouant sur les dégâts occasionnés par celle-ci. Sur des circuits aussi zigzaguant que ceux de *Monkey Ball*, on rencontrait de nombreux éléments improbables : des moutons, des soldats en 2D... L'esthétique était barrée, digne des (très) courts métrages de Terry Gilliam

pour le *Monty Python's Flying Circus*, avec ses personnages en 2D semblant découpés dans des manuels d'histoire médiévale ou des catalogues. Pour cet épisode, la franchise prend un nouveau virage et propose de construire ses propres tracés, ainsi que ses défenses pour ralentir la progression adverse : canons, tours, pièges, tout est bon pour détruire les boulets ennemis avant qu'ils n'arrivent à vos portes. Mieux, il sera aussi nécessaire d'installer des

mines pour exploiter les ressources en or présentes sur chaque carte. Si le jeu, développé par une équipe secondaire (visiblement, pas Ace Team), manque un peu de folie dans ces circuits, on peut faire confiance aux joueurs pour offrir des créations plus délirantes. ■

Raphaël Lucas

VERDICT 13/20

Amusant, mais jamais tout à fait prenant, *Rock of Ages 3* étire un peu trop sa mécanique pour ne pas ressembler à (presque) l'épisode de trop. Cependant, si vous appréciez la casse, l'aventure devrait vous ravir.

MOBILE

TEST



#REMASTERED

#CISELÉ

#TOUCHANT



■ Comme toujours les énigmes sont ciselées ; l'insoluble se transforme en évidence après un long moment de réflexion !



Cyril Trigoust

Prof. Layton et le destin perdu

Apparus il y a près de dix ans sur Nintendo DS, le professeur Layton et Luke vous triturent à nouveau les méninges en version remasterisée sur appareils mobiles.

Layton a reçu une étrange lettre de son jeune assistant Luke. Celle-ci semble venir du futur. La missive les envoie vers un horloger truculent qui, en effet, leur fait faire un bond dans le temps. Layton et son acolyte arrivent dans un Londres subissant la loi d'un gang dont le chef est connu de tous puisqu'il s'agit du Professeur en personne. *Le Destin perdu* est une intrigue prenante qui n'a pas vocation à faire tapisserie avec ses près de 200 énigmes conçues par Akira Tago. La fin de l'histoire arrache même

ÉDITEUR LEVEL-5
GENRE PUZZLE GAME
JOUEUR 1
PEGI 3+
IOS, ANDROID 17,99 €
PAR LES CRÉATEURS DE
LAYTON : L'ÉTRANGE
VILLAGE, LAYTON : LA
BOÎTE DE PANDORE

bien élaborées, intelligibles et capables d'ébranler les esprits les plus affûtés. Mais aussi les systèmes d'indices et de pièce qui accompagnent le joueur afin qu'il ne baisse pas les bras devant un problème apparemment insoluble. On apprécie aussi les mini-jeux de logique présents dans le menu, le Londres changeant selon les époques visitées et les personnages toujours hauts en couleur que l'on croise durant l'aventure. En nous proposant un épisode en tout point excellent, le Professeur

nous donne ici une leçon supplémentaire : peu importe le nombre d'années et la beauté d'un moteur de jeu quand la jouabilité et la direction artistique sont au top. En cette veille de sorties de consoles, une information à méditer. ■

VERDICT 18/20

JOUABILITÉ ★★★★★

Le double écran de la DS et le stylet sont avantageusement remplacés par l'écran splitté de nos appareils nomades et notre doigt !

GRAPHISMES ★★★★★

Le passage à la haute définition est une réussite. Testé sur notre iPad Pro, le jeu n'accuse pas son âge. Layton est plus que jamais indémodable.

BANDE-SON ★★★★★

Cette bande-son d'un Londres de carte postale ainsi que les excellents doublages voix ressortent très bien sur nos appareils nomades.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Tout dépend de votre sens de la logique et votre aptitude à résister aux soluces, mais il faudra de nombreuses heures pour en venir à bout.

