FIFA 2021

Simple mise à jour ou révolution ?

Premier verdict !

CASQUES GAMING

TOUTES LES NOUVEAUTÉS TESTÉES !

OFFERT !

LA POCHETTE DE 8 CARTES PANINI

FORTNITE RELOADED

N° **237** - OCTOBRE 2020

Jeux Vidéo MAGAZINE

SPÉCIAL HITS DE NOËL

NOTRE SÉLECTION DE 30 JEUX

TOUTE L'ACTU NEXT GEN

PS5, Xbox Series S/X, cartes graphiques NVIDIA...

- Prix, date de sortie, jeux exclusifs... Tout savoir !
- Ce que Microsoft et Sony ne vous ont pas dit !
- Game Pass, PS Plus Collection... La bataille des services !

+ Cartes graphiques NVIDIA : la « vraie » next-gen ?

L 13968 - 237 S - F: 4,50 € - RD

F : 4,50 € – DOM : 5,50 € – BENELUX : 5,50 € – CH : 7,70 FS – CAN : 8,99 $ca – PORT CONT : 5,50 € – TOM : 860 xpf – MAR : 60 DH – TUN : 8,50 TND – ISSN : 1625-449X

FORTNITE

OFFICIAL TRADING CARDS RELOADED

COMMENCE TA COLLECTION !

© 2020 Epic Games, Inc.

DISPONIBLE MAINTENANT

ÉDITO

Ça y est, le rêve de la next-gen est fini… Place à la réalité ! Car, enfin, les nouvelles consoles PlayStation et Xbox sont plus tangibles que jamais. On connaît désormais leur date de sortie, leur prix, leurs premiers jeux et services. Rendez-vous est donc pris en novembre prochain, si tout se passe bien (2020 oblige, tout peut arriver !), pour savoir ce que cette next-gen a dans le ventre. Mais l'excitation liée à ces nouvelles consoles a cependant été un peu gâchée par des informations bassement économiques, qui brisent le rêve : prix des jeux en augmentation, absence de réelles exclusivités au lancement, incertitudes sur les réelles prouesses techniques des machines, rétrocompatibilité assez floue (avec ou sans améliorations ? Gratuites ou payantes ?)… Bref, comme à chaque lancement de nouvelles consoles, il y a le discours marketing bien huilé – parfois mensonger ! – et la réalité. Et cette fois encore, il va falloir démêler le vrai du faux, ou au moins du « pas tout à fait exact ». Alors, oui, on les attend de pied ferme, ces consoles, mais peut-être un peu moins qu'il y a quelques mois. Surtout que, dans l'univers PC, la next-gen a une tout autre allure. Ce n'est pas le même prix, certes, ni le même confort d'utilisation, mais, au moins, les promesses sont plus souvent tenues et supérieures à celles de Microsoft ou Sony. Reste que le jeu vidéo est à un tournant, car au-delà de la puissance des consoles, c'est désormais en matière de services que la différence va se faire. Et si le Game Pass de la Xbox a déjà pris une belle avance quant au jeu par abonnement, très avantageux pour les consommateurs, on attend de voir comment va réagir Sony… Sans perdre de vue que ce système a de bons côtés, mais aussi des mauvais. L'avenir proche nous dira ce qu'il en est. En attendant, Noël approche, c'est l'heure de réserver vos prochains jeux et consoles !

Arnaud De Keyser

Suivez-nous sur YouTube

NE MANQUEZ PAS
JEUX VIDÉO MAGAZINE
N°238
EN KIOSQUE
LE 28 OCTOBRE

« 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
bnguessan@linkdigitalspirit.com

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

Secrétaire de rédaction : Viviane Fitas

Ont collaboré à ce numéro :
Mohammed Aigoin, Benoît Barny, Thomas Bortolin, 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 :
Papie r 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 : 0325 K 79818
Distribution : MLP
ISSN : 1625-449X
Dépôt légal à parution
Date de parution du JVM n°237 :
octobre 2020

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

JVM n° 237 comprend sur l'ensemble de sa diffusion une pochette de cartes Panini jetée sur la couverture qui ne peut être vendue 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

SOMMAIRE

JEUX VIDÉO MAGAZINE **N°237** OCTOBRE 2020

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

ABONNEZ-VOUS ! SUR WWW.JEUXVIDEOMAGAZINE.COM OU VOIR EN PAGES 6-7

51

CAHIER SPÉCIAL JEUX DE NOËL

NOTRE SÉLECTION DE 30 TITRES POUR TOUS LES GOÛTS.

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 rédac : 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**

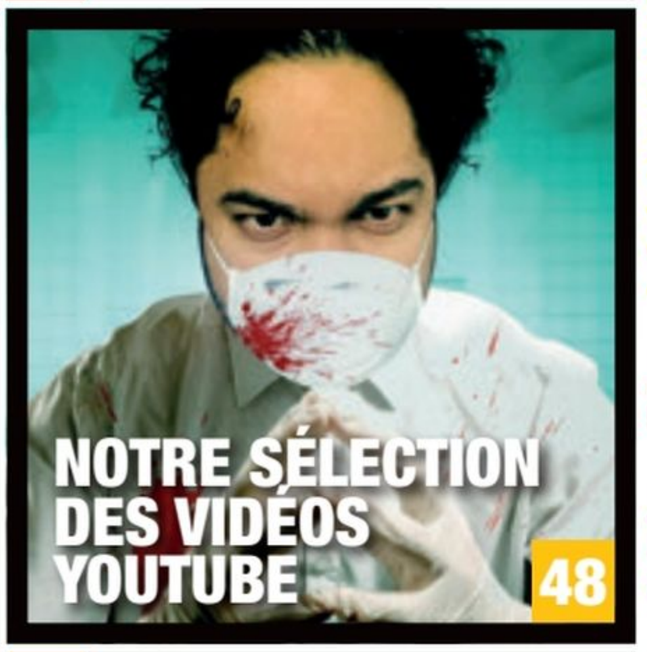
PS5, XBOX SERIES S ET X, CARTES GRAPHIQUES NVIDIA...

Virgin RADIO
POP ROCK ELECTRO

CHAQUE MOIS DANS JVM

PS NOW/XBOX GAME PASS

L'ACTU YOUTUBE



DLC ET MISES À JOUR

PRÉCOMMANDES

ACTUS

08 À la Une : Hogwarts Legacy
12 Le beau jeu du mois : White Shadows
16 Tendance : Toujours plus de remakes !
20 Opinion : Apple vs Microsoft : le torchon brûle !
22 Zapping
24 L'actu next-gen
34 Tops/flops
36 Chiffres
38 Agenda
40 L'actu du jeu par abonnement
44 L'actu des DLC et mises à jour
48 L'actu YouTube

EN COUVERTURE

51 Les 30 jeux de Nöel

DOSSIERS

80 FIFA 21 en 12 questions
84 Casques gaming : les meilleures nouveautés

CONSO

88 Planning et top des ventes
89 Bonus de précommande
90 Steam : 10 jeux pour le prix d'un !

TESTS

92 Sommaire Tests

CONSOLES/PC

94 Super Mario 3D All-Stars
96 eFootball PES 2021
97 Mafia : Definitive Edition
98 Marvel's Avengers
100 Project CARS 3
102 NBA 2K21
103 Tony Hawk's Pro Skater 1+2
104 Iron Harvest 1920+
105 Crusaders Kings III
106 Wasteland 3
107 Train Sim World 2
107 Street Power Football
108 Captain Tsubasa: Rise of New Champions
109 WRC 9

À TÉLÉCHARGER

110 Tell me Why
111 Battletoads
111 Raji : An Ancient Epic
112 Windbound
112 Hotshot Racing
113 Kingdoms of Amalur : Re-reckoning
113 Surgeon Simulator 2
114 Spelunky 2
115 Kandagawa Jet Girls
115 Creaks
116 Okunoka Madness
116 Golf Zero
117 Roommates
117 Party Hard 2

MOBILES

118 Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered Ed.
119 Brawlhalla
119 EVE Echoes

BONUS

120 Communauté
122 À vous de jouer ! Solutions des jeux

JeuxVidéo MAGAZINE.com ABO

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 : 1107

❒ Chèque à l'ordre de Link Digital Spirit

❒ Carte bancaire N°

Expire fin : Clé** :

** indiquée au dos de votre carte

Date et signature obligatoires :

Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/03/21. Pour l'étranger, nous consulter. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ■. Conformément à la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.

Genre Action-RPG
Éditeur Warner Interactive
Plateformes PS4, Xbox One, PS5, Xbox Series S et X, PC
Sortie 2021

A LA UNE

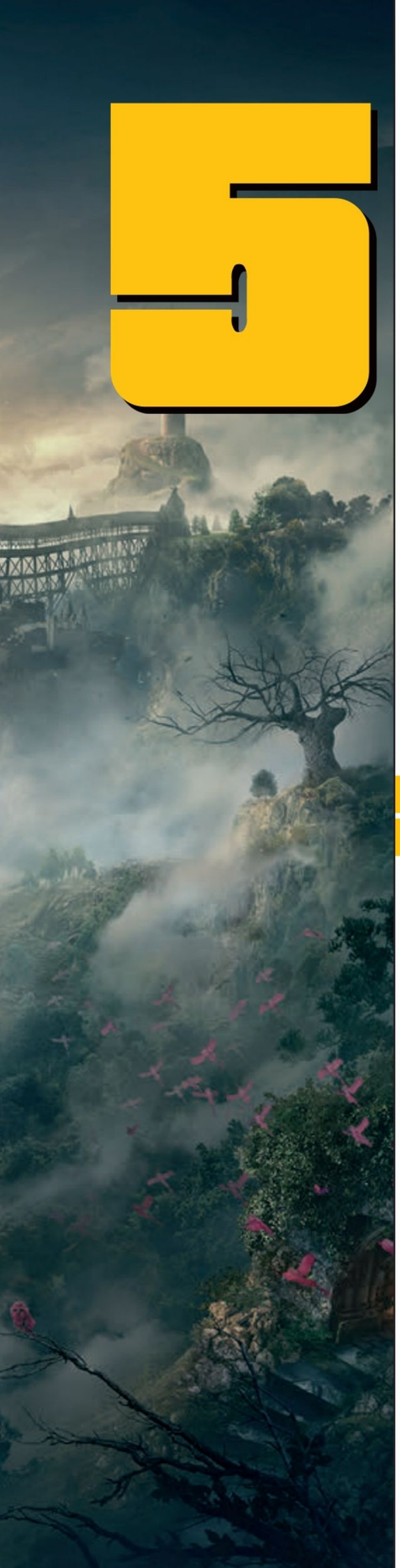
LES **CINQ** SUJETS QUI FONT L'ACTU

Découvrez la noirceur de *White Shadows,* le beau jeu du mois. *P. 12*

La next-gen aura aussi son lot de remakes. *P. 16*

Le torchon brûle aussi entre Apple et Microsoft. *P. 20*

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



Hogwarts Legacy

L'héritage de Poudlard

Quand un jeu *Harry Potter* intrigue plus que le prochain *Final Fantasy* !

01

Le 16 septembre dernier, à peine les trois minutes de trailer de *Final Fantasy XVI* étaient-elles terminées, laissant dubitatifs la plupart des fans de la série, que débutait une autre annonce, celle de *Hogwarts Legacy,* un jeu/produit dérivé de la franchise *Harry Potter*. Et l'émerveillement a été immédiat... L'idée était là depuis des années. Tous les joueurs s'étant essayés à *Harry Potter et l'ordre du Phénix* (sur PS3, Xbox 360, etc.), et ayant ainsi arpenté Poudlard (Hogwarts) de long en large, l'ont espéré : un action-RPG se déroulant dans ce même décor, entre ces mêmes murs, mais en dehors du contexte narratif édicté par un livre ou un film de la franchise *Harry Potter. Hogwarts Legacy*, c'est justement cela : une adaptation de l'univers uniquement. Ce qui donne aux développeurs toute latitude d'inventer, de se »

En plus des cours à suivre et de la (re)découverte des us et coutumes de cette école très particulière, on en explorera les profondeurs les plus insondables.

» glisser dans les failles et béances de l'histoire de Poudlard pour en tirer de multiples quêtes et scénarios. Tout comme BioWare à l'époque de *Star Wars : Knight of the Old Republic,* un modèle d'exploitation d'univers préexistant. D'ailleurs, ainsi que l'a annoncé une société Warner pressée de mettre le plus de distance entre cette nouvelle production et une désormais problématique J.K. Rowling, l'autrice de la série n'a pas été impliquée dans ce développement. Se déroulant vers la fin du XIXe siècle, soit une centaine d'années avant les événements des romans, on y incarnera un nouvel élève-sorcier, sans doute créé par le joueur. En plus des cours à suivre et de la (re)découverte des us et coutumes de cette école très particulière, on en explorera les profondeurs les plus insondables, arpentant des environnements connus des fans. Si Warner Bros. n'a encore rien dit sur les mécaniques de jeu ou la manière d'apprendre et de gérer les sorts, l'éditeur a néanmoins mis en avant le concept de décisions aux conséquences sur l'évolution de Poudlard. Il y a fort à parier que l'on devra choisir son origine (Moldu, Sang-Pur ou Sang-Mêlé) dans un premier temps, ainsi que sa Maison de prédilection (Gryffondor, Poufsouffle, Serdaigle ou Serpentard), peut-être après un ensemble de questions morales (comme dans *The Elder Scrolls III : Morrowind* par exemple), avant de partir dans une suite de quêtes liées à sa Maison d'appartenance. Toujours si l'on suit ce raisonnement – et des leaks iraient dans ce sens également – on peut imaginer que les choix du joueur influent sur une jauge de moralité, ainsi que sur ses liens avec les autres étudiants. Qui sait, peut-être aura-t-on même droit à des romances ? Action-RPG par essence, avec visiblement un seul sorcier à diriger directement, on aura enfin sans doute droit au classique arbre de compétence et d'évolution via points d'expérience engrangés. Monde ouvert oblige, Poudlard ne sera pas la seule destination des joueurs puisque le village de Pré-au-Lard et la Forêt Interdite leur seront ouverts pour qu'ils se remplissent les poches de Chocogrenouille, de boîtes à Flemme et de bonbons explosifs, ou apprivoisent les créatures magiques les plus inattendues. On croise les doigts pour que des lieux aussi emblématiques que le Ministère de la magie ou la banque Gringotts soient aussi à visiter lors de missions. En tout cas, avec cette première sortie, l'opération séduction est réussie.

Tout Poudlard sera modélisé dans ses moindres détails pour ce titre !

OMAKÉ BOOKS présente

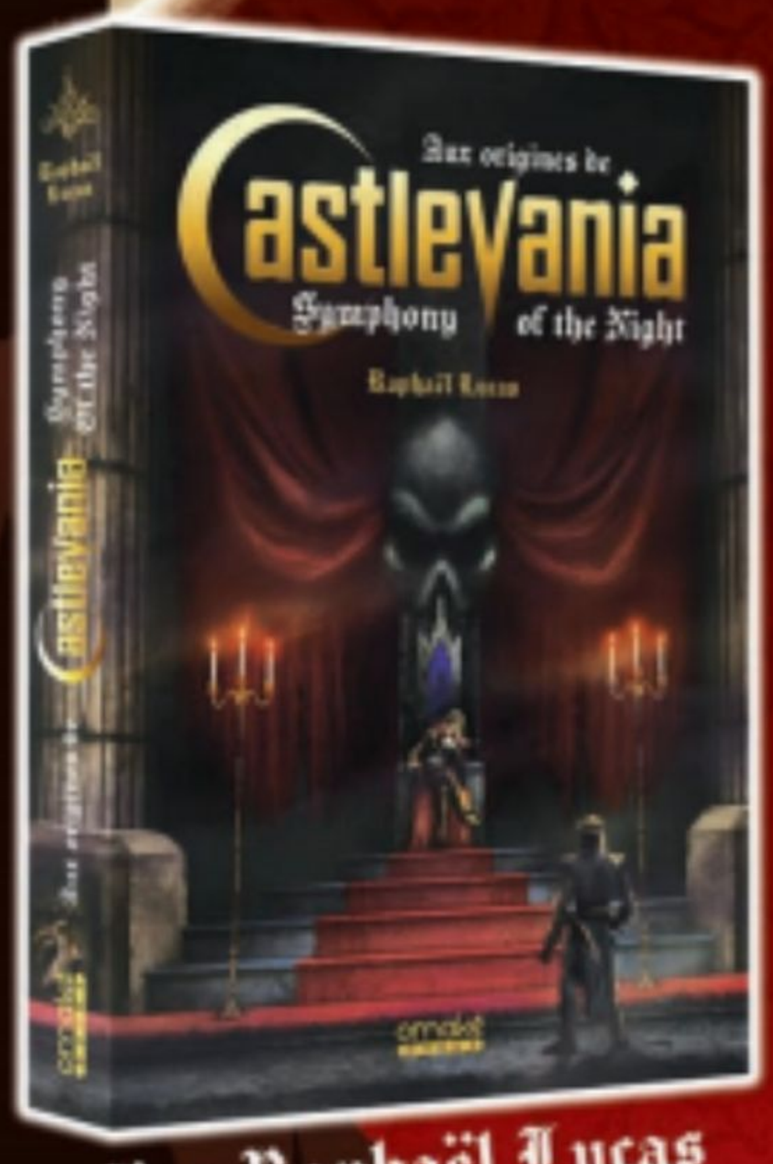
Edition collector dispo !

Les véritables origines d'un jeu culte !

Aux origines de

Castlevania

Symphony of the Night



Par Raphaël Lucas

256 PAGES POUR TOUT SAVOIR SUR SYMPHONY OF THE NIGHT
DISPO À PARTIR DU 24/09/2020 CHEZ OMAKÉ BOOKS

omaké books
HTTP://OMAKEBOOKS.COM

LE BEAU JEU DU MOIS

Noir, c'est noir !

Avec *White Shadows*, le studio Monokel s'enfonce dans les noirceurs les plus abyssales d'une cité (bien) enfumée.

02

Inside, Limbo, Little Nightmares, il y a une mode, une tendance pour le (quasi) noir & blanc dans les jeux de plateforme, une adoration de ces contrastes plus élevés, de ces tonalités plus franches qui instillent angoisse, esquissent des univers sombres, parfois lynchiens dans leurs inspirations. Développé par le studio allemand Monokel, *White Shadows* s'inscrit pleinement dans cette généalogie, déployant un noir & blanc parmi les plus esthétiques que l'on ait vus depuis longtemps. Le lieu de l'action ? Une cité-usine d'apparence steampunk, fumante, bruyante, pleine de caisses et de tuyaux, de raccords, de treuils, d'engins se déplaçant du dernier au premier plan, pleine d'étrangetés. Durant la traversée de cette Cité Blanche, on traversera des bidonvilles érigés dans les ruines d'un cirque, un parc d'attractions pervers, un lieu oublié où les hors-la-loi se rassemblent autour d'un arbre tout d'étain, etc. Qui faudra-t-il fuir ou vaincre ? Des créatures anthropomorphes, mi-hommes mi-loups, corbeaux ou rats, qui épient, chassent et s'amusent de notre véloce et équilibriste avatar. Tout un programme graphique donc ! Reste qu'on attend d'en savoir un peu plus sur le scénario présenté comme une allégorie mordante de notre monde, sur cette fuite d'une fille corbeau, menant à la révolution. Côté jeu, *White Shadows* s'installe dans des quartiers déjà visités et largement arpentés : ces mécaniques de plateforme/puzzle que l'on ne connaît que trop, qu'*Inside, Limbo* ou *Little Nightmares* ont convoquées à chacun de leur tableau/niveau : des sauts millimétrés, des scripts à foison, des mini-énigmes avec poussée de cubes ou d'éléments du décor, le tout enrobé de cette direction artistique renversante, de cette mise en scène soignée et d'une narration, d'un monde se dévoilant à chaque pas. Bref, le premier jeu de Monokel se fait, comme tous les autres titres cités précédemment, un descendant direct de *Prince of Persia*, d'*Another World*, de *Flashback*, ces titres qui ont permis aux jeux de plateforme d'entrer dans une autre ère, celle de la narration.

Genre
Aventure-Plateforme

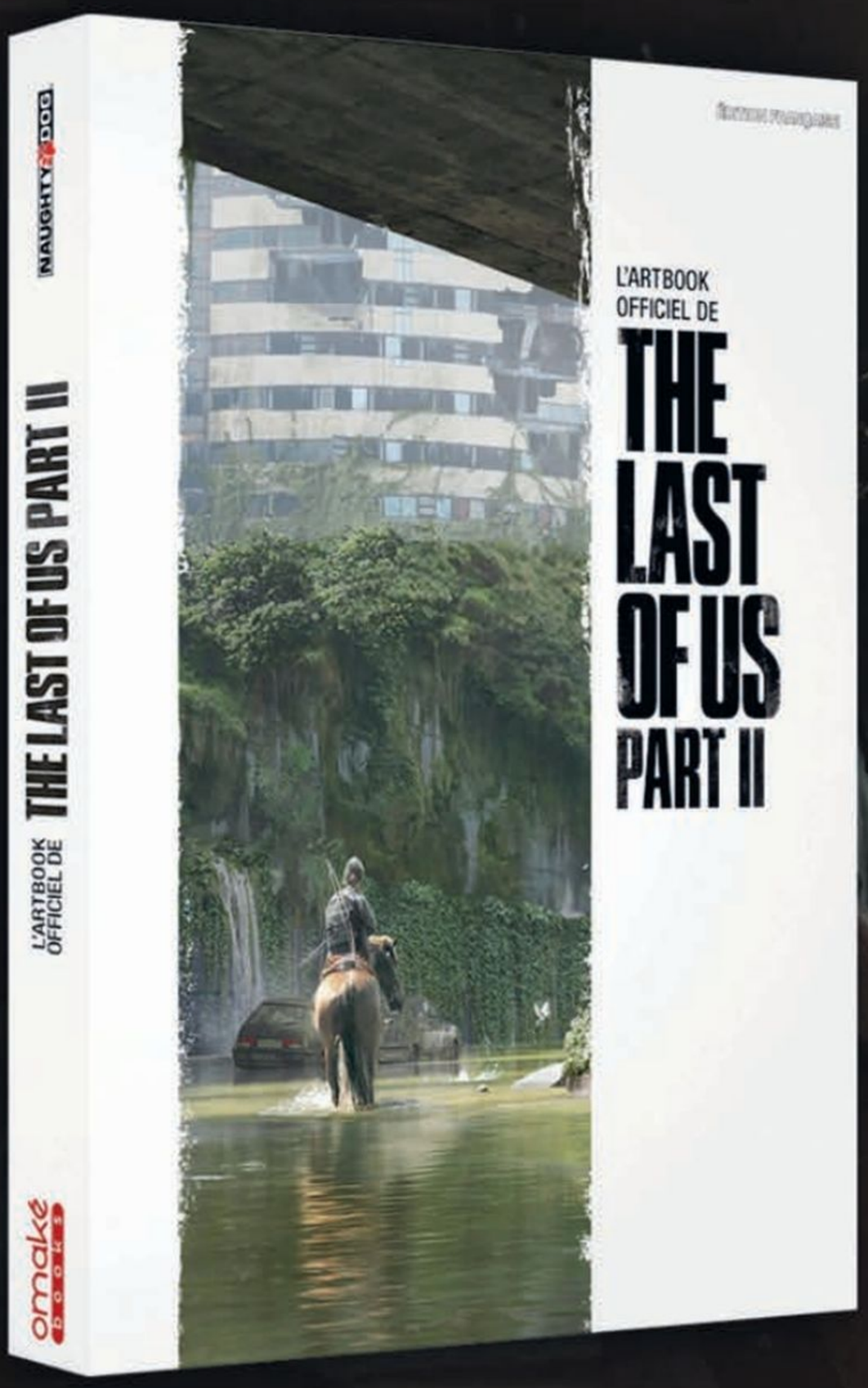
Éditeur
Headup

Plateformes
Xbox Series X, PC

Sortie
2021

WHITES
ONLY

JeuxVidéo MAGAZINE.com ABO



L'ARTBOOK OFFICIEL DE
THE LAST OF US PART II

+

1 AN D'ABONNEMENT
SOIT 12 NUMÉROS
56€
AU LIEU DE ~~88,99€~~

© 2020 SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT LLC.

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 : CW** :

** indiquée au dos de votre carte

Date et signature obligatoires :

Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/03/21. Pour l'étranger, nous consulter. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ❒ Conformément à la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Vous pouvez acquérir séparément l'Artbook Officiel de The Last of Us Part II au prix de 34,99€ (prix généralement constaté) et chaque numéro de Jeux Vidéo Magazine au prix de 4,50€ (prix généralement constaté)

03 TOUJOURS PLUS DE REMAKES !

La next-gen ne sera pas que synonyme de nouveautés !

1 PRINCE OF PERSIA : LES SABLES DU TEMPS REMAKE

Mis de côté pendant de longues années suite au succès d'*Assassin's Creed* (qui a d'abord été pensé comme la version next-gen de *POP* au début de la génération PS3-Xbox 360), *Prince of Persia* revient avec un remake du tout premier épisode. On nous promet de nombreuses améliorations d'ergonomie en plus du ravalement de façade usuel.

2 BRAID ANNIVERSARY EDITION

L'œuvre de Jonathan Blow est aujourd'hui intemporelle. Son esthétique, son message caché, ses multiples énigmes basées sur le temps… Pour cette version, le jeu disposera d'un commentaire audio, mais aussi d'une révision graphique totale, avec animations enrichies et décors et personnages entièrement repeints à la main. Bref, un véritable bain de jouvence.

3 WONDER BOY : ASHA IN MONSTER WORLD

Remake de *Monster World IV* sorti sur Megadrive, prévu pour Switch, PC et PS4, *Asha in Monster World* est développé par ses créateurs originaux. Nouveaux modes de jeu, doublage intégral, gameplay remanié, ce titre nous laisse néanmoins pour le moment dubitatifs, car comparé à l'excellent et classieux remake du troisième opus *The Dragon's Trap*, c'est le jour et la nuit…

4 DEMON'S SOULS

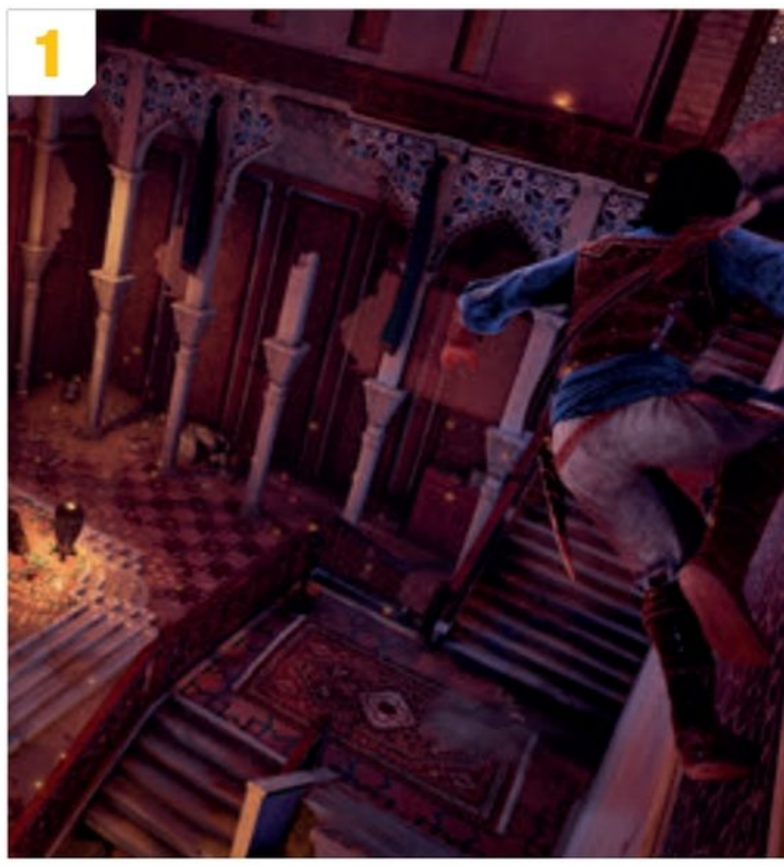
Premier volet (exclusif à la PS3) de la franchise *Souls* (*Dark Souls* et *Bloodborne*), *Demon's Souls* a lancé une véritable tendance et un retour au jeu exigeant. Développée par Bluepoint Games, qui avait déjà retravaillé *Shadow of the Colossus*, cette exclusivité PS5 devrait permettre à tous de redécouvrir ce classique, dans une version au visuel et à l'ergonomie repensés.

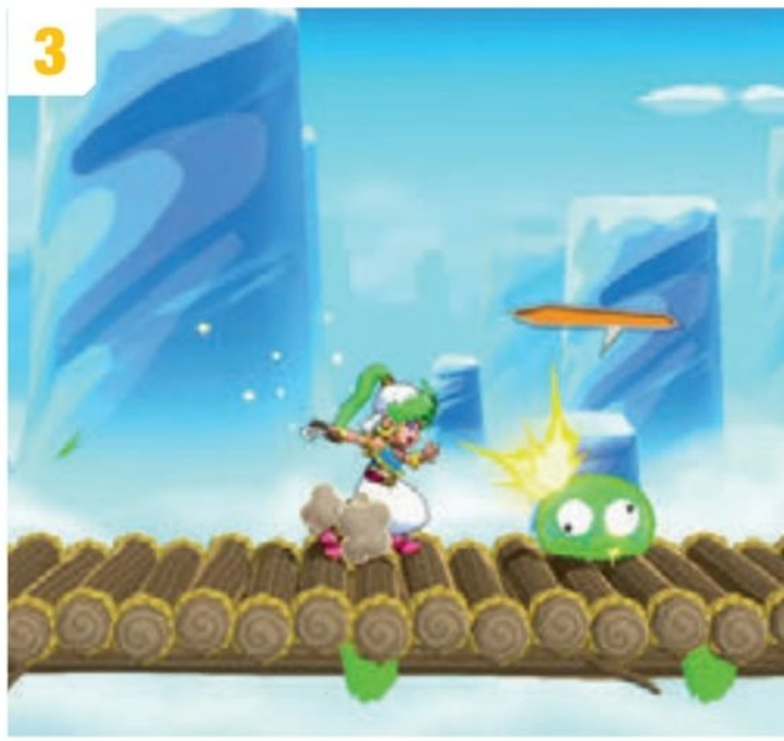
5 PANZER DRAGOON REMAKE

Déjà disponible sur Switch, *Panzer Dragoon Remake* devrait atterrir d'ici peu sur PS4, Xbox One et PC, puis PS5 et Xbox Series S et X dans des versions un peu plus agréables que celle du lancement sur la machine de Nintendo, le jeu ayant été largement patché entretemps. À noter que le studio MegaPixel travaille aujourd'hui sur le remake de *Panzer Dragoon 2 Zwei*.

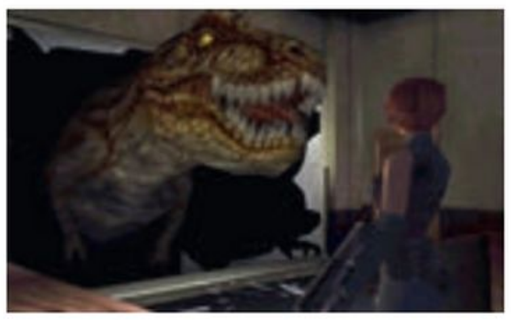
6 PHARAOH : A NEW ERA

Spécialisé dans les remakes et remasters appliqués, Dotemu produit actuellement *Pharaoh*, d'après un jeu de gestion du même nom réalisé originellement par le studio Impressions. Développée par Triskell, cette nouvelle version pour PC proposera un mode campagne avec 53 missions, et un mode libre pour s'amuser avec les systèmes de jeu. L'objectif ? Gérer sa ville, ériger ses monuments tel un vrai pharaon. Une nouvelle extension est même prévue.





ON RÊVE DE CES REMAKES…



DINO CRISIS

Avec le moteur des deux derniers *Resident Evil* « remakés », *Dino Crisis* aurait une classe folle. Imaginez, un T-rex au lieu d'un Nemesis…

SILENT HILL 2

Chef-d'œuvre, ce second *Silent Hill* mériterait une véritable mise à jour pour effrayer les générations actuelles et futures.

METAL GEAR SOLID 1, 2 ET 3

Véritable choc, cette trilogie, uniquement disponible en version HD sur PS3 (et il manque le premier !), serait un joli cadeau aux fans sur next-gen !

2

5

6

Jeux Vidéo Magazine .com ABO

OFFRE JEU VIDÉO

CYBERPUNK 2077

CD PROJEKT®, Cyberpunk® et Cyberpunk 2077® sont des marques déposées de CD PROJEKT S.A. © 2018 CD PROJEKT S.A. Tous droits réservés.
Tous les autres droits et marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

L'ABONNEMENT CYBERPUNK 2077

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

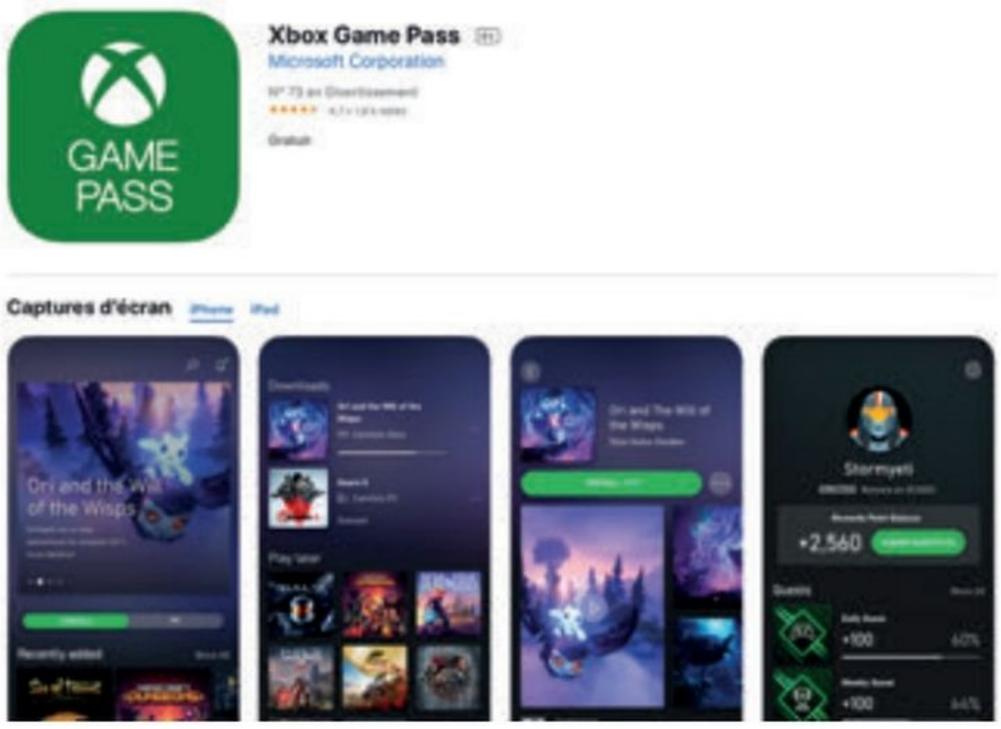
04 MICROSOFT VS APPLE : LE TORCHON BRÛLE !

Quand le Game Pass ne passe pas chez Apple, cela rappelle l'opposition entre Epic Games et la firme de Cupertino. Mêmes causes, mêmes effets !

C'est une histoire qui tourne en rond, avec un protagoniste récurrent, toujours le même depuis plusieurs semaines : Apple. Apple et sa volonté de prélever sa commission de 30 % sur chaque produit passant par sa boutique en ligne, l'Apple Store. On l'a déjà dit (voir le *JVM* du mois dernier), Epic traîne en ce moment même Apple (et Google, mais de manière moins appuyée) en justice pour amoindrir/abolir le coût de ladite commission, suite à un coup de communication fort bien mené via *Fortnite*. Oui, mais ce n'est pas le seul. Souvenez-vous. Depuis plusieurs mois, Microsoft affirme sa volonté d'intégrer son service Game Pass sur chaque plateforme, ce dernier venant tout juste d'être lancé sur Android. Et sur iPhone ? C'est là que le bât blesse. Si l'application est bien présente sur l'Apple Store et qu'elle permet de se connecter à son compte, voire de lancer le téléchargement d'un jeu sur sa Xbox One, il est impossible d'en streamer via xCloud et d'y jouer sur iOS. La raison ? Apple.

La pomme de la discorde

On le sait, s'il utilise des cartes graphiques ou cartes mère du commerce, l'environnement propriétaire d'Apple a toujours été complètement fermé, de manière à « hypothétiquement » contrôler la qualité des programmes et applications mis à disposition sur ce dernier. Hypothétiquement, parce qu'il faut bien l'avouer, l'Apple Store, ça a longtemps été le grand n'importe quoi, un bric-à-brac sans nom, notamment du côté jeu. D'où, tout récemment sorti, un Apple Arcade proposant contre abonnement (5 euros par mois) une centaine de jeux embrassant tous les genres, une sorte de Xbox Game Pass d'Apple. Et le Game Pass alors ? Nada. Par forfait d'un Microsoft qui était pourtant prêt à y déployer son offre dans une version bêta le 11 septembre dernier. La raison invoquée début août par le géant de Redmond pour abandonner ? Apple. Apple qui veut certifier, vérifier, contrôler chaque jeu à l'unité. « *Apple est la seule plateforme à refuser aux consommateurs l'accès au jeu via le cloud, ainsi que les services de jeu par abonnement comme le Xbox Game Pass*, a communiqué Microsoft. *Et il traite les applications de jeu différemment, appliquant des règles plus souples aux applications hors-jeux et même quand ces dernières proposent du contenu interactif.* » Ainsi, il existe de nombreux contenus que l'on peut streamer sur Apple : Netflix,



ET POUR EPIC GAMES ?

Plus qu'un affrontement de géants milliardaires de la technologie, le combat juridique entre Apple et Epic est devenu un véritable feuilleton, aux rebondissements quasi quotidiens. Fin août, Apple a supprimé le compte d'Epic sur l'Apple Store. Le moteur Unreal est toujours exploitable sur machines Apple, mais pas *Fortnite*. Le 8 septembre, Apple a lancé une contre-offensive légale, prétextant que « *si elle n'est pas contrôlée, la conduite d'Epic menace l'existence même de l'écosystème iOS et sa formidable valeur pour les consommateurs* » et qu'Epic avait introduit un « *cheval de Troie* » avec sa tentative de surpasser la validation d'Apple. Ce dernier a renchéri en soutenant que la manœuvre d'Epic n'était qu'un coup de com' pour raviver l'intérêt des joueurs pour un *Fortnite* moins fréquenté… Bref, le feuilleton risque d'être long, long, long.

Microsoft refuse de payer un surplus pour chaque titre de son service apparaissant sur l'Apple Store.

Deezer, YouTube, Spotify, voire Shadow qui permet d'accéder en streaming à un PC et donc à sa bibliothèque de jeux Steam, GOG, Epic Games… Oups ! Évidemment, le constructeur ne vérifie pas chaque film, chaque vidéo YouTube, chaque morceau, ni l'utilisation faite de Shadow… Microsoft en appelle alors à la raison, prétextant qu'Apple interprète ses propres règles pour empêcher/ralentir l'arrivée d'une application qui mettrait fin à son monopole. Silence de l'autre côté. Fin du premier épisode.

Histoire de gros sous

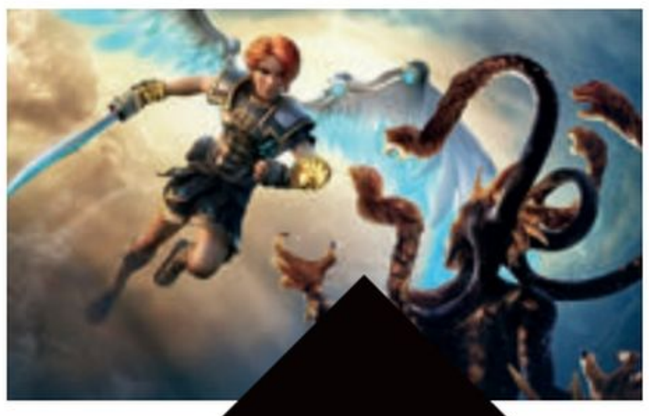
En ce mois de septembre, l'Apple Store a revu ses règles et conditions, changement qui aurait dû permettre au Game Pass, ainsi qu'à Stadia (qui est dans le même bateau) de proposer leur service. Las ! Apple trouve une nouvelle parade : chaque jeu du Xbox Game Pass doit faire figurer un icone sur l'écran de l'iPhone ou de l'iPad, une manière de signifier qu'il s'agit à chaque fois d'une application propre. L'entourloupe est belle. Qui dit application, dit commission de 30 %. Pour chaque jeu. Alors, la vérification de chaque jeu pour « *s'assurer de sa qualité* », laïus répété maintes fois en août, est oubliée ; il n'est plus question que d'argent, de rentrées monétaires… Reste qu'on se demande sur quel prix se baserait Apple ? Celui de la boutique de la Xbox ? Qu'importe puisque Microsoft refuse de se plier à cette exigence, ne comptant pas payer un surplus pour chaque titre de son service. Fin du deuxième épisode. Apple toujours gagnant. Pour un temps. De fait, on comprend pourquoi Microsoft, qui cherche lui aussi des ouvertures sur toutes les plateformes possibles, soutient Epic dans son combat… ■

GAMIKEA

Quand ASUS Republic of Gamer et Ikea travaillent main dans la main, cela donne une ligne de meubles pour les gamers. Actuellement en développement, elle sera proposée dès février en Chine, puis en octobre 2021 dans le reste du monde.

DES DIEUX, DES MONSTRES…

Annoncé sous le titre *Gods & Monsters,* le prochain jeu du studio Ubisoft Québec aurait changé de nom pour *Immortals Fenyx Rising* suite à un différend avec… Monster Energy, la boisson énergétique. Étonnant, non ?



L'AIR DE PIKACHU

Uniquement prévu pour le Japon pour le moment, Pokémon Air n'est rien de plus qu'un Jouet Pikachu en caoutchouc que les enfants (et adultes de moins de cent kilos) peuvent chevaucher. On parie que des adultes vont craquer ?

05 ZAPPING

LES INFOS QU'IL FAUT AVOIR LUES

JOUE ET REGARDE

Les Game & Watch sont à l'honneur pour fêter les 35 ans de *Super Mario Bros*. En effet, Nintendo sort le *Game & Watch : Super Mario Bros*. avec le jeu original, les *Lost Levels* et *Ball* (version Mario). Le prix : 50 euros dès le 13 novembre prochain.

UN P'TIT WARCRAFT ?

Jeu de conquête sur table, *Small World* a tout récemment eu droit à sa version *Warcraft*. Le matériel est coloré, l'univers respecté, et le système *Small World* rodé depuis des années. À 60 euros la boîte, beaucoup vont craquer.

IL EST VENU LE TEMPS DES CATHÉDRAAAALES

Disponible gratuitement depuis peu sur Steam, *Notre-Dame de Paris : Journey Back in Time* permet de visiter en réalité virtuelle le monument tel qu'il était avant l'incendie. Un beau geste de la part d'Ubisoft.

CIRI, EN VRAI

Toujours très apprécié, *The Witcher 3* continue d'inspirer les cosplayeurs, et notamment Narga, ici photographiée par KIRA. La ressemblance avec la « fille adoptive » de Geralt est frappante.

RECYCLER
LES PAPIERS,
C'EST DE PLUS
EN PLUS
D'

EN 2018, 1,3 MILLION DE TONNES
DE PAPIERS ONT ÉTÉ RECYCLÉES.
JOURNAUX, MAGAZINES, PROSPECTUS,
ENVELOPPES, BLOCS NOTES, CALEPINS...
NOUS POUVONS TOUS LEUR DONNER
UNE NOUVELLE VIE, EN LES DÉPOSANT
DANS LE BAC DE TRI.

PLUS D'INFORMATIONS SUR LE RECYCLAGE
SUR TRIERCESTDONNER.FR

CITEO

Donnons ensemble une nouvelle vie à nos produits

L'ACTU DE LA

NEXT GEN

PS5
XBOX SERIES X
PC

CARTES GRAPHIQUES NVIDIA 3000
LA NEXT-GEN EST DÉJÀ LÀ !

LE CONSTRUCTEUR NVIDIA A RÉCEMMENT DÉVOILÉ SES NOUVELLES CARTES GRAPHIQUES POUR PC, VÉRITABLES MONSTRES DE PUISSANCE QUI « ENTERRENT » LES CONSOLES NEXT-GEN. MAIS QUE PEUVENT-ELLES VRAIMENT FAIRE ET À QUEL PRIX ?

CARACTÉRISTIQUES

LA GAMME

Les trois nouvelles cartes GeForce correspondent à des segments de marché bien précis. Vu son prix exorbitant et sa taille gigantesque, la 3090 est réservée aux fous furieux fortunés, qui veulent tester la 8K ou dépasser les 120 images par seconde en 4K. La 3080 représente le haut de gamme et permet de jouer très confortablement en 4K, en matière d'options graphiques comme de fluidité. Et la 3070 représente le choix le plus raisonnable pour la majorité des joueurs puisqu'elle allie performances élevées et prix « modéré ». En creux, cette nomenclature laisse la place à une future GeForce 3060 qui, si l'on se base sur les générations précédentes, sera sans doute le modèle le plus vendu du fait d'un rapport puissance/prix optimal.