L'un des épisodes les plus prenants de la série, toujours aussi élégant dans sa manière de raconter une histoire, de mettre en scène les casse-tête et d'accompagner le joueur lorsque la solution semble inaccessible. On adore !

Les nombreux casse-tête sont toujours aussi bien conçus et joliment mis en scène.

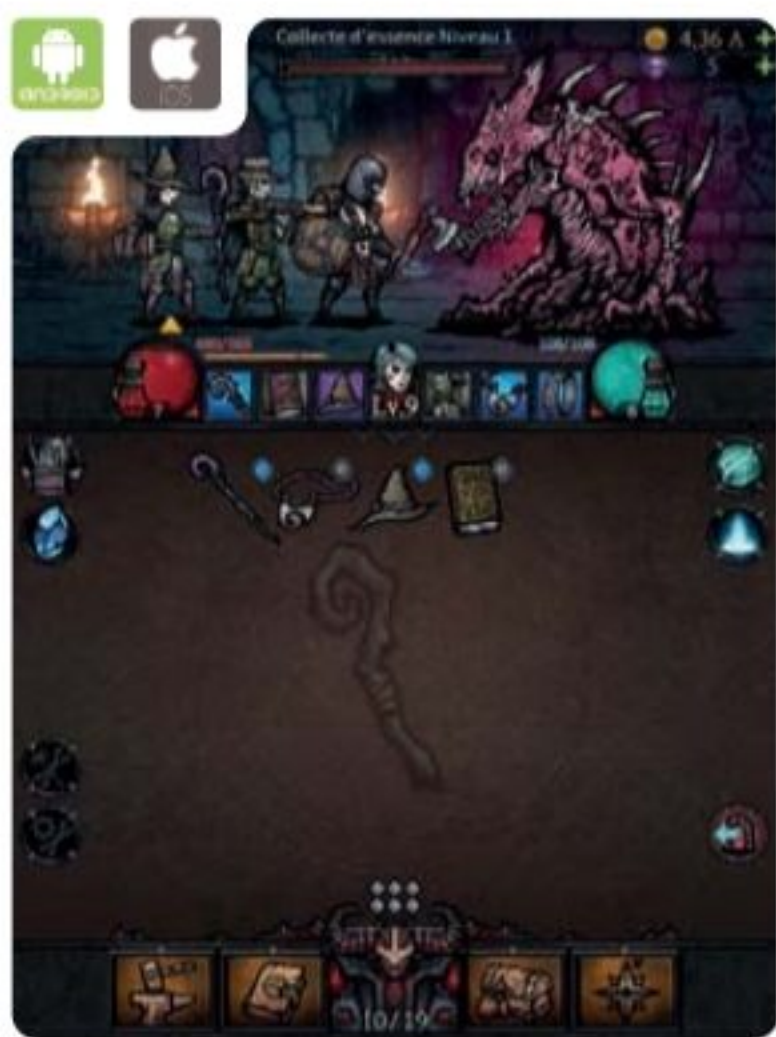
quelques larmichettes aux joueurs les plus sensibles. Cet épisode qui clôture la première trilogie bénéficie de plus d'un excellent coup de polish pour passer en HD et sublimer les nombreuses séquences vidéo que l'on a enfin le loisir d'observer sur grand écran.

Le chapeauté ronronne

Tout dans ce *Destin perdu* est bien pensé. Les énigmes, d'abord, toujours

■ Dans ce mini-jeu, vous reconstituez une histoire avec des éléments glanés durant votre enquête dans Londres.





Merge Dungeon

Reprenant allégrement la direction artistique d'un jeu que nous adorons, *Merge Dungeon* est un idle game qui vous happe et finit par vous voler votre temps libre !

Dire que le jeu de Nanoo Company pille l'aspect visuel de *Darkest Dungeon* est encore très en dessous de la vérité. Mais après tout, Red Hook Studios s'était déjà très largement inspiré du style de Mike Mignola, alors nous ne sommes plus à un pillage près ! C'est en tout cas cette direction artistique et la tendresse masochiste que nous vouons à *Darkest Dungeon* qui nous ont poussés à nous plonger dans cet idle game. Première surprise :

ÉDITEUR NANOO COMPANY
GENRE IDLE GAME
JOUEUR 1
PEGI 7
IOS, ANDROID FREE-TO-PLAY
PAR LES CRÉATEURS DE DARK SWORD, MERGE STAR

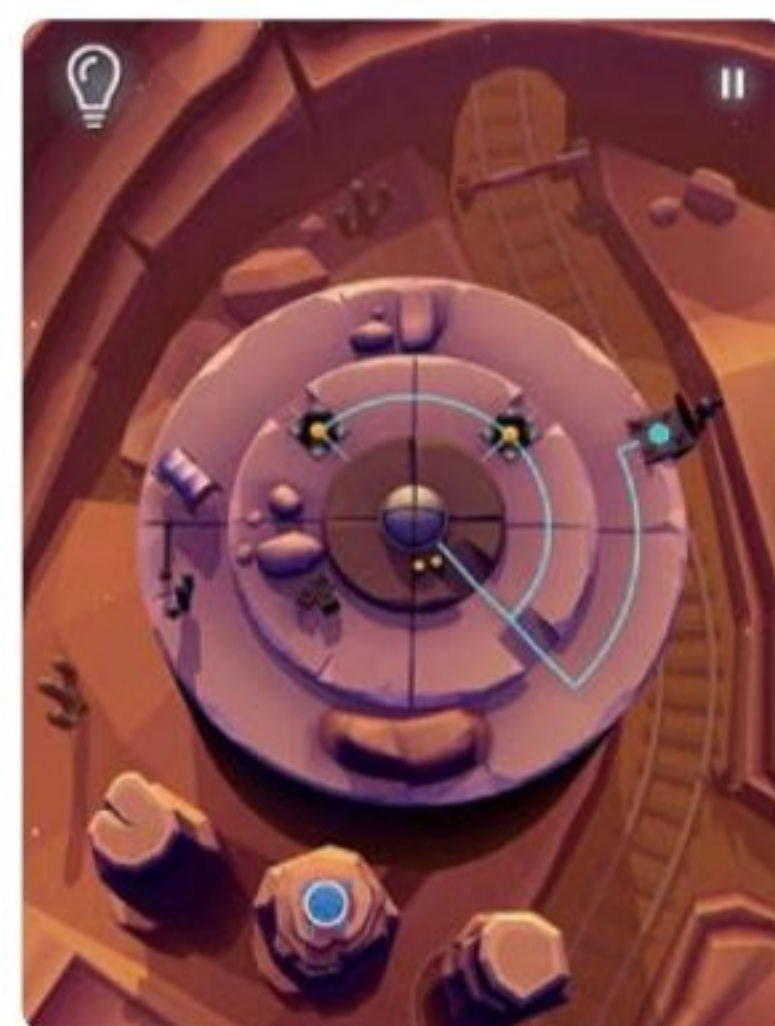
aucun combat en tour par tour. Vos héros avancent sans relâche et votre principale tâche consiste à fusionner des éléments d'armure et d'arme pour les faire gagner en niveau. Vous utilisez aussi l'argent et les essences récoltées pour améliorer vos statistiques. Combat automatique, et une seule ligne de scénario : « avance et regarde comment tes personnages frappent les ennemis en mode automatique pendant que tu superposes des objets ».

Tout cela n'a pas l'air passionnant et... ça ne l'est pas. Pourtant cela touche notre sensibilité de joueur qui veut de manière quasi obsessionnelle atteindre le niveau suivant, obtenir les meilleures armes et pièces d'équipement. Un plaisir coupable, mais un plaisir tout de même. ■

Cyril Trigoust

VERDICT 14/20

Merge Dungeon est ce genre de distraction qu'on lance quand on a du temps à perdre. L'intérêt est limité, pourtant nous y avons engouffré des heures et il récolte une note maximale sur les stores... allez comprendre.



Sphaze

Sous forme de labyrinthe, ce puzzle game serait capable de donner des maux de crâne à Dédale lui-même ! Tel Icare, vous risquez de vous brûler les ailes.