PUISSANCE ET PRIX

Mesurer la puissance d'un système en FLOPS (nombre d'opérations en virgule flottante par seconde) reste la manière la plus simple d'effectuer des comparaisons. Certes, la méthode est imparfaite, car tout dépend de l'architecture concernée et du talent des développeurs pour la maîtriser. Mais les GeForce 3000 creusent tellement l'écart avec les consoles next-gen que ces valeurs deviennent forcément significatives. Évidemment, toute cette puissance a un coût. Si les prix des GeForce 3000 restent raisonnables par rapport à la génération de cartes précédentes, les consoles conservent encore l'avantage sur le terrain du coût absolu. Mais pas en relatif...

	PS5	Xbox Series S	Xbox Series X	GeForce 3070	GeForce 3080	GeForce 3090
Puissance (téraFLOPS)	10,28	4	12,15	20	30	36
Prix (euros)	500/400	300	500	520	720	1550
« Coût » du TFLOPS	48/38	75	41	26	24	43

CE QU'ELLES PEUVENT FAIRE

RTX

Poussée par NVIDIA depuis les GeForce 2000, la technologie RTX est basée sur le principe du lancer de rayons (ray tracing). Cette technique de calcul utilisée depuis de nombreuses années pour les images de synthèse permet d'obtenir un rendu plus photoréaliste, notamment pour tout ce qui concerne les reflets et la transparence. C'est ainsi qu'on peut désormais observer de superbes réflexions (vitres, eau…), ombres et autres effets de lumière réalistes dans les jeux compatibles. À noter que la PS5 et les Xbox Series S/X (et donc les prochaines cartes AMD) proposeront également leur propre technologie de ray tracing.

DLSS

Également apparu avec la génération précédente de GeForce, le Deep Learning Super Sampling permet d'augmenter la résolution finale de certains jeux à partir d'une résolution de calcul plus basse, et donc de conserver une grande fluidité en 4K par exemple. Cet upscaling de haute volée utilise l'intelligence artificielle et les réseaux neuronaux pour « apprendre » en fonction de chaque jeu comment agrandir au mieux les images générées par la carte graphique en ajoutant, en temps réel, les détails manquants.

LES JEUX QUI PROFITENT DE CES TECHNOLOGIES !

Si tous les jeux sont susceptibles d'être plus fluides avec une GeForce 3000, ceux qui font appel aux technologies RTX et DLSS sont encore plus concernés par cette nouvelle gamme que les autres. Voici les principaux titres compatibles.

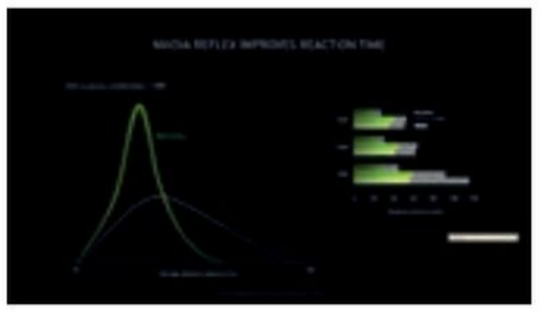
JEU	RTX	DLSS
Battlefield V	Oui	Oui
Call of Duty Black Ops Cold War	Oui	Oui
Control	Oui	Oui
Cyberpunk 2077	Oui	Oui
Death Stranding	Non	Oui
Dying Light 2	Oui	Non
Final Fantasy XV	Non	Oui
Fortnite	Oui	Oui
Metro Exodus	Oui	Oui
Minecraft	Oui	Oui
Quake II RTX	Oui	Non
Shadow of the Tomb Raider	Oui	Oui
Vampire : The Masquerade Bloodlines 2	Oui	Oui
Watch Dogs : Legion	Oui	Oui
Wolfenstein Youngblood	Oui	Oui
World of Warcraft Shadowlands	Oui	Non

LA DÉMO ULTIME

Avec la sublime démo Marbles at Night, NVIDIA nous donne un avant-goût de la « next next-gen ». Cette séquence entièrement calculée en ray tracing est du niveau d'un film d'animation photoréaliste… à cela près qu'elle tourne en temps réel sur PC ! Elle préfigure les jeux d'après-demain et non de demain car, pour l'heure, même une GeForce 3090 ne permet pas de dépasser les 30 images par seconde en 1440p. Ce qui est déjà un petit exploit au vu de ce qui est affiché !

NOUVEAUTÉS BONUS

NVIDIA a profité de l'annonce des GeForce 3000 pour mettre en avant d'autres technologies.



NVIDIA REFLEX

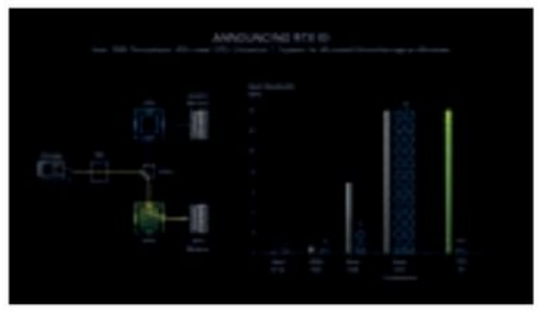
Dédiée à l'e-sport, cette technologie promet de réduire la latence jusqu'à 50 % dans les jeux compatibles (*Valorant, Fortnite, Apex Legends, Call of Duty : Warzone, Destiny 2*).

NVIDIA BROADCAST

Ici, l'intelligence artificielle et le deep learning sont mis au service des streamers pour supprimer les bruits de fond, transformer l'arrière-plan sans utiliser de fond vert et avoir une caméra virtuelle qui suit les mouvements de tête.

OMNIVERSE MACHINIMA

Cet outil permet d'exporter les éléments graphiques des jeux afin de les mettre en scène et créer ainsi des films d'animation réalistes.



RTX IO

Les jeux sont de plus en plus gros, et les disques SSD de plus en plus rapides. Quand il s'agit de décompresser 7 Go de données par seconde, le CPU peut avoir du mal à suivre. RTX IO transfère ce travail au GPU, ce qui devrait permettre de réduire à peau de chagrin les temps de chargement. À noter que la PS5 et les Xbox Series S/X nous font les mêmes promesses.

FAUT-IL CHANGER DE PC POUR EN PROFITER ?

Acheter un PC flambant neuf, c'est bien, mais mettre à jour sa machine reste plus économique. Bonne nouvelle, dans la plupart des cas, les GeForce 3000 ne vous demanderont pas de changer d'ordinateur. En effet, si ces cartes supportent le bus PCI Express 4.0, elles restent tout de même compatibles avec le PCI-E de troisième génération. Votre vieux PC pourra donc les accueillir sans broncher, et aucun goulot d'étranglement n'est à craindre. Le seul point à vérifier concerne l'alimentation, qui doit être suffisamment puissante pour faire tourner ces nouvelles cartes. NVIDIA compte large et recommande une alim de 650 W pour la 3070, et de 750 W pour la 3080 et la 3090.

AMD EN EMBUSCADE

NVIDIA a dégainé le premier, mais AMD n'a pas encore abattu ses cartes ! La réponse du berger à la bergère aura lieu le 28 octobre, avec la présentation officielle des Radeon RX 6000, basées sur l'architecture RDNA2. AMD ayant réussi à reprendre la main sur Intel dans le domaine des processeurs, tous les espoirs sont encore permis du côté des cartes graphiques. La barre est haute, certes, mais si Microsoft et Sony ont retenu l'architecture RDNA2 pour la PS5, la Xbox Series S et la Xbox Series X, ce n'est peut-être pas pour rien.

LES CONSOLES FACE À FACE

LA PROCHAINE GÉNÉRATION ARRIVANT D'ICI QUELQUES SEMAINES, PETIT TOUR D'HORIZON DE TOUT CE QU'ELLE PROPOSE, TANT EN MATIÈRE D'ARCHITECTURES QUE SERVICES.

XBOX SERIES S

Dimensions (cm) 27,5 x 6,5 x 15,1 (hauteur x largeur x profondeur)
CPU Processeur Zen 2 Custom, 8 cœurs, 3,4-3,6 GHz
GPU 4 téraFLOPS, 1,565 GHz
Architecture AMD RDNA 2
Mémoire 10 Go GDDR6
Stockage SSD 512 Go
Extension de stockage Carte d'extension 1 To
Lecteur optique Non
Résolution max 1440p à 60 i/s (jusqu'à 120)

XBOX SERIES X

Dimensions (cm) 30,1 x 15,1 x 15,1 (hauteur x largeur x profondeur)
CPU Processeur Zen 2 Custom, 8 cœurs, 3,8 GHz
GPU 12 téraFLOPS, 1,825 GHz
Architecture AMD RDNA 2
Mémoire 16 Go GDDR6
Stockage SSD 1 To
Extension de stockage Carte d'extension 1 To
Lecteur optique Lecteur Blu-ray 4K UHD
Résolution max 4K à 60 i/s (jusqu'à 120)

LES POINTS FORTS

+ Une gamme qui ne renie pas son passé (rétrocompatibilité, etc.)
+ Deux consoles adaptées aux moyens financiers et aux installations de chaque joueur.
+ Une puissante brute de la Series X plus élevée que celle de la PlayStation 5.
+ Compatibilité avec les accessoires de la Xbox One. Une dépense en moins sur la liste d'achat.

LES POINTS FAIBLES

- Une version Series S qui risque de manquer de puissance assez rapidement, voire de devenir obsolète d'ici deux ans.
- Des disques durs qui seront trop rapidement pleins. Tout comme Sony, Microsoft joue la carte « vente d'accessoires propriétaires ».

NOTRE AVIS

La gamme Xbox Series différencie parfaitement ses deux machines. D'un côté, en blanc, le modèle accessible à tous (et surtout à ceux qui n'ont pas besoin ou envie de 4K) sans lecteur optique, et donc fermé au marché de l'occasion en physique. De l'autre, la machine de guerre ultra-puissante, toute de noir vêtue. Microsoft joue ici sur deux tableaux : la puissance brute de sa Series X pour les joueurs à la recherche d'une machine affichant en 4K d'un côté, de l'autre, une console entièrement liée au dématérialisé et donc au service Game Pass sur lequel le constructeur mise tout, tout en mettant en place son offre xCloud. Deux machines très stratégiques donc, pour deux publics spécifiques.

LE PRIX DES JEUX EN HAUSSE

C'est LA mauvaise nouvelle liée à la next-gen : le prix moyen des jeux va augmenter pour atteindre jusqu'à 80 euros pour les « gros » titres. Pire, les jeux développés par Sony, jusque-là vendus en général moins cher que les autres, vont, eux aussi, subir cette hausse (pour les jeux Microsoft, rien de confirmé pour l'instant). Et le pire, c'est que les versions dématérialisées, c'est-à-dire sans disque ni boîte, devraient coûter aussi cher. Un comble pour des versions que l'on ne pourra pas revendre...

PLAYSTATION 5 ÉDITION DIGITALE

Dimensions (cm) 39 x 9,2 x 26 (hauteur x largeur x profondeur)
CPU Processeur Zen 2 Custom, 8 cœurs, 3,5 GHz
GPU 10,28 téraFLOPS, 2,23 GHz
Architecture AMD RDNA 2
Mémoire 16 Go GDDR6
Stockage SSD 815 Go
Extension de stockage NVMe SSD Slot
Lecteur optique Non
Résolution max 4K à 60 i/s
Sortie 19 novembre 2020

PLAYSTATION 5

Dimensions (cm) 39 x 10,4 x 26
(hauteur x largeur x profondeur)
CPU Processeur Zen 2 Custom, 8 cœurs, 3,5 GHz
GPU 10,28 téraFLOPS, 2,23 GHz
Architecture AMD RDNA 2
Mémoire 16 Go GDDR6
Stockage SSD 815 Go
Extension de stockage NVMe SSD Slot
Lecteur optique Lecteur Blu-ray 4K UHD
Résolution max 4K à 60 i/s
Sortie 19 novembre 2020

LES POINTS FORTS

+ La manette DualSense, avec ses retours haptiques, pour plus de sensations physiques.
+ Une gamme cohérente dans son esthétique, ses versions et tarifs.
+ Une puissance qui profitera d'un système de refroidissement mieux pensé, et – croisons les doigts – sera silencieux.
+ Une gestion de la puissance partagée par le CPU et GPU qui permettra une optimisation plus poussée (pour les jeux first party).

LES POINTS FAIBLES

- Un SSD trop léger pour les deux versions au vu de la taille des jeux next-gen, voire des titres de cette génération comme *Red Dead Redemption 2*. Une porte ouverte à la vente de SSD propriétaires.
- Impossibilité d'utiliser les DualShock ou une partie des accessoires achetés pour la génération précédente. Est-ce l'appât du gain, les manettes DualSense étant proposées à 70 euros ?

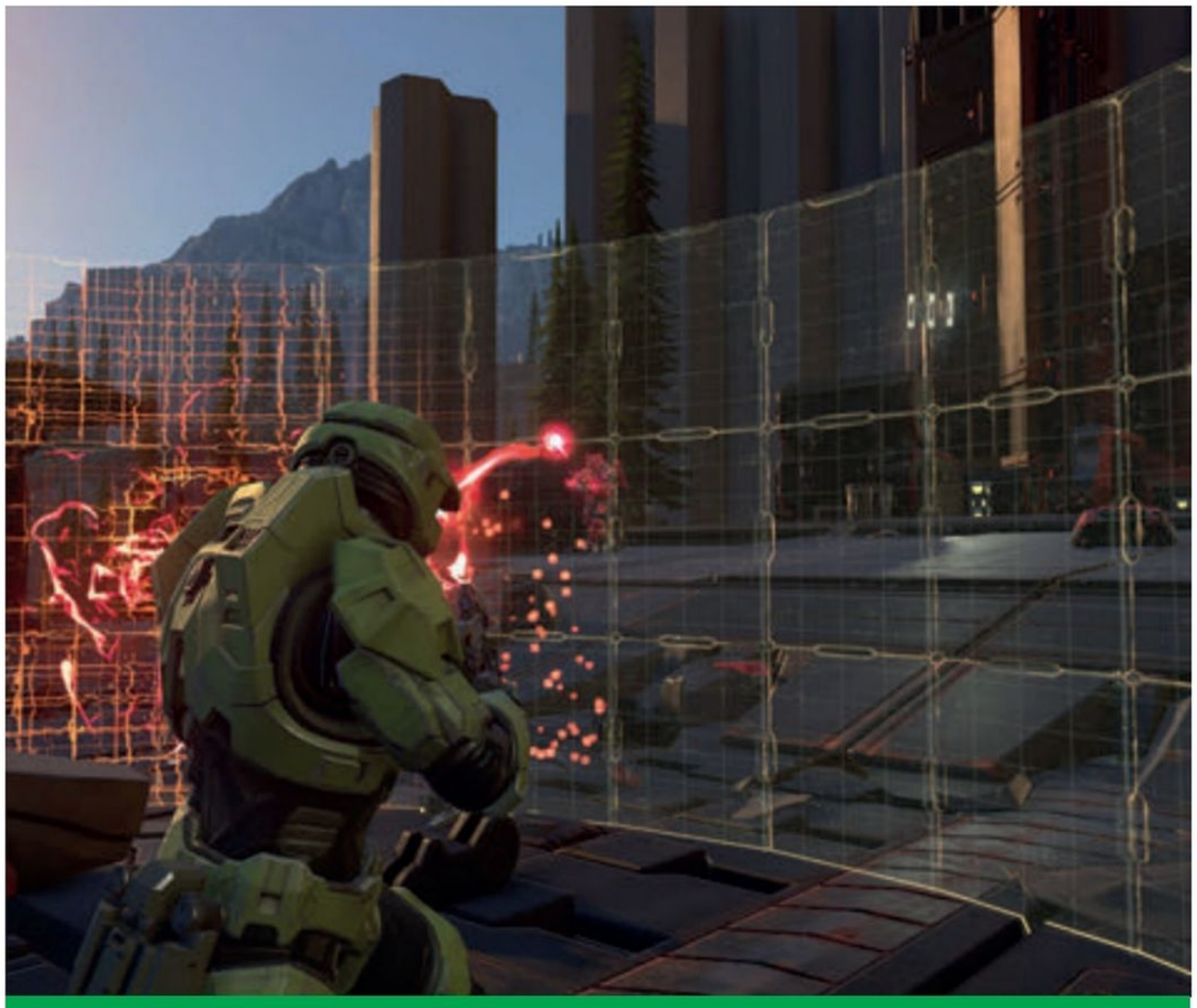
NOTRE AVIS

Seule différence entre les deux PlayStation 5 : le lecteur Blu-ray qui justifie 100 euros de différence, tout en marquant clairement la volonté éditoriale de Sony. En effet, pour le constructeur japonais, comme pour son concurrent, le nerf de cette génération est de faire passer les joueurs au tout dématérialisé, et ces 100 euros de différence pourraient jouer dans la balance… Même si les précommandes semblent pour le moment indiquer un attachement au support physique… À moins qu'il ne s'agisse que de revendeurs officieux, prêts à revendre à prix élevés sur des sites de ventes aux enchères ou autres.

JEUX ET SERVICES

LES DEUX MACHINES ÉTANT FINALEMENT AUSSI PUISSANTES L'UNE QUE L'AUTRE, CE SONT LES SERVICES QUI LES DÉPARTAGERONT… PEUT-ÊTRE.

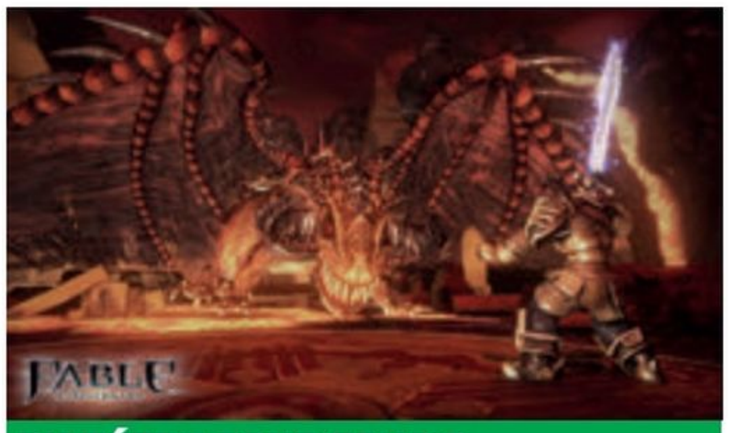
XBOX SERIES S ET X



LE ALL ACCESS, MODE D'EMPLOI

Pour attirer un maximum de joueurs/consommateurs, Microsoft n'a pas que la Xbox Series S et son prix d'appel dans sa besace. En effet, le constructeur a pensé aux budgets serrés, à ceux qui ne peuvent pas payer comptant une machine, en proposant le Xbox All Access, soit une Series S ou X à crédit sur 24 mois, accompagnée du Xbox Game Pass Ultimate (une centaine de jeux et les dernières sorties exclusives Day One sur Xbox, PC et Android), du xCloud, du Xbox Live Gold (pour jouer en ligne) et du EA Play (accès à des jeux EA gratuits, à l'essai ou à tarifs réduits). Pour la Series S, cette offre revient à 24,99 euros/mois contre 32,99 euros pour une Series X. L'offre est-elle intéressante ? Oui, mais pas de grosses économies à prévoir (de 12 à 20 euros env.) sur le prix de vente de la console, plus un Game Pass Ultimate au tarif de 12,99 euros/mois. Cependant, le Xbox Game Pass Ultimate ne présente un réel intérêt que pour ceux qui disposent également d'un PC (et jouent dessus) et/ou d'un smartphone Android. Sinon, vous n'utilisez qu'à moitié ce service. Aussi, à moins de vouloir étaler la dépense, mieux vaut se tourner vers l'achat direct de l'une des deux consoles avec un simple Game Pass à 9,99 euros/mois.

COMPARATIF	ÉLÉMENTS ACHETÉS SEULS	XBOX ALL ACCESS
Console Xbox Series X	499,99 €	791,76 € (32,99 € x 24)
Game Pass Ultimate 24 mois	311,76 € (12,99 € x 24)	
Total	811,75 €	791,76 €
Console Xbox Series S	299,99 €	599,76 € (24,99 € x 24)
Game Pass Ultimate 24 mois	311,76 € (12,99 € x 24)	
Total	611,75 €	599,76 €



DU RÉTRO POUR TOUS ?

Quand Sony ne propose qu'une rétrocompatibilité avec la PS4 (99 % du catalogue, selon Jim Ryan), Microsoft, lui, a promis que la grosse majorité des jeux Xbox, Xbox 360 et Xbox One sera jouable sur Xbox Series X. Il faut dire que, sur Xbox One, le constructeur a remis à jour de nombreux titres de son back-catalogue (*Fable*, toute la production Rare, etc.). Mieux, tous les accessoires de la Xbox One seront compatibles avec les Xbox Series S et X. Encore une dépense en moins pour les joueurs qui peuvent réutiliser le matériel déjà acquis. Les Xbox Series S et X seront donc des consoles pour retrogamers. Avec un petit bémol cependant, la Series S ne fera tourner que les versions Xbox One S des jeux avec des améliorations (texture filtering, framerate plus élevé, HDR…) moins notables que sur Series X.

SMART DELIVERY

L'une des promesses de Microsoft tient dans ce Smart Delivery, à savoir qu'un jeu acheté sur Xbox One sera ensuite amélioré et proposé gratuitement sur Xbox Series S et X. De nombreux titres et éditeurs vont déjà dans ce sens. Ainsi, *Marvel's Avengers, Gears 5, Rainbow Six Siege, Cyberpunk 2007* et d'autres sont déjà sur cette liste. Attention cependant, ce qui est vrai aujourd'hui, pour le lancement, ne l'est et ne le sera sans doute pas pour tous les jeux. Ainsi, 505 Games a restreint l'accès à cette possibilité à la seule version *Ultimate* de son jeu *Control*. Si un système équivalent au Smart Delivery existe aussi sur PS4, pour les mêmes titres, on a pu constater que, pour jouer au *Spider-Man : Miles Morales* rhabillé en 4K et ray-tracing, il faudra débourser dix euros de plus que la version PS4. D'autres comme Activision et Take Two ont déjà averti que la version next-gen ne sera pas gratuite. Bref, c'est au bon vouloir du constructeur et de l'éditeur…

PLAYSTATION 5

DES EXCLUS PAS VRAIMENT EXCLUS

Sony a vendu sa prochaine console sur une promesse, celle de jeux exclusifs PS5 tirant parti des capacités du SSD, mais aussi des DualSense, etc. Un vrai changement de génération, pour citer Jim Ryan. Oui, mais surtout une véritable justification à la non-compatibilité des DualShock avec la PS5, obligeant les joueurs à se procurer au besoin de nouvelles manettes vendues 70 euros… Or, avec les annonces et les erreurs de communication récentes, les non-dits de la firme japonaise semblent de plus en plus nombreux, dévoilant des réalités bien différentes de celles annoncées. Ainsi, en fait d'exclusivité next-gen, la PlayStation 5 ne disposera à sa sortie que d'*Astro Room*, de *Destruction All Stars* et du remake de *Demon's Souls.* Tous les autres jeux de lancement, comme *Spider-Man : Miles Morales, LittleBigPlanet : Sackboy A Big Adventure,* tous les jeux d'éditeurs tiers seront publiés en même temps sur PlayStation 4. Par ailleurs, Jim Ryan a aussi rappelé que la PS4 serait encore soutenue pendant deux ans, et que *Horizon Forbidden West* et d'autres (*God of War Ragnarok*?) seraient ainsi aussi disponibles sur PS4… Une décision qui fâche ceux qui espéraient voir leur nouvelle (et onéreuse) machine exploitée rapidement, mais qui va dans le sens du marché, d'une transition en douceur d'une génération à l'autre, comme chez… Microsoft. Avec plus de 120 millions de PS4 sur le marché, on imagine mal Sony et les éditeurs tiers ne se reposer que sur la nouvelle console du constructeur et accepter des pertes conséquentes. Il faudra donc attendre quelques années, et un parc de PS5 vraiment installé, avant de voir apparaître des jeux uniquement pensés pour la PS5. Oui, comme pour les Xbox Series.

INSTALLATION À LA CARTE

Outre la mise en pause, la sortie et la reprise en cours de plusieurs jeux (comme sur les applications smartphone), une fonctionnalité que la Xbox Series X propose aussi, la PlayStation 5 permettra de n'installer qu'une partie d'un titre. Par exemple, le solo ou le multijoueur, si seul l'un d'eux vous intéresse. De même, en cas d'installation totale d'un jeu, on pourra ensuite supprimer les fichiers d'une portion de jeu qu'on a terminée (comme le solo). Imaginez, un *Uncharted 4* dont on ne téléchargerait que le solo ? De quoi faire le ménage et gagner un peu de cet espace disque qui semble si cher aux constructeurs. Même Nathan Drake en serait fou !

PS+ COLLECTION

Tout juste annoncée durant le dernier événement PlayStation, la collection PS+ permettra aux abonnés PS+ achetant une PlayStation 5 de s'essayer à 18 jeux PS4 sur leur nouvelle machine. Une bonne partie de ces titres demeurent des exclusivités PlayStation auxquelles les joueurs PS4 se sont déjà adonnés, parfois via PS+ classique. Il ne s'agit donc pas d'un Game Pass, ainsi que l'a rappelé Jim Ryan de Sony : « *Il serait absurde pour nous d'intégrer des jeux dès le premier jour dans un modèle d'abonnement. Pour d'autres, dans une situation différente, cela pourrait bien avoir un sens, mais, pour nous, cela n'en a pas. Nous voulons étendre et développer notre écosystème existant, et mettre de nouveaux jeux dans un modèle d'abonnement n'est pas compatible avec cela.* » À voir donc si cette collection se renouvellera avec le temps ou, ainsi que certaines rumeurs le laissent entendre, elle ne sera accessible que pendant une période donnée…

LISTE DES JEUX INCLUS DANS LA PS+ COLLECTION

- God of War
- The Last of Us : Remastered
- Uncharted 4 : A Thief's End
- Battlefield 1
- Monster Hunter World
- Fallout 4
- Final Fantasy XV
- The Last Guardian
- Ratchet and Clank
- Infamous : Second Son
- Days Gone
- Bloodborne
- Detroit : Become Human
- Batman Arkham Knight
- Mortal Kombat X
- Persona 5
- Until Dawn
- Resident Evil : Biohazard

LES NOUVEAUX JEUX NEXT-GEN ANNONCÉS

FINAL FANTASY XVI

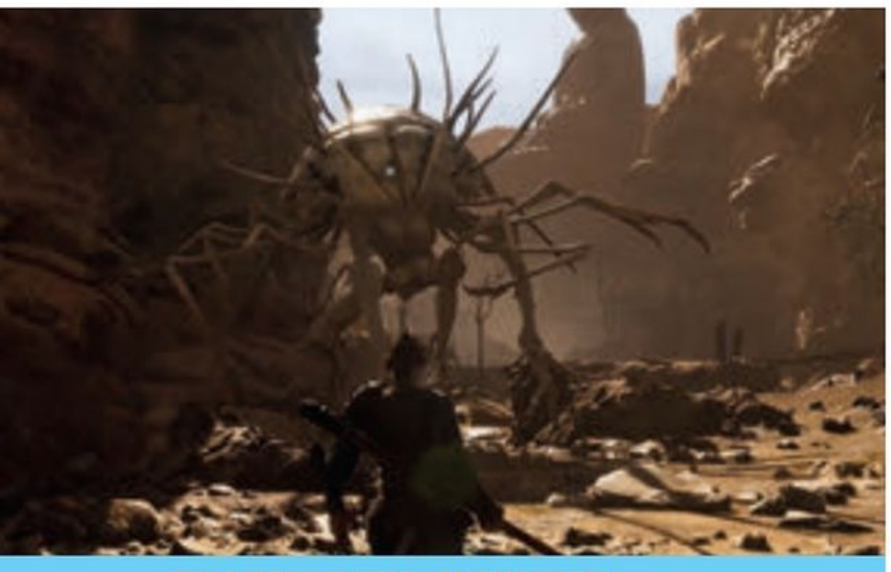
ÉDITEUR Square Enix **GENRE** RPG **SUR** PS5 (exclusivité temporaire ?) **SORTIE** N.C.

Tout juste annoncé, ce nouveau volet lorgne plus volontiers l'univers de fantasy d'Ivalice ou l'esthétique du MMORPG *Final Fantasy XIV* – même équipe – tout en laissant libre cours à un système de combat plus proche de celui de *Devil May Cry,* suite à la récente intégration de développeurs de Capcom. Bref, du temps réel, des contres et esquives, un monde médiéval fantastique en guerre, des intrigues politiques, il y a de quoi être excité par ce *FFXVI*, sauf si on ne jure que par les graphismes. Au moins, on ne pourra pas se plaindre du downgrade du jeu.

GOD OF WAR : RAGNAROK

ÉDITEUR Sony **GENRE** Action-aventure
SUR PS5 **SORTIE** 2021

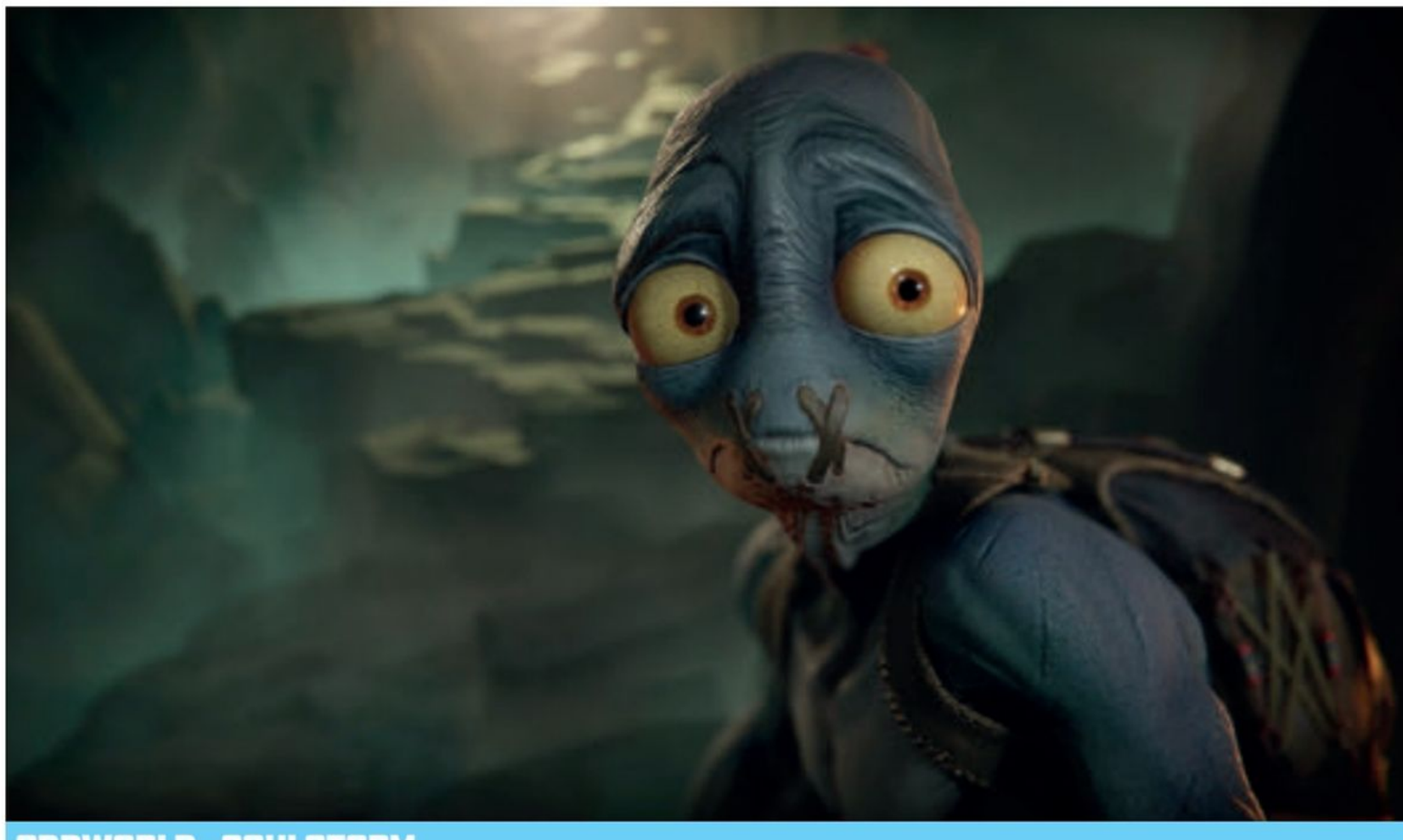
On le savait en développement depuis déjà au moins un an ; *God of War* aura droit à sa suite, probablement affublée du sous-titre de *Ragnarok*. Si l'on ne sait encore rien du titre, on peut imaginer qu'il se situera dans la droite ligne du précédent tant en matière de réalisation (avec le boost de la 4K) que de mécaniques de jeu. À noter que certaines rumeurs font aussi état d'une sortie sur PS4…



BLACK MYTH : WUKONG

ÉDITEUR GSIT **GENRE** Action-aventure
SUR PS5, Xbox Series, PC **SORTIE** N.C.

Développé par le studio chinois Game Science, *Black Myth* reprend la légende du Roi-Singe et le fameux voyage vers l'Est pour proposer un *Dark Souls*-like, avec une once de *Dynasty Warriors*. Visuellement éblouissant, riche en détails, l'action-RPG pourrait se faire une place de choix sur la nouvelle génération de machines, son univers s'éloignant très largement de celui des *Souls*.



ODDWORLD : SOULSTORM

ÉDITEUR Odworld Inhabitants **GENRE** Action-plateforme **SUR** PS5, PS4, PC **SORTIE** N.C.

En développement depuis plusieurs années, *Soulstorm* devrait se jouer comme les précédents épisodes (*New'n'Tasty* étant le dernier volet/remake sorti) à une différence près : Abe est désormais suivi de plusieurs dizaines de ses compatriotes, chacun marchant dans ses pas comme il le peut. Inutile de dire qu'il y aura sans doute du cadavre à la pelle avant de parvenir à tous les sauver !

DEMON'S SOULS

ÉDITEUR Sony **GENRE** Action-RPG **SUR** PS5 (exclusivité temporaire ?) **SORTIE** 19 novembre 2020

Remake du tout premier *Souls*, ce jeu a, comme *Final Fantasy XVI,* semé le trouble durant la «conférence» Sony, une mention PC, en petit à l'écran, renvoyant à l'existence d'une éventuelle future version PC. Si Sony a prétexté une erreur humaine, sans doute pour focaliser l'attention sur sa nouvelle machine, il n'est pas interdit de penser que, dans un futur plus ou moins proche, le jeu de From Software, refait par Bluepoint, trouve sa voie jusqu'aux ordinateurs.

DEVIL MAY CRY 5 SPECIAL EDITION

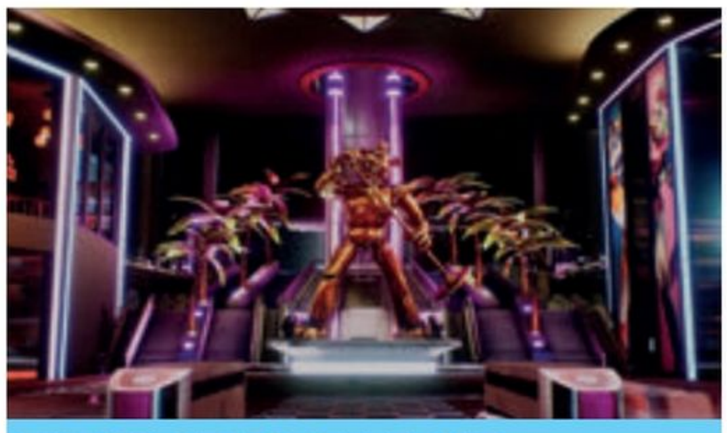
ÉDITEUR Capcom **GENRE** Action **SUR** PS5, Xbox Series, puis PS4, Xbox One, PC **SORTIE** N.C.

Devil May Cry est un cas particulier. En effet, si cette version propose un personnage supplémentaire (Vergil), de nouveaux modes (Turbo, Chevalier Sombre), ainsi que plusieurs types de définitions, elle proposera aussi du ray-tracing, mais selon des modalités encore floues à l'heure où nous écrivons. En effet, si elle sera disponible sur PS5 dès le lancement, sur Xbox Series S et X, il faudra attendre un patch «ultérieur». Ultérieur ? Oui, sans date précise au moment où nous imprimons. À noter que Vergil et certains contenus de cette *Special Edition* seront disponibles sur PS4, Xbox One, PC, sans doute payants.

FORTNITE

ÉDITEUR Epic Games **GENRE** Action
SUR PS5, Xbox Series S et X **SORTIE** lancement des consoles

Chez Epic, on n'a peur de rien. Pas même de se lancer le jour de la sortie d'une machine. Ce sera le cas de son *Fortnite* que vous pourrez installer sur votre SSD rutilant dès votre nouvelle machine branchée sur le réseau, en retrouvant votre progression liée à votre compte.



FIVE NIGHTS AT FREDDY'S : SECURITY BREACH

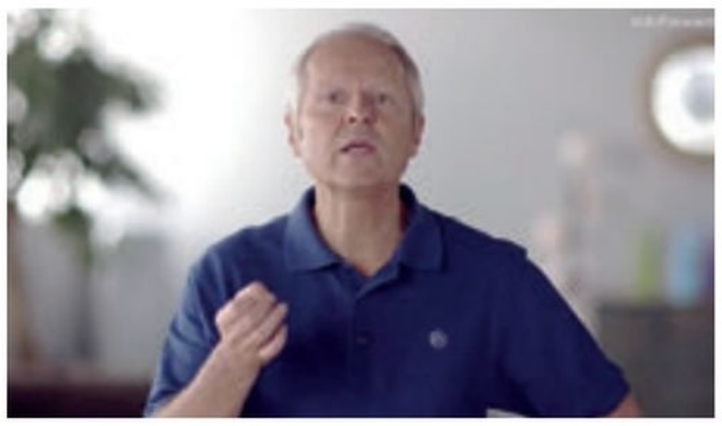
ÉDITEUR Steel Wool Studio **GENRE** Horreur
SUR PS5, PS4, PC **SORTIE** N.C.

Toujours aussi stressant, ce nouveau *Five Nights* jouera la carte de la «terreur continue» pour citer ses développeurs, grâce au SSD et au ray-tracing. On n'en sait pas plus sur les mécaniques de jeu, même si on risque de retomber sur le concept de télésurveillance d'un centre commercial dans lequel des ours animatroniques se réveillent la nuit…

LES **TOPS** DU MOIS

XBOX + BETHESDA

Il aura fallu attendre la veille de l'ouverture des précommandes des Xbox Series pour que Microsoft lâche l'annonce d'un rachat historique : Bethesda Softworks. Pour rappel, Bethesda, ce sont les *Elder Scrolls* (dont *Skyrim*), *Fallout* et bientôt *Starfield,* mais aussi des studios comme Tango (*Evil Within*), Arkane (*Dishonored, Prey*), id (*Doom*), Machinegames (*Wolfenstein*), bref, du FPS, du RPG, de l'immersive sim. Des jeux qui arriveront donc rapidement sur le Game Pass. À noter que ces derniers sortiront aussi sur PS5, mais seront payants. Historique !



DANS LA BONNE DIRECTION

Suite aux nombreux problèmes rencontrés par Ubisoft, Yves Guillemot, son P.-D.G., a pris la parole dans une vidéo juste avant l'Ubisoft Forward du 10 septembre, de manière à éclaircir la position du développeur/éditeur : inclusivité, soutien à Black Lives Matters, investissement dans l'intégration de minorités… Par ailleurs, les studios de l'éditeur se syndicalisent depuis le début de ces évènements, notamment à Paris, Annecy et Montpellier. Bref, après des changements dans le personnel, Ubisoft semble aller dans la bonne direction.

LA VR VIT !

La réalité virtuelle est peut-être un marché de niche, mais certaines productions, comme le dernier *Half-life : Alyx,* démontrent qu'elle peut donner vie à des expériences impensables autrement. Et Ubisoft compte bien profiter de cet outil puisque l'éditeur prépare deux expériences VR autour d'*Assassin's Creed* et de… *Splinter Cell.* De même, le classique *Myst* travaille son grand retour sous cette forme, même s'il sera aussi jouable sur écran PC classique.

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

TOP & FLOP

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

LES **FLOPS** DU MOIS

TOUT UN PARADOXE

Tout comme de nombreux autres studios, le Suédois Paradox est aujourd'hui pointé du doigt pour la gestion de son personnel, et notamment de ses testeurs QA dont la branche aurait été dissoute dans un silence assourdissant début 2019. Pire, les ex-employés ayant retrouvé un poste dans d'autres studios auraient alors constaté des différences de salaire étonnantes entre leurs ex-employeurs et les nouveaux. Depuis juin, un accord syndical a cependant été trouvé au sein de Paradox. De quoi éviter de prochains errements sociaux ?

HORS CONTROL

C'était annoncé : selon 505 Games, seuls les possesseurs de la version *Ultimate* de *Control* pourraient accéder à la compatibilité next-gen pour le jeu de Remedy. Sauf que, boulette, certains joueurs disposant de la version *Digital Deluxe* sur PS4 l'ont vue passer en *Ultimate*, sans aucune action de leur part, grâce aux DLC intégrés, avant qu'elle ne repasse en version *Digital Deluxe*. Comme par magie… On appelle ça « se moquer du consommateur », et ce n'est jamais très bien perçu par les joueurs. Surtout en ce moment.

NIN AU PAS ?

Il aura fallu trois ans avant que la bande originale de *Quake* ne sorte en vinyle, remixée par Trent Reznor (*Nine Inch Nails*) lui-même. Raison de ce retard, Bethesda, détenteur des droits de *Quake*, mais pas de sa musique, seule propriété de Reznor. Le vinyle, disponible sur la boutique en ligne de NIN, était originalement accompagné des textes de John Carmack et American McGee sur le développement chaotique du jeu. Bethesda a demandé de les retirer. Oui, comme si id Software, celui de Romero, de Carmack, n'avait aujourd'hui plus de mots à dire sur l'histoire d'un jeu qu'ils ont créé…

C NEWS

C UN JOURNAL
C UNE CHAÎNE
C UNE APPLI
C UN SITE

CANAL BRAND FACTORY - RCS NANTERRE B 414 949 172

C NEWS

ON S'Y RETROUVE

CHIFFRES DU MOIS

FLIGHT SIMULATOR, STREETS OF RAGE 4 ET *THE WITCHER 3* FONT LA GROSSE ACTUALITÉ DE CE MOIS.

1 MILLION

Le remake de *Tony Hawk's Pro Skater 1+2* était visiblement très attendu. Il s'est écoulé en effet à plus d'un million d'unités en moins de deux semaines. Soit le meilleur départ pour un épisode de la franchise.

2 MILLIARDS

Moins souvent évoqué que *World of Warcraft, Black Desert Online* marche lui aussi plutôt bien, puisque, selon son éditeur, il aurait généré 2 milliards de dollars de revenus depuis sa sortie en 2014, et atteint les 40 millions de joueurs.

2 MILLIONS

Disponible depuis début décembre sur PS4, Xbox One et PC, *Spellbreak* est le nouveau Battle Royale à la mode. Plus de 2 millions de joueurs/sorciers se sont lancés dans l'aventure en moins de cinq jours.

8

C'est le nombre de jeux (chefs-d'œuvre pour certains) que proposera la Annapurna Ultimate Collection en Blu-ray exclusivement pour la PS4 : *Kentucky Route Zero, Outer Wilds, Sayonara Wild Hearts, What Remains of Edith Finch, Telling Lies, Gorogoa*… Le prix : 180 euros. Ouch !

1,5 MILLION

Le beat'em all a toujours la cote. *Streets of Rage 4* s'est ainsi déniché plus d'1,5 million de joueurs depuis sa sortie. Cependant, il faut noter qu'il est disponible « gratuitement » sur le Xbox Game Pass, ce qui fausse un peu les chiffres…

1 MILLION

S'il y avait des envies de skate chez les joueurs, certains apprécient de s'envoler loin, loin là-haut. En deux semaines, le *Flight Simulator* des Français d'Asobo (cocorico !) a atteint le million de pilotes.

33 MILLIONS

En attendant la déferlante *Cyberpunk 2077*, CD Projekt a déjà enregistré des records de recettes durant le premier trimestre de son année fiscale avec un chiffre d'affaires (33 millions d'euros) qui a triplé depuis 2019. Merci qui ? Geralt et le confinement !

CHILDREN

MIU MIURA

Pour Public Averti

CHILDREN © 2018 Miu Miura / SQUARE ENIX

LES ENFANTS BIEN ÉLEVÉS NETTOIENT TOUT BIEN DERRIÈRE EUX ! MÊME APRÈS UNE DÉCAPITATION OU UN DÉPEÇAGE...

SÉRIE EN 2 VOLUMES

208 PAGES D'UN MANGA À NE PAS METTRE ENTRE TOUTES LES MAINS
TOME 1 DISPONIBLE DÈS MAINTENANT CHEZ OMAKÉ MANGA

omaké manga
HTTP://OMAKEMANGA.COM

L'AGENDA

Octobre-novembre

FILMS **SORTIES CINÉMA**

Les sorties cinéma étant sujettes à annulation, voici les principales sorties à venir, à moins qu'elles ne soient reportées… comme *Wonder Woman 1984* qui ne sera finalement proposé que le 30 décembre. *Peninsula* (suite de l'excellent *Dernier train pour Busan*), le 21 octobre, *Black Widow* (le spin-of d'*Avengers*) prévu pour le 28 octobre, mais dont la sortie sera sans doute repoussée, *Mourir peut attendre* (le dernier *James Bond* avec Daniel Craig), le 11 novembre…

LIVRE **OCTOBRE**

LA LÉGENDE KINGDOM HEARTS III : PARTIE 2

Avec cette partie 2, l'auteur Georges « Jay » Grouard revient sur l'univers et le scénario de *Kingdom Hearts III*, avant d'en décrypter les inspirations. En tout, 500 pages pour un tarif de 40 euros.

FILM **7 OCTOBRE**

LUPIN III THE FIRST

Adapté de l'œuvre de Monkey Punch, *Lupin III* prend le chemin de la 3D avec ce volet diffusé en salle. Action, aventure et comédie sont au programme de ce spectacle orchestré par Takashi Yamazaki (*Dragon Quest : Your Story*).

LIVRE **1ER OCTOBRE 2020**

PRESSE START : 40 ANS DE MAGAZINES DE JEUX VIDÉO EN FRANCE

En 404 pages, cet ouvrage de référence retrace l'histoire de la presse jeux vidéo de ses tout débuts jusqu'à aujourd'hui pour 25 euros. Une édition collector accompagnée d'un second tome (presse internationale) est disponible sur le site omakebooks.com pour 35 euros.

LIVRE **OCTOBRE**

L'ART DU PIXEL : SNES

Artbook entièrement centré sur le pixel art de la Super Nintendo/SNES, cet ouvrage égayera les tables de salon et vous en apprendra sur l'esthétique de chacun des titres illustrés. En tout, 220 pages de (bons gros) pixels pour 30 euros.

LIVRE **1ER OCTOBRE**

CALL OF DUTY : WARZONE – 100 TRUCS POUR FINIR DANS LE TOP 3

Nouveau phénomène du battle royale, *Call of Duty : Warzone* méritait un petit ouvrage plein de conseils pour vous en sortir sans trop suer. Grâce à ce dernier, peut-être réussirez-vous à vous hisser sur le podium ! Le prix : 9 euros.

LIVRE **DISPONIBLE**

MONSIEUR PLOUF : LE PETIT LEXIQUE (PAS TOUJOURS) AMOUREUX DU JEU VIDÉO

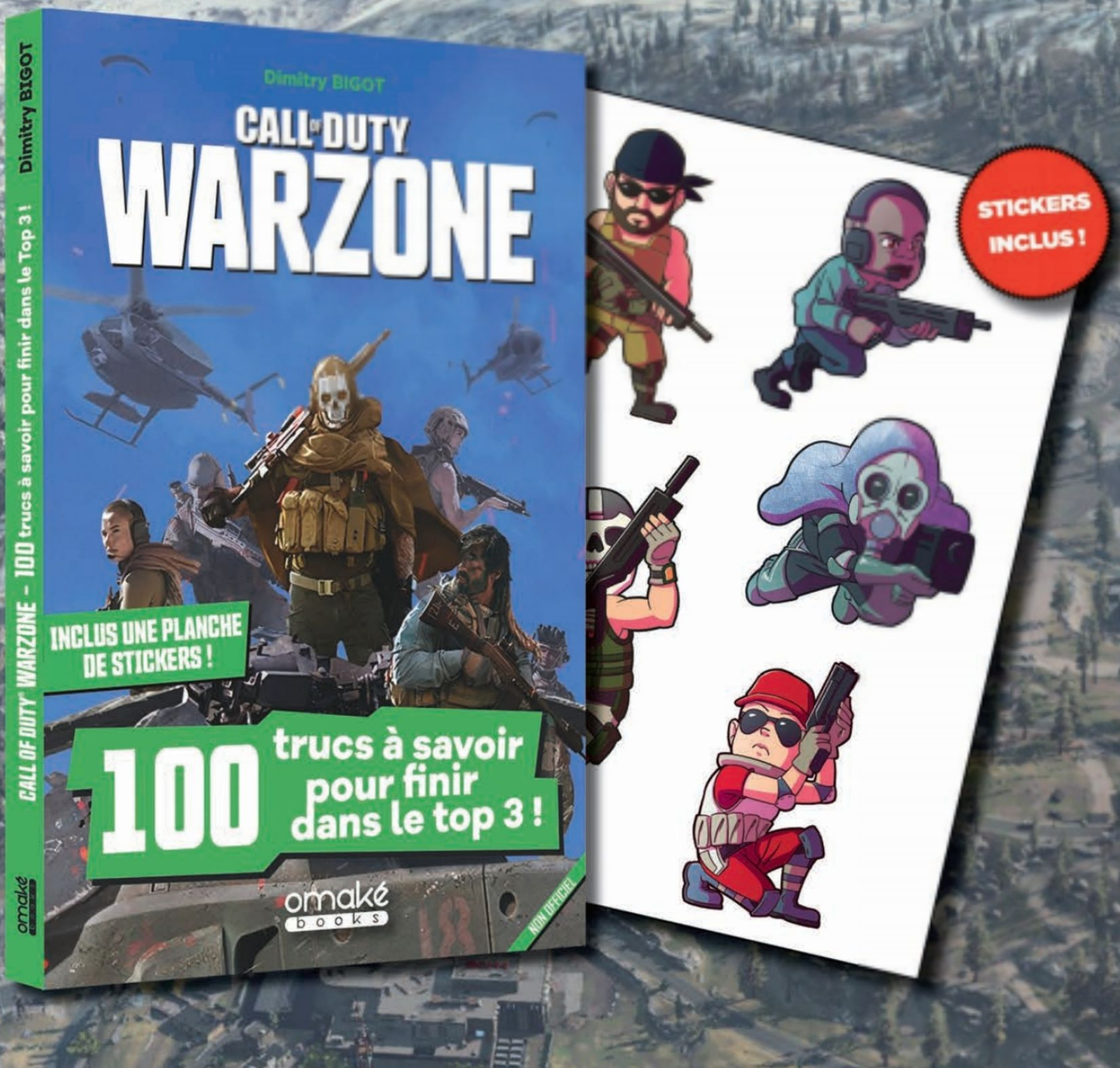
Connu pour ses vidéos ironiques, Monsieur Plouf livre ici un lexique du jeu vidéo à sa manière : au gré des pages, l'auteur n'hésite pas à égratigner les nombreuses conventions du milieu. Le prix : 20 euros.

LIVRE **22 OCTOBRE**

C'EST PRESQUE PAREIL ! ANTHOLOGIE DE LA CONTREFAÇON AU CINÉMA

Au cinéma, comme dans le jeu vidéo, les copies, clones et autres « hommages » sont légion. Cette anthologie de Claude Gaillard vous permettra de découvrir, photos à l'appui, bijoux et ratages Z de cet exercice pour le moins périlleux. Le prix : 19,90 euros.

OMAKÉ BOOKS PRÉSENTE



100 TRUCS À SAVOIR POUR FINIR DANS LE TOP 3 !

GUIDE *CALL OF DUTY : WARZONE* NON OFFICIEL

100 TRUCS POUR DEVENIR UN KILLER À *CALL OF DUTY : WARZONE*
DISPO À PARTIR DU 01/10/2020 CHEZ OMAKÉ BOOKS

omaké books
HTTP://OMAKEBOOKS.COM

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

FINAL FANTASY XV

Éditeur Square Enix **Genre** RPG

L'une des séries les plus emblématiques du JRPG a fait un retour remarqué en 2016. Sorti dix ans après son annonce (sous le titre de *Final Fantasy Versus XIII*), *FFXV* se distingue également par un système de combats qui penche plus vers l'action au travers d'une gestion en temps réel des personnages jouables.

WWE 2K19

Éditeur 2K Sports **Genre** Sport

Victime de nombreux problèmes techniques, l'édition 2020 du jeu de catch a reçu un accueil extrêmement négatif. Toutefois, en attendant que le prochain épisode vienne redorer le blason de la série, les abonnés peuvent toujours s'essayer à *WWE 2K19*, un volet notamment apprécié pour ses nombreux modes de jeu.

OBSERVATION

Éditeur Devolver Digital **Genre** Réflexion

Observation est un peu l'opposé de *The Turing Test*: dans le titre du studio No Code, le joueur incarne SAM, l'intelligence artificielle d'une station spatiale, et doit aider la scientifique Dr Emma Fischer à rétablir le contact avec ses coéquipiers disparus. Chaque intervention doit être calculée pour atteindre cet objectif.

THE EVIL WITHIN

Éditeur Bethesda Softworks

Genre Survival horror

Alors que sa suite est arrivée dans le catalogue PS Now quelques semaines plus tôt, *The Evil Within* premier du nom est à son tour disponible pour les abonnés. Le titre avait créé l'événement à sa sortie puisqu'il marquait le retour de Shinji Mikami dans le registre où il s'est le plus largement illustré, le jeu d'horreur.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

RESIDENT EVIL VII BIOHAZARD

Éditeur Capcom **Genre** Survival horror

Après un quatrième épisode cultissime, la saga *Resident Evil* a pris un tournant action de plus en plus marqué. Cela au grand dam des fans de la première heure, qui regrettaient alors l'aspect angoissant des premiers volets. Capcom a toutefois voulu opérer un véritable retour aux sources avec *Resident Evil 7*. Les développeurs se sont même essayés à la vue subjective pour une aventure encore plus marquante et immersive, incluant au passage une compatibilité avec le casque PSVR pour une expérience ultime. Alors que le huitième chapitre est en cours de développement, l'arrivée de *Resident Evil VII* dans le catalogue PS Now est l'occasion idéale pour les retardataires de combler un éventuel manque.

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

RESIDENT EVIL VII BIOHAZARD

Éditeur Capcom **Genre** Survival horror

Alors que les fans de survival horror attendent avec impatience le huitième épisode de *Resident Evil* encore en plein développement, Microsoft intègre le précédent opus à son catalogue Game Pass. Cette entrée intervient d'ailleurs en même temps que chez la concurrence, alors, pas de jaloux, tout le monde va pouvoir rattraper son retard.

HOTSHOT RACING

Éditeur Curve Digital **Genre** Course

Avec ses gros polygones et ses couleurs flashy, *Hotshot Racing* s'inspire très largement des jeux de course type arcade à l'ancienne. Seulement, malgré des systèmes de dérapage et d'aspiration qui donnent de l'énergie aux courses, les sensations de pilotage sont loin d'offrir le même plaisir qu'un *Out Run* ou un *Burnout*.

TOUHOU LUNA NIGHTS

Éditeur Playism **Genre** Action-aventure

On associe généralement le titre *Touhou* à des shoot'em up extrêmes, mais la série a aussi visité d'autres genres. *Luna Nights* prend ainsi la forme d'un Metroidvania particulièrement nerveux dans lequel Sakuya Izayoi doit affronter certains personnages emblématiques des jeux précédents afin de retrouver ses pouvoirs perdus.

DESTINY 2 BASTION DES OMBRES / RENÉGATS

Éditeur Activision **Genre** FPS

Destiny 2 est désormais disponible en tant que free-to-play, incluant d'office les deux premières extensions, à savoir la *Malédiction d'Osiris* et *L'Esprit tutélaire*. Maintenant, les abonnés au Game Pass vont également pouvoir profiter des deux chapitres *Bastions des Ombres* et *Renégats* sans frais supplémentaires.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

TELL ME WHY CHAPITRE 2 ET 3

Éditeur Xbox Games Studios **Genre** Aventure

Avec *Life is Strange*, Dontnod s'est taillé une solide réputation dans l'univers des jeux narratifs et *Tell Me Why* semble bien parti pour entretenir celle-ci. La nouvelle production du studio français s'appuie en effet sur des thèmes traités ici de manière assez originale à l'échelle du jeu vidéo, puisqu'elle raconte l'histoire de jumeaux qui se retrouvent après dix ans de séparation, sachant que l'une d'elles a changé de sexe. *Tell Me Why* inclut des éléments de fantastique puisque le lien surnaturel qui unit les deux personnages va les aider à découvrir la vérité sur leur enfance passée dans une petite ville d'Alaska.

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

THE LAST CAMPFIRE

Éditeur Hello Games **Genre** Aventure

Le studio à l'origine de *No Man's Sky* sort sur Arcade, console et PC un titre plein de poésie. Vous y incarnez Amber dans une aventure qui démontre une fois de plus que le voyage est bien plus important que la destination. Un propos philosophique classique, mais soutenu par une direction artistique impeccable, des puzzles bien conçus et une galerie de personnages touchants. Un jeu court, mais merveilleux de bout en bout.

SAMURAI JACK : BATTLE THROUGH TIME

Éditeur Adult Swim **Genre** Action-aventure

Certains d'entre vous se souviennent peut-être de l'animation *Samurai Jack*. Le plus grand guerrier reprend les armes pour vaincre définitivement Aku, là encore sur console et PC. Le jeu est amusant et bénéficie d'une bonne prise en main, malheureusement il a montré d'importantes chutes de framerate sur notre iPad Pro, ce qui n'est pas bon signe pour les machines plus anciennes. Un patch, vite !

PINBALL WIZARD

Éditeur Frosty Pop **Genre** Flipper

Si Arcade brille par la qualité de son catalogue indé, on apprécie aussi les « petits » jeux de réflexe de ce type. Vous l'aurez deviné, il s'agit d'un flipper enveloppé de médiéval fantastique. Ainsi les tonneaux et les morceaux de bois sont transformés en bumpers et le jeune héros est envoyé sur les ennemis grâce aux deux portes battantes faisant office de flipper. Un concept on ne peut plus simple et frais !

NEXT STOP NOWHERE

Éd. Night School Studio **Genre** Point'n'click

L'éditeur à qui l'on doit l'excellent *Oxenfree* nous offre ici une perle (ou presque). La qualité des musiques electro, la patte graphique rappelant que beaucoup de développeurs ont biberonné aux *Humanoïdes associés,* les dialogues souvent drôles ; tout aurait pu être excellent, mais, car il y a un mais, le titre souffre de quelques bugs et d'une traduction médiocre. Un hit en puissance… après un futur patch.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

WORLD'S END CLUB

Éditeur IzanagiGames **Genre** Action-aventure

Les machines d'Apple ont la primeur de cette première collaboration entre Kazutaka Kodaka, à qui l'on doit *Danganronpa,* et Kotaro Uchikoshi, le scénariste de *Zero Escape*. L'histoire se concentre sur 12 adolescents victimes d'un accident de bus et qui se réveillent dans un parc à thème sous-marin. Chacun porte un bracelet avec une mission à réussir sous peine d'être assassiné ; le problème est qu'il s'agit de l'objectif d'un des autres membres du groupe. Commence alors un jeu de dupes basé sur la confiance mutuelle ou les mécaniques froides pour sortir seul survivant de cet enfer. Très mignon sur la forme avec ces personnages que l'on croirait extraits de l'univers *Pokémon, World's End Club* est en réalité cynique et bien plus sombre qu'il en a l'air, d'où le Pegi 12+. Un bon polar surnaturel !

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.

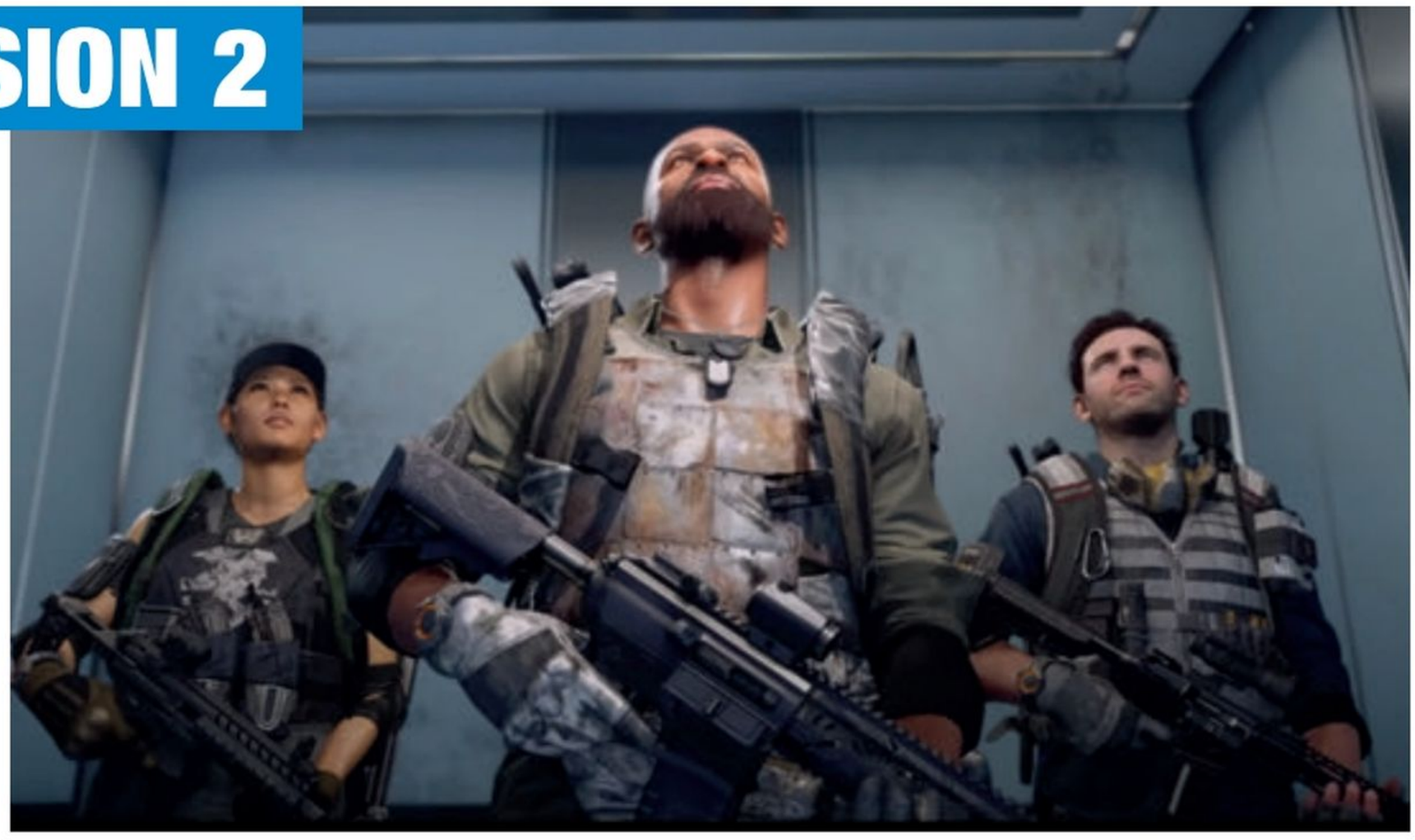
L'actu

DES DLC ET MISES À JOUR

QUOI DE NEUF DANS VOS JEUX PRÉFÉRÉS ?

DÉJÀ DISPONIBLE

THE DIVISION 2



Quoi de neuf ?

☑ Nouvelles missions

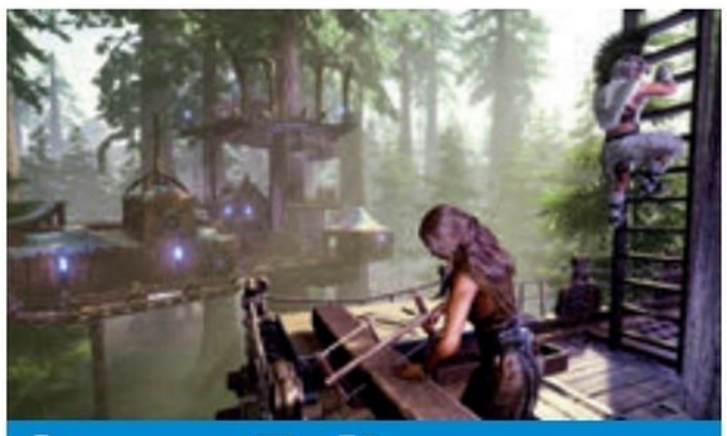
Disponible gratuitement pour les possesseurs de l'extension *Warlords of New York* depuis le 22 septembre, *The Summit* n'est ni plus ni moins qu'un gratte-ciel haut de cent étages qu'il s'agit de nettoyer palier après palier, seul ou jusqu'à quatre joueurs. Tous les dix étages, on devra par ailleurs éliminer un boss. Un contenu inattendu, mais terriblement logique qui lancera l'année 3 de *The Division 2.*

Left 4 Dead 2

Quoi de neuf ?

☑ Des cartes, des modes, des skins…

Sorti en 2009 sur PC, *Left 4 Dead 2* a reçu, le 24 septembre dernier, une nouvelle mise à jour, nommée *The Last Stand.* Et quelle mise à jour ! 20 nouvelles maps à nettoyer de ses zombies, des armes, des succès, des animations légèrement améliorées. Si une partie de ce contenu a été créé par la communauté, son passage en mise à jour officielle a évidemment été chapeauté par Valve. De quoi donc se relancer, et pour longtemps, dans l'aventure !

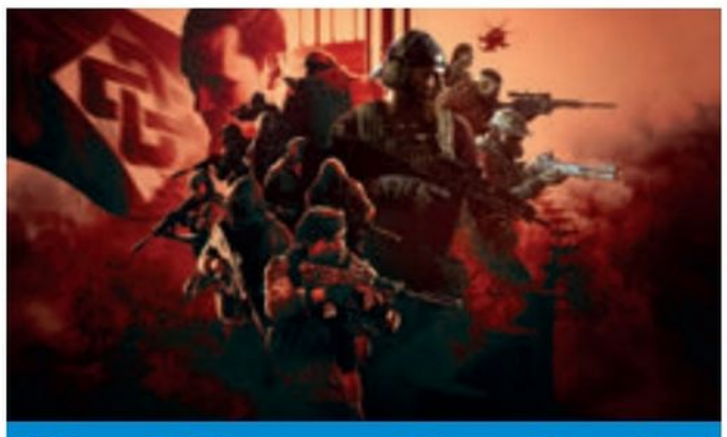


Conan Exiles

Quoi de neuf ?

☑ Nouveau départ

Tout juste sorti sur PC, mais encore à venir sur consoles, *Isle of Siptah*, la première véritable extension pour *Conan Exiles,* se veut aussi un nouveau départ pour les joueurs et leur avatar. Échoué sur l'île de Siptah, il faudra apprendre à survivre dans un environnement à la fois moins étendu, et un peu plus hostile que précédemment, avec une emphase sur les donjons, et notamment l'imposante Tour de Siptah, qu'on conseillera de n'arpenter qu'à plusieurs.



Ghost Recon : Breakpoint

Quoi de neuf ?

☑ Dernière mise à jour

Pour cette mise à jour *Red Patriot,* Ubisoft se tourne vers le passé, pour offrir aux fans quelques clins d'œil très appuyés, avec notamment un groupe russe bien connu, le tout étalé sur une dizaine de missions. Allant de la mission intéressante à celle inutile, elles ne demandent généralement qu'une action à savoir éliminer des cibles précises et bien gardées. Rien de nouveau donc ici, sous le soleil de *Breakpoint*.

Resident Evil Resistance

Quoi de neuf ?

☑ Skins et variantes

La mise à jour du mois de septembre du TPS coopératif de Capcom a été aussi accompagnée de nombreux éléments cosmétiques (14 skins de personnages, 4 pour les créatures, émotes, etc.), mais aussi de variantes pour leurs habiletés. Ainsi, pour January, la variante Balles Black Taurus augmente les dégâts infligés, la désactivation des caméras, etc. quand la compétence Savoir Explosif est utilisée. À tester…

À VENIR

Watch Dogs : Legion

Quoi de prévu ?

☑ Contenu Season Pass

Pour le Season Pass de son prochain *Watch Dogs*, Ubisoft a choisi de plonger dans le passé de la franchise pour en extraire son héros phare, celui qui a tout lancé, Aiden Pearce, héros/avatar du tout premier épisode. Officiant désormais à Londres, Pearce donnera un coup de main à Ded Sec pour un ensemble de quêtes narratives supplémentaires, ainsi que pour des missions Ded Sec. Trois autres personnages devraient le rejoindre rapidement.

Zombie Army 4

Quoi de prévu ?

☑ D'autres saisons

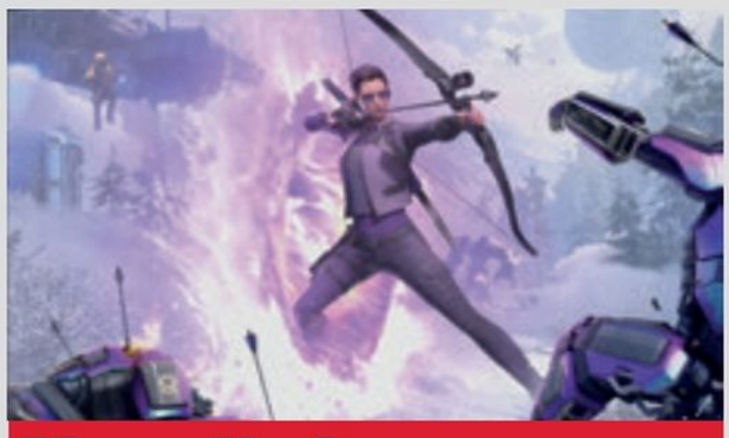
On croyait en avoir fini avec les hordes d'armées de *Zombie Army 4*… Eh bien, non ! Le TPS BIS ou Z, plein de morts-vivants à massacrer, clôt certes sa première livraison de contenus en ce moment, mais Rebellion a déjà annoncé la suite des festivités avec deux autres saisons, la deuxième devant débuter dans les semaines qui viennent, quand la troisième débarquera en 2021. Nouvelles armes, cartes et campagnes, nouveaux modes et skins seront de ces prochaines échappées.

Super Marios Bros. 35

Quoi de prévu ?

☑ Jeu « gratuit »

Avec *Super Mario Bros. 35*, Nintendo tente de refaire le coup de *Tetris 99* avec *Super Mario Bros.*, pour ses… 35 ans. Le concept : 35 joueurs qui jouent en même temps à *SMB*. À chaque fois que l'un élimine un adversaire, ce dernier apparaît dans la partie d'un autre joueur. L'objectif : être le dernier en vie. Malin. Attention cependant, cet épisode multijoueur réservé aux abonnés du service Nintendo Switch Online, ne sera disponible qu'entre le 1er octobre et le 31 mars 2021.

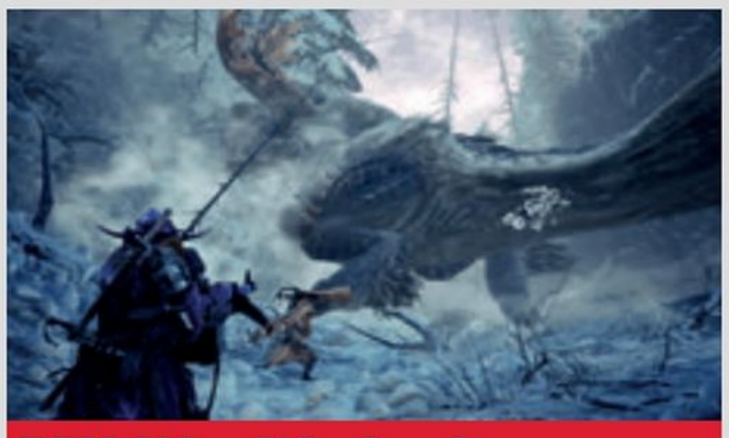


Marvel's Avengers

Quoi de prévu ?

☑ Du super-héros en plus

Crystal Dynamics ne se ménage pas pour ajouter du contenu à *Marvel's Avengers*. Dès octobre, on profitera de l'expertise en archerie de Kate Bishop, soit Hawkeye, suivie, en novembre, de Clint Barton, connu sous le nom de Hawkeye. S'il sera intéressant de voir comment ces deux versions seront intégrées, on croise les doigts pour que chacun ait droit à sa panoplie de mouvements. À noter que le jeu a été patché mi-septembre, ajoutant l'activité Méga-Ruches.



MH World : Iceborne

Quoi de prévu ?

☑ Dernière mise à jour

La fin est toute proche pour les contenus supplémentaires de *Monster Hunter World. The Last Stand*, sa prochaine et dernière mise à jour gratuite, permettra d'aller affronter Fatalis, un gigantesque dragon noir, uniquement accessible si on a fini *Iceborne*. Pas d'inquiétude cependant, si aucun nouveau contenu ne viendra s'ajouter au préexistant, Halloween et Noël seront néanmoins fêtés comme il se doit. *The Last Stand* sera disponible à partir du 1er octobre.

No Man's Sky

Quoi de prévu ?

☑ Du nouveau

L'équipe de *No Man's Sky* poursuit les mises à jour avec cet *Origins* annoncé pour cette fin de mois de septembre (sans date précise à l'heure où nous écrivons). Si le studio n'a pas souhaité en révéler davantage à ce sujet, il s'agira une nouvelle fois d'une extension massive, toujours gratuite, « *qui ne sera qu'un petit pas vers un voyage plus long* » selon les développeurs. Une préparation pour la nouvelle génération de consoles ? Pour plus de multijoueur encore ?

ON REVIENT SUR YOUTUBE !

JeuxVidéo MAGAZINE.com

VOUS ATTEND SUR YouTube

jeux vidéo magazine

XBOX rachète BETHESDA ! INFOS OFFICIELLES ! (Gam...

XBOX SERIES X | S : TOUTES les INFOS sur les...

PS5 : SPIDER-MAN PS4 - PAS D'UPDATE PLAYSTATION 5...

PS5 : 10 INFOS ESSENTIELLES ! 🔥 -...

Conférence PLAYSTATION 5 EN DIRECT ! 💥 (Prix, Date d...

PS5 : De NOUVELLES INFOS PLAYSTATION 5 qui...

PS5 : TOUTES LES INFOS PLAYSTATION 5 ! 😠 (Prix,...

FIFA 21 : Notre GRANDE PREVIEW ! ⚽ Avec l'avis de...

PS5 : Une bien MAUVAISE NOUVELLE vient de tomber....

TOUTE L'ACTU DU JEU VIDÉO EN 5 MINUTES

MAJ

LA MISE À JOUR

L'ANCIEN

LE P'TIT NOUVEAU

RETROUVEZ NONO ET MOMO TOUS LES JOURS !

Merci aux fidèles abonnés de la chaîne : [XBSQ]Samagaga, AkumaGames, alain riant magicien, Alami Chentoufi Btissam, Alextoulon, Alias, Amalric GOULEME, Babar Geradon, bat- guigui17, Cedric Nadal, Cédric Thery, Claudio Canfora, David Dedecker, Edmond Lorent, Eric Gadoury, eric lemaitre, freddy ric, GremSixZéro, Jane Doe, J-B F, Jeremy Renaux, José Delenclos, Kalil Tounsii, Kyl, La Team Darky, LAS IIN, Laziness D., Le Passionné du Multi Gaming., Liberty's, Lucas L, Magemo, maheseb79, northcotzer, Oyé Oyé, perse mikit, PitivieR **, raoul amg, Saram, shadowsnake82, Souleymane KS, Souren Broev, StaTus Game, Tajine Express Marocain, Taranzagolor, TheBastosYT, tony benedetti, Tony Revertegat, UtubeLoo, Wa Hiba, yosh, Zael Bernard, Zer Zer... **et bientôt vous !**

L'actu YouTube

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

Spécial « jeunes pousses », ces jeunes youtubeurs que l'on aime !

FAMILLE 2 GEEK

Ils ont commencé avec trois fois rien, mais ils avaient l'essentiel : la passion ! Depuis, le duo père-fils de Famille 2 Geek aligne les vidéos d'infos sur les jeux vidéo, les let's play et les émissions en live avec des invités. Ambiance détendue et bon enfant, mais aussi infos pertinentes vous attendent sur cette chaîne chaleureuse. Et qui sait, vous nous verrez peut-être un jour dessus…

Mots-clés

Famille 2 Geek

FOXX – PARLONS PEU, PARLONS JEU

Il n'a encore que peu de vidéos à son actif, mais déjà une assurance certaine devant la caméra et un humour potache qui nous fait bien rire. Foxx partage son opinion sur la next-gen, teste certains jeux, fait des top 3 de ses consoles préférées… et encore une fois agrémente tout ça de remarques complètement décalées. Bref, allez y faire un tour !

Mots-clés

Foxx, jeu

LE COIN DES JOUEURS

Bon, ce n'est pas un débutant car il a déjà quelques années de YouTube à son actif et beaucoup d'abonnés, mais il en mérite encore bien plus ! Le Coin des joueurs est la chaîne de Mérouan, qui aime parler des gens qui façonnent les jeux vidéo. Comme le prouve son interview d'Adeline Chetail, l'actrice française qui prête sa voix à Ellie dans *The Last of Us Part II.* Très intéressant !

Mots-clés

coin, joueur, Merouan

NYMEKO

La spécialité de Nymeko, ce sont les réactions à chaud sur les conférences d'éditeurs de jeux, qu'il commente dans les conditions du direct. Mais il s'intéresse aussi aux trailers de séries à succès ou de films attendus, le tout dans un très joli décor, qui rappelle un peu la rédac' de *Jeux Vidéo Magazine*, avec de jolis tableaux au mur ! Avis pertinent et bonne ambiance assurée.

Mots-clés

Nymeko

PARTTIMENICEGUY

Si vous suivez la chaîne YouTube de *Jeux Vidéo Magazine*, vous connaissez PartTimeNiceGuy et son binôme Black Sensei, deux Canadiens qui nous rejoignent souvent pour les lives de conférence. Eh bien ils ont leur chaîne perso, sur laquelle ils réagissent avec beaucoup d'humour (et aussi l'accent) sur les jeux qu'ils aiment. Allez y faire un tour, ça vaut le coup rien que pour les expressions québécoises !

Mots-clés

PartTimeNiceGuy

CONFÉRENCE PS5

Encore une fois, vous avez été très nombreux à suivre avec nous la conférence de Sony le 16 septembre dernier : au pic des vues, vous étiez plus de 4 500 en direct avec nous ! Franchement, c'est fou pour une chaîne (re)lancée il y a à peine 8 mois, et on tient à vous remercier chaudement ! Si vous ne nous avez encore jamais vus en live, venez, ça cause de jeu vidéo avec passion !

Mots-clés

jeux vidéo magazine, PS5, conférence

3 QUESTIONS À... SEROTHS

Ce mois-ci on fait mieux connaissance avec Seroths un youtubeur au top, spécialiste de survial horror...

Comment es-tu devenu youtubeur ?
Je suis devenu youtubeur pour enregistrer les parties multi de ma team (la FBAZ). Pour garder un souvenir. Une communauté a commencé à se construire autour de ce qu'on faisait et une chose entraînant une autre, j'ai fini par faire des let's play.

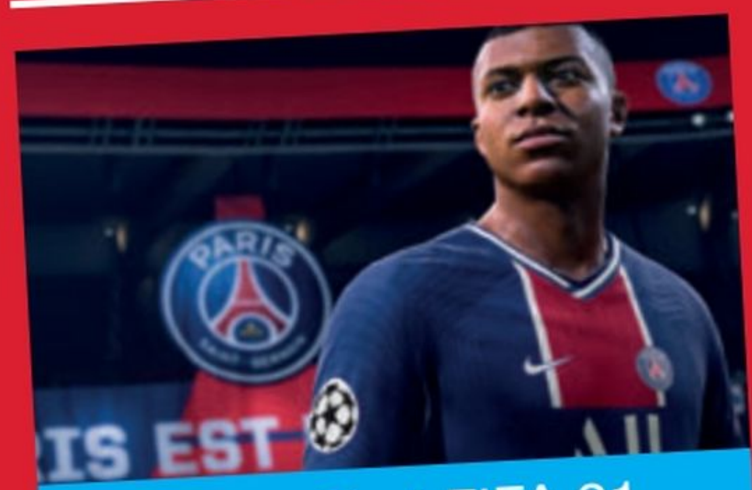
As-tu un conseil à donner à quelqu'un qui veut se lancer sur YouTube ?
Le conseil principal que je donnerais à quelqu'un qui commence maintenant, c'est de commencer justement, car beaucoup disent commencer, mais ne sautent jamais le pas. C'est en faisant des vidéos qu'on apprend. Lancez-vous et amusez-vous, c'est le principal !

Si tu devais conseiller une chaîne YouTube et une seule ?
Une seule chaîne ? C'est dur... mais si je devais en prendre qu'une seule ce serait Joueur du Grenier !

Seroths

S'abonner

#JVMLIVE ON VOUS DONNE RDV



Octobre – Test FIFA 21

C'est LA simulation que tous les fans de foot attendent, comme chaque année. En compagnie de Lucio, notre spécialiste du genre, nous vous ferons un test vidéo ultra-complet sur tous les aspects du jeu : gameplay, Carrière, FUT, Volta, etc. Bref, un test à ne pas manquer avant d'acheter !

Octobre – Jeux Ubisoft

Vous n'êtes pas sans savoir que *Watch Dogs Legion* sortira le 29 octobre prochain, et *Assassin's Creed Valhalla* le 10 novembre. Bien sûr, nous aurons l'occasion de vous reparler de ces jeux très attendus très prochainement, après des sessions de jeu prévues pour bientôt...

Octobre - Surprise

Bon, là, on ne peut pas encore vous donner trop de détails, mais nous travaillons sur une très belle exclu sur un jeu très attendu ! Sachez juste que ça concerne la next-gen... Non, on n'en dira pas plus, n'insistez pas ! Mais on est sûr que ça vous plaira !

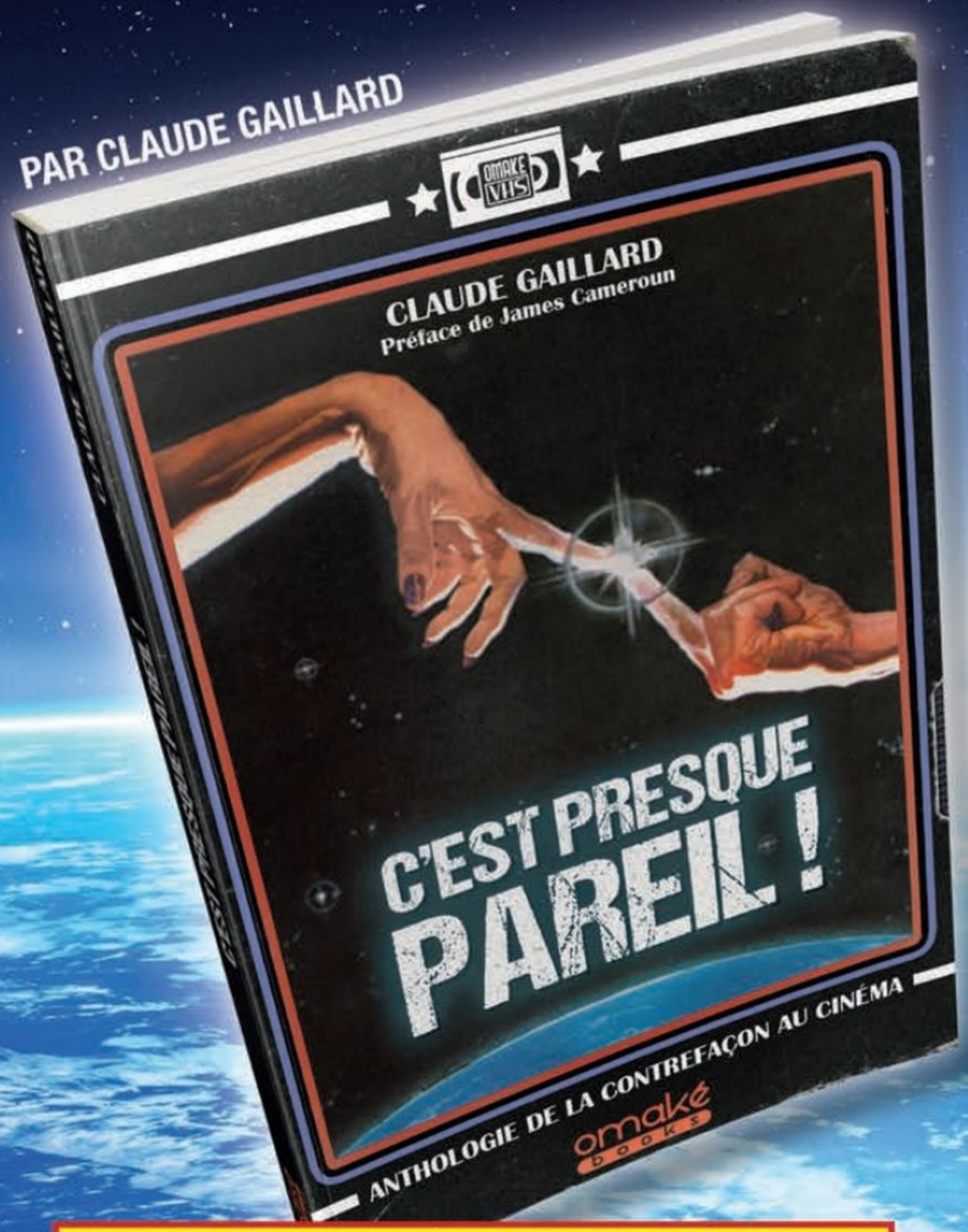
POUR NE MANQUER AUCUNE VIDÉO, ABONNEZ-VOUS À NOTRE CHAÎNE !

WWW.YOUTUBE.COM/USER/JEUXVIDEOMAGAZINE

OMAKÉ BOOKS PRÉSENTE

C'EST PRESQUE PAREIL !

UNE ANTHOLOGIE HUMORISTIQUE DE LA CONTREFAÇON AU CINÉMA



AVEC UNE PRÉFACE EXCLUSIVE DE JAMES CAMEROUN !

RETOURS UNANIMES !!!

« J'ai découvert des films de Stallone (sans Stallone), de John Travolto et de Bruce Lo. Ce sont des copieurs, mais ils sont géniaux ! »
Karl Pirate (Bad Movies)

« Copieurs... copieurs... Eh, c'est Bruce Lee qui m'a copié, hein ! »
Bruce Lo

« À chaque page, un éclat de rires ! Une merveille de drôlerie ! »
Jean-Claude Apeuprès (Libation)

« Comme d'hab, j'ai pas lu le bouquin mais la couverture vaut à elle seule la note maximale ! »
Julie Nawak (Télémara)

« Nous non plus, on n'a pas lu le bouquin mais on a signé un contrat avec l'auteur dès qu'il nous a montré la couv'. »
Editeur anonyme

SORTIE LE 22 OCTOBRE EN LIBRAIRIE
ET SUR HTTP://OMAKEBOOKS.COM

omaké books

UN NOËL DIVIN !

ASSASSIN'S CREED VALHALLA, FIFA 21, SUPER MARIO 3D ALL-STARS, SPIDER-MAN : MILES MORALES, CYBERPUNK 2077...

30 JEUX sélectionnés pour vous

SOMMAIRE

SÉLECTION 54

54 SÉLECTION **ACTION-AVENTURE**

72 SÉLECTION **SPORT**

68 SÉLECTION **SHOOTER**

SÉLECTION **RPG** 64

SÉLECTION **KIDS/FAMILLE** 76

ACTION-AVENTURE

54 Assassin's Creed Valhalla
56 Spider-Man : Miles Morales
57 The Medium
58 Watch Dogs Legion
59 Kena : Bridge of Spirits
60 Immortal : Fenyx Rising
62 Mafia : Definitive Edition
62 Outriders
63 Hyrule Warriors : l'Ère du Fléau
63 Crash Bandicoot 4 : It's About Time

RPG

64 Cyberpunk 2077
66 World of Warcraft : Shadowlands
67 Yazkuza : Like a Dragon
67 Cris Tales

SHOOTER

68 Call of Duty Black Ops : Cold War
70 Star Wars Squadrons
71 Doom Eternal : The Ancient Gods
71 XIII Remake

SPORT

72 FIFA 21
73 eFootball PES 2021
73 NBA 2K21

COURSE

74 Dirt 5
75 Ride 4
75 Mario Kart Live : Home Circuit

KIDS/FAMILLE

76 Super Mario 3D All-Stars
76 Kingdom Hearts : Melody of Memory
77 Just Dance 2021
77 Let's Sing 2021

SÉLECTION **COURSE** 74

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

ÉDITEUR Ubisoft **SORTIE** 10 novembre 2020 **SUR** PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S et X, PC

Avec ce volet, Ubisoft tente de proposer l'expérience *Assassin's Creed* ultime : raids, combats sauvages et personnalisation complète seront de la partie.