ÉDITEUR SUBPIXEL
GENRE PUZZLE
JOUEUR 1
PEGI 4+
IOS 5,49 €
ANDROID 1,99 € (ACCÈS ANTICIPÉ)
PAR LES CRÉATEURS DE ZOMBIEBUCKET

Le début de chaque niveau de *Sphaze* est une prise de contact avec un labyrinthe circulaire qui, a priori, ne propose aucune sortie. Votre rôle est de poser un robot sur l'un des points de départ et faire tourner les différents disques qui composent ce magnifique puzzle. Le chemin à parcourir est symbolisé par un marquage bleu au sol, sorte de fil d'Ariane que votre robot suivra scrupuleusement en tournant à droite

à chaque fois que se présentera une intersection. Le postulat de base n'est déjà pas très simple, mais on commence à se faire des nœuds à la tête passé les cinq premiers niveaux. En effet, arrivent très vite des lignes rouges qui renvoient vos robots au point de départ et des interrupteurs sur lesquels il ne faut passer qu'une fois, sous peine de refermer la porte de sortie. Puis il va falloir enfoncer ces interrupteurs dans un certain

ordre, sans repasser dessus, tout en lançant plusieurs robots dans le labyrinthe... Arg ! N'en jetez plus ! *Sphaze* nous a plu, mais sa difficulté inégale peut être décourageante. Par ailleurs, la résolution de ses puzzles doit parfois autant à la chance qu'à la logique. ■

Cyril Trigoust

VERDICT 15/20

La jouabilité et la direction artistique de *Sphaze* séduisent, mais son niveau de difficulté nous a amenés à la limite du découragement. Si vous êtes fan de puzzle games, vous trouverez là un défi à la hauteur.

COMMUNAUTÉ

f Jeux Video Magazine @jeux_video_mag Jeuxvideomagazine jeuxvideomagazine.com contact@linkdigitalspirit.com

QUESTIONS DES LECTEURS



Mais pourquoi Microsoft a repoussé la sortie de *Halo Infinite*? Ils ont quoi du coup en gros jeu au lancement ?

Michel Duranseau

Alors là, on n'en sait rien, c'est incompréhensible ! Plus sérieusement, il était clair que le jeu n'était pas prêt, d'après ce qu'on a pu voir lors du Xbox Games Showcase en juillet dernier. Du coup, c'est plutôt une bonne chose que le jeu soit repoussé, il aura au moins une chance d'être amélioré. Du coup, effectivement, la Xbox Series X perd son plus grand jeu de lancement, et c'est tout de même un problème. De manière générale, on sent bien que les exclusivités Xbox ne sont pas prêtes pour la next-gen et qu'il faudra sans doute attendre un voire deux ans avant que les gros jeux ne débarquent. Reste à voir si Sony profitera ou non de ce délai pour enfoncer le clou...

Alors, à quoi a joué la rédac' cet été ?

José Dévart

Comme si nous avions le temps de jouer pour le plaisir... Bien sûr que oui !! Comme tout le monde, nous nous sommes fait happer par *Fall Guys*, LE jeu d'été par excellence. C'est simplissime, ça rappelle *Intervilles* pour les plus vieux d'entre vous, et c'est extrêmement drôle à plusieurs.

Sinon, bien sûr, on a passé pas mal de temps dans les airs avec *Flight Simulator*. Faute de pouvoir voyager à l'étranger (enfin, c'est pas facile, on va dire), on a quand même pu survoler de splendides paysages... Et puis certains membres de la rédac ont rattrapé leur retard, genre Arnaud qui a enfin lancé *Alan Wake*, dispo sur le Game Pass...



LE SONDAGE DU MOIS

76%

Jaquettes PS5

QUELLES
JAQUETTES
NEXT-GEN
PRÉFÉREZ-
VOUS ?