Chef(fe) de guerre expérimenté(e) à la langue bien pendue, Eivor a pour mission de mener sa tribu affamée sur les terres anglaises en cette fin de IXe siècle. Là, construisant un camp qui s'améliorera avec le temps et les victoires, il s'agira pour le joueur de s'allier avec certains seigneurs autant que d'en combattre d'autres pour la possession de terres et de leurs ressources. Raids, attaques de villes, de villages et de garnisons seront au programme, comme l'on dérive sur les rivières grandes-bretonnes à bord de notre drakkar, assisté par des compagnons recrutés qui nous prêteront main-forte durant les batailles. Cependant, il faudra aussi faire profil bas, capuche sur la tête, pour infiltrer certaines villes où Eivor n'est pas le(la) bienvenu(e) et repérer les lieux avant de passer à l'attaque. Il(elle) est heureusement aussi discret(e) qu'un Assassin, et peut désormais tuer en un coup (ou deux pour les boss) lorsqu'il est caché, quel que soit le niveau de son adversaire.

EXPÉRIMENTÉ

Plus gore et rentre-dedans que ses deux prédécesseurs avec ses armes lourdes (marteau

PLUS GORE ET RENTRE-DEDANS, *VALHALLA* OFFRE À NOUVEAU LA POSSIBILITÉ DE PORTER UN BOUCLIER POUR PARER.

de guerre, haches), *Valhalla* offre à nouveau la possibilité de porter un bouclier pour parer, ou de se munir de deux armes. Par ailleurs, pour permettre au joueur d'expérimenter plus avant les systèmes du jeu, *Valhalla* proposera un arbre de compétences divisé en trois types (Corbeau pour l'infiltration, Ours pour le combat, Loup pour les compétences de tir). Cependant, la puissance d'Eivor ne sera plus liée à son expérience ou aux compétences débloquées, mais à l'équipement porté, plus ou moins comme dans *Destiny 2.*

3 RAISONS DE CRAQUER

À l'instar d'*Odyssey*, de nombreux choix seront de la partie, modifiant les alliances possibles avec les seigneurs locaux ou plus largement la progression de la trame narrative.

Pêcher, chasser, boire en jouant, jouer aux dés dans une taverne, mais aussi participer à des joutes oratoires en alexandrins, la vie de Vikings est pleine d'activités annexes dans *Valhalla*.

S'il associe tous les gameplays de la franchise, ce volet sera aussi un point culminant pour le scénario puisque de nombreuses questions trouveront enfin réponse, selon le scénariste.

SPIDER-MAN
MILES MORALES

ÉDITEUR Sony **SORTIE** 19 novembre 2020 **SUR** PS4, PS5

Quand Peter Parker laisse la place au plus vif Miles Morales, *Spider-Man* prend un nouveau visage.

Vu dans le précédent *Spider-Man*, Miles Morales prend du galon dans cet épisode qui lui est entièrement dédié. On retrouve ici le jeune homme à Harlem alors que sa mère prépare les élections en pleine période de Noël. En face de lui, deux forces bien identifiées, Roxxon Corporation, une multinationale militarisée, et The Underground, dirigé par Le Bricoleur, s'affrontent, les habitants de Harlem étant des dommages collatéraux. S'il dispose des mêmes capacités que Peter Parker, Miles en possède aussi d'autres. En plus de lancer des toiles, le jeune héros peut les électrifier pour électrocuter ses ennemis, lâcher de fortes décharges qui nettoient la zone entourant sa chute ou devenir invisible pendant quelques secondes et passer dans le dos de ses adversaires pour les éliminer. Ce *Spider-Man : Miles Morales* sortira en même temps que la PS5. Vendu 60 euros seul, il sera aussi possible de dépenser un peu plus (soit 80 euros) pour profiter du dernier *Spider-Man* en date, la version *Ultimate,* remis à niveau graphiquement (ray-tracing, etc.) pour la PS5. Cependant, *Spider-Man : Miles Morales* sera aussi disponible sur PS4 pour ceux qui n'ont pas encore l'envie/les finances de se procurer la nouvelle machine de Sony.

3 RAISONS DE CRAQUER

PLUS RICHE

Les pouvoirs supplémentaires de Miles ouvrent largement l'étendue des actions et combos possibles par le Tisseur. D'où des affrontements plus riches, même aussi plus scriptés.

AU LANCEMENT

Spider-Man : Miles Morales sera du lancement de la PlayStation et servira pour un temps, avec *Demon's Souls,* de vitrine technologique de la machine, avant le débarquement des éditeurs tiers.

LA VIE DE MILES

Avec Miles comme héros, on visitera un New York plus riche, plus varié, au scénario plus ancré dans le quotidien de minorités. Une autre facette de la grosse pomme.

THE MEDIUM

ÉDITEUR Blooder Team **SORTIE** N.C. **SUR** Xbox Series S et X, PC

Très inspiré de *Silent Hill*, le dernier titre de Bloober Team joue la carte « réalités parallèles », mais à sa sauce.

En l'espace de quelques années, Bloober Team (*Layers of Fear, Observer*) est devenu un des studios phares de l'horreur psychologique en vue FPS. Avec *The Medium,* le studio polonais passe à la troisième personne et invoque ainsi quelques grands noms du genre, et notamment *Silent Hill*. Ici, Marianne, l'héroïne médium, se déplace simultanément dans deux réalités : la nôtre, physique, et une seconde, spirituelle, morbide et déliquescente, toutes deux affichées en même temps à l'écran grâce au split-screen. L'intérêt : montrer au joueur la double « vision » de Marianne, avec la possibilité d'interagir dans l'une et/ou l'autre avec l'environnement. Parfois, lâcher une onde psychique sur un objet dans le monde spirituel débloquera ainsi un mécanisme dans le réel, alors qu'une horloge de notre univers permettra de remonter le temps dans le spirituel. Bref, Bloober Team compte bien multiplier les énigmes obligeant à passer d'une réalité à l'autre, n'affichant au besoin que l'une des deux en plein écran pour rythmer la progression. On le sait, les développeurs de Bloober aiment les circonvolutions narratives, et *The Medium* semble aller dans cette direction. À voir s'il tutoie *Silent Hill,* côté frayeurs !

3 RAISONS DE CRAQUER

EN MUSIQUE

Pour la bande-son, *The Medium* profitera de la guitare d'Akira Yamaoka, le compositeur des *Silent Hill*. Au programme : travail expérimental sur le son, et ballade nostalgique.

RÉALITÉ DOUBLE

Avec son concept de réalités présentes parallèlement à l'écran, le nouveau Bloober Team devrait proposer des énigmes, et des thématiques, encore jamais vues dans le jeu vidéo.

TROISIÈME PERSONNE

Pour beaucoup de joueurs, le survival horror se joue à la troisième personne. *The Medium* renoue avec cette représentation de l'environnement et de l'avatar pour une ambiance très… *Silent Hill* ?

WATCH DOGS LEGION

ÉDITEUR Ubisoft **SORTIE** 29 octobre 2020 **SUR** PS4, PS5, Xbox One, Xbox One X, PC

Glissez-vous dans les bottes de n'importe quel Londonien pour combattre un pouvoir fasciste !

3 RAISONS DE CRAQUER

CYBERPUNK ?

Pirater, s'infiltrer, utiliser des drones, il y a du cyberpunk dans *Legion*. Une alternative pour ceux qui préfèrent une caméra à la troisième personne plutôt qu'une vue FPS (*Cyberpunk 2077*).

À NOTRE GUISE

Véritable bac à sable, *Legion* nous laisse jouer qui l'on veut, comme l'on veut. De quoi expérimenter avec ces Londoniens à recruter, ainsi qu'avec les multiples gadgets à acheter.

LONDRES

Ubisoft est connu pour sa capacité à recréer des villes réelles. Après le Londres victorien d'*Assassin's Creed Syndicate*, voilà une bonne occasion d'en visiter la version contemporaine.

Une Angleterre fasciste, une armée privée pour la tenir en laisse, des organisations mafieuses qui en profitent. En face, des Londoniens ordinaires recrutés par DedSec pour renverser ce pouvoir trop présent, trop brutal. Oui, des passants avec leurs hobbies, leurs compétences à gagner à sa cause pour ensuite les contrôler, s'en servir d'avatar. Ça, c'est le point de départ de ce *Watch Dogs Legion* : faire de monsieur Tout-le-monde un héros de rébellion. C'est que tous, ou presque, disposent de capacités inattendues : un urgentiste électrocutera ses ennemis de ses défibrillateurs, une artiste de rue les aveuglera avec sa carabine à bille de peinture… À cela s'ajoutent des personnages uniques, comme une cyber apicultrice capable de lancer des hordes d'abeilles drones sur ses adversaires, ou comme cet agent secret façon James Bond dont la voiture est équipée de lance-missiles… Mais s'ils peuvent tous être enrôlés, les Londoniens que l'on croise ne sont pas tous exempts de défauts, certains sont lents, malhabiles, d'autres ont un hoquet chronique (oubliez l'infiltration !), d'autres, boxeurs, s'écrouleront au premier coup pris lors d'une empoignade, etc. Faites dans *Watch Dogs Legion* la révolution comme vous l'entendez !

KENA
BRIDGE OF SPIRITS

ÉDITEUR Ember Lab **SORTIE** Début 2021 **SUR** PS4, PS5

Pour son premier jeu, l'équipe d'Ember Lab compte bien exploiter tout ce que la PS5 a à offrir.

Le studio Ember Lab s'est d'abord fait connaître dans le domaine de l'animation numérique, avec notamment son hommage à *Majora's Mask*. Il n'est alors pas étonnant que le premier jeu de l'équipe, *Kena Bridge of Spirits,* s'inspire également de *The Legend of Zelda*. Inutile toutefois de s'attendre à un projet à la *Breath of the Wild,* puisqu'il ne s'agit pas ici d'un monde ouvert, mais de plusieurs régions connectées autour d'un hub central. Si Kena peut tirer parti d'un bâton magique lors des combats rapprochés, elle va obtenir en progressant différents pouvoirs, comme la possibilité de transformer celui-ci en arc. Kena peut également compter sur l'appui des Rot, ces petites créatures qui l'aideront à déplacer des objets et l'assisteront en combat en distrayant les ennemis ou en lui octroyant divers pouvoirs. Il faut d'ailleurs noter qu'il est possible de recruter jusqu'à une centaine de ces bestioles, sachant que la PS5 sera capable de tous les afficher à l'écran en même temps ; sur PS4, on n'en verra qu'une partie, mais les développeurs promettent que cela ne va pas nuire à leur efficacité. Enfin, grâce à la résistance de ses gâchettes, la manette DualSense devrait offrir des sensations inédites, par exemple quand l'héroïne tend la corde de son arc.

3 RAISONS DE CRAQUER

LA RÉALISATION

Avec un premier trailer digne d'un film signé Pixar ou Dreamworks, *Kena Bridge of Spirits* laisse déjà imaginer une aventure palpitante qui devrait autant régaler les yeux que les oreilles.

LA TECHNIQUE

En plus des graphismes extrêmement soignés, *Kena* devrait exploiter la puissance de la PS5 pour afficher plus de détails, mais aussi offrir des temps de chargement quasiment imperceptibles.

UN PLAISIR ACCESSIBLE

Le studio annonce déjà que *Kena* va bénéficier d'un tarif en dessous de la moyenne (moins de 60 $), mais aussi que la difficulté se veut abordable pour tous les profils de joueurs.

IMMORTALS FENYX RISING

ÉDITEUR Ubisoft **SORTIE** 3 décembre 2020 **SUR** PS4, Xbox One, Xbox Series S et X, PS5, PC, Stadia, Switch

Retour en Grèce antique pour Ubisoft Québec. Alors, est-ce *Breath of the Wild* chez les Grecs ou bien plus que ça ?

Lors du salon de l'E3 2019, en point d'orgue de la conférence Ubisoft, est dévoilé *Gods and Monsters*. Un titre qui portait la promesse de nous narrer une épopée au cœur de la Grèce antique aux côtés d'un héros aux prises avec différentes créatures. Aujourd'hui, les choses sont un peu différentes et le jeu a été renommé. Dites bonjour à *Immortals Fenyx Rising*, un jeu d'action-aventure où nous incarnerons Fenyx qui devra s'opposer à différentes calamités du monde grec ainsi qu'à Typhon (Titan ancestral et surpuissant qui menace l'Olympe). Pour ce faire, notre personnage devra évoluer au cœur des îles dorées et affronter les différentes forces obscures qui les occupent. Nous sommes donc plongés au cœur de ce monde grec entièrement ouvert et explorable à pied, à cheval, en escaladant les différents reliefs ou même en volant. Le tout accompagné des voix de Zeus et de Prométhée en tant

VOUS AUREZ LA POSSIBILITÉ DE FAIRE DES PUZZLES DANS LE JEU ET DES ÉNIGMES DIVINES DANS LE TARTARE. UN ASPECT COSMIQUE PLUTÔT COOL.

que « narrateur » afin de donner au récit un certain relief. Ces interventions extradiégétiques brisent le quatrième mur et apportent de l'humour assez bien venu.

NOM DE ZEUS !

Cependant, ce monde vaste et légendaire manque encore d'activités, de PNJ, de vie et un certain sentiment de solitude s'installe entre deux quêtes pourtant agréables. Visuellement, on ne peut pas s'empêcher de penser au jeu *Zelda* au vu de de la direction artistique. Cette dernière, tout comme toute la partie technique, est réussie, très chatoyante et bénéficie de cet aspect « cartoon, animé ». Reste à voir si *Immortal Fenyx Rising* s'arrêtera là et ne proposera qu'un simple décalque de *Zelda*.

3 RAISONS DE CRAQUER

DES COMBATS COMPLETS

Vous pouvez combattre à l'épée, à l'arc, à la hache et asséner différentes attaques inspirées des Dieux du panthéon grec (Frappe d'Athéna, Marteau d'Héphaïstos...).

UN MONDE ENCHANTEUR

Clairement inspiré de *Zelda : Breath of the Wild*, le monde d'*Immortals Fenyx Rising* offre des panoramas variés à couper le souffle. La direction artistique très colorée est vraiment réussie.

CASTING DE RÊVE

En français, la voix de Zeus est doublée par l'acteur Lionnel Astier, l'inoubliable Roi Léodagan dans la série TV *Kaamelott*, et père du nom moins célèbre Alexandre Astier. Un choix absolument pertinent.

MAFIA DEFINITIVE EDITION

ÉDITEUR Microïds **SORTIE** Disponible **SUR** PS4, Xbox One, PC

Un remake de haute volée pour un jeu en monde ouvert un peu mis de côté.

À sa sortie en 2002, *Mafia* avait profité de l'attrait des joueurs pour les mondes ouverts, pour les *GTA*-like, tout en livrant sa version de l'exercice : une ville des années 30 pleine de vie certes, mais ne servant que de décor aux aventures du joueur et de son mafieux avatar. Pour ce remake, le studio Hangar 13 (*Mafia 3*) a opté pour une approche respectueuse de l'original, conservant cette philosophie de design. Aussi, s'il y aura sans doute des surprises, des éléments sciptés dans cette cité, c'est de la narration, de son rythme, de ses personnages que jaillit l'intérêt de ce remake. Très logiquement, toutes les cut-scenes, cinématiques, modèles, environnements et visages ont été refaits intégralement (2002 est loin technologiquement). De même, la physique et la conduite des véhicules ont été repensées pour satisfaire les joueurs actuels.

OUTRIDERS

ÉDITEUR Bethesda **SORTIE** 20 octobre 2020 **SUR** PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S et X, PC

Premier à se montrer sur next-gen, *Outriders* a déjà du mal à convaincre.

Développé par People Can Fly (mais les développeurs de *Bulletstorm* ont quitté le navire depuis longtemps), *Outriders* nous envoie sur la planète Enoch, où les humains ont subi des mutations, les transformant en Outriders, des êtres doués de pouvoirs (Pyromancien, Illusionniste, Devastateur et Technomancien). Tir à la troisième personne, campagne jouable seul ou jusqu'à trois, éléments de RPG et butins, *Outriders* évoque une dizaine de ces jeux-services qui, de *Destiny* à *Warframe*, en passant par *Marvel's Avengers*, tentent de capter le joueur sur le long terme. Ce n'est que pad en main que l'on pourra vérifier son intérêt véritable. Reste que s'il a été le premier annoncé sur next-gen, la cohorte *Destiny-Warframe* sera aussi du voyage. Difficile de trouver sa place dans ce cas…

LA BATAILLE DU SIÈCLE

HYRULE WARRIORS
L'ÈRE DU FLÉAU

ÉDITEUR Nintendo **SORTIE** 20 novembre 2020 **SUR** Switch

La suite de *Breath of the Wild* n'est pas près de sortir, mais Nintendo propose de quoi patienter.

C'est lors d'un Nintendo Direct en 2019 qu'a été annoncée, à la surprise générale, une suite de l'extraordinaire *Breath of the Wild*. Mais, avant de mettre la main dessus, les fans de la saga vont pouvoir se tourner vers *Hyrule Warriors : L'Ère du fléau.* Déjà à l'œuvre sur le premier *Hyrule Warriors,* Koei Tecmo rempile pour un jeu d'action survolté comme il sait si bien le faire dans le cadre d'une collaboration plus poussée afin d'obtenir une direction artistique et une narration plus conformes à celles du dernier épisode de *The Legend of Zelda. L'Ère du fléau* revient 100 ans avant les événements de celui-ci et va permettre d'incarner la princesse et Link, ainsi que les quatre autres prodiges Mipha, Urbosa, Daruk et Revali, le temps d'une aventure jouable en solo ou à deux en écran partagé.

JUSTE À TEMPS !

CRASH BANDICOOT 4
IT'S ABOUT TIME

ÉDITEUR Activision **SORTIE** 2 octobre 2020 **SUR** PS4, Xbox One

À quelques semaines de sa sortie, *Crash Bandicoot 4* dévoile un nouveau personnage jouable.

Si un fameux plombier célèbre en 2020 un anniversaire important, ce n'est pas la seule mascotte mise à l'honneur. Activision a, en effet, annoncé le retour de Crash, véritable figure emblématique des années PlayStation et désormais héros multiplateforme. Après une compilation réunissant ses trois premières aventures, le péramélidé accompagné de sa sœur Coco reprend du service dans un quatrième volet qui s'annonce explosif. Car les protagonistes peuvent compter sur de nouveaux masques leur octroyant des pouvoirs incroyables comme la possibilité d'inverser la gravité ou de ralentir le temps. Le duo est en outre rejoint par une Tawna venue d'une autre dimension : la bimbo des premiers volets laisse ainsi la place à une aventurière au look badass. Ses nouvelles aptitudes (bondir sur les murs, utiliser un grappin…) en font d'ailleurs un personnage particulièrement mobile.

CYBERPUNK 2077

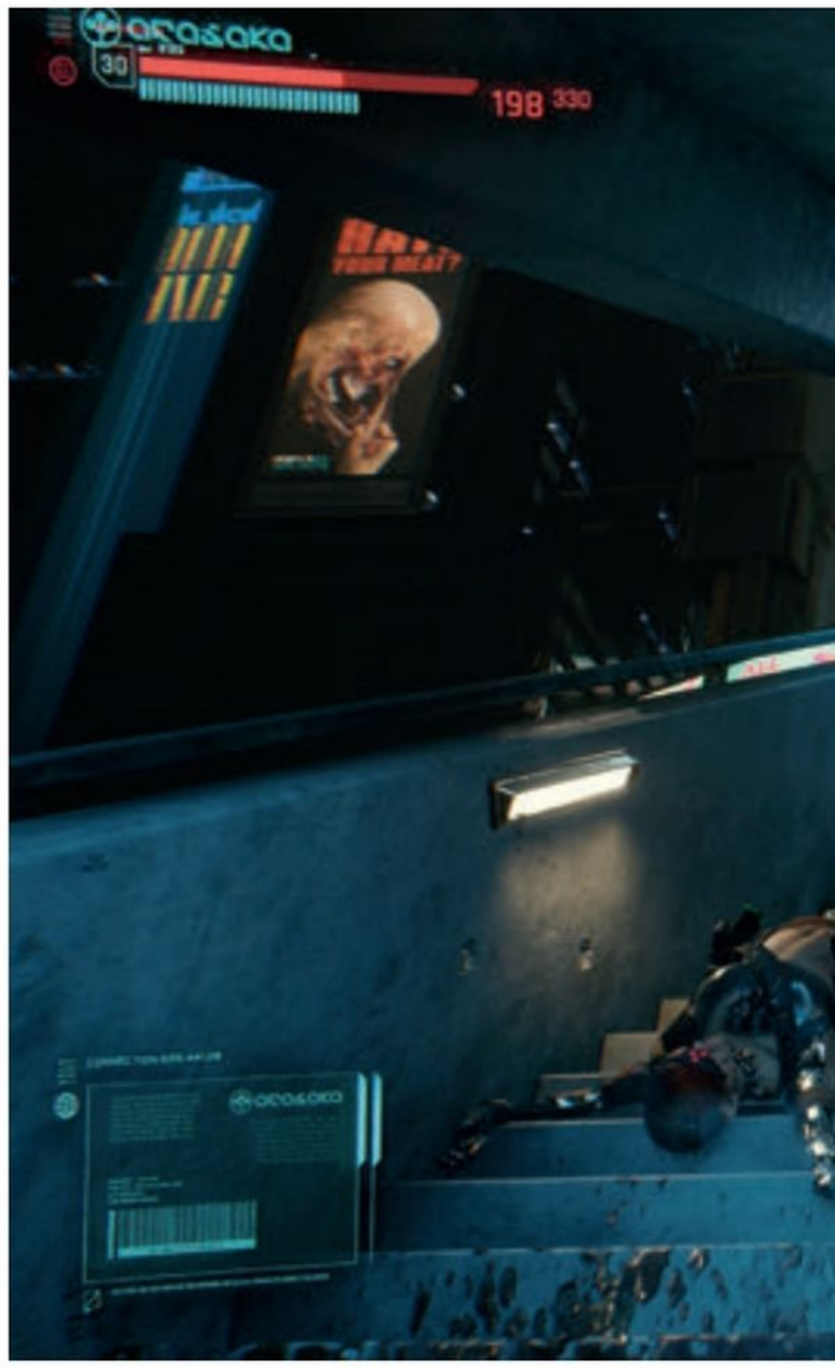
ÉDITEUR CD Projekt **SORTIE** 19 novembre 2020 **SUR** PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, PC, Stadia

Le dernier gros jeu de la génération actuelle sera-t-il aussi le tout premier hit de la suivante ?

Il est attendu par tous depuis ses premières présentations. Avec un développement réellement lancé en 2015, *Cyberpunk 2077* ne manque pas d'attiser les attentes et appréhensions. D'un, parce qu'il s'agit du nouveau jeu de CD Projekt, le studio qui a développé la franchise *The Witcher.* De deux, parce qu'avec ce titre, le studio polonais s'essaie à un genre qu'il ne maîtrise pas, le FPS-RPG façon *Deus Ex,* en monde ouvert qui plus est.

WELCOME TO CYBERPUNK

Night City et ses proches environs pourront être visités en auto ou moto, et les multiples missions du jeu pourront être approchées de plusieurs manières, en empruntant des chemins plus ou moins détournés, en fonction des compétences débloquées par le joueur : affrontement frontal, infiltration, piratage. De plus, en fonction du choix du Chemin de vie (Street Kid, Corpo ou Nomad), on accédera



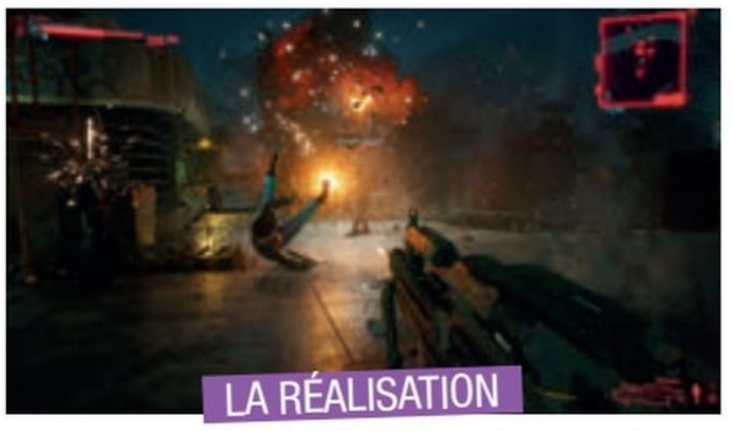
LES MULTIPLES MISSIONS POURRONT ÊTRE APPROCHÉES DE PLUSIEURS MANIÈRES EN FONCTION DES COMPÉTENCES DÉBLOQUÉES PAR LE JOUEUR.

à des options de dialogues spécifiques : le Corpo étant plus à même de « lire entre les lignes » lors de négociations, et le Street Kid à connaître les usages de la rue. Classique pour qui a joué à un *Deus Ex*, mais très ambitieux, puisque l'action se déroule en monde complètement ouvert, et très vertical en raison des nombreuses bâtisses (mais pas toutes) à visiter, *Cyberpunk 2077* coche les cases du RPG riche et dense. Il faudra vérifier que la panoplie du parfait pirate fonctionne bien – que les voies détournées ne sont pas trop visibles –, que le jeu ne souffre pas trop sur la génération actuelle de consoles et que CD Projekt maîtrise la caméra à la première personne.

3 RAISONS DE CRAQUER

LA NARRATION

Avec ses multiples choix lors des dialogues, *Cyberpunk 2077* devrait être plus riche que *Deus Ex*. À voir cependant, si tous les événements seront scriptés. Ou pas.



LA RÉALISATION

Avec son ouverture et ses détails foisonnants, le RPG de CD Projekt fera date sur cette génération, si toutefois le jeu n'a pas été dowgradé après ses dernières présentations.

LE ROLEPLAY

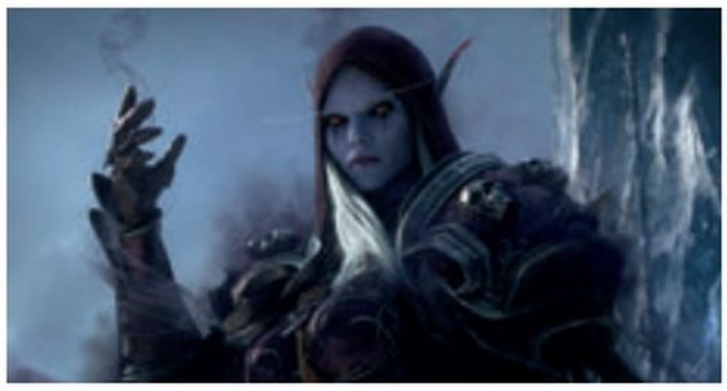
Avec ses nombreuses options de création et évolution d'avatar, on pourra créer son/sa V (le nom du héros) et vivre la vie de Nomade, ou de Corpo avec tous les risques que cela suppose.

WORLD OF WARCRAFT
SHADOWLANDS

ÉDITEUR Activision Blizzard **SORTIE** 27 octobre 2020 **SUR** PC

Cette huitième extension parviendra-t-elle à faire revenir les joueurs en attente de renouveau ?

Si *World of Warcraft* souffre aujourd'hui d'une concurrence bien plus rude et franche que par le passé, ses développeurs ne sont pas avares en nouveautés, instillant très régulièrement du contenu. Intégré grâce à des événements prépatch, proposant une nouvelle zone de départ, *Shadowlands* revoit de fond en comble un certain nombre de systèmes, notamment la progression, avec dix premiers niveaux de tutoriel, avant de cheminer jusqu'au niveau 50 et le contenu de Battle of Azeroth, puis de se lancer dans Shadowlands (niveau 50-60) à proprement parler. Ce dernier conduira le joueur à combattre avec/pour les habitants des cinq régions d'Ombreterre, ou à s'attaquer au raid ou à l'un des huit donjons proposés par l'extension à sa sortie. Mieux, en solo ou jusqu'à cinq joueurs, un nouveau challenge, Tourment, la tour des damnés, vous fera affronter les pires créatures de l'univers *Warcraft*, enfermées ici : chaque entrée dans la tour offrira un challenge créé à la volée. Trésors légendaires et autres gâteries seront en fin de parcours. Ajoutons de nombreuses nouvelles options de customisation, des rééquilibrages de classe, et *Shadowlands* semble bien parti pour donner aux joueurs de bonnes raisons de revenir.



3 RAISONS DE CRAQUER

ENVIRONNEMENTS

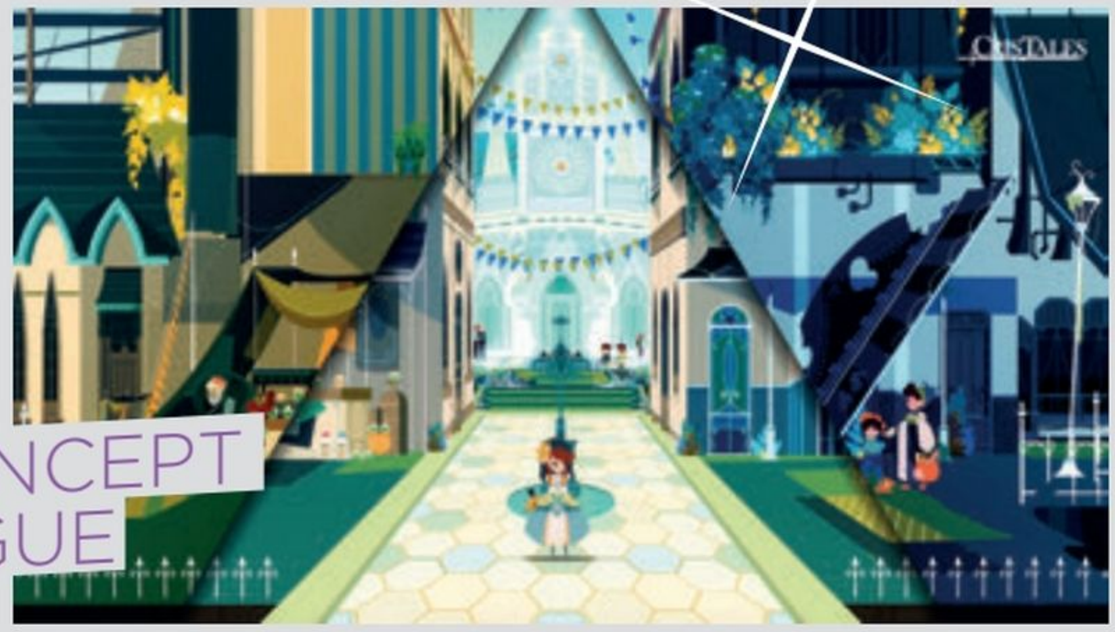
Les régions de *Shadowlands* jouent la variété : la lumineuse Bastion où se retrouvent les âmes des êtres vertueux, la marécageuse Madraxxus, la mystique Sylvarden ou la gothique Revendreth.

RÉÉQUILIBRAGE

Avec ses classes repensées, ses limitations levées, sa customisation plus poussée (on peut changer de genre chez le coiffeur), *Shadowlands* ouvre toujours plus l'éventail de la personnalisation.

CONTENU

Chacune des quatre congrégations de l'extension règne sur une région et propose une campagne narrative, des compétences spécifiques, des ensembles d'armures, etc.



UN CONCEPT DINGUE

CRIS TALES

ÉDITEUR Modus Games **SORTIE** 17 novembre 2020 **SUR** PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, PC

Agir sur le passé, le présent et le futur en même temps, c'est ce que propose l'ambitieux *Cris Tales*.

Radiant Historia, Chrono Trigger : murmurez ces noms et les fans de JRPG s'emballeront au souvenir de leurs paradoxes temporels. RPG en 2D vue de côté, avec des affrontements en tour par tour (et une esquive façon QTE), *Cris Tales* reprend cette formule et la modernise. Durant les séquences d'exploration, l'écran se divise en trois et montre chaque temporalité. L'héroïne peut alors envoyer son compagnon batracien dans le passé ou le futur pour récupérer ou utiliser un objet. Évidemment, on peut imaginer que les développeurs ont préparé quelques énigmes intéressantes, exigeant plusieurs allers-retours dans le temps. Délice graphique avec ses décors inspirés par *La Belle au bois dormant* de Disney et ses personnages à l'esthétique conte des fées, *Cris Tales* a a priori tout pour plaire.

YAKUZA RPG ?

YAKUZA LIKE A DRAGON

ÉDITEUR Sega **SORTIE** 13 novembre 2020 **SUR** PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, PC

SEGA brise les conventions de la franchise pour livrer un RPG urbain et contemporain.

Yakuza, on connaît : ses quartiers très fermés, ses multiples et délirants, parfois coquins, mini-jeux, ses combats façon arcade. Or, avec ce volet, SEGA a décidé qu'il était temps de changer une formule qui se répète depuis ses débuts. Oubliés les affrontements façon beat'em up, c'est le tour par tour d'un *Dragon Quest/Persona* qui prend le pas, Ichiban Kasuga, le héros de cet épisode, étant accompagné de trois autres personnages. Buff, debuff, soins, utilisation d'objets de l'inventaire sont bien de ces empoignades, mais il est aussi possible de s'emparer d'un objet de l'environnement, comme dans les précédents volets, pour frapper plus efficacement ses adversaires. S'il se livre corps et âmes aux conventions du RPG, *Like a Dragon* n'oublie pas les intermèdes amusants, et notamment en proposant du Dragon Kart, dont toute ressemblance avec un certain *Mario Kart* serait évidemment fortuite.

CALL OF DUTY
BLACK OPS COLD WAR

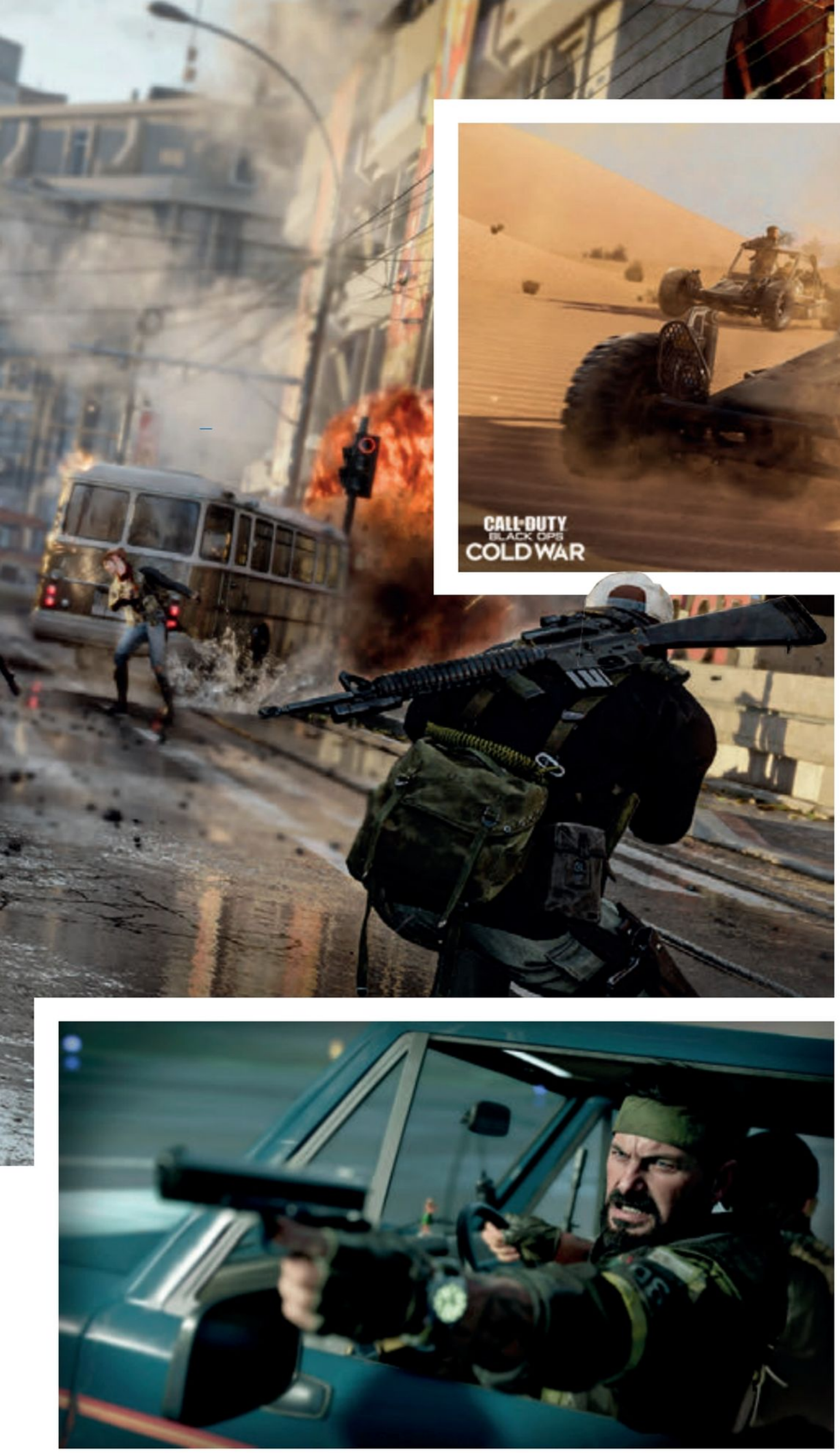
ÉDITEUR Activision Blizzard **SORTIE** 10 novembre 2020 **SUR** PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, PC

Pour ce nouveau *Black Ops*, les studios Raven et Treyarch ont opté pour la période de la Guerre froide. Et pour le reste, du déjà-vu, déjà joué. Ou presque.

CoD, c'est généralement, et d'autant plus quand Treyarch est aux commandes, le jeu-thermomètre, celui qui permet de mesurer les évolutions du marché. Les *Black Ops* s'amusaient ainsi à bousculer les habitudes des joueurs, insufflant choix durant l'action ou séquences inattendues (comme le mini-jeu de stratégie dans *BO II*). Ce *Cold War,* qui met en scène Reagan et quelques figures politiques des années 1970-1980, semble aller dans ce sens avec d'une part la création de votre avatar (muet) via un profil psychologique qui lui prodigue des capacités propres et d'autre part de multiples choix à faire, certaines missions s'articulant même autour de chaque décision prise par le joueur, rappelant ainsi les deux derniers *Hitman*. À voir si la rejouabilité sera là.

LE MULTI EN RETARD

Si rien n'a été dit sur un mode zombie pourtant emblématique de la franchise, le multijoueur s'annonce pour le moins classique dans sa maniabilité (on ne peut plus poser son arme sur un muret) et dans ses modes. Ainsi, Domination, Elimination, Control et Hardpoint sont bien de la partie, agrémentés de VIP Escort (4 contre 4 avec deux zones



3 RAISONS DE CRAQUER

Avec 54 « attachements » possibles, on aura de quoi personnaliser chacune de ses armes. Et ce d'autant plus que toutes les modifications seront affichées en chiffes.

Perte de sens, recherche de souvenirs, paranoïa à tous les étages, les *Black Ops* ne sont jamais avares en surprises narratives. Cet épisode ne devrait donc pas manquer de surprendre.

Le mode Zombie, c'est toujours l'occasion de massacrer du mort-vivant avec de multiples secrets et un véritable univers à la clé. On a donc hâte qu'il se dévoile.

LE MULTIJOUEUR S'ANNONCE POUR LE MOINS CLASSIQUE DANS SA MANIABILITÉ ET DANS SES MODES.

d'extraction pour sortir un des joueurs), de Combined Arms (du Domination à 24 joueurs), etc. Le battle royale reste, lui, la chasse gardée de *Warzone*, l'extension gratuite, qui aura cependant droit à des mises à jour venant de ce *CoD : Black Ops Cold War.* Techniquement parlant, *Cold War* semble par ailleurs réutiliser de nombreux éléments de *Modern Warfare.* Difficile parfois de distinguer entre le multi de ces jeux tant certaines cartes se ressemblent…

STAR WARS SQUADRONS

ÉDITEUR Electronic Arts **SORTIE** 2 octobre 2020 **SUR** PS4, PS5, Xbox One, Xbox One X, PC

Avec *Squadrons*, EA Motive revient aux premières adaptations de *Star Wars.*

Se déroulant juste après la trilogie originale, *Star Wars : Squadrons* offrira au joueur de participer à la guerre opposant une Rébellion pleine de fougue à un Empire qui n'est plus que l'ombre de lui-même. Scénarisé avec la collaboration du Story Group de Lucasfilm, la campagne linéaire – sans choix ou décision à prendre – permettra de jouer des deux côtés du conflit, dans la peau de deux pilotes antagonistes, et de rencontrer des personnages-clés de cette période, comme Wedge (oui, celui que l'on retrouve dans de nombreux *Final Fantasy*) et, peut-être, le Mandalorian. Bref, du fan service soucieux de fidélité à l'univers que l'on retrouve dans chaque cockpit et modèles de vaisseaux parfaitement modélisés. Cinq contre cinq, deux modes de jeu, du crossplay (PS4, Xbox One, PC, à voir pour les consoles next-gen), un hub social pour préparer sa mission et discuter objectifs avec les autres joueurs, *Squadrons* ne fait certes pas dans le pléthorique, mais il devrait assurer le (grand) spectacle. Reste à voir si l'on n'aura pas trop rapidement fait le tour du propriétaire. Mais, cela, seules l'intensité des dogfights, la richesse de ses arènes spatiales nous le dira, pad en main.

3 RAISONS DE CRAQUER

STAR WARS

Avec *Squadrons*, EA Motive a fait le choix de proposer un scénario qui s'inscrit dans les règles de la franchise. À voir si des événements et personnages notables seront de la partie.

SPATIAL

Un jeu totalement dédié au shoot spatial, ce n'est pas une nouveauté pour *Star Wars* dont la première incursion dans le genre, et le jeu vidéo, date de 1983. Un vrai retour aux sources donc !

PERSONNALISATION

Une cinquantaine de « composants » permettront de customiser les huit appareils du jeu, et ainsi de modifier sensiblement leur pilotage. De quoi pousser à la personnalisation !

REMAKE DE POIDS ?

XIII

ÉDITEUR Microïds **SORTIE** 10 septembre 2020 **SUR** PS4, Xbox One, PC

Quand un hybride BD-jeu vidéo réussi rejaillit du passé, on est tout de suite intrigué…

Joli, plutôt malin dans sa récupération des outils narratifs de la bande dessinée, *XIII* fait partie de ses rares adaptations qui ont su trouver le parfait équilibre entre inspirations de l'art séquentiel et mécaniques de jeu vidéo déjà ancrées dans les habitudes des joueurs. Du FPS en cel shading avec des séquences d'infiltration où l'on voit apparaître à l'écran les pas des adversaires sous forme d'onomatopées, il fallait le faire, l'imaginer et l'intégrer en 2003. En 2020, 17 ans, presque jour pour jour, après sa sortie originale, *XIII* pourrait demeurer cet hybride étrange, ce FPS à nul autre pareil dans son esthétique et sa prise en main. Du moins, c'est ce que laissent deviner les premiers visuels montrés, Microïds n'ayant pas communiqué sur le jeu depuis plusieurs mois.

BOOM ! ET RE-BOOM !

DOOM ETERNAL
THE ANCIENT GODS

ÉDITEUR Bethesda **SORTIE** 20 octobre 2020 **SUR** PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, PC

Toujours plus de boucherie dans ce contenu téléchargeable qui sera aussi stand-alone !

On savait avant même sa sortie que *Doom Eternal* profiterait d'un gros suivi. *The Ancient Gods Part. 1* (la seconde partie est prévue pour 2021) propose au joueur de s'enfoncer toujours plus loin dans les enfers pour un massacre annoncé aussi long que celui dans le jeu original, avec toutefois une difficulté plus élevée. En effet, les développeurs ont constaté qu'un nombre bien plus important de joueurs avaient terminé *Doom Eternal* que *Doom 2016*. Par ailleurs, et c'est sans doute plus étonnant, *The Ancient Gods Part. 1* ne nécessite pas de posséder *Doom Eternal*, et pourra être lancé comme un jeu à proprement parler, à l'instar, il y a quelques années, de *The Old Blood* pour *Wolfenstein : The New Order*. De nouveaux démons, des anges adeptes de la possession à mettre en pièces, le programme est prometteur, il devrait y en avoir vraiment pour tous les goûts.

FIFA 21

ÉDITEUR Electronic Arts **SORTIE** 9 octobre 2020 **SUR** PS4, Xbox One, PC

Prenez votre bouteille d'eau, *FIFA 21* pourrait vous faire suer !

Cette année encore, c'est le football offensif qui sera mis à l'honneur par la franchise d'EA Sports. Si le rythme global du jeu a été légèrement ralenti, c'est en possession du ballon que vous ressentirez les nouveautés. Nouveaux gestes techniques, dribbles plus fluides, têtes et courses manuelles se grefferont à l'arsenal de l'attaquant pour mettre à mal la défense adverse. Côté défense justement, il faudra encore et toujours être sur vos gardes même si votre arrière-garde coupe plus facilement les trajectoires et remporte plus régulièrement les duels que sur *FIFA 20*. Que ce soit dans le mode VOLTA ou sur FIFA 21 Ultimate Team, la coopération sera mise en avant cette saison sur les terrains virtuels. Jusqu'à quatre sur VOLTA et jusqu'à deux sur FUT 21, la possibilité de jouer à plusieurs sous les mêmes couleurs va clairement encore augmenter la durée de vie et le côté « Allez, encore un match » de ce *FIFA 21*. Et si l'aspect multijoueur ne vous intéresse pas, sachez que le mode Carrière a été agrémenté de nombreux ajouts, que ce soit sur les transferts, l'entraînement ou la simulation des rencontres. Fan de football anglais, de scores fleuves et d'actions héroïques, vous avez trouvé là votre jeu de prédilection !

3 RAISONS DE CRAQUER

COMPLET

Entre le très grand nombre de modes de jeu (VOLTA, FUT, Carrière), les licences et le jeu en ligne, vous aurez toujours quelque chose à faire sur *FIFA 21*.

A L'ATTAQUE

Avec l'apparition des dribbles fins, courses créatives et des nouveaux gestes techniques, les amateurs de football champagne vont être à l'honneur cette saison.

FUT 21

Le mode de jeu le plus joué le sera encore plus cette saison avec la possibilité de jouer en coopération en ligne. Tout seul, c'est bien, à deux, c'est mieux !

NBA 2K21

ÉDITEUR 2K Sports **SORTIE** 4 septembre 2020 **SUR** PS4, Xbox One, PC

La série *NBA 2K* s'offre un ultime combat sur les consoles actuelles.

Fort de son succès depuis plusieurs années, la série *NBA 2K* propose un dernier opus sur la génération actuelle avant d'aller dunker sur PlayStation 5 et Xbox Series S et X. Référence en matière de simulation sportive, 2K Sports a livré un *NBA 2K21* de qualité en s'appuyant sur un moteur graphique et un moteur de jeu qui ont fait leurs preuves. La refonte de la mécanique de tirs, du quartier en ligne et l'ajout de nouvelles équipes « old-school » se greffent assez justement aux différents modes de jeu. Toujours très complets, les modes Carrière et My Team arriveront assez facilement à vous tenir devant votre écran pendant de très longues heures, que ce soit hors ligne comme en ligne. À posséder pour tous les fans de balle orange.

EFOOTBALL PES 2021
SEASON UPDATE

ÉDITEUR Konami **SORTIE** Disponible **SUR** PS4, Xbox One, PC

Pas de gros changement avec cette cuvée 2021, qui n'est autre qu'un DLC...

Annoncé comme une simple mise à jour d'*eFootball PES 2020*, le nouvel opus du jeu de chez Konami présente tout de même quelques améliorations bienvenues. Si le moteur graphique est bel et bien le même que sur *PES 2020, eFootball PES 2021 - Season Update* propose une expérience de jeu peaufiné grâce notamment aux remarques faites par la communauté. Dribbles plus nerveux, joueurs plus réactifs en phase offensive comme défensive, moins de collisions étranges, bref, de nombreux ajustements qu'on aurait aimé voir l'année dernière, mais que l'on accueille bien agréablement cette saison. Jeu de transition en attendant *eFootball PES 2022* sur les consoles de la nouvelle génération, cet opus *2021* saura satisfaire les joueurs à la recherche d'une pure simulation de football requérant une certaine maîtrise pour y prendre du plaisir.

IL VEUT ROULER SUR LA CONCURRENCE !

DiRT 5

ÉDITEUR Codemasters **SORTIE** 16 octobre 2020 (next-gen plus tard) **SUR** PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X

Codemasters compte bien ne pas louper le lancement de la nouvelle génération, et c'est *DiRT 5* qui s'y colle !

Et si *DiRT* reprenait les meilleurs éléments de certains de ses concurrents ? C'est ce que semble faire le développeur anglais avec ce cinquième volet qui reprend tout autant à *Trackmania* qu'au dernier *Forza Horizon*. Le mode Playgrounds permet en effet de créer des épreuves en ligne de toutes pièces dans des environnements prédéterminés. On peut donc s'amuser à concevoir des stages totalement alambiqués avec des grilles qui obligent le véhicule à rouler à la verticale ou à effectuer divers sauts de plus de 100 mètres avec des sensations proches du titre de Nadeo. Quant aux ressemblances avec le studio de Microsoft, un système de météo dynamique oblige le joueur à s'adapter aux conditions qui modifient grandement la physionomie de la course. D'ailleurs certaines épreuves ne seront disponibles qu'avec des conditions précises. Petite cerise sur le gâteau, la version Xbox bénéficiera du Smart Delivery qui permet de voir sa version upgradée gratuitement si on l'a achetée sur Xbox One. Bref, quand on connaît la qualité des jeux Codemasters, ce cinquième volet de *DiRT* est clairement l'un des titres à surveiller pour Noël.

3 RAISONS DE CRAQUER

CRÉATION DE NIVEAUX

Playgrounds promet de rallonger le plaisir avec la possibilité de créer ses niveaux de A à Z et de les partager en ligne pour que les joueurs du monde entier se battent sur le meilleur score.

MÉTÉO DYNAMIQUE

Les conditions climatiques joueront un plus grand rôle dans ce *DiRT 5* avec des circuits aux conditions extrêmes. Un côté *Forza Horizon* qui n'est pas pour nous déplaire.

SMART DELIVERY

Les possesseurs de Xbox One pourront se jeter sans hésitation sur cette version puisqu'elle pourra être upgradée pour jouer sur Xbox Series sans débourser un seul centime supplémentaire.

RIDE 4

ÉDITEUR Milestone **SORTIE** 8 octobre 2020 (next-gen : 21 janvier 2021) **SUR** PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series S et X

La version italienne du *Gran Turismo* moto est sur le point d'arriver sur les nouvelles consoles de salon.

Si l'aspect technique de ce *RIDE 4* va clairement franchir un stade avec des circuits et surtout des motos parfaitement modélisées, c'est également sur ses nouveautés implémentées dans le gameplay que le dernier-né de Milestone semble aussi se distinguer. On peut en effet profiter des mises à jour déjà vues sur leurs autres productions, à l'instar de l'intelligence artificielle qui permet aux concurrents d'avoir des trajectoires différentes et plus réalistes. Autre point, et pas des moindres, une météo dynamique qui apporte une petite touche incertaine au déroulé de la course. Avec près de 30 environnements différents et pas moins de 100 modèles disponibles, *RIDE 4* devrait très clairement atterrir sous le sapin des amateurs de deux-roues.

MARIO KART LIVE
HOME CIRCUIT

ÉDITEUR Nintendo **SORTIE** 16 octobre 2020 **SUR** Switch

Pour les 35 ans de *Super Mario Bros.*, *Mario Kart* revient sous une forme plutôt inattendue…

À sa sortie, la Switch n'avait eu droit qu'à un portage enrichi de *Mario Kart 8*. Si le jeu a de nouveau trouvé le succès grâce à ses grandes qualités, les fans les plus assidus espèrent toujours un neuvième volet plein de surprises. La surprise vient justement de *Mario Kart Live Home Circuit* qui, comme son nom l'indique, sort du cadre de l'écran pour envahir le salon des joueurs. Il s'agit en effet d'un titre en réalité augmenté couplé à un véritable kart télécommandé aux couleurs de Mario ou de Luigi. Il s'agit alors de dessiner un circuit au sol et d'y poser les quatre portiques inclus dans le pack. Puis, grâce à la caméra située sur le bolide, la Switch transforme un lieu familier en un décor fantaisiste. Si le principe fait rêver, il faut cela dit prévoir un espace important pour vraiment en profiter.

SUPER MARIO 3D ALL-STARS

ÉDITEUR Nintendo **SORTIE** 18 septembre 2020 **SUR** Switch

Nintendo entame le 35e anniversaire de *Super Mario Bros.* avec une compilation des volets 3D.

Le plombier le plus célèbre du monde a fait son apparition en 1981, dans *Donkey Kong*, sous le nom de Jumpman. Mais c'est en 1985 que paraît *Super Mario Bros.*, véritable pilier du jeu de plateforme qui fera du personnage une star incontournable. Pour marquer le coup, Nintendo a déjà annoncé un certain nombre de sorties, dont celle de *Super Mario 3D All-Stars*. Le parallèle avec une autre anthologie parue sur SNES en 1993 est évident, sauf qu'il s'agit ici de trois volets réalisés en 3D : *Super Mario 64, Super Mario Sunshine* et *Super Mario Galaxy.* Ces derniers reviennent dans des versions optimisées pour la console Switch, avec une définition d'image améliorée, des contrôles réajustés et un menu pour profiter de la musique de chaque titre. Les fans pourraient tout de même regretter l'absence de *Super Mario Galaxy 2*.

KINGDOM HEARTS
MELODY OF MEMORY

ÉDITEUR Square Enix **SORTIE** 13 novembre 2020 **SUR** Switch, PS4, Xbox One

Après *Final Fantasy* et *Dragon Quest, Kingdom Hearts* a aussi droit à son jeu de rythme.

Les nombreux fans de JRPG ont difficilement pu échapper à la série *Theatrhythm*, cette gamme de titres musicaux qui revisite les univers de *Final Fantasy* et *Dragon Quest.* Ces jeux incluent en outre des éléments de jeu de rôle, avec progression de personnages et acquisitions de sorts ou autres compétences. Avec une présentation différente, *Kingdom Hearts Melody of Memory* part néanmoins du même principe et voit le trio emblématique de la saga, Sora, Donald et Dingo, affronter les Sans-Cœur au rythme de thèmes emblématiques. La liste rassemble en effet plus de 140 morceaux issus des volets principaux ou tirés de films Disney. Enfin, outre la campagne solo, *Kingdom Hearts Melody of Memory* propose également différents modes multijoueurs jouables localement ou en ligne pour s'affronter entre amis ou se prêter main-forte en coopération.

LE BAL DE FIN D'ANNÉE

JUST DANCE 2021

ÉDITEUR Ubisoft **SORTIE** 12 novembre 2020 **SUR** Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X, Stadia

De nombreux rituels ont été bouleversés en 2020, mais pas celui de la sortie d'un *Just Dance.*

Que seraient les fêtes de fin d'année sans un nouvel épisode de *Just Dance* ? En ces temps d'incertitudes, c'est une question qui ne se pose pas, puisque la série Ubisoft demeure fidèle au rendez-vous. La liste des morceaux disponibles devrait atteindre la quarantaine et sont déjà confirmés des tubes d'artistes tels que Billie Eilish, Alex Newell, Dua Lipa ou Sean Paul. Les amateurs de classiques plus rétro peuvent compter sur une reprise de *In the Navy* du groupe Village People. Au niveau des fonctionnalités, il est toujours possible de s'abonner au service Just Dance Unlimited pour accéder à 500 titres supplémentaires ou encore de jouer jusqu'à six simultanément, en utilisant l'application dédiée sur son smartphone s'il manque des manettes.

IL Y A DE LA VOIX

LET'S SING 2021

HITS FRANÇAIS ET INTERNATIONAUX

ÉDITEUR Ravenscourt **SORTIE** 13 novembre 2020 **SUR** Switch, PS4, Xbox One

Ceux qui sont trop timides pour danser peuvent toujours donner de la voix avec *Let's Sing 2021.*

Les jeux de danse sont un bon moyen d'animer une soirée, mais les jeux de karaoké sont également une très bonne option. Ainsi, comme leurs confrères d'Ubisoft, les développeurs de Voxler répondent à nouveau à l'appel pour mettre l'ambiance durant les fêtes de fin d'année. Comme le titre l'indique, la liste des chansons disponibles comprend des morceaux aussi bien pour les polyglottes (Katy Perry, Panic! At The Disco, Jonas Brothers…) que pour ceux qui ont du mal avec la langue de Shakespeare (Kendji Girac, Clara Luciani, Angèle...). Cette édition 2021 présente en outre de nombreux modes de jeu, comme Legend, qui propose des défis corsés, et Feat., qui mesure le niveau d'harmonie entre plusieurs joueurs. Le système d'analyste offre même des conseils en fonction des performances des joueurs pour les aider à progresser.

ET NOUS, ON VEUT QUOI POUR NOËL ?

Les membres de la rédaction de *Jeux Vidéo Magazine* vous livrent les jeux qu'ils aimeraient bien voir sous leur sapin. Seul problème, tous n'ont pas été très sages cette année !

Arnaud De Keyser

SPIDER-MAN MILES MORALES

OK, il s'agit d'un stand-alone et non pas d'un « nouveau » *Spider-Man*. OK, ce n'est pas une exclusivité PS5 puisqu'il sortira sur PS4... Mais j'ai pris tellement de plaisir avec l'épisode précédent qu'il me tarde de voltiger à nouveau dans les rues de New York en compagnie de l'homme-araignée, et surtout de découvrir les nouveaux pouvoirs de Miles. Je jouerai, bien sûr, à la version PS5, mais je suis curieux aussi de voir à quoi il ressemblera sur une PS4...

Mohammed Aigoin

CYBERPUNK 2077

S'il y a bien un truc que j'ai appris ces cinq dernières années, c'est que CD Projekt est un éditeur de qualité. Et sa dernière création est mon choix de fin d'année. Véritable critique des dérives d'une société surconnectée, abordant des thèmes forts comme les inégalités, le transhumanisme, le futur... Oui, *Cyberpunk 2077* est un jeu qui s'annonce absolument colossal et poignant. J'ai hâte d'être le 19 novembre !

Thomas Bortolin

STAR WARS : SQUADRONS

Je retire mon casque de pilote de course pour récupérer celui de vaisseaux. J'attends en effet avec une certaine impatience *Star Wars : Squadrons.* J'espère sincèrement qu'il saura sublimer des combats spatiaux grisants grâce à la puissance actuelle de nos machines et tels que l'on a pu les vivre il y a déjà vingt ans avec les *Rogue Squadron.* Prêt à suivre les ordres de Wedge Antilles !

Filipe Canelas

SAKUNA : OF RICE AND RUIN

Déesse des moissons, Sakuna est bannie dans une contrée inhospitalière en compagnie de parias humains. Pour retrouver sa place divine, elle devra cultiver le riz afin d'améliorer les conditions de vie des humains, tout en les protégeant des dangers environnants. Entre simulation agricole et jeu d'action-plateforme frénétique, *Sakuna* se démarque par son ambiance et un design coloré.

Raphaël Lucas

CYBERPUNK 2077

Avec son univers sombre et désespéré, son esthétique punk et néon héritée des années 80, et son monde ouvert, *Cyberpunk 2077* devrait marquer durablement la communauté RPG, donnant une forme plus avenante aux systèmes et au mode de représentation d'un *Deus X.* Et qu'importe le downgrade prévisible, tant que les choix et conséquences sont de la partie. Une invitation pareille, ça ne se rate pas !

Olivier Lehmann

CYBERPUNK 2077

S'il y a un seul titre que j'attends pour ces fêtes de fin d'année, c'est bien *Cyberpunk 2077*. Une aventure mature et violente au sein d'un univers cyberpunk de déglingués, bénéficiant de séquences d'action explosives et même de la présence du charismatique Keanu « John Wick » Reeves. Cette année, on peut donc raisonnablement prévoir que le sapin de Noël va s'illuminer de bonheur !

Benoît Barny

PUYO PUYO TETRIS 2

Difficile pour un fan de *Zelda* et de musou de résister à l'envie de moissonner le champ de bataille dans le prochain *Hyrule Warriors*. Mais il est encore plus difficile de ne pas céder à l'appel de *Puyo Puyo Tetris 2*. La suite de cette rencontre aussi improbable que géniale promet quelques nouveautés très sympathiques, comme un mode Aventure enrichi ou la possibilité de jouer jusqu'à quatre en ligne.

FIFA 21 EN 12 QUESTIONS

GENRE SPORT **ÉDITEUR** ELECTRONIC ARTS **SUR** PS4, XBOX ONE, SWITCH, PS5, XBOX SERIES S ET X, PC **SORTIE** 6 OCTOBRE 2020

QUI DIT NOUVELLE SAISON DE FOOT DIT NOUVEAU *FIFA* ! L'OCCASION D'UN PETIT QUESTIONS-RÉPONSES APRÈS QUELQUES HEURES DE JEU.

COMMENT JOUER AVEC LES DRIBBLES FINS ?

Pour passer en mode Dribbles fins, il suffira d'appuyer sur R1 ou RB et d'utiliser le stick gauche. Votre joueur va alors multiplier les touches de balles et garder le ballon entre ses pieds. Avec des joueurs doués techniquement, comme Neymar ou Lionel Messi, vous allez pouvoir faire des ravages, notamment dans les petits espaces où les feintes successives sont très difficiles à arrêter.

COMMENT EST LE RYTHME DU JEU ?

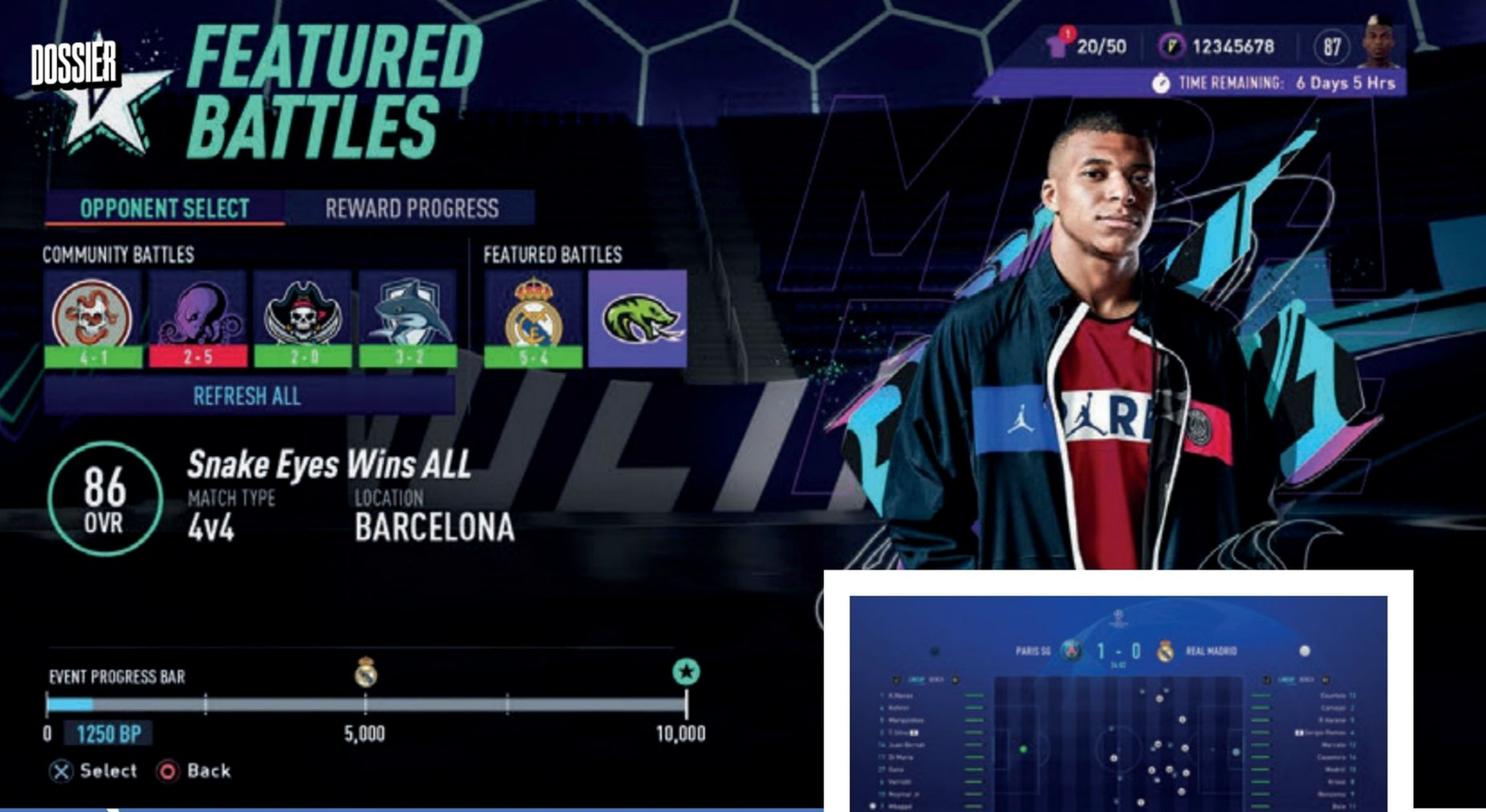
Après quelques matchs, et uniquement avec les clubs des grands championnats, on peut noter qu'avec la baisse globale de l'attribut « Vitesse » sur l'ensemble des joueurs, le rythme de cette version se veut un peu plus lent que celui de *FIFA 20*. Toutefois, nous n'avons pas testé le gameplay de FUT 21 qui devrait être un peu plus nerveux.

À QUOI SERVENT LES COURSES CRÉATIVES ?

Les courses créatives ont été intégrées afin d'offrir davantage de possibilités en attaque et pouvoir déstabiliser un bloc compact. Réalisable lorsque vous enclenchez un une-deux, vous pourrez donner une direction à votre joueur ou directement contrôler ce joueur pour effectuer l'appel que vous souhaitez. Attention tout de même, jongler avec les deux n'est pas chose évidente.

QUELS SONT LES NOUVEAUX DRIBBLES ?

FIFA 21 signe le retour du petit pont et du grand pont sur le rectangle vert, mais pas seulement ! Une nouvelle feinte avec rotation vers l'avant, un râteau avec le talon et une roulette avec feinte de pivot ont été ajoutés à la palette de dribbles. De plus, il est désormais possible d'annuler certains gestes techniques qui auraient été anticipés par l'adversaire.



À QUOI S'ATTENDRE DANS VOLTA ?

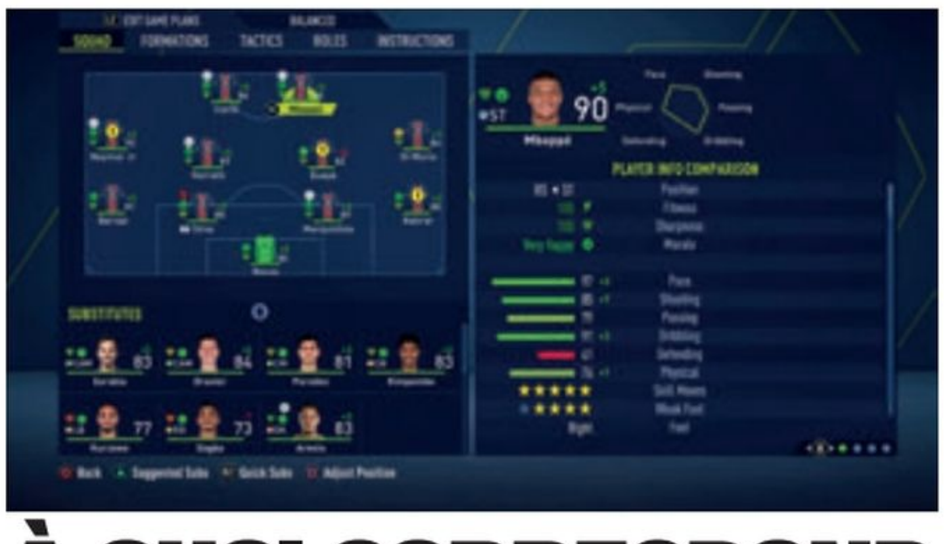
La grosse nouveauté du mode VOLTA est sans conteste la possibilité de jouer jusqu'à quatre en ligne. Vous allez donc pouvoir défier d'autres équipes avec vos amis et débloquer de nouveaux éléments pour améliorer votre équipe. Comme l'année dernière, un mode histoire, avec Kaka en guest star, permettra aux néophytes d'apprendre les rouages du street.

DU NOUVEAU DANS LE CLUB PRO ?

S'il est désormais possible de customiser l'apparence et les informations de chaque joueur contrôlé par l'IA dans le mode Club Pro, c'est davantage du côté des tactiques qu'on trouve de la nouveauté. En effet, comme dans les autres modes de jeu, il sera maintenant possible de paramétrer plusieurs plans de jeu différents avant chaque rencontre et de les faire évoluer rapidement au fil du match.

POURQUOI REJOINDRE UN MATCH DANS LE MODE CARRIÈRE ?

Pour faire basculer la rencontre pardi ! En effet, avec la nouvelle simulation interactive du mode Carrière, vous pourrez prendre le contrôle de votre équipe à tout moment dans le match. Que ce soit lors d'une phase de jeu ou suite à l'obtention d'un coup franc ou d'un penalty, vous pourrez sortir du banc et diriger à nouveau vos joueurs pour faire la différence.



À QUOI CORRESPOND LE TRANCHANT ?

Le Tranchant est un nouvel indicateur qui reflète le degré de préparation des joueurs pour un match. Un joueur avec une bonne note en Tranchant verra ses attributs principaux renforcés et sera plus performant sur le terrain. À l'inverse, si votre joueur n'est pas au niveau, en dessous de 50, il verra ses notes baisser, et cela de façon drastique.

QUELLES SONT LES NOUVELLES OPTIONS DE TRANSFERT ?

Afin de s'adapter aux évolutions des modalités de transfert du monde du football, de nouvelles options ont été ajoutées sur *FIFA 21*. Avec les prêts avec obligation d'achat et la possibilité d'inclure des joueurs en échange dans une transaction, de nouvelles possibilités vous permettront d'acquérir les joueurs voulus. De plus, un travail a été réalisé sur l'IA afin d'éviter que les stars de chaque équipe se retrouvent libres à la fin de chaque saison.

QUELLES SONT LES NOUVELLES ICÔNES ?

Cette saison, FUT 21 accueille onze nouvelles icônes qui seront, comme l'année dernière, déclinées en quatre versions. Eric Cantona, Ashley Cole, Petr Cech, Samuel Eto'o, Fernando Torres, Philipp Lahm, Ferenc Puskas, Bastian Schweinsteiger, Davor Suker, Nemanja Vidic et Xavi font donc grimper à cent le nombre d'icônes…

QUOI DE NEUF SUR FUT 21 ?

Outre la traditionnelle refonte graphique et ergonomique des menus, FUT 21 accueille pour la première fois la possibilité de jouer en coopération dans les Clashs d'équipes, Matchs amicaux et Division Rivals. Cette nouvelle manière de jouer vous permettra de débloquer des objectifs spéciaux avec packs et crédits en récompense. Avec un contenu qui s'annonce énorme, cet ajout risque de prolonger de façon exponentielle la durée de vie du mode.

POURQUOI CUSTOMISER SON STADE SUR FUT ?

Dans l'idée de rendre votre club FUT unique, EA Sports a intégré la possibilité de créer votre stade. Des lignes sur le terrain aux tribunes en passant par les panneaux publicitaires et tifos, vous n'aurez que l'embarras du choix pour créer un stade à votre image. Stade qui, au fur et à mesure de vos rencontres, accueillera de plus en plus de spectateurs !

PREMIER VERDICT

Si le gameplay proposé dans cette bêta n'est pas celui définitif, on peut tout de même noter que le jeu offensif devrait être fortement récompensé pour ce dernier opus sur les consoles de la génération actuelle. Le jeu penche clairement vers le côté arcade, ce qui ne plaira pas à tout le monde, mais le contenu, point fort de la série, vous tiendra en haleine jusqu'à la saison prochaine.

LES CASQUES GAMING DE LA RENTRÉE

Et si vous investissiez dans un nouveau casque pour jouer en totale immersion ? Voici notre avis sur les modèles les plus récents ! *par Doriant Dumon*

LES CRITÈRES À PRENDRE EN COMPTE

Confort

Quand on joue, c'est souvent plusieurs heures d'affilée. Il est donc indispensable que votre casque soit confortable, pas trop lourd, ne vous chauffe pas trop les oreilles et soit bien ajusté. La plupart des modèles ont une ergonomie bien conçue, mais nous vous signalons tout de même ceux qui ne sont pas les plus adaptés à de longues sessions de jeu.

Avec ou sans fil

Les deux concepts ont des avantages et des inconvénients. Les filaires prennent un sérieux coup de vieux et les sans fil fonctionnent bien sans avoir à les recharger trop souvent. Certes, avec un casque filaire, pas besoin de penser à la batterie, mais les câbles sont souvent trop courts, surtout s'il s'agit d'une prise USB et que vous jouez sur une console. Alors les filaires sont-ils en voie d'extinction ?

Stéréo ou 5.1/7.1

Tout est d'abord une question de prix. Les casques stéréo sont bien évidemment plus abordables, mais l'immersion est bien différente de celle proposée par un casque surround, qui retranscrit avec précision la provenance des sons. Reste que les casques ne font que simuler cette spatialisation, aussi seuls les modèles les plus perfectionnés (et donc les plus chers) sont à même de vous plonger dans le son. Tout dépend de vos attentes et de votre budget.

Avec ou sans micro

Tous les modèles regroupés ici offrent un micro correct, surtout s'il est seulement question de jouer en ligne. L'amovibilité du micro est également un critère à prendre en compte, puisqu'elle permet d'utiliser le casque de manière nomade (avec votre smartphone par exemple), pour écouter de la musique dans la rue. Nous vous précisons tout cela.

LOGITECH G733

PRIX 150 euros env. **I POIDS** 278 grammes **I COMPATIBLE SUR** PC, Mac, PS4

Le casque Logitech sans fil G733 est magnifique : le plastique mat et souple est superbe, les éclairages RGB sur les côtés sont sobres et efficaces, et son design original et moderne vous donnera un look très stylé et futuriste. Dès l'unboxing, on sent qu'on est en présence d'un produit de très bonne qualité qui a nécessité un long processus de développement. La finition est parfaite, et l'ergonomie aussi. Au niveau pratique, ce casque sans fil permet de jouer des heures sans recharger la batterie (29 heures maximum), et sa légèreté est totalement adaptée aux longues sessions de jeu. Si vous le chargez (par le câble USB fourni) lorsque vous dormez, vous n'aurez jamais besoin de le brancher pendant que vous jouez. Pour une utilisation quotidienne, il est confortable et offre une très bonne qualité de son (écouteurs et micro). Des boutons de volume et mute sont placés de façon discrète et accessible (noir sur noir) sur l'oreillette gauche. Ce G733 est globalement l'un des meilleurs casques sur le marché et si vraiment il fallait lui trouver un défaut, alors la seule chose qu'on oserait peut-être lui reprocher, c'est sa portée sans fil qui n'est probablement pas de 20 mètres comme affiché dans les caractéristiques, puisque le son se désactive à moins de 10 mètres de mon PC (test effectué depuis une cuisine dans un environnement de télétravail) ce qui rend difficile la cuisson des pâtes tout en étant en chat vocal. Plus sérieusement, c'est du tout bon, si vous avez les moyens et si vous voulez du matériel de haute qualité, vous pouvez foncer les yeux fermés.

LES PLUS

+ Le design magnifique
+ La qualité générale
+ La batterie (+ de 20 h)

LES MOINS

- La distance sans fil est bonne, mais n'est pas de 20 mètres comme indiqué

RAZER BLACKSHARK V2

PRIX 110 euros env. **I POIDS** 240 grammes **I COMPATIBLE SUR** PC, Mac, PS4, Switch, Xbox One, smartphone

Le casque Razer Blackshark V2 vert et noir fait penser à un casque de pilote d'hélicoptère avec des armatures fines en métal. Il est léger, agréable quelle que soit la taille de votre tête et vous isole bien du bruit extérieur. Côté connectique, il se branche en USB grâce à une mini « carte son », qui est plutôt un adaptateur Jack à USB, et un fil malheureusement un peu court (environ 2 mètres) si votre console n'est pas proche de votre canapé. Pour jouer sur PC, le fil est suffisamment long, mais n'offre pas la mobilité d'un casque sans fil. On note que la présence d'un bouton de volume et d'un autre pour désactiver le micro sur l'oreillette gauche est super-pratique pour gérer vos conversations en jeu et hors jeu. Le micro-casque est équipé d'un système de réduction de bruit qui fonctionne bien et d'une bonnette utile pour éviter les sonorités désagréables sorties de votre bouche. Au niveau du confort, le requin noir vous serre un peu la tête à mon goût, ce qui vous coupe bien du monde extérieur certes, mais peut finir par chauffer un peu les oreilles lors de longues sessions de jeu. Globalement, ce Razer Blackshark V2 est un super-casque, plus adapté à une utilisation sur PC sur un bureau que sur console dans un salon. Le son est clair et, si vous aimez ça, vous pouvez simuler le 7.1 grâce au système THX Spatial Audio de Razer. Muni de ce casque sophistiqué, il ne vous manque plus qu'un chewing-gum Razer Respawn pour être prêt pour n'importe quel challenge !

Notez que vous pouvez enlever le micro et brancher le casque sur n'importe quelle prise Jack (smartphone, tablette).

LES PLUS

+ La qualité du son
+ Adapté aux grosses têtes

LES MOINS

- La longueur du fil

HYPERX CLOUD STINGER CORE WIRELESS

PRIX 90 euros env. **I POIDS** 240 grammes **I COMPATIBLE SUR** PS4, PS5 (fonctionne sur PC en USB)

HyperX fait partie des marques références lorsqu'on parle aux fans de FPS et aux gamers qui recherchent la performance ultime sur PC. La marque a réussi à se faire une place de choix chez les « try harders » et propose des casques solides et bien équilibrés. C'est encore le cas avec ce Cloud Stinger Core Wireless qui fait le boulot avec efficacité pour un prix agréable. Si, au niveau du design, il n'obtiendra probablement pas le prix du plus beau casque de l'année (nous l'avons reçu en blanc à la rédaction), il est très fiable et ne pose aucun problème d'utilisation majeur. Étant sans fil, il est aussi bien adapté aux sessions de jeu sur console que sur PC et son poids plume fera la différence si vous passez beaucoup de temps à jouer devant vos écrans. Les arceaux en acier laissent penser que le casque sera ultra-résistant. En alliant légèreté et robustesse, HyperX a déjà gagné un pari en proposant ce que les joueurs attendent d'un casque gaming. Au niveau de la batterie, qui permet de jouer non-stop pendant 17 heures, on sera amené à le recharger plus souvent que le Logitech G733. À noter que sa portée sans fil est aussi un peu moins bonne que celle du G733, mais rappelons aussi qu'il est moins cher. Si vous cherchez un super-casque gaming sans fil, ce HyperX Cloud Stinger est une valeur sûre pour un prix raisonnable.

90 €

LES PLUS

+ Un casque hyper-léger
+ La qualité HyperX

LES MOINS

- La taille, attention aux grosses têtes

NACON GH 300 SR

PRIX 80 euros env. **I POIDS** 300 grammes **I COMPATIBLE SUR** PC, Mac, PS4

À l'image de son design sobre, le casque Nacon GH 300 SR est robuste et solide. Son armature en métal serre bien (trop ?) la tête et vous isole du monde extérieur, mais aurait pu être un peu plus confortable. Le logo sur les écouteurs est éclairé et donne un peu de caractère à un casque au design très classique. Au niveau du son, cela fonctionne super bien, que ce soit au niveau des écouteurs ou du micro, c'est très propre. Le fil USB est un peu court, mais est équipé d'une petite manette qui vous permet de régler le volume du casque et de « muter » votre micro. Si vous souhaitez de la qualité pour un prix qui est loin d'être exorbitant, ce casque Nacon peut très bien faire l'affaire tant sa conception laisse penser qu'il sera très endurant et pourra encaisser de nombreuses sessions de gaming. Toutefois, il est aujourd'hui possible de trouver des casques sans fil pour un prix quasi équivalent, et c'est peut-être ce qui peut faire douter lorsqu'on cherche à se procurer un nouveau casque gaming en 2020. Le GH 300 SR fonctionne très bien, mais ne présente pas d'innovation notable, c'est un produit de qualité qui vous plaira si vous aimez la simplicité.

80 €

LES PLUS

+ Un casque solide et robuste

LES MOINS

- Il est un peu plus lourd que ses concurrents
- Serre un peu trop les oreilles

TOP 5 DES VENTES EN FRANCE JUILLET-AOÛT 2020

	1	2	3	4	5
Du **17**/08 au **23**/08	Animal Crossing: New Horizons	Mario Kart 8 Deluxe	Ring Fit Adventure	Ghost of Tsushima	Paper Mario : The Origami King
Du **24**/08 au **30**/08	Animal Crossing: New Horizons	Mario Kart 8 Deluxe	Ring Fit Adventure	51 Worldwide Games	Ghost of Tsushima
Du **31**/08 au **06**/09	Animal Crossing: New Horizons	Captain Tsubasa : Rise of New Champions	Captain Tsubasa : Rise of New Champions	Ring Fit Adventure	Ghost of Tsushima
Du **07**/09 au **13**/09	Marvel's Avengers	NBA 2K21 - Édition Mamba Forever	NBA 2K21	Animal Crossing: New Horizons	Tony Hawk's Pro Skater 1+2

Source : SELL

PLANNING DES SORTIES

ACTION-AVENTURE

Assassin's Creed Valhalla	PS4 XBOX PC STADIA	17 novembre 2020
Demon's Souls	PS5	19 novembre 2020
Foregone	PS4 XBOX PC SWITCH	5 octobre 2020
Remothered : Broken Porcelain	PS4 XBOX PC SWITCH	20 octobre 2020
Sacboy : A Big Adventure	PS5	19 novembre 2020
Spider-Man Miles Morales	PS4 PS5	19 novembre 2020
The Dark Pictures : Little Hope	PS4 XBOX PC	30 octobre 2020
The Medium	XBOX	10 novembre 2020
Watch Dogs Legion	PS4 XBOX PC STADIA	29 octobre 2020

FPS

Call of Duty Black Ops Cold War	PS4 PS5 XBOX PC	13 novembre 2020
Star Wars Squadrons	PS4 XBOX PC	2 octobre 2020

RPG

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

COURSE/SPORT

FIFA 21	PS4 XBOX PC SWITCH	9 octobre 2020
Destruction AllStars	PS5	19 novembre 2020
Dirt 5	PS4 XBOX PC	9 octobre 2020
Ride 4	PS4 XBOX PC	8 octobre 2020

La mention « Xbox » désigne des jeux qui sortent sur Xbox One, Xbox Series S et X.

ASSASSIN'S CREED VALHALLA

SPIDER-MAN MILES MORALES

CALL OF DUTY BLACK OPS COLD WAR

BONUS DE PRÉCOMMANDE

Retrouvez chaque mois les meilleurs prix et offres des enseignes.

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

BONUS DE PRÉCOMMANDE

FNAC (60 €)
- Steel book

AMAZON (70 €)
- Mission bonus « La Voie du Berserker »

MICROMANIA (70 €)
- Pack de navire Berserker
- Apparence du corbeau
- Ensemble de runes
- Mission bonus « La Voie du Berserker »

AVIS L'offre de la Fnac a le mérite d'être la moins onéreuse, mais les plus grands mordus d'*AC* ne devraient pas résister aux bonus cosmétiques proposés par Micromania.

DÉCEMBRE 2020
Éditeur Square Enix
Genre FPS
Sur PS4, Xbox One, PC

BONUS DE PRÉCOMMANDE

AMAZON (55 €)
- Sets d'équipement Hell's Rangers
- 11 armes uniques
- Modifications et stickers pour le camion

AVIS Amazon inclut sans frais supplémentaire le contenu de l'édition Deluxe: les joueurs qui comptent vraiment se procurer *Outriders* devraient donc se tourner vers cette enseigne.

29 OCTOBRE 2020
Éditeur Ubisoft
Genre Action-aventure
Sur PS4, Xbox One

BONUS DE PRÉCOMMANDE

MICROMANIA (70 €)
- Pack Golden King
- Personnage jouable Lynx
- 1 semaine de statut VIP

AVIS Avec le bonus de monnaie virtuelle via le statut VIP et les objets bling-bling, cette offre fait du joueur un privilégié (ce qui contredit un peu le message du jeu, mais bon…).

2 OCTOBRE 2020
Éditeur Activision
Genre Plateforme
Sur PS4, Xbox One

BONUS DE PRÉCOMMANDE

FNAC (55 €)
- Tote bag

AVIS Certes, le tote bag est un objet plutôt anecdotique dans l'absolu, mais c'est toujours bien pour remplacer les sacs en plastique à usage unique.

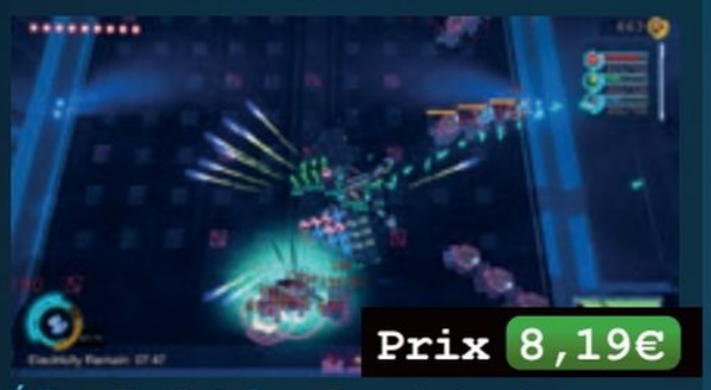
PANIER STEAM

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 !

CRAFT IN ABYSS



Éditeur Firepillar2 **Genre** Rogue-lite Arcade
Joueur 1

Mécano et action.

Aux commandes d'une base fortifiée ressemblant à une araignée ou à un crabe mécanique géant, vous luttez contre des vagues ennemies. Représenté en 2D, avec de nombreux effets d'armes, *Craft in Abyss* ne propose pas qu'un déluge d'actions. En effet, les ennemis laissent des ressources qui permettent d'améliorer sa base quand c'est plus calme, avec une dimension Rogue-lite punitive, mais intéressante.

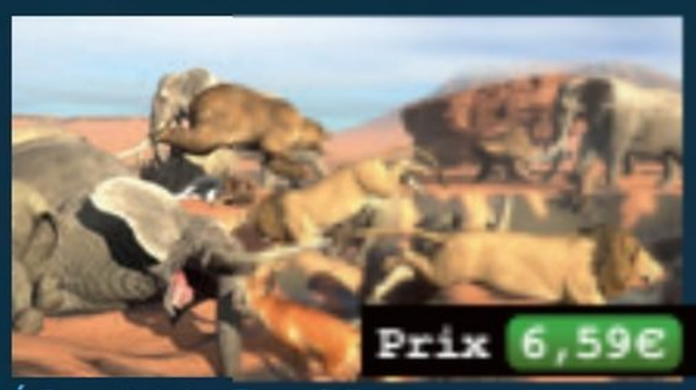
ROOT

Éditeur Dire Wolf **Genre** Jeu de plateau
Joueurs 1 (4 online)

La forêt désenchantée.

Proposé en accès anticipé, et pas encore en français, *Root* est l'adaptation du jeu de société du même nom. Dans ce jeu de « stratégie », vous dirigez une des races d'animaux se battant pour le contrôle d'une forêt. La grande originalité de *Root*, c'est son asymétrie : ce n'est pas un, mais quatre jeux en un, chaque peuple offrant un gameplay radicalement différent. Pour ne rien gâcher, le design est magnifique.

FOOD CHAIN



Éditeur Kozhakov **Genre** Action
Joueur 1

La loi du plus fort.

C'est qui le plus fort, l'éléphant ou l'hippopotame ? La question sera vite répondue avec ce battle royale sauvage où vous êtes un animal, n'importe lequel parmi quatorze espèces allant du corbeau au lion. Tout le monde se bastonne pour accéder à un point d'eau, seul moyen de survivre et se régénérer. Les développeurs essaient d'offrir un jeu le plus réaliste possible, avec encore pas mal d'équilibrages en vue.

RAIDERS OF THE LOST ISLAND

Éditeur Last Tales **Genre** Stratégie
Joueurs 1 (4 online)

Koh-Lanta-Boyard, mais en mieux.

Envie de vous fâcher avec vos amis ? Voici le jeu idéal à partager en local. De deux à quatre aventuriers sont sur une île qui s'enfonce peu à peu dans l'océan. Avant de vous noyer, vous pouvez explorer l'île, en faisant attention à ses pièges, et collecter ses trésors, mais aussi construire un bateau pour vous en aller. Qui fait quoi ? Qui se sacrifie et n'aura pas les poches pleines ? Qui pousse l'autre au dernier moment ? C'est rapide, fun et assez joli.

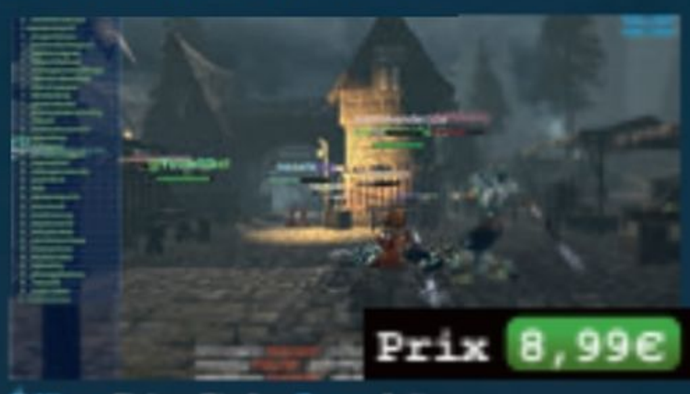
20 MINUTES METROPOLIS THE ACTION CITY BUILDER

Éditeur Dejobaan Games LLC **Genre** Gestion **Joueur** 1

Une ville sous pression.

Habituellement, les jeux de construction de villes vous laissent tout le temps du monde pour peaufiner votre tâche de maire. Dans ce jeu très original, vous n'avez que vingt minutes. Un temps très bref pour construire ce que vous voulez, en essayant de faire une cité fonctionnelle. Une fois le chrono terminé, un score juge votre performance. Stressant, mais pas dénué de profondeur pour autant !