24%

Jaquettes Xbox Series X

Sondage réalisé sur Facebook

VOS 5 JEUX DE SUPER-HÉROS PRÉFÉRÉS

1

Spider-Man PS4

«C'est de loin l'adaptation de l'homme-araignée la plus réussie de tous les temps. Les précédentes n'étaient pas mal, mais, là, le studio Insomniac Games a mis la barre très haut, avec des graphismes splendides, un système de combat très nerveux et un scénario qui alterne bien entre la vie (pourrie!) de Peter Parker et les exploits de son alter ego Spider-Man. Vivement l'épisode sur PS5!»

Stéphane Duprès

2

Batman Arkham

«Je ne choisis pas entre les 3 épisodes réalisés par le studio Rocksteady; ils sont tous excellents! Ce mélange de combat (avec un système tellement jouissif) et de prédation est parfait. Et j'adore les énigmes de l'Homme Mystère, les voix françaises ou anglaises, toutes les références à l'univers de Batman, sans oublier le Joker, le plus grand des ennemis. J'ai hâte de voir ce que va faire Rocksteady avec la licence *Suicide Squad*...»

Christophe Gilardi

3

X-Men Origins: Wolverine

«Ce jeu est passé un peu inaperçu à sa sortie, mais quel pied! Il y avait des combos vraiment spectaculaires et bien brutaux, totalement dans l'esprit du personnage de Wolverine. Bref, j'en garde un excellent souvenir et j'aimerais bien un jour voir une suite. Ou peut-être qu'il sera ajouté dans le jeu *Marvel's Avengers*?»

Sébastien Kieran

5

Deadpool

«Bon, ce n'est peut-être pas le meilleur jeu du monde, mais l'humour potache du plus délirant des héros Marvel est bel et bien respecté. En plus, la traduction française est vraiment bonne, avec des expressions issues de notre culture populaire, pas un simple «mot à mot» de l'anglais. Franchement, je me suis bien marré, et c'est ça qui compte avant tout, non?»

Hugo Délit

4

The Punisher

«J'imagine que je suis le seul à me souvenir de ce jeu sorti en 2005... C'était un beat'em all bête et méchant, mais j'avais quand bien aimé la possibilité d'achever les adversaires en utilisant des éléments du décor, comme une fenêtre. Après, c'est pas le perso le plus glamour de l'univers Marvel, mais quand on aime le style, ça passe très bien!»

Luc Tollmache

DONNEZ
VOTRE AVIS
via Facebook
& Twitter

VOTRE VERDICT

CHAQUE MOIS, NOUS PUBLIONS VOS AVIS SUR LES JEUX DU MOMENT



GHOST OF TSUSHIMA

Quel bonheur d'admirer les panoramas somptueux de *Ghost of Tsushima*, mais aussi de tuer des gens discrètement en criant «NINJA !!!» Mais bon, y a tonton qu'arrête pas de râler en disant: «T'es un samouraï, pas un ninja, bordel!!!»

Alexandre Guillou



PAPER MARIO: THE ORIGAMI KING

Ce jeu souffre d'avoir été pris pour un RPG. Injustement boudé, il offre une aventure rafraîchissante, drôle, référencée et ponctuée de nombreux secrets à déceler! Un beau voyage qui sait parfois distiller des émotions inattendues.

Yo Noctalis



GHOST OF TSUSHIMA

Un très bon jeu aux mécaniques simples qui plonge le joueur dans le Japon médiéval. Les graphismes sont bluffants et les combats très dynamiques. Pour moi, c'est tout simplement le jeu de l'année.