STREAM ARENAS



Éditeur Sic'em Studios **Genre** Action
Joueurs 1 (52 online)

Ne vous êtes-vous pas assez diverti ?

De nos jours, pour faire le buzz en jeu vidéo, il faut être télégénique, ou plutôt twitchgénique. *Stream Arenas* a tout compris puisque c'est un jeu qui se joue... sur Twitch. Le principe est une grosse mêlée générale où vous passez vos ordres à votre gladiateur en tapant des commandes sur le canal du site de vidéos ! Le jeu s'étoffe de jour en jour avec des pouvoirs, des classements, et même des événements spéciaux.

RADICAL RELOCATION

Éditeur Iceberg Interactive **Genre** Casse-tête
Joueur 1

Bougez sans trop bouger !

Imaginez le pire déménagement du monde : aucun pote n'est venu pour vous aider et vous ne disposez de la camionnette que pour un aller simple. Bref, il faut charger le véhicule à fond et espérer que la route sera tranquille. Ce qui n'arrive bien sûr pas dans ce jeu de déménagement où vos possessions tiennent en équilibre sur des véhicules pas toujours roulants et où les routes sont bourrées d'obstacles.

PROJECTILE DYSFUNCTION

Éditeur Tuckfard Games **Genre** Action
Joueur 1

Un petit coup de mou !

Ce pourrait être un jeu de shoot multijoueur de plus. Dans une ambiance western, pas très jolie, des cow-boys se tirent dessus et s'envoient des bâtons de dynamite dans la tête. Mais le truc génial, et il faut bien l'avouer complètement débile, de *Projectile Dysfunction*, c'est que les armes sont en mousse très molle. Du coup, l'imprécision est presque totale, et ça donne des situations absurdes. À essayer quelques heures.

CHESS KNIGHTS : SHINOBI

Éditeur Minimom Games **Genre** Réflexion
Joueur 1

Ninjas et mat !

Personne ne le sait car ils sont invisibles, mais les ninjas se déplacent exactement comme les cavaliers aux échecs. C'est sur ce postulat qu'est construit ce jeu de puzzles. Tout au long des multiples parcours qu'il propose, vous devez faire avancer vos ninjas sur des cases sans vous faire repérer par les gardes et adversaires. La difficulté est au rendez-vous avec une très chouette ambiance visuelle et sonore.

STREET HERO

Éditeur DD Games **Genre** Action
Joueur 1

Une vie en dehors de l'Avengers League.

Pas vraiment envie de dépenser une fortune pour un jeu de super-héros à licence ? *Street Hero* vous propose d'incarner un héros solitaire arpentant une vaste cité. Patrouillez, intervenez et combattez des méchants de façon très libre (et inspirée de la série des *Arkham*). C'est modeste niveau réalisation, mais les possibilités sont nombreuses et le jeu transpire l'amour du genre. Pas comme d'autres...

L'ADDITION

Jeux	Prix
Craft in Abyss	8,19 €
Root 1	12,49 €
Food Chain	6,59 €
20 Minutes Metropolis – The Action City Builder	2,99 €
Raiders of the Lost Island	10,79
Stream Arenas	8,99 €
Radical Relocation	8,99 €
Projectile Dysfunction	3,29 €
Chess Knights : Shinobi	1,59 €
Street Hero	2,39 €
TOTAL	**66,30 €**

TESTS

PS4

eFootball PES 2021	96
Mafia : Definitive Edition	97
Marvel's Avengers	98
Project CARS 3	100
NBA 2K21	102
Tony Hawk's Pro Skater 1+2	103
Wasteland 3	106
Train Sim World 2	107
Street Power Football	107
Captain Tsubasa: Rise of New Champions	108
WRC 9	109

XBOX ONE

eFootball PES 2021	96
Mafia : Definitive Edition	97
Marvel's Avengers	98
Project CARS 3	100
NBA 2K21	102
Tony Hawk's Pro Skater 1+2	103
Wasteland 3	106
Train Sim World 2	107
Street Power Football	107
WRC 9	109

PC

eFootball PES 2021	96
Mafia : Definitive Edition	97
Marvel's Avengers	98
Project CARS 3	100
NBA 2K21	102
Tony Hawk's Pro Skater 1+2	103
Iron Harvest 1920+	104
Crusaders Kings III	105
Wasteland 3	106
Train Sim World 2	107
Street Power Football	107
Captain Tsubasa: Rise of New Champions	108
WRC 9	109

SWITCH

Super Mario 3D All-Stars	94
NBA 2K21	102
Street Power Football	107
Captain Tsubasa: Rise of New Champions	108

À TÉLÉCHARGER

Tell me Why	110
Battletoads	111
Raji : An Ancient Epic	111
Windbound	112
Hotshot Racing	112
Kingdoms of Amalur : Re-reckoning	113
Surgeon Simulator 2	113
Spelunky 2	114
Kandagawa Jet Girls	115
Creaks	115
Okunoka Madness	116
Golf Zero	116
Roommates	117
Party Hard 2	117

MOBILES

Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered Ed.	118
Brawlhalla	119
EVE Echoes	119

94 SUPER MARIO 3D ALL-STARS

UNE PIÈCE DE COLLECTION

LE CHOIX JeuxVidéo MAGAZINE

À QUOI JOUE

LE TESTEUR DU MOIS

Roger Carel

SUPER MARIO 3D ALL-STARS

Je n'ai jamais doublé Mario, mais son frère Luigi... Ça devrait suffire pour m'ouvrir les portes du Paradis.

Arnaud De Keyser

MAFIA: DEFINITIVE EDITION

Un remake soigné pour une histoire et une ambiance mafieuses prenantes à souhait !

Carole Quintaine

CAPTAIN TSUBASA RISE OF NEW CHAMPIONS

Un bonheur pour les fans, même si on ne peut pas dire que ce soit un grand jeu de foot.

96
EFOOTBALL PES 2021

97
MAFIA : DEFINITIVE EDITION

98
MARVEL'S AVENGERS

100
PROJECT CARS 3

102
NBA 2K21

110
TELL ME WHY

LA RÉDACTION CE MOIS-CI ?

Mohammed Aigoin

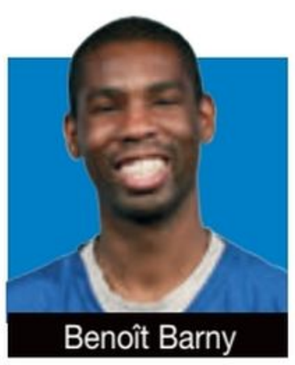
MARVEL'S AVENGERS

Ce n'est pas une expérience parfaite, mais c'est mon petit plaisir coupable du mois !

Raphaël Lucas

SPELUNKY 2

Bourré à craquer d'idées, le Derek Yu nouveau est une vraie drogue dure. J'y retourne !



Benoît Barny

SUPER MARIO 3D ALL-STARS

L'intérêt de *SM 64* et *Sunshine* est de pouvoir étudier ce qu'ils ont apporté. *Galaxy,* lui, est un vrai bijou.

Ghislain Masson

CRUSADER KINGS III

La rencontre des récits de Stéphane Bern avec *Vikings* et *Game of Thrones.*

Filipe Canelas

SUPER MARIO 3D ALL-STARS

J'aurais tout de même préféré de vrais remakes pour ces monuments du jeu vidéo !

Cyril Trigoust

EVE ECHOES

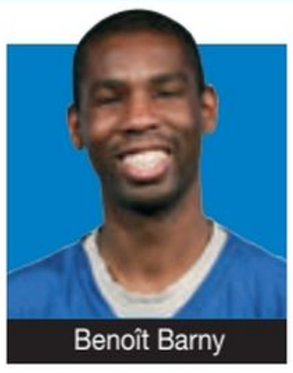
Une profondeur incroyable, surtout sur mobile, mais il faut de la patience et du temps.

Thomas Bortolin

WRC 9

Pour bien préparer l'automne, rien de mieux qu'un bon petit bain de boue !

#CLASSIQUE
#RÉTRO
#INCOMPLET



Benoît Barny

Super Mario 3D All-Stars

En ce mois de septembre, *Super Mario Bros.* célèbre ses 35 ans. Nintendo entame les festivités avec une compilation réunissant les trois premiers jeux en 3D.

ÉDITEUR NINTENDO
GENRE PLATEFORME
JOUEURS 1 OU 2
PEGI 7+
SWITCH 60 €
PAR LES CRÉATEURS DE SUPER MARIO ODYSSEY

Mario aurait fait son apparition officielle en 1981 dans le jeu *Donkey Kong*, sous le nom de Jumpman, avant d'avoir, deux ans plus tard, droit à un jeu à son nom dans les salles d'arcade : *Mario Bros*. Mais c'est en septembre 1985 que le jeu de plateforme qui a imposé le scrolling horizontal voit le jour sur Famicom. Pour entamer quelques mois de festivités, Nintendo commence par publier *Super Mario 3D All-Stars,* une compilation réunissant les trois premiers jeux en trois dimensions du célèbre plombier. On retrouve ainsi *Super Mario 64* (Nintendo 64), *Super Mario Sunshine* (GameCube) et *Super Mario Galaxy* (Wii). Si l'on a affaire à trois véritables classiques du genre, on peut tout de même regretter que l'éditeur ait fait l'impasse sur une anthologie exhaustive en laissant de côté l'excellent *Galaxy 2* ainsi que les non moins recommandables épisodes *3D Land* et *3D World.* Un portage de ce dernier sur Switch a toutefois été annoncé. En attendant, la sortie de *Super Mario 3D All-Stars* est l'occasion de remettre la main sur trois jeux qui ont marqué leur époque.

Sa place est dans un musée

Il ne s'agit pas de remakes puisque les titres reviennent pratiquement tels qu'on les a connus lors de leur sortie initiale, tant au niveau des graphismes que de la maniabilité. Sur le plan visuel, on a tout de même droit à une définition d'image améliorée pour un affichage plus lisse. *Super Mario 64* apparaît ainsi avec ses gros polygones d'époque, ce qui devrait rebuter les nouveaux venus ou simplement ceux qui n'ont aucun affect avec le jeu. Les grands nostalgiques devraient en revanche apprécier la disparition du brouillard si caractéristique de la Nintendo 64. Le temps s'est montré plus généreux avec *Sunshine* et surtout *Galaxy*, qui s'en sortent encore très bien aujourd'hui grâce à un design cartoon tout en rondeurs. Du coup, pouvoir en profiter dans des conditions correctes sur un écran récent est un vrai plaisir. Côté jouabilité, on pourrait faire un constat semblable, entre doux souvenirs et prise de recul. *Super Mario 64* était en effet un tour de

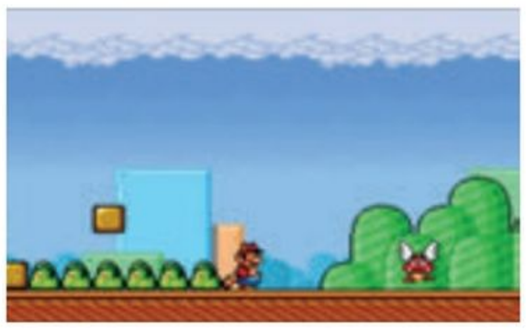
Avec ses niveaux inventifs et une gamme de mouvements variés, *Super Mario 64* demeure un modèle du genre.

La musique orchestrale de *Super Mario Galaxy* fait toujours son effet. Un menu est d'ailleurs dédié aux bandes originales de chaque jeu.

FOCUS SUR

SUPER MARIO ALL-STARS

En 1993, Nintendo a sorti *Super Mario All-Stars*, une compilation pour la Super NES réunissant quatre jeux de la génération précédente. Les graphismes et sons avaient été retravaillés, et l'éditeur avait intégré une version localisée de *The Lost Levels*, la vraie suite de *Super Mario Bros.*



Super Mario 64 était un tour de force lors de sa sortie, une leçon sur la manière de concevoir une aventure en trois dimensions.

force lors de sa sortie, une leçon sur la manière de concevoir une aventure en trois dimensions. Mais, aujourd'hui, il n'offre pas forcément le confort auquel les plus jeunes sont habitués, notamment au niveau de l'angle de vue. Quant à *Super Mario Sunshine*, il était déjà critiqué lors de sa parution sur GC. Loin d'être mauvais, il ne semblait pas à la hauteur des standards de Nintendo, à cause des nombreux problèmes de caméra et d'une formule trop proche du volet précédent. Il n'en reste pas moins un jeu charmant, grâce à son ambiance estivale chaleureuse et une gamme de mouvements du héros toujours étoffée. Ce dernier peut en outre compter sur son JET pour éclabousser ses ennemis ou même planer dans les airs. Enfin, *Super Mario Galaxy* est certainement la pièce maîtresse de cette collection. Non seulement il reste très agréable à l'œil grâce au lissage, mais les niveaux concentrés sur les petites planètes montrent la maîtrise atteinte alors par Nintendo dans l'art de la plateforme 3D. Les contrôles ont d'ailleurs été revus : il est possible de retrouver le système d'époque en utilisant une paire de Joy-Con à la place du combo Wiimote + Nunchuk ou d'opter pour une configuration plus classique avec une manette Pro ou en connectant les Joy-Con à la tablette, l'usage d'un bouton venant alors remplacer la télécommande à secouer. En résumé, *Super Mario 3D All-Stars* est une belle pièce de collection : si *Super Mario 64* et *Sunshine* auraient mérité quelques ajustements pour un nouveau public, c'est l'occasion pour les curieux de découvrir trois jeux de référence qui ont fait avancer le genre de la plateforme.

VERDICT 17/20

JOUABILITÉ ★★★★☆

Super Mario 64 fait son âge et *Sunshine* montre quelques lacunes surprenantes de la part de Nintendo, mais *Galaxy* demeure un vrai bijou.

GRAPHISMES ★★★★☆

Super Mario 64 fait évidemment vieillot, mais les deux autres titres s'en sortent très bien avec une définition d'image améliorée.

BANDE-SON ★★★★★

Les thèmes des trois titres réveillent instantanément de doux souvenirs nostalgiques. Mention spéciale à la musique orchestrale de *Galaxy*.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Malgré l'absence de *Galaxy 2*, les nouveaux venus vont avoir de quoi faire, surtout s'ils cherchent à débloquer tous les secrets.

Super Mario 3D All-Stars est avant tout une pièce de collection : avec trois jeux pratiquement inchangés, il s'adresse surtout aux curieux qui veulent découvrir de véritables classiques avec l'aspect pratique d'un support actuel.

Pas de changements apportés dans les stades si ce n'est que les leaderboards ont été ajustés aux couleurs des championnats.

#SIMULATION
#MÀJ
#MULTIJOUEUR

Luc Chweudura

eFootball PES 2021 Season Update

Mise à jour de l'opus précédent, *eFootball PES 2021 – Season Update* a la lourde tache de faire patienter les joueurs jusqu'à l'année prochaine.

ÉDITEUR KONAMI
GENRE FOOTBALL
JOUEURS 1 À 4 (6 ONLINE)
PEGI 3+
PS4, XBOX ONE, PC 30 €
PAR LES CRÉATEURS DE EFOOTBALL PES 2020

Si les joueurs sont habitués aux mises à jour, le fait qu'un éditeur en propose une sur une simulation sportive est presque inédit. Crise sanitaire oblige, Konami a en effet communiqué assez tôt durant cette période sur sa volonté de se concentrer sur l'opus de la nouvelle génération de consoles et donc de « sacrifier » son édition 2021. Si les premiers éléments promettaient uniquement une mise à jour des effectifs vendue à prix réduit (moins de 30 euros), les développeurs de chez Konami ont tout de même corrigé plusieurs soucis qui avaient fortement handicapé les joueurs sur *eFootball PES 2020*.

On regrettera tout de même qu'il faille attendre jusqu'au 22 octobre prochain pour disposer de l'ensemble des effectifs à jour.

Plat du pied, sécurité

Pour commencer, la gestion des contres favorables a été revue. Moins nombreux et plus logiques, ils influent moins sur les rencontres qu'auparavant et ne créent plus autant d'occasions de but. Les joueurs, quant à eux, sont plus réactifs, en défense comme en attaque, ce qui évite des contrôles foireux où l'attaquant pouvait facilement passer devant le défenseur et filer vers le but. S'il est encore trop assisté à notre goût, le système de passes se veut plus logique. On conseille aux joueurs souhaitant découvrir une autre façon de jouer d'évoluer vers une configuration manuelle, mais l'assistance de base permet de créer du jeu sans pour autant être gêné de façon aléatoire par une passe manquée. Néanmoins, et malgré ces améliorations, quelques éléments comme l'arbitrage devraient encore vous faire pester devant votre écran. Reprenant à l'identique les modes de jeu d'*eFootball PES 2020*, cette mise à jour saisonnière vendue à bas prix fait tout de même le job. En revanche, le pari de Konami en valait-il le coup ? Il faudra attendre de voir *eFootball PES 2022* pour statuer… ■

Les icônes apportent un vrai plus à votre effectif. Patrick Vieira est sans conteste un des meilleurs récupérateurs du jeu.

VERDICT 14/20

JOUABILITÉ ★★★★★
Toujours aussi exigeant, le gameplay d'*eFootball PES 2021* a tout de même bénéficié de quelques ajustements bienvenus manette en main.

GRAPHISMES ★★★★★
Pas d'évolution au niveau du moteur graphique de la série. Cela reste agréable à l'œil, mais un petit travail sur le public n'aurait pas été de refus.

BANDE-SON ★★★★★
Les bruitages sur le terrain et en dehors sont assez fidèles à ce qu'on peut entendre dans un stade de football.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Sans nouveautés sur ce point, cet opus souffre de la comparaison avec *FIFA*. Si Konami pouvait créer plus d'événements en ligne…

Cette année encore, la vision du football prônée par Konami s'oriente vers une vraie simulation. Les modifications apportées corrigent certains points noirs, mais le peu de contenu risque d'être rédhibitoire sur la durée.

Arnaud De Keyser

Mafia : Definitive Edition

Intégralement refait, *Mafia* est l'occasion de se (re)plonger dans une époque où le scénario primait sur le contenu futile.

ÉDITEUR TAKE TWO INTERACTIVE
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 18+
PS4, XBOX ONE 30 €
PC 40 €
PAR LES CRÉATEURS DE MAFIA III

Entendons-nous bien, à sa sortie en 2002, *Mafia* n'était pas, et n'est toujours pas, un jeu en monde ouvert. Même si l'action se situe dans une vaste ville fictive (Lost Heaven), ne comptez pas ici vous balader en quête de missions annexes, de boutiques de vêtements ou autres activités exotiques. Ici, le cadre sert un propos, celui d'un scénario maîtrisé qui pioche allégrement dans la « mythologie » de la mafia américaine des années 30.

Les années folles

Dans la peau de Tommy Angelo, humble chauffeur de taxi qu'un parrain local a pris sous son aile, vous allez vivre le quotidien de gangsters prêts à tout pour étendre leur pouvoir, au risque d'y perdre leur âme. Les cinéphiles ne manqueront pas de relever des similitudes avec *Le Parrain, Il était une fois en Amérique, Les Affranchis* et bon nombre d'autres films. Et même si quelques scènes font cliché, le scénario de *Mafia* est sans conteste sa plus grande force, car il nous happe littéralement, avec ses personnages et situations crédibles. Le gameplay, pour sa part, a un peu vieilli, avec des fusillades classiques (mais efficaces), de l'infiltration très assistée et des courses poursuites un peu molles, vieilles voitures obligent. De même, on peut pointer du doigt une IA pas très futée et une prise en main assez lourde, mais qu'importe, l'immersion est totale, notamment grâce à l'incroyable travail de restitution visuelle de l'Amérique des années 30. Tout est magnifique, les décors, les voitures, les vêtements, on s'y croirait. Pour chipoter, on regrettera le manque de vie dans les rues, mais encore une fois, *Mafia* propose avant tout une histoire admirablement jouée (mention spéciale aux doublages français), accompagnée d'une esthétique réussie qui relèguent au second plan le gameplay un peu daté. ■

L'immersion est totale, notamment grâce à l'incroyable travail de restitution visuelle de l'Amérique des années 30.

■ Les fusillades sont assez classiques, mais fonctionnent bien, grâce à un système de couverture éprouvé.

VERDICT 17/20

JOUABILITÉ ★★★★☆
Tout fonctionne plutôt bien, mais ne cherchez pas d'originalité dans les mécaniques de jeu, très conventionnelles.

GRAPHISMES ★★★★★
Un remake admirable, avec une ville très bien modélisée et des voitures à la carrosserie reluisante.

BANDE-SON ★★★★☆
La musique jazzy colle parfaitement à l'ambiance du jeu, et les voix françaises comptent parmi les meilleurs doublages dans un jeu vidéo.

DURÉE DE VIE ★★★★☆
Un jeu ni trop long ni trop court, qui raconte brillamment son histoire sans se perdre avec du contenu annexe sans intérêt.

Visuellement réussi, ce remake vaut le coup aussi, et surtout, pour son scénario prenant. Et tant pis si le gameplay n'a rien d'innovant, il fait ce qu'on lui demande, c'est l'essentiel !

#CINÉMATOGRAPHIQUE
#HÉROÏQUE
#RÉPÉTITIF

Mohammed Aigoin

Marvel's Avengers

Marvel's Avengers, le dernier-né de Crystal Dynamics débarque enfin après trois ans d'attente ! Alors ? Expérience héroïque ou catastrophique ?

Il y a trois ans de cela, Square Enix annonçait en grande pompe un tout nouveau projet ambitieux et excitant : réunir la célèbre équipe des Avengers sur nos machines. Nous y voici, après de multiples trailers et war table sur YouTube. Alors, l'expérience est-elle à la hauteur ?

Une trame originale... sans originalité

La trame narrative de *Marvel's Avengers* trouve racine lors du A-Day, jour de l'inauguration du quartier général des Avengers à San Francisco. Les Avengers doivent donc présenter leur nouvelle tour, mais aussi leur nouvel héliporteur alimenté par une source d'énergie, le Terrigène. La journée tourne rapidement au vinaigre, lorsque le Golden Gate est attaqué par Taskmaster. Et les Avengers échouent à sauver la ville. Cinq ans plus tard, Kamala Khan, véritable fan des Avengers, fait tout pour prouver leur innocence et combattre l'AIM (une société ultra-technologique qui souhaite remplacer les super-héros par des robots). Dès le départ, le scénario part sur les chapeaux de roue et la mise en scène très intéressante est digne d'un film du MCU. Cependant, même si le joueur est conquis et la trame se laisse suivre, cette dernière ne prend malheureusement pas de réels risques et s'enlise dans quelque chose de trop simple et prévisible. On fait donc face à un manque de surprise et de prise de position, plutôt dommage quand on sait que Crystal Dynamics a créé une histoire complètement originale. Surtout que les personnages de *Marvel's Avengers* sont loin d'être inintéressants ! Nous avons eu un véritable coup de cœur pour Kamala Khan (Miss Marvel) : un peu caricaturale, elle reste très intéressante avec un bon développement. Elle apporte une véritable plus-value.

ÉDITEUR SQUARE ENIX
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEURS 1 (4 ONLINE)
PEGI 16+
PS4, XBOX ONE, PC, STADIA 70 €
PAR LES CRÉATEURS DE TRILOGIE REBOOT TOMB RAIDER

TOP CHRONO

Notre testeur vous rapporte son expérience et ses sensations au fil du temps passé sur le jeu.

00H30 Ça y est, j'entre dans l'univers Marvel et l'histoire de Kamala et des Avengers commence ! C'est moi ou c'est plutôt stylé ?

10H00 Il s'est passé beaucoup de choses, mais une sensation m'habite : ne suis-je pas en train de faire sans cesse la même chose avec différents personnages ? Dommage, ça partait bien...

17H00 Le final est vraiment épique, mais je reste partagé. Pas sûr que ce soit l'expérience que j'attendais.

■ Une vraie synergie en combat, malgré une certaine répétitivité.

Le jeu doit vraiment évoluer et apporter de la nouveauté pour être une expérience Avengers ultime...

La bagarre !

Côté gameplay, *Marvel's Avengers* se repose majoritairement sur les combats. Et ces derniers sont particulièrement jouissifs à prendre en main. On a clairement une sensation de toute puissance sur les ennemis avec certains Avengers, comme Thor ou Hulk. Autre point notable et agréable, les combats sont diversifiés en fonction des personnages. Ainsi, Thor et Iron Man seront aériens, quand Black Widow et Captain America seront tactiques et Hulk et Kamala bourrins. En définitive, une véritable synergie se crée, mais gare à certaines séquences au cours desquelles les ennemis affluent en masse et l'écran se surcharge d'informations et d'effets visuels. Lors de ces séquences, les combats deviennent vite brouillons et illisibles. Par ailleurs, même si on apprécie ces combats, force est de constater que l'on tourne très vite en rond et qu'une certaine répétitivité s'installe. La faute à des ennemis trop génériques qui possèdent des patterns trop simples et manquent de diversité. Sachez enfin que chaque Avengers est voué à évoluer avec de multiples compétences et pièces d'équipements qui sont à looter dans les différents environnements. Ce sera donc à vous d'analyser et de prendre les éléments dont vous avez besoin avec les bonus qui vous intéressent.

Une coop pas très convaincante

Le plus gros défaut de *Marvel's Avengers* réside dans l'expérience que propose la coop. Concrètement, le résultat au lancement du jeu n'est pas à la hauteur. On a droit à des missions malheureusement non scénarisées et trop peu variées, avec uniquement quatre à cinq archétypes d'épreuves, ce qui installe une sensation de répétitivité. Pour contrebalancer cela, si vous jouez seul, les IA sont particulièrement farouches et, en multi avec des amis, une vraie synergie se crée. Dommage que le contenu soit si rachitique pour une expérience si prometteuse. Square Enix et Crystal Dynmics doivent contre-attaquer et proposer dans les mois à venir des mises à jour qui apporteront quelque chose de plus grisant ! ■

VERDICT 14/20

JOUABILITÉ ★★★★☆
La prise en main est agréable, que ce soit en phase d'exploration ou en combat. Sauf celle d'Iron Man qui ne se révèle pas vraiment intuitive.

GRAPHISMES ★★★★☆
Un des points positifs du titre est son aspect visuel majoritairement réussi. Attention cependant à certaines textures baveuses !

BANDE-SON ★★★☆☆
Malheureusement dénué de thèmes marquants (très dommage), *Marvel's Avengers* possède malgré tout un sound design travaillé.

DURÉE DE VIE ★★★☆☆
Difficile de juger la durée de vie d'un game as service. En l'état, l'expérience est trop courte et pas assez diversifiée. On aurait aimé en avoir plus !

Marvel's Avengers **possède des forces comme sa réalisation, ses combats et graphismes. Mais quelques défauts bident notre expérience. Prometteur, mais fainéant parfois, le jeu doit s'améliorer pour devenir l'expérience que les fans veulent.**

#ACCESSIBLE
#PRENANT
#ARCADE

Thomas Bortolin

Project CARS 3

Les fans de la première heure n'ont qu'une question en tête : malgré sa réorientation arcade, *Project CARS 3* tient-il encore la route ?

ÉDITEUR CODEMASTERS
GENRE COURSE
JOUEURS 1 (20 ONLINE SUR PS4, XBOX ONE, 32 SUR PC)
PEGI 3+
PS4, XBOX ONE 70 €
PC 60 €
PAR LES CRÉATEURS DE PROJECT CARS 2

Ce troisième volet de *Project CARS* n'est plus vraiment un épisode qui va rechercher le réalisme à outrance. Ici, c'est le fun qui prime avec parfois des trajectoires à la limite du crédible, permettant aux nouveaux venus de s'amuser tout autant que les rois du chronomètre. Et c'est évidemment cette particularité qui va énormément diviser les foules. Est-ce que Slightly Mad Studios aurait dû créer une nouvelle franchise pour bien distinguer cette approche et calmer les critiques de la communauté ? On ne sait pas vraiment, tant cet épisode s'appuie énormément sur la réputation de la licence. Toutefois, il est clair qu'une différenciation à la manière d'un Microsoft et de son *Forza*, avec *Motorsport* d'un côté et *Horizon* de l'autre, n'aurait pas été une mauvaise idée.

Un nouveau départ ?

Quoi qu'il en soit, *Project CARS 3* n'est clairement pas un mauvais jeu de course. La modification de la carrière est certes plus classique, mais néanmoins moins lassante grâce à l'ajout de différentes épreuves comme les tours chronométrés ou bien encore le mode ciblage qui nous rappelle *DiRT* et, dans une moindre mesure, *Project Gotham Racing* avec ses slaloms. Le nombre de voitures proposées s'avère également tout à fait honorable avec facilement plus de 200 bolides, parmi lesquels on retrouve la dernière Chevrolet Corvette, des anciennes Le Mans Prototypes ou bien des monoplaces officielles des IndyCar ou de Formule E. Petite subtilité bien sympathique, la possibilité de transformer les voitures les moins véloces en version racing avec des modifications esthétiques et techniques perceptibles. Côté circuits, *Project CARS 3* propose 51 environnements différents avec quelques petits nouveaux dont le tracé d'Interlagos ou le fictif Monument Valley. Il faut bien avouer que ce n'est pas le grand chamboulement, mais le nombre déjà important de circuits présentés par le passé et la qualité des tracés choisis permettent de s'en contenter

L'IA se révèle bien moins hargneuse que dans les précédents épisodes, ce qui n'est pas pour nous déplaire.

Voici le genre d'environnement extrêmement fade qui montre par moments les limites du Madness Engine

Des épreuves d'obstacles permettent de sortir de la monotonie et d'exploser des records d'une autre manière.

FORZA HORIZON 4
La différence de finition et de modes de jeu est colossale entre les deux productions. Playground est loin devant.

MOINS BIEN QUE...

MIEUX QUE...

GRID
Codemasters s'est totalement pris les pieds dans le tapis avec ce remake de *GRID*. *Project CARS 3* l'écrase haut la main.

Le nombre de voitures se révèle tout à fait honorable avec facilement plus de 200 bolides.

amplement. Malheureusement, celui de Spa est passé à la trappe et on ne pourra donc pas profiter des arrêts aux stands avec l'orientation arcade du titre.

Une trahison ?

Le multijoueur, lui, se révèle assez décevant notamment à cause de l'aspect classique de ses modes. Qui plus est, l'abandon du caractère simulation balaye un peu cette communauté fidèle à *Project CARS* et risque de tuer l'intérêt du titre dans le temps. On doute que les nouveaux venus soient ceux qui resteront le plus longtemps sur piste et redémarreront le jeu après quelques mois d'absence, contrairement aux fans de simulation qui reviennent toujours à un moment ou un autre. Le mode Rivaux, qui permet de classer les meilleurs temps de joueurs sur des épreuves hebdomadaires, ne parvient pas vraiment à combler cet intérêt disparu dans ce troisième volet, ce qui risque de jouer énormément sur la durée de vie du titre. Bref, il est fort probable que Slightly Mad Studios ait juste voulu capitaliser sur le nom *Project CARS*. Enfin, techniquement, et comme on avait pu le voir durant la preview, le titre manque de finesse et ce même sur PC. Les circuits auraient pu bénéficier de davantage de détails, comme aux abords de la piste voire sur l'herbe entourant le tracé. Certains effets se révèlent même complètement ratés à l'instar des projections d'eau. L'ensemble n'est pas vraiment mauvais, mais on constate que le Madness Engine est clairement en fin de vie. On espère que Slightly Mad Studios saura faire appel à de nouvelles technologies pour nous éblouir comme avec le premier épisode.

VERDICT 15/20

JOUABILITÉ ★★★★★
L'orientation mi-arcade et mi-simulation fonctionne parfaitement et permet de s'amuser en quelques tours de roue.

GRAPHISMES ★★★★★
Pas mal de tracés manquent de finesse et de sérieux concurrents font beaucoup mieux (parfois chez le même éditeur).

BANDE-SON ★★★★★
Certains véhicules manquent un peu de réalisme, tandis que d'autres s'avèrent franchement réussis. Les musiques electro sont écoutables.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Un solo varié, mais quelque peu classique. Tout comme son multijoueur qui se révèle assez limité. On aurait pu avoir mieux.

***Project CARS 3* est sans équivoque le titre le plus accessible de la série. Maniable et fun à la manette ou au volant, il laisse tout de même sur le bas-côté les fans de simulation qui ne verront ici qu'un petit imposteur.**

Luc Chweudura

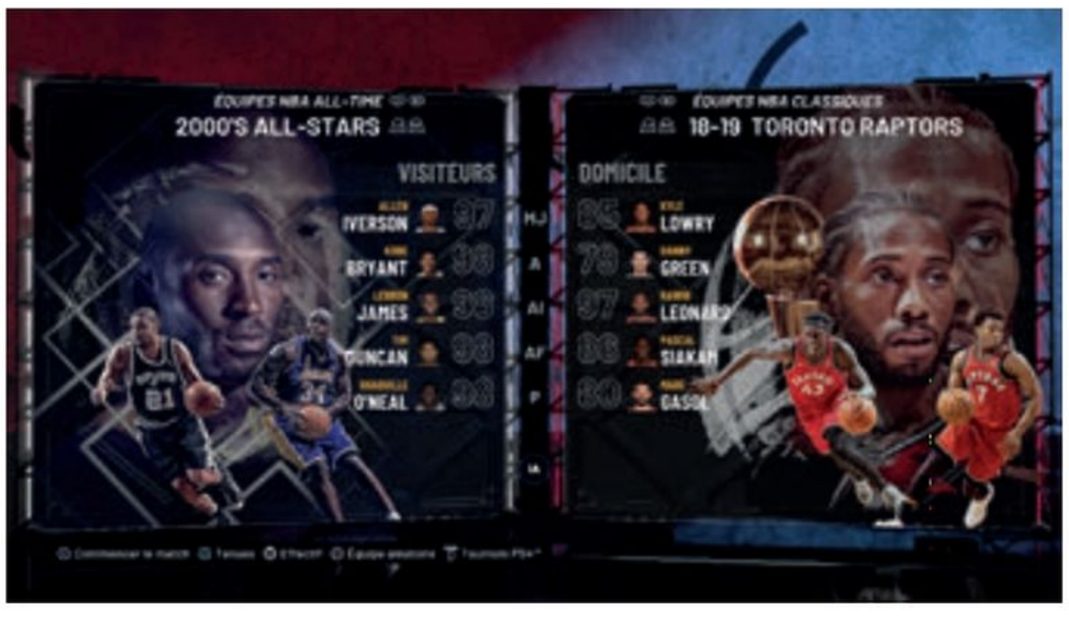
NBA 2K21

Une fois n'est pas coutume, 2K Sports a raté son double pas et marque avec un shoot qui fait trois fois le tour de l'arceau avant de rentrer. Déception.

ÉDITEUR 2K SPORTS
GENRE BASKET
JOUEURS 4 (10 ONLINE)
PEGI 3+
PS4, XBOX ONE, PC, SWITCH 49,99€
PAR LES CRÉATEURS DE NBA 2K20

De retour sur les parquets pour cette édition *2K21*, la simulation de basket de chez 2K Sports a joué petits bras cette année. Si l'on comprend bien que la transition vers la PlayStation 5 et Xbox Series X est dans toutes les têtes, on attendait tout de même quelques nouveautés pour les consoles de la génération actuelle. Malheureusement, que ce soit dans le gameplay ou dans les modes de jeu, on est très voire trop proche de *NBA 2K20*. Les habitués du « Quartier » apprécieront la refonte qui amène un côté vivant et coloré, mais les managers auront quant à eux la désagréable sensation de réchauffé dans les différents modes de jeu vous mettant à la tête d'une franchise NBA. Même constat pour les joueurs qui voudront faire leur petit bout de chemin dans la ligue américaine et qui devront de nouveau gratter des VC en enchaînant un nombre incalculable de matchs ou en passant directement à la caisse pour gagner du temps.

Cette année encore, les microtransactions sont omniprésentes, que ce soit dans My Team ou en Carrière.



L'histoire d'un shoot raté

Si, d'habitude, les changements apportés sur chaque *NBA 2K* sont de franches réussites, la nouvelle mécanique de tirs n'a pas eu cette chance. En voulant rendre le tir encore plus réaliste et exigeant, 2K Sports n'a réussi qu'à vexer les joueurs, incapables d'apprivoiser la nouvelle jauge et le timing qui va avec. Ce raté sur la seule véritable nouveauté de gameplay – rapidement patchée, et désormais plus permissive – fait tache. Cela étant, la jouabilité de *NBA 2K21* reste tout de même d'excellente facture, comme depuis plusieurs années, et comme le moteur graphique qui fait le job sur le parquet, mais aussi dans les tribunes. Gageons désormais que cet épisode déceptif soit gommé dans quelques mois par sa version next-gen. ■

VERDICT 14/20

JOUABILITÉ ★★★★★
Si le gameplay est globalement propre, la nouvelle mécanique de tirs, rapidement ajustée par une mise à jour, n'était pas au niveau du reste.

GRAPHISMES ★★★★★
Bien qu'ancien, le moteur graphique de *NBA 2K21* fait toujours le job. Il aura réussi l'exploit de tenir jusqu'à la next-gen. Chapeau !

BANDE-SON ★★★★★
Les musiques collent toujours à l'ambiance générale qui règne dans les enceintes de basket. Faut-il encore aimer les sons américains.

DURÉE DE VIE ★★★★★
On prend les mêmes modes que sur *NBA 2K20* et on recommence. C'est toujours aussi complet, mais ça commence à tourner en rond.

Pour la première fois depuis très longtemps, 2K Sports propose le minimum syndical. *NBA 2K21* n'est pas un mauvais jeu, mais le peu d'améliorations et les quelques ratés laisseront un léger goût amer.

#ARCADE
#TECHNIQUE
#FIDÈLE

Raphaël Lucas

Tony Hawk's Pro Skater 1&2

Après des années de vaches maigres, les amateurs de skate façon arcade peuvent à nouveau respirer : le roi Tony Hawk est de retour.

ÉDITEUR ACTIVISION
GENRE ACTION-SPORT
JOUEURS 1 OU 2 (4 ONLINE)
PEGI 12+
PS4, XBOX ONE, PC 40 €
PAR LES CRÉATEURS DE TONY HAWK

Au premier regard, rien n'a changé. Rien. Pas même la manière de déverrouiller certaines portions des niveaux, pas même l'emplacement des lettres S-K-A-T-E dans les skateparks, l'un des objectifs de chaque niveau. Rien n'a changé, ou presque. Car si les différents niveaux de *Tony Hawk's Pro Skater 1* et *2* paraissent identiques à nos souvenirs, tout est évidemment plus beau, plus scintillant, plus détaillé grâce au travail du studio Vicarious Visions et de l'Unreal Engine. Par ailleurs, l'objectif principal est toujours de glaner des points, de faire grossir son score à coups de tricks, mais, là, tout est (un peu) plus simple, plus évident.

C'est dans le détail, invisible, quasi-infime, que les différences se sentent entre ce remake et l'original.

■ Créez votre avatar et équipez-le avec du matériel et des vêtements gagnés ou achetés.

Tricks à gogo

C'est dans le détail, invisible, quasi infime, que les différences se sentent vraiment entre ce remake et l'original : dans ces manuals, dans ces reverts, ajoutés dans les volets *Pro Skater 3* et *Underground*, qui autorisent ici une montée désormais affolante des combos et scores. Au pire, les plus tatillons pourront revenir aux contrôles originaux en passant par les options. Il y a aussi cette touche R3 (sur PS4) qui permet de passer une chanson que l'on apprécie moins, ou ces morceaux qui d'ailleurs ne s'arrêtent pas lorsque l'on retente sa chance. Là, entre nos mains, c'est *Tony Hawk's Pro Skater 1* et *2* quasi inchangés, juste redorés, polis. Pour les débutants, ceux qui n'ont pas eu la chance de se lancer sur ces pistes par le passé, *Tony Hawk's Pro Skater 1* et *2* propose un vrai, long, très explicatif tutoriel. Cependant, comme tous les titres de la franchise, il faudra bien un certain nombre d'heures d'entraînement avant de réussir quelques combos de haute volée. ■

VERDICT 17/20

JOUABILITÉ ★★★★☆
Très contextuels, les *Tony Hawk* demandent quelques heures de prise en main avant de pouvoir exploiter toutes leurs subtilités.

GRAPHISMES ★★★★☆
Si les animations demeurent un peu rigides, les niveaux, les modèles sont dignes d'un beau remake actuel.

BANDE-SON ★★★★☆
Suicidal, RATM et beaucoup de groupes moins connus viennent faire sonner leurs guitares et vibrer leurs cordes vocales. Parfait !

DURÉE DE VIE ★★★★☆
Si vous accrochez au concept volontairement répétitif du jeu – réussir les meilleurs combos –, il y en a pour des dizaines d'heures de jeu…

Une excellente compilation pour ceux qui appréciaient ces volets, leur approche du skate, ou pour découvrir l'un des monuments du genre, un peu vieillot dans sa démarche (niveaux fermés), mais toujours aussi prenant.

#DIESELPUNK
#OLD-SCHOOL
#EFFLEURÉ

Ghislain Masson

Iron Harvest 1920+

Imaginez une Première Guerre mondiale où les casques à pointe et les cosaques côtoient des robots géants. Alléchant, non ?

Résultant de la rencontre d'un illustrateur, mélangeant peinture classique et robots géants, avec un créateur de jeux de plateau, l'univers du « 1920+ », qui a donné l'excellentissime *Scythe* et désormais cet *Iron Harvest,* décrit une première guerre mondiale « dieselpunk » qui n'a jamais été. Rusviets, Polaniens et Saxoniens s'y sont affrontés jusqu'à ce qu'une paix précaire et plutôt fatale aux Polaniens survienne. C'est là que démarre le jeu, avec une triple campagne où, forcément, la trêve finit par voler en éclats.

ÉDITEUR DEEP SILVER
GENRE STRATÉGIE
JOUEURS 1(6 ONLINE)
PEGI 16+
PC 50 €
PAR LES CRÉATEURS DE THE DWARVES, BLACK MIRROR

Kaiserdorak à l'attaque !

Dans les grandes lignes, le gameplay d'*Iron Harvest* reprend celui de Company of Heroes. C'est de la stratégie en temps réel et il vous faut contrôler assez peu d'unités à la fois, qui ont toutefois presque toutes une spécificité et des niveaux d'expérience différents. Le placement de vos troupes par rapport au terrain est primordial et, à la façon d'un pierre-ciseaux-papier, chaque type d'unité a son utilité contre un autre. Le titre avance également une composante construction de base assez simple avec des bâtiments de récolte automatique et d'autres à upgrader pour accéder à certaines troupes, dont les plus importantes : les méchas. Et il s'agit là à la fois de la grande force, mais aussi de la faiblesse d'*Iron Harvest*. Car certes le design est génial, l'univers est à la fois cohérent et évocateur, mais, sur le terrain, ces robots neutralisent quasiment l'ensemble de la stratégie des fantassins par leur puissance de feu. Ce ne serait pas important s'ils ne se traînaient pas péniblement sur les cartes, annihilant toute tentative de donner du rythme aux parties. Reste un jeu à la réalisation correcte, avec une immersion plaisante qui laisse l'impression de renfermer un potentiel pas totalement exploité. ■

Les méchas sont les troupes les plus importantes. Ils sont aussi à la fois la plus grande force et la faiblesse du jeu.

La gestion de base est minimale avec peu de bâtiments et quelques upgrades.

VERDICT 15/20

JOUABILITÉ ★★★★☆
Pas mal de micromanagements au niveau de l'infanterie, qu'on oublie avec les méchas. Sinon, c'est classique.

GRAPHISMES ★★★☆☆
Le design est forcément brillant. La réalisation un peu moins, alternant le grossier et le satisfaisant.

BANDE-SON ★★★★☆
Les musiques façon « patriotique » sont entraînantes. Les dialogues, en anglais, un peu plats, malgré les accents forcés.

DURÉE DE VIE ★★★☆☆
Les trois campagnes manquent de rythme, mais sont sympathiques. Le multi est pour le moment assez basique.

Une légère impression de « tout ça pour ça » avec un univers fort, mais un jeu trop classique et parfois lourd. Malgré tout, un titre honnête dans un genre loin d'être surpeuplé , ça ne se boude pas !

#SAGA
#DENSE
#ACTION RÉACTION

Ghislain Masson

Crusader Kings III

Ce sont les petites histoires qui font l'Histoire dans ce jeu de stratégie où votre famille tente de prospérer à travers le Moyen Âge.

ÉDITEUR PARADOX INTERACTIVE
GENRE STRATÉGIE
JOUEUR 1
PEGI 12+
PC 50 €
PAR LES CRÉATEURS DE STELLARIS, HEARTS OF IRON IV

Après avoir hérité d'un royaume couvrant le nord de l'actuelle Écosse, l'Islande, la moitié de l'Irlande et de la Norvège, le roi Donwall II a bien failli tout perdre quand ses vassaux se sont mis à convoiter son trône. Sa réputation d'homme lubrique, ses quinze enfants, dont la moitié non reconnue, et son goût pour les complots n'arrangeaient pas les choses. Pourtant, le tyran vécu jusqu'à soixante-cinq ans, sa couronne bien vissée sur la tête en grande partie grâce à un chien. Un gentil animal qu'il avait dressé et qui amadouait les visiteurs dans son château. À moins que ce ne soit son maître espion, particulièrement doué pour déterrer les secrets les plus sombres de ses ennemis.

Une saga familiale et médiévale sur cinq siècles avec de l'amour, de la guerre et des complots.

Chaque personnage a un style de vie qui détermine des compétences qu'il va débloquer pendant son existence.

Cette fois, c'est personnel

Quel est le lien avec un jeu de stratégie médiévale ? Justement, tout. *Crusader Kings* est un jeu dans lequel vous incarnez, génération après génération, un membre d'une dynastie régnant sur un bout du monde connu allant de l'Europe jusqu'à l'Inde et au nord de l'Afrique. Que vous soyez un simple conte, duc, roi ou même empereur, tout est une question de personnes. Certes, vous menez des armées, construisez des bâtiments pour améliorer vos terres, mais tout se joue sur les mariages, les alliances, les rapports de seigneur à vassal et les petites rivalités ou amitiés qui naissent entre des milliers d'acteurs d'une saga médiévale de cinq siècles. Bien que débordant de petits mécanismes, et d'une profondeur de jeu immense, cet opus arrive à rendre l'épopée accessible et variée. L'interface et les fonctionnalités ont été rationalisées et épurées depuis le deuxième opus et, connaissant les habitudes de l'éditeur, des hordes de DLC devraient venir encore bonifier cette expérience indispensable aux amateurs de stratégie.

VERDICT 18/20

JOUABILITÉ ★★★★★
Malgré l'immensité du jeu, l'interface est assez claire. Mais vous n'échapperez pas à quelques tâtonnements.

GRAPHISMES ★★★★★
Remaniée par rapport à *CKII*, la carte est plus claire. Les portraits en 3D des personnages sont un vrai plus pour l'immersion.

BANDE-SON ★★★★★
Les musiques sont très agréables et contribuent fortement à l'ambiance. Maintenant, pendant des dizaines d'heures, ça peut aussi lasser.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Entre ce qui est aléatoire, la difficulté et la diversité des situations proposées, vous n'avez pas fini d'en faire le tour.

Cet opus reprend le meilleur du deuxième volet et ses extensions en en enlevant les lourdeurs. Avec une refonte graphique et une interface plus claire, c'est aussi un jeu plus accessible et passionnant qui maîtrise son sujet.

#POST-APO
#NEIGEUX
#TACTIQUE

Raphaël Lucas

Wasteland 3

Après un second *Wasteland* convaincant, inXile refait *Fallout*, avec cette fois un Colorado enneigé comme champ de bataille.

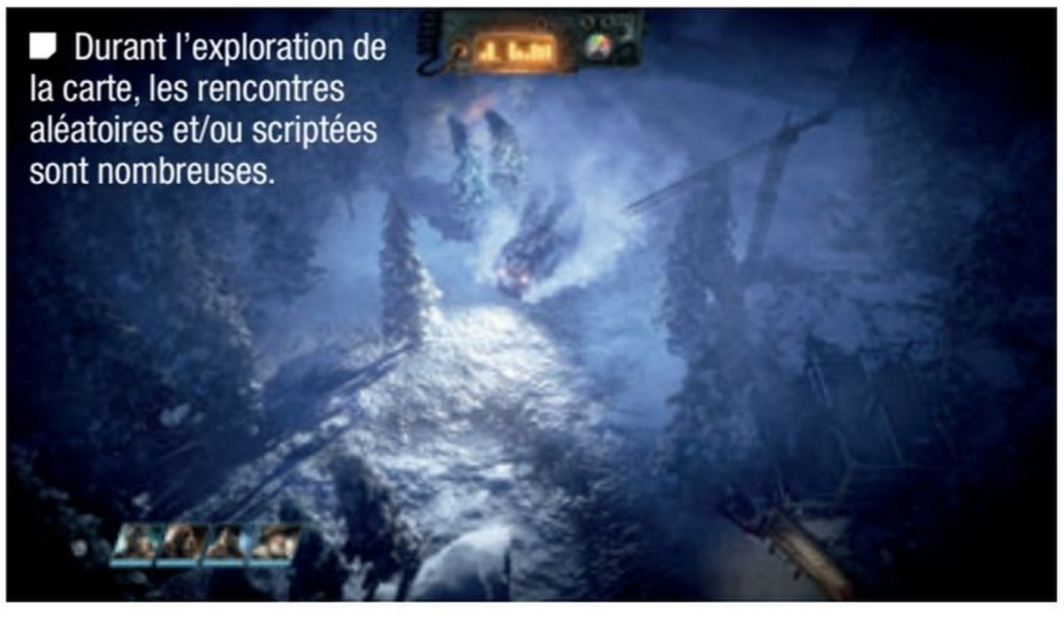
ÉDITEUR INXILE
GENRE RPG
JOUEURS 1 (2 ONLINE)
PEGI 18+
PS4, XBOX ONE, PC 20 € (INCLUS DANS LE GAME PASS)
PAR LES CRÉATEURS DE TORMENT : TIDES OF NUMENÉRA

Malgré ses présentations axées sur les déplacements de véhicules ou les dialogues à la première personne, il n'était nul besoin d'être devin pour prédire que *Wasteland 3* aurait un goût de… *Wasteland 2*, tout au plus rehaussé graphiquement. Et bingo ! *Wasteland* fait du *Wasteland*, et à peine plus.

Hiver post-apo

Oubliez le sable et les étendues désertiques, *Wasteland 3* s'installe dans une région enneigée avec, pour simplifier à l'extrême, trois chefs de faction dérangés à mettre à terre. Cependant, avant de les atteindre, il faudra crapahuter, se coltiner le sale boulot des Rangers de ce monde post-apo et prendre de nombreuses décisions crève-cœur. Dès la deuxième heure de jeu, on sauvera soit une cargaison de marchandises, soit une famille assaillie par une horde de malades. Si l'on opte pour l'utilitaire, l'assaut de la maison familiale aura lieu en direct, retransmis par la radio CB du jeu, avec coups de feu et hurlements en prime. Ambiance. *Wasteland 3* est mieux écrit que son prédécesseur, plus affiné, à la fois plus drôle, plus riche, mais aussi plus prenant. De même, s'il propose un tour par tour très classique (avec points d'action, système de couverture) et un level design un peu prévisible (avec des chemins détournés trop visibles à exploiter pour pirater/éteindre les systèmes de surveillance), le jeu d'inXile brille par ses situations, ses adversaires mis en scène, voire sa difficulté. La possibilité d'avoir jusqu'à six membres d'équipe, dont quatre créés/choisis par le joueur, permet par ailleurs de démultiplier les compétences dans un même groupe et donc d'embrasser un éventail de stratégies plus large. ■

Si ce jeu offre un tour par tour classique, il brille par ses situations, ses adversaires mis en scène, voire sa difficulté.



■ Durant l'exploration de la carte, les rencontres aléatoires et/ou scriptées sont nombreuses.

VERDICT 16/20

JOUABILITÉ ★★★★★
Des menus, plein de menus, des dialogues et choix à foison, de la tactique tirée au cordeau, *Wasteland 3*, c'est du bon CRPG.

GRAPHISMES ★★★★★
Ils sont propres, mais jamais étourdissants. *Wasteland 3* ne marque nullement par son identité graphique.

BANDE-SON ★★★★★
Des dialogues bien doublés, des thèmes inquiétants ou tribaux tout en nappes de synthés et percussions. Parfait pour l'ambiance.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Une cinquantaine d'heures seront nécessaires pour en voir la fin et remplir la totalité des quêtes. On pourra y revenir pour faire d'autres choix.

Très classique dans sa manière de gérer les choix, *Wasteland 3* loupe le coche d'une modernité CRPG édictée par Larian Studios. L'ensemble se tient néanmoins, même si son esthétique quelconque le dessert.

Street Power Football

Bien loin des simulations de football actuelles, *Street Power Football* propose un jeu tourné vers l'arcade, où l'art du dribble prend le pas sur le tableau d'affichage.

Avec Séan Garnier (joueur de foot freestyle) sur la jaquette, *Street Power Football* annonce clairement la couleur. Avec une orientation arcade totalement assumée, le jeu de Maximum Games propose un gameplay à la fois complet et très simple à comprendre. L'ensemble des dribbles de la discipline sont présents et s'enchaînent parfaitement. Les tirs et la protection du ballon, très importante dans le foot de rue, ont bénéficié d'un traitement particulier. Du côté des modes, vous trouverez des affrontements en 2vs2 ou 3vs3, mais aussi des mini-jeux autour du panna, du freestyle et du trick shot où il s'agira de dégommer des objets du décor avec votre ballon. Si les idées sont bonnes, le tout manque tout de même un peu de punch, mais aussi de précision et surtout d'une intelligence artificielle digne de ce nom. Il n'est, en effet, pas rare que vos adversaires décident d'arrêter de jouer, laissant des boulevards à votre équipe pour marquer. Si le design cartoon divisera, les fans de ce style de jeu passeront au-dessus et profiteront du jeu en ligne pour se mettre des petits ponts ou se retrouveront sur le même canapé pour se chambrer. Luc Chweudura

ÉDITEUR MAXIMUM GAMES
GENRE FOOTBALL
JOUEURS 1 (4 ONLINE)
PEGI 3+
PS4, XBOX ONE, PC, SWITCH 39 €
PAR LES CRÉATEURS DE WRC 8

VERDICT 12/20

Avec un contenu riche et un gameplay simple, mais accrocheur, *Street Power Football* aurait pu être bien plus agréable avec une IA moins limitée et une réalisation moins datée. Fun à plusieurs, mais lassant en solo…

Train Sim World 2

Si *Flight Simulator* donne le vertige à certains joueurs (ou à la config' de leur PC), il est temps de regagner le plancher des vaches dans *Train Sim World 2*.

ÉDITEUR DOVETAIL GAMES
GENRE SIMULATION
JOUEUR 1
PEGI 3+
PS4, XBOX ONE, PC 30 €
PAR LES CRÉATEURS DE FISHING SIM WORLD

Il n'y a pas si longtemps, un jeu comme *Densha de Go!* était considéré comme un OVNI par les joueurs occidentaux. Cette série de simulations ferroviaires, proposée par de grands éditeurs japonais tels que Taito, Square Enix ou SNK, est ainsi restée cantonnée à l'archipel. Pourtant, le jeu vidéo réaliste a bien un public en Europe : il suffit de constater le succès de *Farming Simulator* ces dernières années, sans oublier l'enthousiasme qu'a généré le retour de *Flight Simulator* en 2020. *Train Sim World 2* appartient à la même catégorie et propose aux joueurs de prendre les commandes d'engins existants. Cependant l'idée est ici moins ambitieuse, puisqu'il ne s'agit pas de visiter les quatre coins du monde, mais simplement d'être chauffeur sur la Bakerloo line de l'underground londonien, de parcourir une ligne à grande vitesse dans la région de Cologne ou d'arpenter Sand Patch Grade aux États-Unis. Seulement, si les amateurs devraient apprécier les commandes réalistes, la gestion affinée de la physique ou la possibilité de créer ses propres scénarios, il faut admettre que la présentation austère ne rend pas la prise en main facile lorsque l'on manque d'expérience. Benoît Barny

VERDICT 14/20

L'aspect simulation se montre assez complet pour convaincre. Mais les nouveaux venus rencontreront quelques difficultés avec son interface peu didactique et les connaisseurs pourront se plaindre des parcours trop limités.

Luc Chweudura

Captain Tsubasa Rise of New Champions

Après des années d'absence, Tom & Olivier sont de retour pour gagner et remettre le foot arcade sur nos écrans. Une passe, un crochet et une frappe qui touche la barre…

ÉDITEUR NAMCO BANDAI
GENRE SPORT
JOUEURS 1 À 4 (2 ONLINE)
PEGI 3+
PS4, SWITCH 59 €
PC 49 €
PAR LES CRÉATEURS DE DRAGON BALL FIGHTERZ

Pour son retour sur consoles, Namco Bandai a tout mis en œuvre pour respecter le travail de Yōichi Takahashi. Reprenant tous les codes de la série, cet opus propose deux scénarios. Le premier vous permettra de diriger l'équipe de Nankatsu tout en servant de didacticiel, tandis que le second vous offrira la possibilité de jouer votre propre histoire avec un scénario inédit. Si ces deux aventures sont agréables, il convient de ne pas être allergique aux dialogues, très voire trop présents entre les matchs. Jouable à plusieurs, et notamment en ligne, *Captain Tsubasa : Rise of New Champions* prend une autre envergure et vous offrira la possibilité de monter vos propres équipes, en respectant tout de même une certaine limite de points, pour s'affronter.

Les mécaniques de gameplay en défense comme en attaque sont plus complexes qu'elles n'y paraissent.

Les matchs sont très fidèles à l'animé avec ses longues courses et ses frappes totalement folles.

Le tir de l'aigle

Si le tir de l'aigle est bien présent, comme tous les tirs et gestes techniques fantasques de la série, le gameplay de *Captain Tsubasa : Rise of New Champions* ne se résume pas, et heureusement, à cela. Le cœur du jeu se trouve surtout au milieu du terrain où il va falloir batailler sévère pour récupérer le ballon. Que ce soit en dribbles ou en passes, la progression sur le terrain se veut dynamique, mais malheureusement aussi un peu brouillonne. Entre les nombreuses pertes de ballon et le fait que les joueurs esquivent par moments ce dernier, il n'est pas rare de pester contre son joueur. Frustrant, surtout que certaines mécaniques, comme la Zone V qui permet de booster les caractéristiques des joueurs pendant un temps imparti ou les duels, apportent de la diversité et un poil de stratégie. Respectueux de l'œuvre originale et fort de son contenu, ce *Captain Tsubasa* aurait pu aller encore plus haut avec un gameplay plus précis. ■

VERDICT 14/20

JOUABILITÉ ★★★★☆
Le gameplay est simple à comprendre, mais difficile à maîtriser. Certains comportements de joueurs et bugs gâchent cependant le plaisir.

GRAPHISMES ★★★★☆
Le design est fidèle à la série et relativement propre. On a vraiment l'impression d'être l'acteur principal de l'animé.

BANDE-SON ★★☆☆☆
Rien de transcendant. Il est préférable de baisser assez rapidement le son. À noter que le générique original n'est pas présent.

DURÉE DE VIE ★★★★☆
Les deux modes Histoire vous tiendront en haleine pendant une quinzaine d'heures avant de poursuivre l'expérience en ligne.

Si les fans du manga original passeront un agréable moment, les autres auront peut-être plus de mal à pardonner le côté brouillon du gameplay ainsi que les dialogues à rallonges du mode histoire. Un bon jeu fan service.

Thomas Bortolin

WRC 9

Après un *WRC 8* qui a mis tout le monde d'accord, le développeur français Kylotonn revient avec un neuvième épisode bien moins surprenant.

ÉDITEUR NACON
GENRE COURSE
JOUEURS 1 (8 ONLINE)
PEGI 3+
PS4, XBOX ONE 70 €
PC 50 €
PAR LES CRÉATEURS DE WRC 8

On pensait que *WRC 9* allait donner le coup de grâce au genre et mettre sous le feu des projecteurs le studio Kylotonn, permettant d'affirmer que l'on pourra définitivement compter sur lui dans le futur pour proposer à chaque fois un titre ambitieux et convaincant. Malheureusement, avec ce neuvième volet, la déception se fait ressentir tant les nouveautés s'avèrent timides.

Même si les nouveautés y sont timides, *WRC 9* reste sans aucun doute le meilleur jeu de rallye à l'heure actuelle.

Troncs d'arbres, sauts et virages en aveugle : les pièges sont partout.

Alors mettons tout de suite les choses au clair, ce *WRC 9* est au-dessus de son grand frère et reste sans aucun doute le meilleur jeu de rallye à l'heure actuelle. Si vous êtes un gros fan de rallye ou que vous hésitiez, sautez le talus à 180 km/h cette année tant il va assouvir vos pulsions de tout-terrain. Les spéciales sont en effet toujours aussi exigeantes et amusantes, l'aspect simulation se révèle parfaitement retranscrit avec un degré d'aide qui permet à tout le monde de s'amuser et l'aspect technique s'avère correct malgré des chargements assez longs sur consoles et de petits bugs graphiques.

Au compte-gouttes

Pour ce qui est des nouveautés, là, on peut dire que ça ne va pas bien loin. Certes des environnements font leur apparition à l'instar du Kenya. Mais, en ce qui concerne les modes de jeu, il n'y a que le mode Clubs en multijoueur qui est à noter et qui s'avère une copie assumée des Ligues des *F1* de Codemasters. C'est un ajout sympathique, mais chiche, et il faudra attendre les prochaines mises à jour gratuites (dont notamment le mode Copilote) pour pleinement peut-être nous convaincre.

VERDICT 15/20

JOUABILITÉ ★★★★★
Toujours un plaisir d'arpenter les étroites spéciales du jeu que ce soit dans un bolide des années 80 ou dans le dernier quatre-roues motrices.

GRAPHISMES ★★★★★
Ce n'est clairement pas une claque et s'ajoutent quelques petits bugs. Il n'y a pas plus moyen que *WRC 9*.

BANDE-SON ★★★★★
Les sons s'avèrent convenables, mais manquent tout de même un peu de réalisme pour que l'on soit pleinement conquis.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Une carrière qui ne bouge pas, mais toujours aussi dense et un multi qui reçoit la possibilité de créer des championnats personnalisés.

Kylotonn se repose un peu trop sur ses acquis. Certes *WRC 9* est un très bon jeu de rallye grâce à tous les efforts fournis pour le précédent volet, mais les nouveautés sont trop limitées pour pleinement satisfaire.

À TÉLÉCHARGER

TEST

Raphaël Lucas

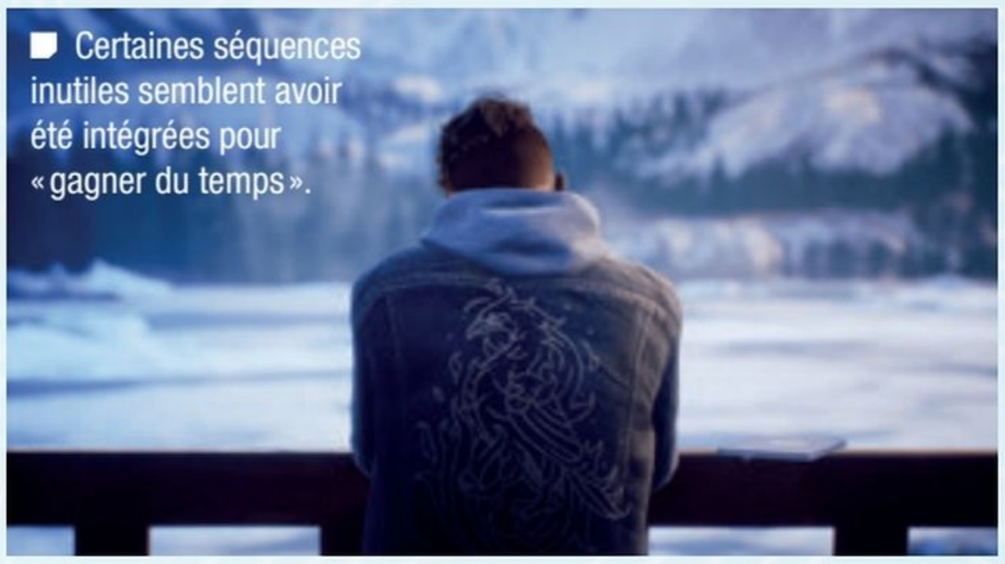
Tell Me Why

Développé exclusivement pour Xbox One et PC, le nouveau Dontnod réussit-il à contourner, dépasser une formule que le studio utilise depuis *Life is Strange* ?

Des personnages intrigants, des histoires à dévoiler, des décisions à prendre (« *dont se souviendront vos interlocuteurs* »), si *Tell Me Why* exploite une nouvelle fois un socle mécanico-narratif par trop éprouvé par feu Telltale, les thématiques « Zeitgeist » (qui capturent « l'esprit du temps ») de Dontnod, elles, ne manquent pas de questionner par leur à-propos. Après les tribulations temporelles d'une adolescente américaine (*Life is Strange*) et le road trip de deux garçons mexicains (*Life is Strange 2*), *Tell Me Why* joue la carte du retour au bercail, dans une maison d'enfance qui a été le lieu d'une tragédie.

ÉDITEUR DONTNOD
GENRE AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 16+
MXBOX, STEAM 30 €
(INCLUS DANS LE GAME PASS)
PAR LES CRÉATEURS DE
LIFE IS STRANGE

Tell Me Why reprend et enrichit un système de narration déjà vu dans les *Life is Strange*, chaque objet renvoyant à un souvenir.


Certaines séquences inutiles semblent avoir été intégrées pour « gagner du temps ».

Jumeaux

Alyson et Tyler, jumeaux télépathes, sont les héros de cette aventure. Le duo que l'on contrôle partageant (presque tous) ses souvenirs, chaque endroit visité devient alors prétexte à la révélation de nouveaux indices. Le studio, que l'on sent plus à l'étroit que précédemment côté budget, exploite d'ailleurs ses (rares) décors de manière extensive, d'où une certaine répétitivité des environnements. D'un point de vue des mécaniques de jeu, *Tell Me Why* reprend et enrichit un système de narration déjà vu dans les *Life is Strange*, chaque objet renvoyant à un souvenir, à une anecdote qui, ici, fait émerger des scènes du passé devant Alyson et Tyler. Quelques énigmes en sus, et la boucle de gameplay de *Tell Me Why* est… bouclée. Ce n'est donc pas là qu'il faut chercher l'intérêt de ce titre de Dontnod, mais plutôt dans sa manière d'opérer au dévoilement progressif, couche après couche, du passé, ou encore dans sa façon d'amener dans le jeu vidéo des sujets peu abordés, telle la transidentité. Le studio l'aborde d'ailleurs de manière assez subtile. ■

VERDICT 14/20

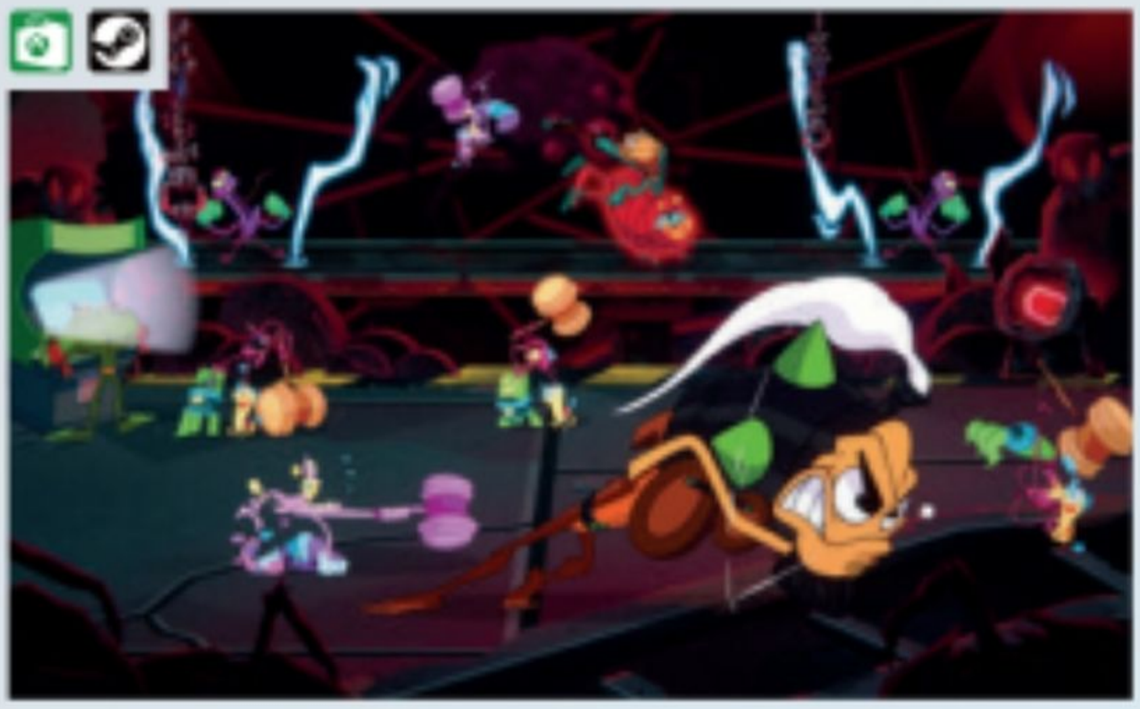
JOUABILITÉ ★★★★★
Du pur Dontnod, facile à prendre en main, même si les caméras n'aident pas toujours à « viser » précisément les objets.

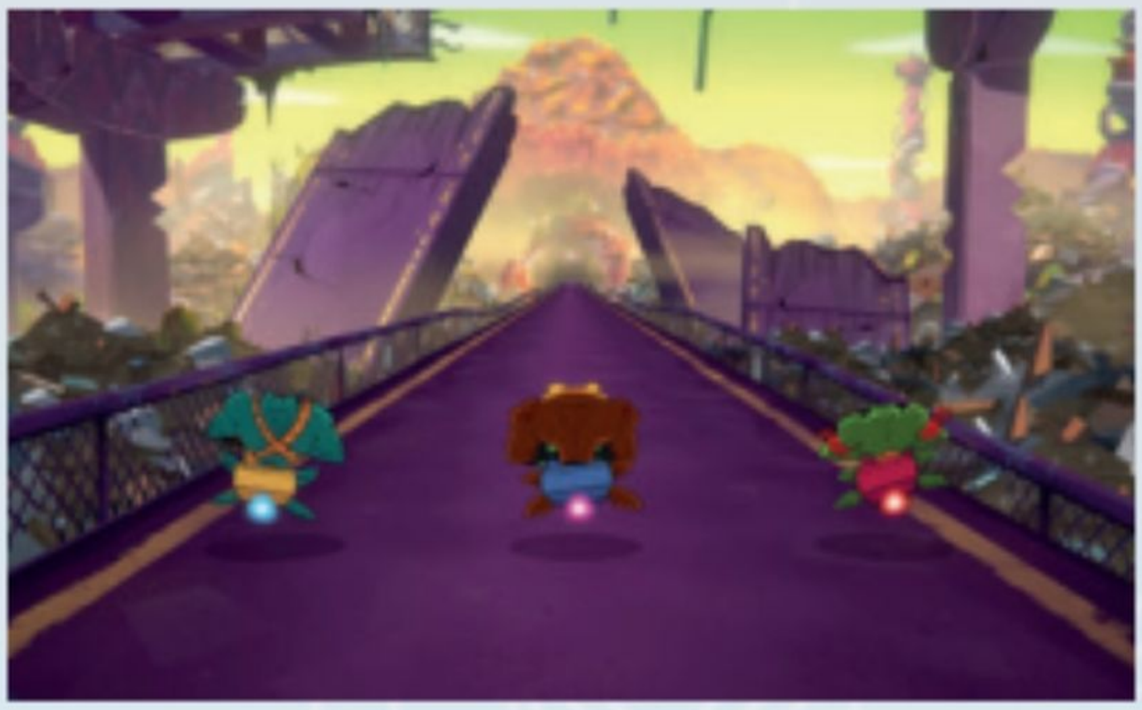
GRAPHISMES ★★★★★
Lieux détaillés, personnages bien animés, reste que certains visages, effets ou caméras auraient mérité un peu plus de soin.

BANDE-SON ★★★★★
Comme toujours avec Dontnod, des doublages en anglais (le français sera disponible) réussis et une bande-son tout en douceur.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Comptez environ neuf heures pour terminer ces trois épisodes. C'est assez pour quelques longueurs… et des décors se répétant.

L'aventure est intrigante, bavarde, parfois peut-être un peu mollassonne et maladroite. Si *Tell Me Why* passionne, on sent de plus en plus visibles les limites de cette manière de faire, de dire, de montrer…





Battletoads

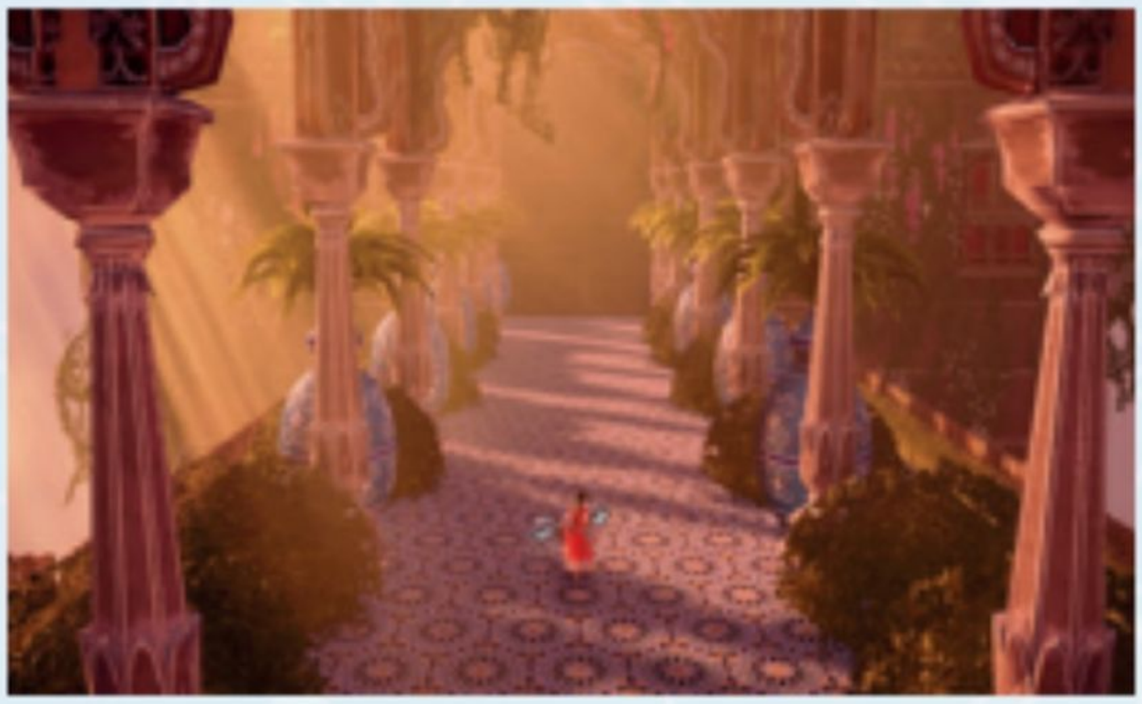
Même s'il est relégué au second plan, le beat'em up n'a pas dit son dernier mot, comme en témoigne le retour de la série *Battletoads*.

Si le genre beat'em up n'a plus l'aura des années 80 et 90, celle de sa grande époque, il n'a pas disparu pour autant. *Streets of Rage*, l'une de ses séries phares, a même fait un retour fracassant en 2020. Dans la foulée, Rare ressuscite *Battletoads*, avec l'appui de Dlala Studios, une autre société britannique. Bien loin des graphismes pixélisés de ses prédécesseurs, ce nouveau volet est réalisé comme un véritable dessin animé, reproduisant au passage l'esthétique assez particulière de certains cartoons emblématiques de Nickelodeon ou Cartoon Network; les cinématiques alternent d'ailleurs entre les séquences hilarantes et les gags d'une lourdeur abyssale. La même dichotomie s'applique en outre aux phases de jeu. Ainsi, la partie baston est généralement défoulante, surtout à trois joueurs (en local uniquement) et des séquences secondaires apportent de la variété. Cependant, l'action parfois illisible et les contrôles peu intuitifs pour le genre rendent la progression épuisante à la longue. Surtout, les phases de jeu annexes n'arrangent pas forcément les choses à cause de leur durée excessive compte tenu de leur difficulté plutôt élevée. ■ Benoît Barny

ÉDITEUR MICROSOFT STUDIOS
GENRE ACTION
JOUEURS 1 À 3
PEGI 7+
MIXBOX, STEAM 20 € (INCLUS DANS LE GAME PASS)
PAR LES CRÉATEURS DE OVERRAILED!

VERDICT 13/20

Le retour des trois sympathiques crapauds fait plaisir, mais quelques séquences de jeu lourdingues viennent gâcher la fête, à l'image des blagues, parfois bien senties, parfois moins, dans les scènes cinématiques animées.



Raji : An Ancient Epic

Avec *Raji*, le studio Nodding Heads tente de faire briller la scène indienne dans l'univers du jeu vidéo.

ÉDITEUR SUPERCOM
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 7+
ESHOP, STEAM 25 €
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST LEUR PREMIER JEU

Pour le public occidental, les principaux pôles du jeu vidéo sont les États-Unis, le Japon, suivi de près par un vivier européen de plus en plus compétitif. Mais les autres territoires se font de plus en plus remarquer, notamment l'Asie au sens large. D'ailleurs, les plus grandes sociétés du jeu vidéo y externalisent leurs productions depuis bien longtemps. Avec *Raji*, le studio indien Nodding Heads se lance dans sa propre production avec pour objectif de mettre en valeur le folklore local. Le personnage éponyme doit ainsi affronter les démons de la mythologie hindoue afin de sauver son petit frère et son peuple par la même occasion. Pour cela, elle peut compter sur l'aide des divinités qui lui prêtent leurs armes, dont une lance, un arc et une épée. Sur le papier, cela ouvre la porte à de nombreuses possibilités, d'autant que l'héroïne peut également effectuer des esquives et s'appuyer sur des éléments du décor pour lancer des attaques toujours plus acrobatiques. Malheureusement, en pratique, la maniabilité particulièrement rigide et imprécise rend la progression laborieuse, durant les affrontements comme dans les séquences de plateforme. ■ Benoît Barny

VERDICT 11/20

***Raji* a bien quelques atouts pour tirer son épingle du jeu, comme ses décors enchanteurs et son univers rarement exploré en jeu vidéo. Mais la maniabilité manque cruellement de souplesse, au point de gâcher l'expérience.**

Hotshot Racing

Fondé par des vétérans du jeu vidéo, le studio Lucky Mountain Games semble s'être aventuré sur une piste un peu trop glissante.

ÉDITEUR CURVE DIGITAL
GENRE COURSE
JOUEURS 1 À 4
PEGI 7+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE BURNOUT

Au départ, il y avait *Racing Apex*, un jeu de course arcade annoncé en 2017. Il laissait la part belle à l'action puisque les pilotes, armés jusqu'aux dents, pouvaient réduire leurs adversaires en miettes avant de franchir la ligne d'arrivée. Depuis, le projet du studio britannique a pris une orientation plus pacifique pour se concentrer sur la vitesse. Les connaisseurs devraient d'ailleurs ressentir l'inspiration puisée dans *Interstate'76* pour le design des personnages. Mais les sources les plus évidentes sont surtout *Virtua Racing* pour les gros polygones et *Out Run* pour les décors colorés et dépaysants et la conduite tout en dérapage. Maîtriser ces glissades est en effet au cœur du jeu puisque, en plus de faciliter la prise de virage, cela remplit la jauge de boost, puis déclenche une accélération fulgurante. Toutefois, malgré un effet de vitesse grisant, bien aidé par la gestion de l'aspiration, la conduite n'offre pas des sensations vraiment convaincantes, la faute à des véhicules qui se comportent plutôt comme des caisses à savon. C'est d'autant plus ennuyeux en Grand Prix, quand les adversaires vous envoient sans cesse dans le décor. ■ Benoît Barny

VERDICT 14/20

Les nostalgiques devraient avoir du mal à résister au look rétro de ce *Hotshot Racing*. Mais les sensations de pilotage sont loin d'être à la hauteur. Les plus tolérants peuvent toujours en profiter à quatre joueurs.

Windbound

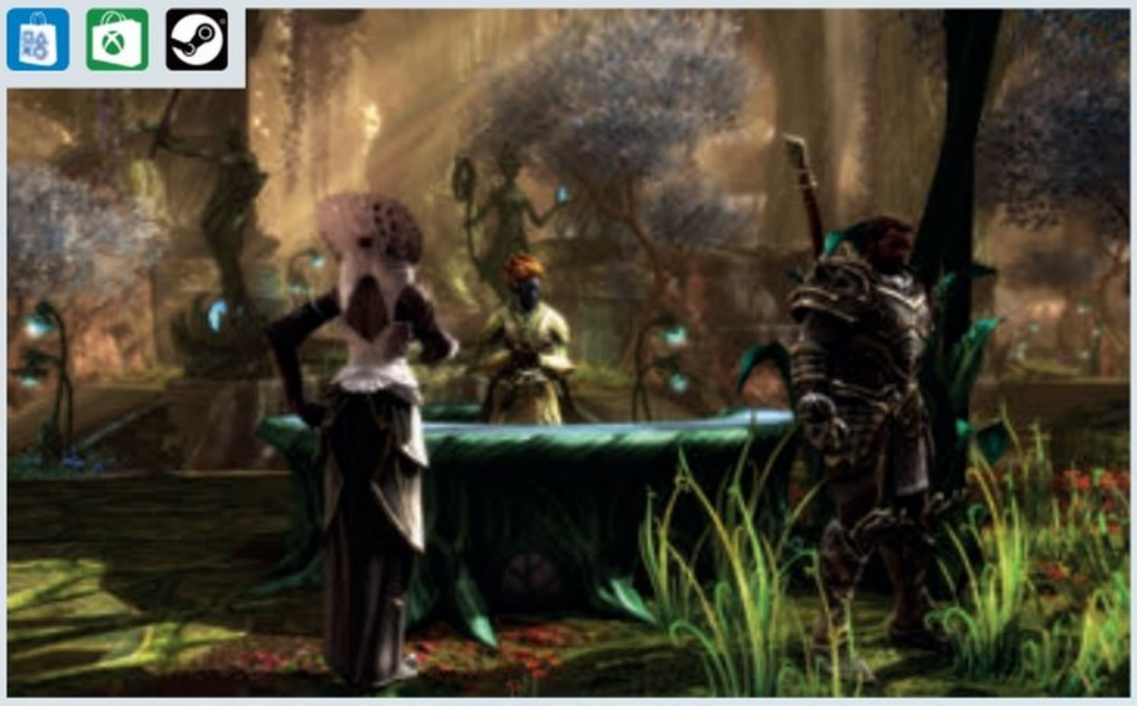
Des mécaniques de *Rogue*-like, du butin et des ressources, de l'exploration, une jolie patte graphique, qu'est-ce qui pourrait aller mal dans ce *Windbound*?

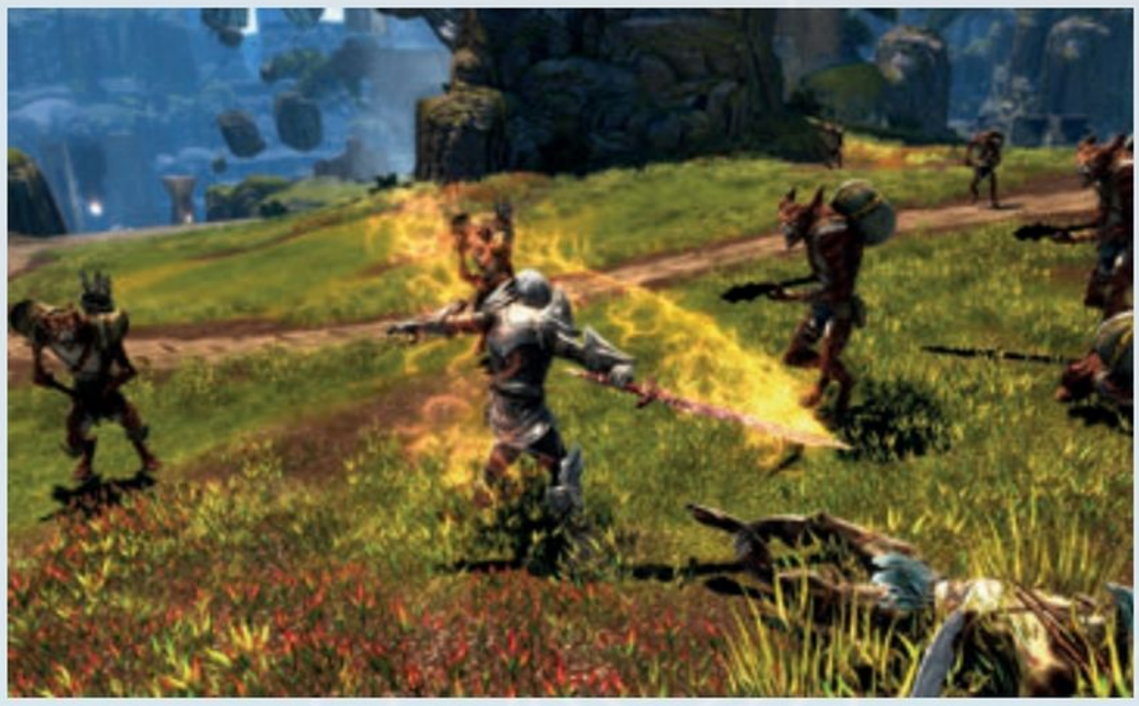
ÉDITEUR DEEP SILVER
GENRE ACTION-SURVIE
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 30 €
PAR LES CRÉATEURS DE SATELLITE REIGNS

Imaginez un mélange de jeu poétique par son esthétique et sa narration, et de gestion de ressources dès qu'on en vient aux mécaniques. *Windbound*, c'est cela : un jeu qui veut à peu près tout faire, aux inspirations très (trop !) évidentes, mais qui n'a malheureusement pas les moyens (humains, financiers, techniques) pour atteindre ses objectifs. Il suffit de quelques sauts maladroits, de gravir une montagne ou d'embarquer et de voguer pour se rendre compte de l'écart entre les ambitions des développeurs et leur réalisation. Par ailleurs, passé quelques heures en sa compagnie, et lassitude et ennui commencent à pointer le bout de leur nez. En effet, s'il est généralement agréable et relaxant, *Windbound* est aussi très répétitif dans les tâches demandées au joueur. Pire, le monde d'îles qu'il offre à explorer manque de contenu, de « coffre » pour soutenir la comparaison avec la plupart des titres calqués sur le même modèle. Aussi, à moins de s'essayer pour la première fois au genre survie, et dans ce cas *Windbound* s'avère un intéressant mais un peu frustrant galop d'essai, le titre de 5 Live Studios manque clairement de mordant pour se distinguer. ■ Raphaël Lucas

VERDICT 12/20

Agréable à l'œil, un peu moins pad en main, *Windbound* perd rapidement son souffle - un comble ! Tout y est téléphoné, déjà vu, pas toujours équilibré avec soin. Bref, joli, mais trop convenu.





Kingdoms of Amalur Re-reckoning

Sorti il y a près de huit ans, *Kingdoms of Amalur* est-il toujours agréable à jouer, malgré les évolutions constantes du genre RPG ?

ÉDITEUR THQ NORDIC
GENRE ACTION-RPG
JOUEUR 1
PEGI 18+
PS STORE, MXBOX, STEAM 40 €
PAR LES CRÉATEURS DE KINGDOMS OF AMALUR : RECKONING

Originellement développé par 38 Studios et chapeauté par Todd McFarlane (le comics *Spawn*), l'auteur R.A. Salvatore (*Drizzt, L'Elfe noir*), le designer Ken Rolston (*Morrowind, Oblivion*) et le compositeur Grant Kirkhope (la plupart des jeux RARE), *Kingdoms of Amalur* n'avait su trouver son public à sa sortie originale. Son univers et son scénario avaient un air de déjà-joué, de déjà-vu, mais ses combats, vifs, rapides, avec esquives et lancers de sorts, ou la taille de son monde, et le nombre de quêtes secondaires avaient de quoi attirer les amateurs d'action-RPG. Las ! Aujourd'hui, THQ Nordic nous propose une version tout juste améliorée graphiquement… et c'est tout. On n'en demandait finalement pas plus. Ou alors si : la caméra aurait sans doute mérité d'être entièrement retravaillée tant il lui arrive de décrocher, l'inventaire aurait dû être repensé pour être plus ergonomique et on aurait apprécié des chargements un peu plus courts… Cependant, proprement remasterisé, *Kingdoms of Amalur* demeure cet action-RPG solide, amusant et riche qu'il était, à défaut de se parer d'une identité plus marquée. ■

Raphaël Lucas

VERDICT 16/20

Du MMORPG en solo, avec un excellent système de combats, c'est ce que propose cet *Amalur* qui, s'il manque un chouia d'identité, vous tiendra néanmoins en haleine pendant des dizaines d'heures. Copieux.

Surgeon Simulator 2

Avec cette suite, le studio Bossa livre un jeu bien plus riche, bien plus beau. Oui, mais est-il toujours aussi amusant ?