Fred Cortecot



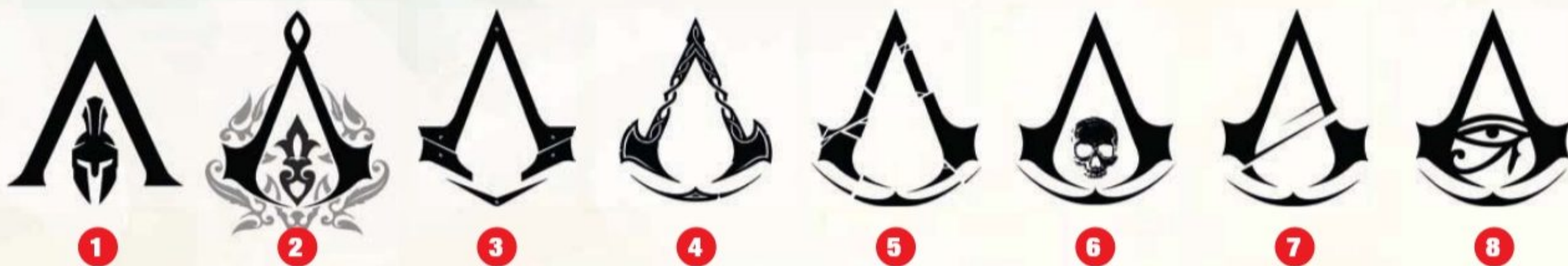
Posez vos smartphones et munissez-vous d'un crayon pour tester votre culture jeu vidéo en répondant à ces quiz tout en vous amusant.

JEU 1 GHOST OF SONY

En terminant l'histoire principale de *Ghost of Tsushima*, vous pouvez continuer à jouer en accédant pour l'occasion à un tout nouveau lieu: le Refuge de l'aube (près de la Ferme Mamushi dans la région d'Otsuna). Vous y trouverez une table où sont posés des sabres et surtout 12 origamis. Chacun d'eux fait référence à un jeu ou une série phare de Sony sur PlayStation 4 (ou à un studio de développement pour les origamis 10 et 11). Le jeu 12 est purement américain et donc plus difficile à trouver!

JEU 2 C'EST SON CRÉDO !

En attendant de plonger, le 17 novembre, au temps des Vikings dans le prochain épisode de la saga *Assassin's Creed*, révisez vos connaissances en retrouvant à quel épisode de la série correspond chacun des logos suivants.



JEU 3 QCM RAYMAN

Pour célébrer comme il se doit l'anniversaire de Rayman, répondez à ce quiz sur cette série emblématique d'Ubisoft.

- | | | | | | |
|--|--|---|---|---|--|
| <p>1- L'anniversaire de Rayman est le 1^{er} septembre. Combien de bougies a-t-il soufflé cette année ?</p> <p>A- 20
B- 25
C- 30</p> | <p>2- Qui est le créateur du personnage de Rayman ?</p> <p>A- Jade Raymond
B- Patrice Désilets
C- Michel Ancel</p> | <p>3- Rayman devait, à l'origine, être exclusif à l'une de ces consoles, laquelle ?</p> <p>A- Jaguar
B- Saturn
C- PlayStation</p> | <p>4- Rayman a introduit des personnages qui volent désormais de leurs propres ailes. Lesquels ?</p> <p>A- Les Hoodlums
B- Les Trolls
C- Les Lapins Crétins</p> | <p>5- Dans quel jeu est apparu pour la première fois Globox, le meilleur ami de Rayman, souvent jouable ?</p> <p>A- Rayman
B- Rayman 2 : The Great Escape
C- Rayman 3 : Hoodlum Havoc</p> | <p>6- À quel studio de développement doit-on le jeu Rayman ?</p> <p>A- Ubisoft Montpellier
B- Ubisoft Annecy
C- Ubisoft Montréal</p> |
|--|--|---|---|---|--|



PROGRAMMATION SPÉCIALE BATMAN



TOUS LES JOURS SUR

TOONAMI



BATMAN:SILENCE

4 septembre

20:55

© AND TM DC © WARNER BROS. ENT. INC. BATMAN AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS ARE TRADEMARKS OF AND © DC.

SMILEE
WILLIAMS

DISPONIBLE AVEC

CANAL+

SFR

orange

free

bouygues

molotov

VIDEOFUTUR
À Vous la Fibre

BIENTÔT



PS4

VOTRE STYLE, VOTRE DUALSHOCK®4

“B”, “PlayStation” and “PS4”, “DUALSHOCK”, “Playstation Shapes Logo” and “PS” are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
“SONY” and “PS” are registered trademarks or trademarks of Sony Corporation