ÉDITEUR BOSSA STUDIOS
GENRE SIMULATION
JOUEURS 1 (4 EN LIGNE)
PEGI N.C.
EPIC GAMES STORE 21 €
PAR LES CRÉATEURS DE SURGEON SIMULATOR

Surgeon Simulator 2, c'est un peu le premier opus en mode « Plus ». Plus de physique pour tous les éléments (objets, organes) que l'on peut saisir et déplacer, plus de joueurs (4 en coop), plus de modes de jeu (dont un mode création de niveau), plus de lieux (on peut quitter le bloc opératoire), plus de scénario, etc. Comme si Bossa Studios avait, après un premier essai concluant, voulu enfoncer le clou et transformer son petit jeu indé en AA de l'opération à cœur ouvert. Et c'est réussi. La campagne et son mystère à éclaircir s'avèrent assez prenants malgré la courte durée (environ 7 heures) de celle-ci, les mécaniques d'usage des objets demandent du doigté pour ne pas massacrer son patient, etc. Mieux, plus on avance dans le jeu, et plus les nouveaux outils intégrés prennent de l'importance. *Surgeon Simulator 2* se fait alors plus exigeant, mais sans jamais se départir de son humour délirant décomplexé. Un humour qui doit beaucoup à la physique exacerbée des objets : il est parfois difficile de placer correctement les organes ou de préparer les outils sans couper un rein, un bras, une tête, les poumons ou les intestins. L'accident bête ! ■

Raphaël Lucas

VERDICT 15/20

Tout de physique vêtu, *Surgeon Simulator 2* se pare une nouvelle fois d'un humour contagieux, mais il faudra se munir de gants et agir en douceur pour ne pas perdre ses patients suite à une hasardeuse manipulation.

#MIGNON
#ADDICTIF
#HARDCORE

Raphaël Lucas

Spelunky 2

Près de douze ans après sa sortie originale, *Spelunky* revient pour un second épisode plus riche de gadgets et de pièges. En bref, il est plus dingue.

ÉDITEUR MOSSMOUTH
GENRE ACTION
JOUEURS 1 (4 ONLINE)
PEGI NA
PSSTORE, STEAM 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE SPELUNKY

On ne maîtrise pas *Spelunky 2* facilement, il faut le savoir. Pendant ses premiers essais, le joueur apprend, meurt, et apprend, et meurt, et… Le concept est pourtant simple, évident : armé de son fouet, de ses cordes et de ses bombes, notre héros (au choix parmi plusieurs) a trois minutes pour trouver la sortie de chaque niveau, tout en bas, faisant exploser des portions de décor si besoin. Évidemment, pièges, créatures et autres liquides mortels viennent lui barrer la route et précipiter son trépas. Alors, il s'agit de recommencer, dans un nouveau niveau généré à la volée, et de progresser un peu plus. Il y a bien une fin, il y a bien des boss, mais avant de croiser ces derniers, il faudra apprivoiser *Spelunky 2*.

Il y a bien une fin, il y a bien des boss, mais avant de croiser ces derniers, il faudra intégrer la philosophie de *Spelunky 2*.

Les autels ont une fonction spécifique : amenez-y une bête assommée pour vous en assurer…

Physique du trépas

S'ils sont créés procéduralement, les niveaux de *Spelunky 2* répondent à une logique physique qui rapproche le jeu de Derek Yu du genre Immersive Sim. Ici, tout vit, agit en fonction de routines à appréhender. Ainsi, un piège se déclenche même si c'est un adversaire qui passe dessus ou devant ; une flèche tirée par un de ces pièges peut être récupérée et relancée par le joueur, etc. Tous les éléments disposent d'une physique propre. Si bien que, pour espérer terminer un niveau, voire le jeu, il faudra s'accoutumer à tous ces éléments qui se répondent, rebondissent (mortellement) à l'écran comme tendre des embuscades, déclencher des mécanismes à distances, etc. Et l'éventail des actions possibles s'ouvre à chaque niveau : on n'arrête pas de découvrir des objets aux propriétés inédites, des astuces, des (passages) secrets, des trucs, des manières d'agir qui fonctionnent, ou échouent, avec retour à la case départ à la clé.

VERDICT 18/20

JOUABILITÉ ★★★★★
Si la prise en main est parfaite, c'est surtout l'inventivité constante des développeurs qui garde le joueur accroché au pad.

GRAPHISMES ★★★★★
Propres, mignons et en 2D, ils s'avèrent aussi colorés que parfaitement lisibles. Et ça, c'est une nécessité pour survivre.

BANDE-SON ★★★★★
Quelques musiques d'ambiance donnent certes le ton, mais on n'est pas vraiment là pour se laisser aller à les écouter.

DURÉE DE VIE ★★★★★
S'il faudra une petite trentaine d'heures pour voir la fin, il restera encore énormément de secrets à découvrir.

« *Allez, une dernière partie !* » Et, trois heures plus tard, on est toujours devant l'écran, devant *Spelunky 2*, toujours curieux, avide d'en découvrir un tout petit peu plus, avant de trépasser, puis de rejouer. Addictif !

Kandagawa Jet Girls

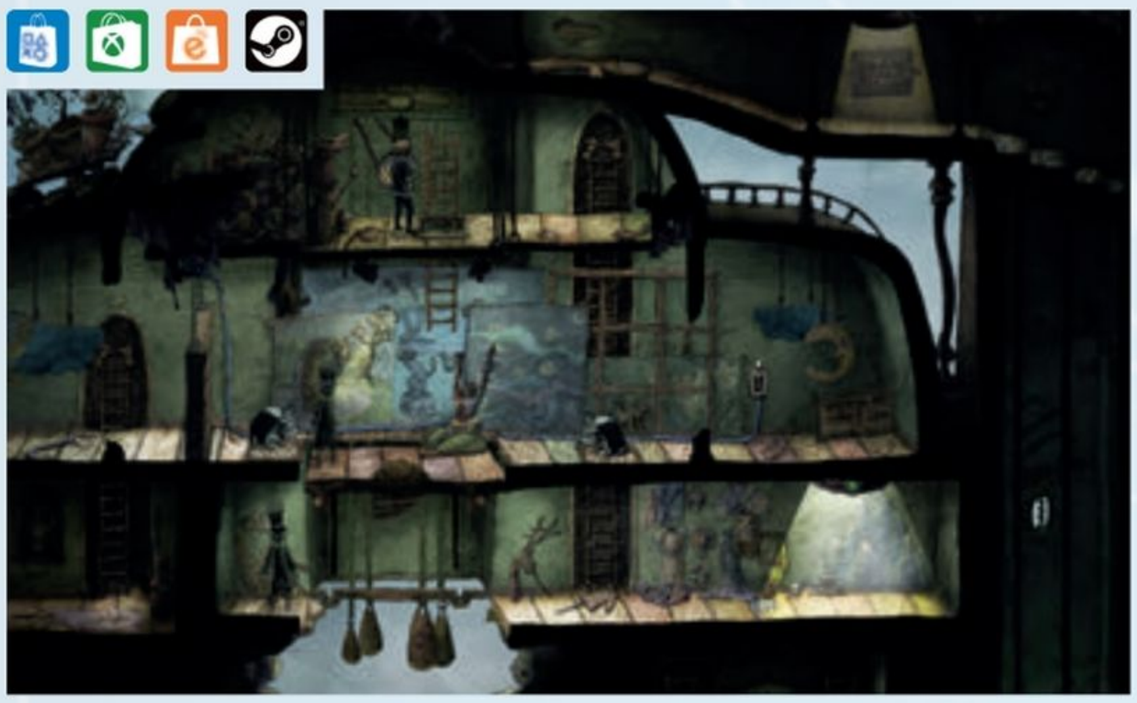
La série vidéoludique *Senran Kagura* fait des émules avec ce jeu de course et de shoot qui met en scène des étudiantes japonaises aussi sexy que délurées…

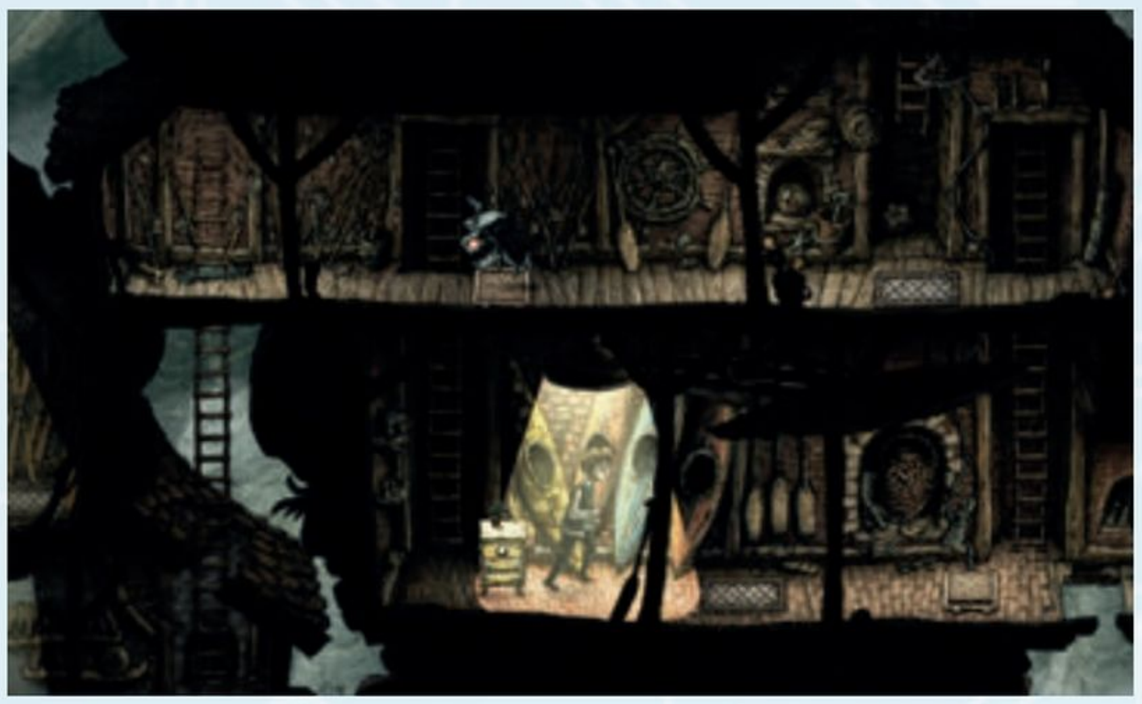
ÉDITEUR MARVELOUS EUROPE LIMITED
GENRE COURSE-SHOOT
JOUEURS 1 À 4
PEGI 16+
PS STORE, STEAM 50 €
PAR LES CRÉATEURS DE BULLET GIRLS PHANTASIA

Le principe est simple : le joueur choisit un duo d'héroïnes (l'une est pilote et l'autre tireuse) et se lance dans des courses de jet-ski sur des circuits, hélas pas assez nombreux et variés, dans le but de remporter la première place. À la manière d'un *Mario Kart*, il est possible de récupérer aléatoirement au fil de la course, en ramassant des icones, des armes (mine, shotgun…) afin de tirer sur les concurrents pour les ralentir. Chacun des sept scénarios – un par duo de personnages – se débloquant petit à petit offre plusieurs cinématiques sous la forme de nombreux dialogues surjoués en japonais sous-titrés anglais. L'avantage est que plus les parties s'enchaînent et plus les nouveaux jet-skis, accessoires et tenues sexy se débloquent, à la manière d'un épisode de *Senran Kagura*. Mais ce n'est pas le seul atout du jeu, puisque la maniabilité générale se révèle excellente (on peut même tirer en arrière sur ses compétiteurs, le jet-ski passant alors en pilotage automatique) et certains mini-jeux s'avèrent assez drôles, tels que lustrer un jet-ski via des QTE ou se maintenir sur un tapis roulant tout en récupérant un maximum de cœurs alentour. ■ Olivier Lehmann

VERDICT 15/20

Les fans de *Senran Kagura* devraient se régaler puisque, même s'il s'agit de courses en jet-ski, l'univers est très semblable. Seuls bémols, des temps de chargements trop fréquents et un nombre de circuits trop faible.





Creaks

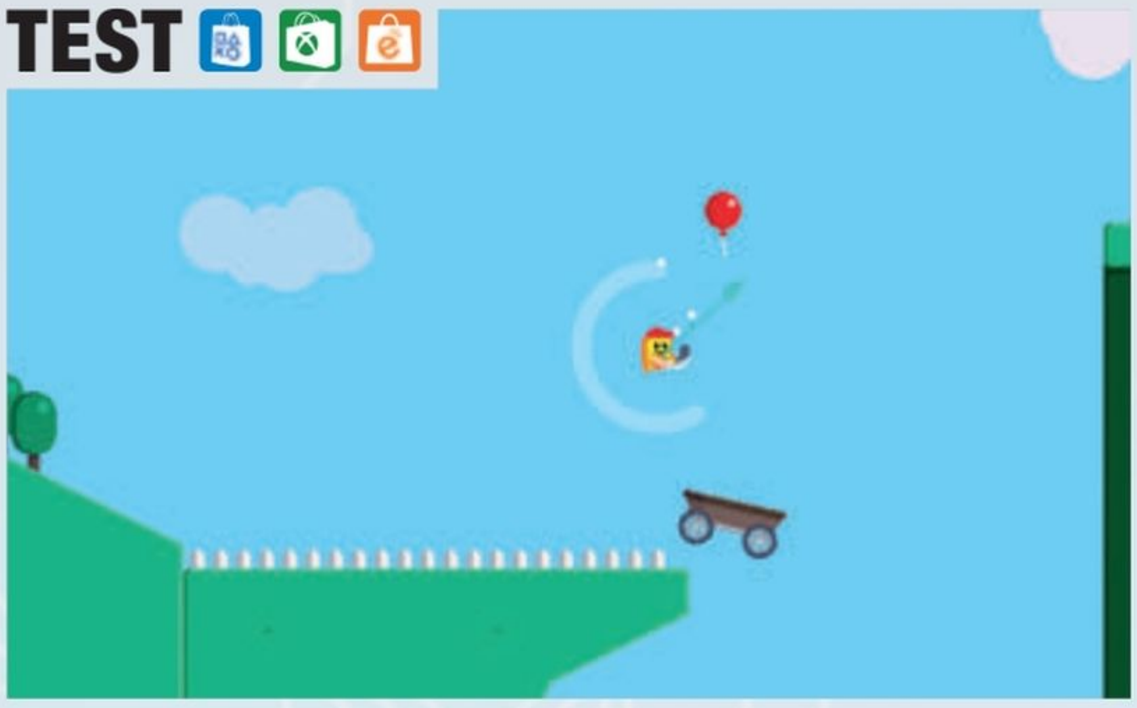
Le studio tchèque Amanita Design signe ici un véritable cauchemar vidéoludique qui prend la forme d'un jeu de réflexion ardu au sein d'un univers maléfique…

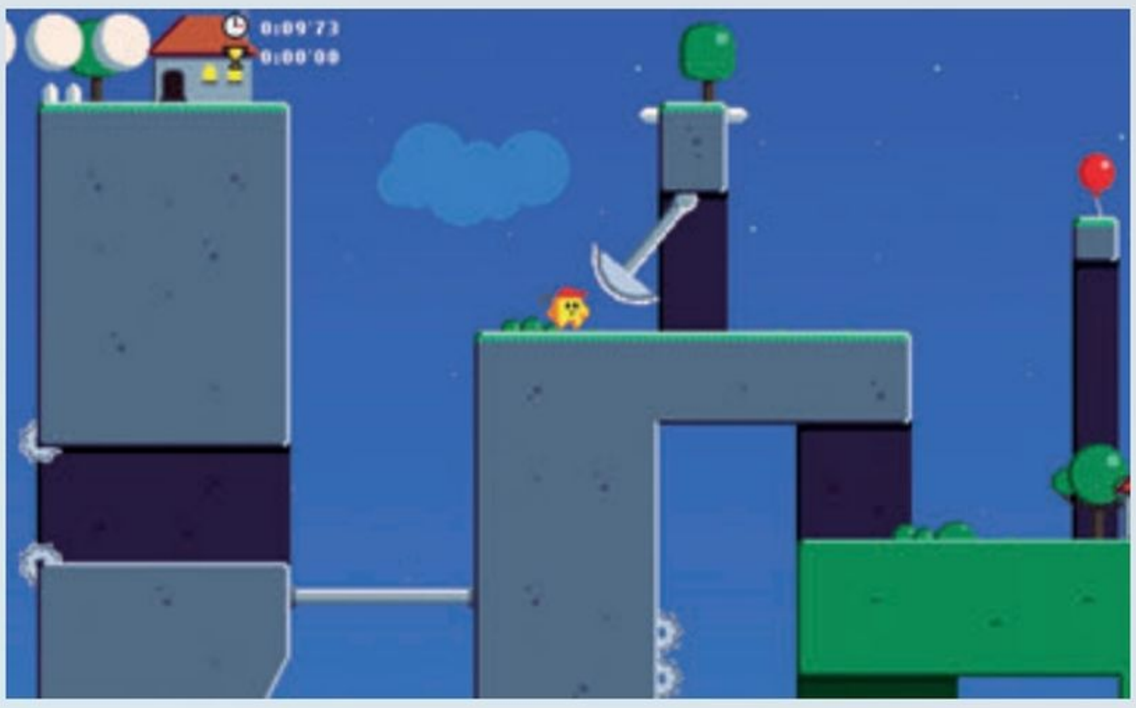
ÉDITEUR AMANITA DESIGN
GENRE AVENTURE-RÉFLEXION
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE PILGRIMS

Ce qui frappe d'entrée c'est la qualité esthétique de l'ensemble. Ainsi, le style graphique en 2D évoque un film d'animation à l'ancienne, à base de personnages charismatiques animés comme des silhouettes de carton. Le résultat se révèle d'autant plus réussi que l'environnement très détaillé (une sorte d'immense demeure dont les étages sont reliés par des échelles ou des conduits) dégage une noirceur et une étrangeté inquiétantes. D'ailleurs, cet univers hors-norme contient son lot de personnages surréalistes : chien-robot se transformant en meuble sous l'effet de la lumière, créature humanoïde à tête d'oiseau, énorme monstre rodant à l'extérieur et dont on ne voit que les membres griffus… Perdu au milieu de ce cauchemar vidéoludique, le héros doit progresser d'étage en étage, en résolvant des puzzles basés la plupart du temps sur des mécanismes à enclencher. Outre leur difficulté croissante, il est dommage que ceux-ci soient un peu trop systématiques et surtout obligent à recommencer l'action depuis le début en cas d'échec (frustrant lorsque cela se joue à une seconde près). De plus, parfois, l'action manque de lisibilité. ■ Olivier Lehmann

VERDICT 14/20

Si la frustration peut montrer le bout de son nez, en raison de la difficulté des puzzles et du manque de lisibilité de l'action par moments, cette aventure n'en reste pas moins fascinante grâce à son univers original.





Golf Zero

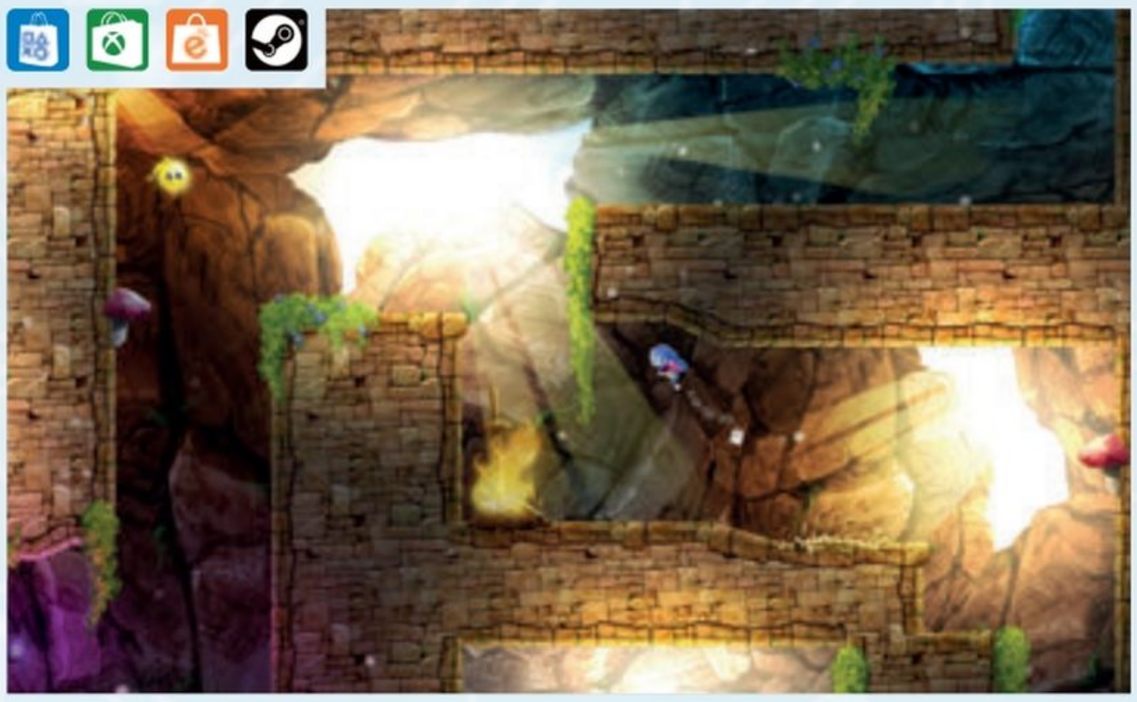
Sur le papier, ce mélange vidéoludique de plateforme et de golf semblait très prometteur. Malheureusement, sur le terrain, il apparaît à la limite du supportable…

Sorti en 2017 sur téléphone portable, *Golf Zero* déboule aujourd'hui sur consoles. Outre le chiffre impressionnant de niveaux qu'il contient (80 !), le jeu peut s'enorgueillir de proposer un mélange inédit. En effet, l'action repose sur un principe simple : il faut franchir chaque tableau en réussissant à propulser au moins une balle de golf dans le trou situé au pied du drapeau rouge. Au moment de taper dans les balles (trois sont disponibles d'affilée), l'action se fige quelques secondes, y compris en suspension dans l'air, et il faut alors choisir le bon angle de frappe. En cas de réussite, le challenge est remporté et le personnage est propulsé au niveau suivant. Problèmes : outre les graphismes aussi dépouillés que simplissimes et une musique insupportable à la longue, la jouabilité fait défaut avec une terrible inertie dans les sauts. Ce qui entraîne régulièrement chute et décès du héros, d'autant que les obstacles sont très nombreux (scies, herses, piques…). Bref, à moins d'être un pro – peu regardant sur la qualité – du speedrun (un mode du même nom est présent), agacement et frustration étrangleront sans conteste le commun des mortels ! ■ Olivier Lehmann

ÉDITEUR COLIN LANE GAMES
GENRE ADRESSE/PLATES-FORMES
JOUEUR 1
PEGI 3+
PS STORE, MXBOX, ESHOP 5 €
PAR LES CRÉATEURS DE DUNKERS

VERDICT 06/20

Designé pour être pratiqué en mode Contre-la-montre ou Speedrun, ce die and retry, même à tout petit prix, présente trop de défauts, y compris une jouabilité loin d'être optimale, pour attirer les joueurs.



Okunoka Madness

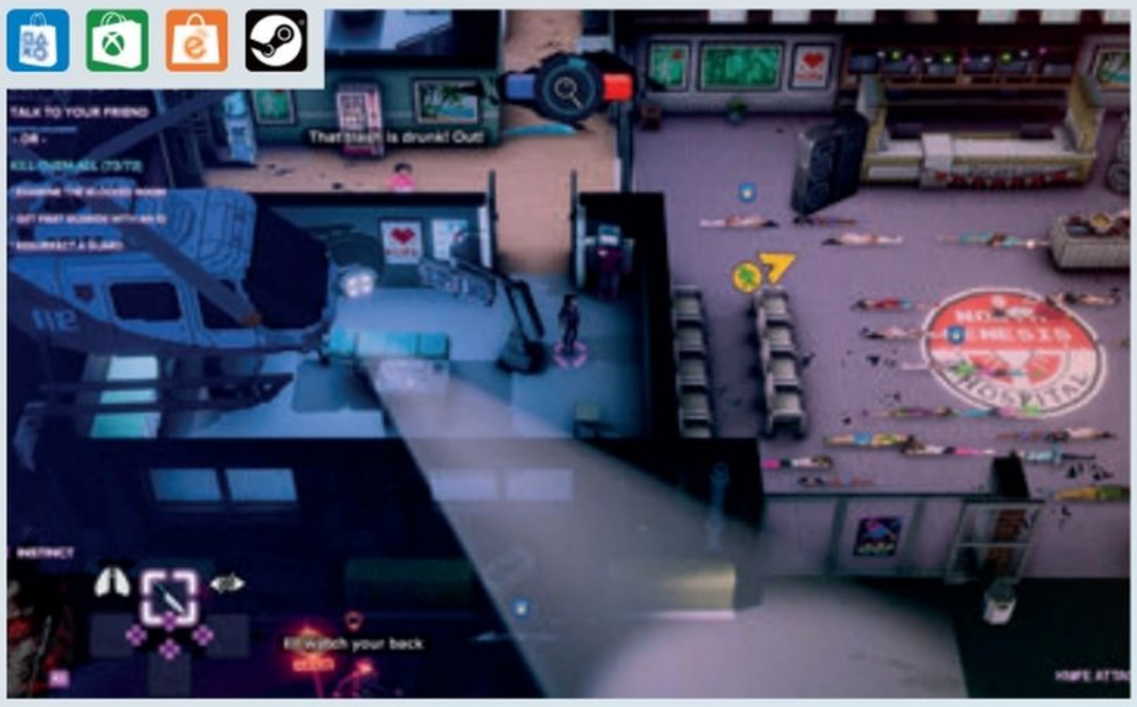
Imaginez, dans la veine de Sonic, un héros de couleur bleue qui doit foncer au sein de multiples niveaux, mais en version hardcore et surtout en contre-la-montre imposé…

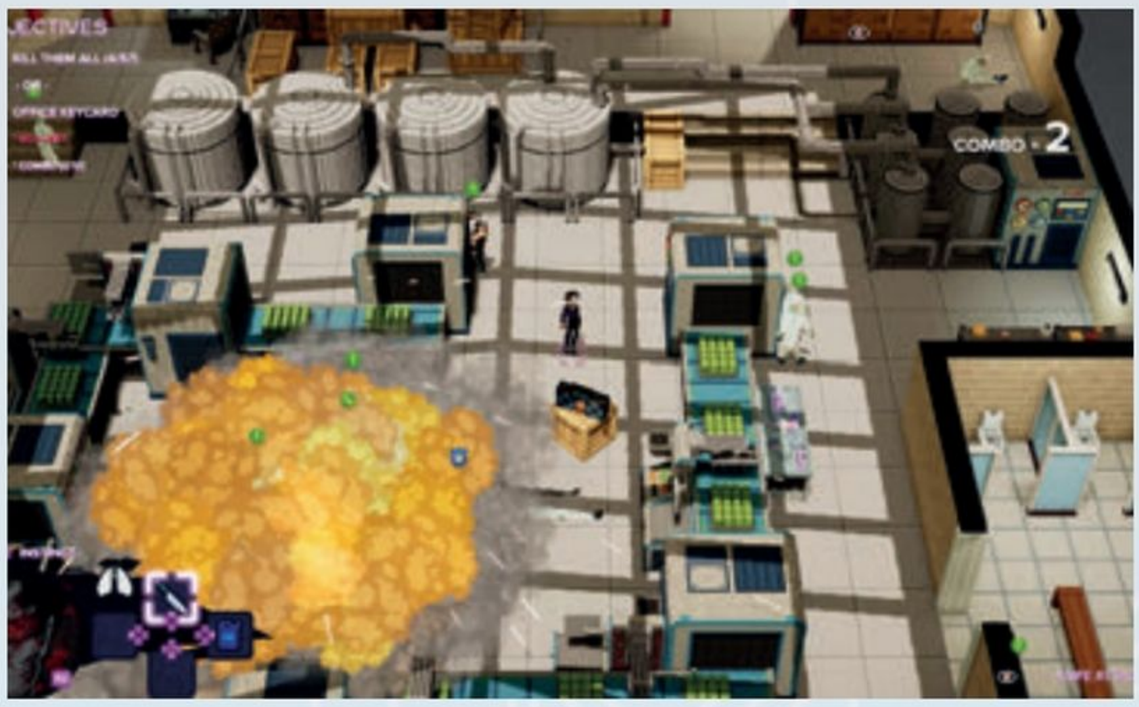
ÉDITEUR IGNITION PUBLISHING
GENRE ACTION-PLATEFORME
JOUEUR 1
PEGI 7+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 15 €
PAR LES CRÉATEURS DE DOWNWARD

Vous incarnez ici Ka, un petit personnage immortel dont le but est de mettre hors d'état de nuire le vilain OS qui veut régner sur le monde. Pour cela, il doit parcourir le plus rapidement possible la centaine de niveaux disponibles (et accessibles indépendamment). Mais c'est bien sûr beaucoup plus facile à dire qu'à faire ! Car les nombreux obstacles et ennemis provoquent la mort parfois quasi instantanée du héros. Et il faut recommencer encore et encore chaque niveau pour espérer trouver la meilleure technique afin d'éviter de mourir et d'effectuer le meilleur temps. Sorti sur Switch en 2018, le premier *Okunoka* avait marqué les esprits en raison de la qualité de ses graphismes en 2D, de son gameplay très précis, mais aussi et surtout de sa très grande difficulté. Cette suite possède les mêmes atouts car elle reprend à l'identique le contenu du premier volet, tout en y ajoutant de nouvelles options. Ainsi, outre de nouveaux personnages à débloquer et dotés de facultés uniques, un mode Folie propose 20 niveaux inédits à la difficulté extrême. Heureusement, à chaque échec, les temps de chargement sont très rapides pour retenter sa chance. ■ Olivier Lehmann

VERDICT 15/20

Il faut avoir les nerfs solides pour relever le défi proposé par le studio italien Caracal Games ! Mais la récompense est au rendez-vous pour les perfectionnistes qui ne sont pas prêts de lâcher ce die and retry !





Party Hard 2

Cette suite conforte ses similitudes avec *Hitman*, puisque le joueur a vraiment l'impression de diriger un pseudo-Agent 47 dans un univers en 2D vu de haut…

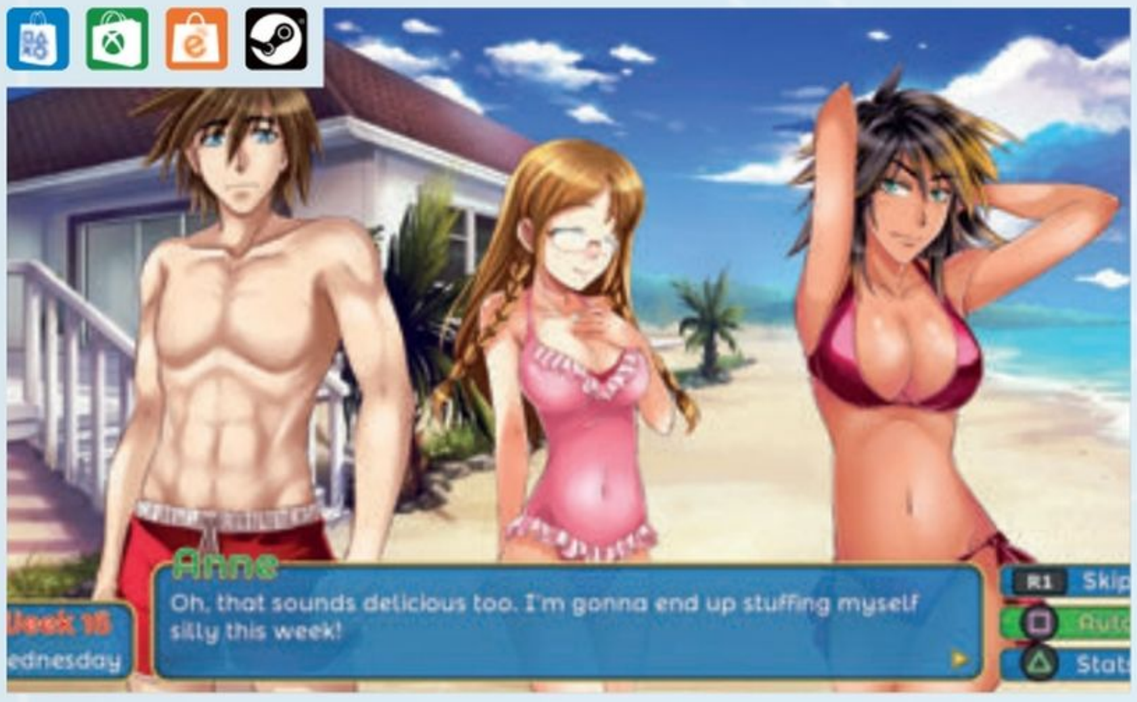
ÉDITEUR TINYBUID
GENRE ACTION-STRATÉGIE
JOUEURS 1 OU 2
PEGI 16+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE PARTY HARD

Lancé sur PC en 2015, *Party Hard* proposait de ruiner la fête de vos voisins en les assassinant en employant tous les moyens. Dans cette suite, affichant toujours une jolie 2D détaillée et une action vue de haut, le principe reste le même, mais la variété est de mise. Ainsi, les lieux apparaissent plus diversifiés (bar, hôpital…), tandis qu'il y a encore plus de manières d'occire les cibles (trafiquants…). Attaques directes au couteau, accidents à provoquer sur place (électrocution…), utilisation d'objets dans la rue (corps caché dans une poubelle…) ou encore véhicules empruntés. Gare néanmoins à la police car, suite à un signalement vous mettant en cause, il vous est impossible d'y échapper. C'est d'ailleurs frustrant car cela vous oblige à recommencer le niveau depuis le début ! On regrettera aussi un problème de temps à autre d'intelligence artificielle et une action pas toujours très lisible (décors obscures, trop d'indications à l'écran). Toutefois, l'expérience proposée reste captivante, d'autant que le casting propose quatre personnages jouables et que la coopération locale avec un autre joueur est possible ! ■

Olivier Lehmann

VERDICT 15/20

En dépit de son IA pas toujours au top et de son action parfois brouillonne, ce mélange de stratégie et de furtivité n'en reste pas moins drôle et fascinant, puisqu'il offre même une part d'improvisation et de crafting.



Roommates

Une fois n'est pas coutume, une aventure de type visual novel offre plus d'interactivité que d'habitude et surtout mélange simulation estudiantine et gestion d'agenda !

ÉDITEUR RATAIKA GAMES
GENRE AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE PLANET STRONGHOLD

Le studio italien Winter Wolves s'est approprié brillamment les codes du manga et du visual novel pour proposer une formule détonnante. D'abord, le joueur, propulsé sur un campus universitaire afin de vivre le quotidien d'un étudiant, a le choix entre deux protagonistes : Anne la littéraire ou Max le rocker. Ce qui occasionne des dialogues et interactions variés avec les autres personnages. Ensuite, des QCM apparaissent régulièrement, incitant à cliquer sur une action ou une réaction proposée. Cela permet d'augmenter le niveau de relation avec chaque personnage. Enfin, outre une touche pratique permettant d'accélérer dialogues et séquences, le joueur doit gérer son agenda de manière hebdomadaire, sur 21 semaines au total, en sélectionnant les activités à effectuer le matin (étudier…), l'après-midi (travail à la cafétéria…) et en soirée (cinéma…). L'objectif est de récolter des points pour booster les caractéristiques du héros (créativité, spontanéité…) et obtenir le meilleur grade possible à la fin du semestre. Dommage au final que la musique soit un poil casse-tête et que le jeu, dépourvu de voix, soit tout en anglais. ■

Olivier Lehmann

VERDICT 16/20

Bénéficiant de graphismes réussis et dégageant une bonne humeur grivoise, l'aventure offre surtout un réel challenge puisque l'objectif final est de débloquer les vraies fins des personnages. Corsé, mais addictif !

TEST

#MANETTE
#MULTI
#RESTAURATION

Il est possible, avec une version gratuite, de parcourir 13 donjons en multi avec un ami qui a acheté le jeu.

Cyril Trigoust

Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered Edition

Square Enix continue de restaurer les perles de son catalogue. *Crystal Chronicles* est-il aussi indispensable que les *Final Fantasy* ou *Chrono Trigger* ?

ÉDITEUR SQUARE ENIX
GENRE JEU DE RÔLE
JOUEURS 1 (4 ONLINE)
PEGI 12+
IOS, ANDROID GRATUIT PUIS 27,99 €
PAR LES CRÉATEURS DE THE GO TRILOGY, DRAGON QUEST, FINAL FANTASY, CHRONO TRIGGER

La chute d'une météorite a propagé des miasmes mortels sur le monde de nos héros. Les cristaux protègent de ce fléau, mais il faut les purifier chaque année à l'aide de quelques gouttes de myrrhe. De jeunes aventuriers prennent donc régulièrement la route pour rapporter cette précieuse denrée et sauver leur village. Sorti en 2004, *Crystal Chronicles* marquait le retour de *Final Fantasy* dans l'écurie Nintendo. Il attisait aussi la curiosité des joueurs avec cette manière de connecter les Game Boy Adance au GameCube. Trois générations de consoles plus tard, le jeu devient multiplateforme (PS4, Switch, iOS, Android) et utilise désormais Internet pour relier les joueurs. Ceux qui ont connu l'ancienne version vont être enchantés de retrouver leur jeu en haute définition avec un doublage anglais sur quelques dialogues et des musiques magnifiquement réinterprétées.

Square Enix rend un bel hommage à un épisode qui compte encore aujourd'hui de nombreux fans.

Pièges de Crystal

Ajoutez à cela une interface plus claire, de nouveaux équipements et donjons, la gestion des sauvegardes entre plateformes, et vous obtenez un produit taillé pour les fans. Mais au-delà des faits, passons à la partie plus subjective de notre ressenti. Le scénario tenant sur un timbre-poste n'a pas su retenir notre attention. De plus, nous n'avons pas eu une envie débordante de refaire les donjons pour « looter » et améliorer nos personnages, même si l'univers est charmant et que les héros sont adorables. Enfin, l'absence de compatibilité manette alors que le jeu sort aussi sur PS4 et Switch aura été le coup de grâce pour nous. Objectivement, c'est un jeu sympa, mais il ne nous a pas séduits.

La version gratuite permet de jouer en solo plusieurs heures. De quoi se faire une idée précise avant de craquer.

VERDICT 15/20

JOUABILITÉ ★★★★★
Ce *FF* est largement jouable en tactile, mais pour un titre exigeant de longues sessions de jeu, la compatibilité manette manque.

GRAPHISMES ★★★★★
Ce monde « tout mimi » est encore plus adorable avec la patine de la haute définition, que ce soit sur console ou sur écran tactile.

BANDE-SON ★★★★★
La partition est magnifique, retouchée et enrichie par Kumi Tanioka, son créateur. On apprécie aussi les doublages voix.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Selon votre aptitude à supporter la répétitivité, vous passerez d'une quinzaine d'heures à plusieurs dizaines grâce aux nouveaux donjons.

On ne peut pas reprocher à Square le travail de restauration et les nombreux ajouts, mais, sur le fond, *Crystal Chronicles* est, en solo, un jeu répétitif au scénario plutôt mince. Ça reste une épopée sympa à faire entre amis.

Brawlhalla

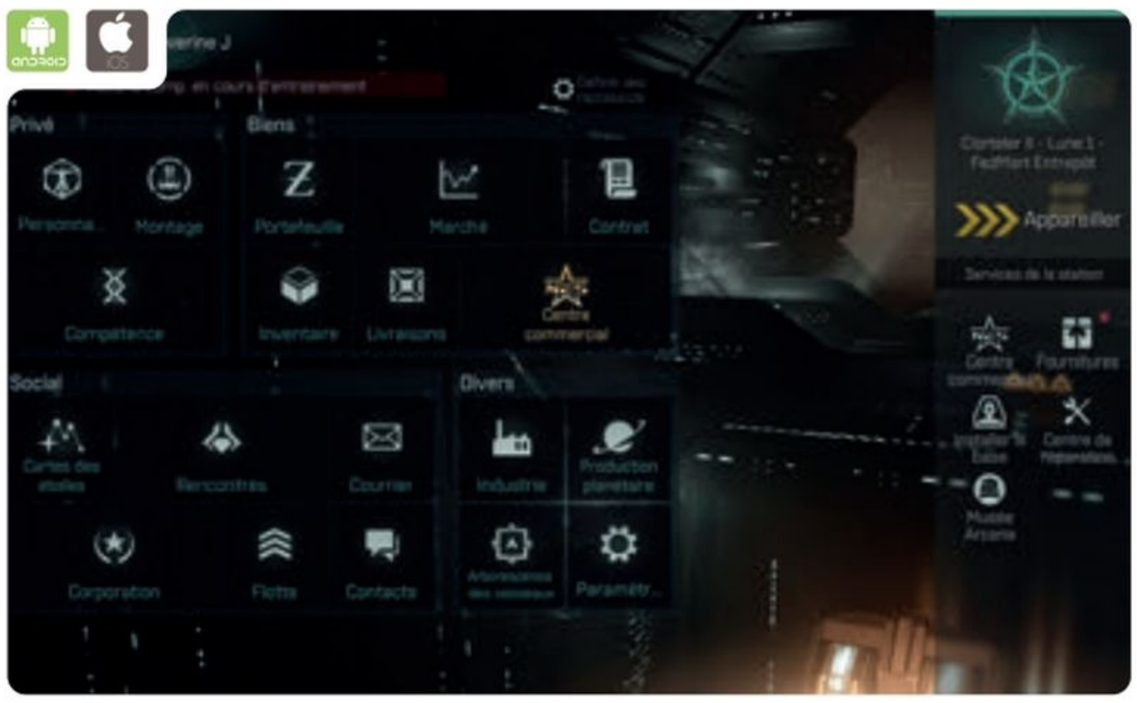
Le concurrent de *Super Smash Bros.* s'illustre sur nos smartphones et tablettes. Un peu brouillon pour certains, rapide et nerveux pour d'autres, voyons ce qu'il vaut.

ÉDITEUR UBISOFT ENTERTAINMENT
GENRE COMBAT
JOUEURS 1 À 8
PEGI 3+
IOS, ANDROID FREE-TO-PLAY
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST LEUR PREMIER JEU

Vous avez sans aucun doute déjà entendu parler de *Super Smash Bros.* et même *Brawhlala*, mais rappelons tout de même qu'il s'agit d'un jeu alliant le combat à la plateforme. Entre amis ou en ligne, vous tentez d'éjecter votre prochain du décor à coups de pompe dans le train ou à l'aide des objets qui apparaissent régulièrement à l'écran. Lorsque vous vous retrouvez dans les airs, des boutons de saut et de dash permettent de tenter de revenir sur la plateforme. Facile à comprendre, long à maîtriser, il séduit évidemment la scène e-sport. La sortie sur écrans tactiles se fait en mode crossplay. C'est tout à l'honneur de *Brawlhalla* même si la jouabilité risque de diviser. En effet, il est possible de s'étriller joyeusement en tactile si l'on est habile. De notre côté, nous avons rapidement couplé une manette PS4 pour apprécier la « finesse » du titre. Notez bien les gros guillemets encadrant le mot finesse, car la prise en main est une affaire de temps et les nouveaux venus vont se prendre pas mal de mandales avant de comprendre les rouages de la jouabilité. Son modèle gratuit permet heureusement de se faire la main à moindres frais. ■ Cyril Trigoust

VERDICT 17/20

Après six ans à s'échauffer sur console et PC, le jeu arrive en pleine forme sur smartphone et tablette. Un contenu énorme et des heures de combats à emporter dans votre poche si vous avez aussi la place pour une manette.



EVE Echoes

Eve Online **est un jeu pour initiés et passionnés prêts à passer des heures dans un bac à sable grand comme l'univers. Sa déclinaison mobile est une surprise.**

ÉDITEUR NETEASE GAMES
GENRE MMORPG
JOUEURS 1 À 100
PEGI 7+
IOS, ANDROID FREE-TO-PLAY
PAR LES CRÉATEURS DE MARVEL SUPER WAR, RULES OF SURVIVAL

Pendant que certains attendent un *Star Citizen* qui vire à la blague, alors que d'autres rentabilisent leur HOTAS et casque virtuel sur *Elite Dangerous*, une communauté d'irréductibles parcours les 8000 systèmes d'*Eve Online* depuis 2003. Cette version *Echoes* dédiée au mobile simplifie ce jeu d'une grande complexité. Malgré tout, il rebutera ceux qui ne veulent pas se soumettre à une courbe d'apprentissage d'une dizaine d'heures pour seulement appréhender les rouages du jeu. Car *EVE Echoes* demande de la patience et de l'investissement (en temps) pour se fondre dans l'aspect jeu de rôle et faire de ce bac à sable un espace de combat, de commerce ou d'exploration selon vos envies. Les graphismes de toute beauté transforment les moments où le voyage spatial se déroule sans heurts en de beaux instants de contemplation, surtout si vous jouez sur tablette. Une adaptation irréprochable jusque dans le modèle économique puisqu'il est possible d'acheter les pass avec la monnaie du jeu. Un titre d'une grande profondeur, à l'image de son homologue PC, mais réservé à un public de passionnés prêt à ne plus compter les heures de jeu sur appareils mobiles. ■ Cyril Trigoust

VERDICT 17/20

Le didacticiel n'est pas du luxe dans ce jeu d'une grande complexité au premier abord. Une fois passé l'apprentissage et avec le soutien d'une corporation, un univers foisonnant tiendra dans votre smartphone. Passionnant.

COMMUNAUTÉ

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

QUESTIONS DES **LECTEURS**

Mais pourquoi Sony a-t-il menti ? Je pensais qu'il voulait vraiment passer à la next-gen, pas faire une période de transition avec des jeux sortant sur PS4 et PS5 !

Gabriel Vincent

Effectivement, Jim Ryan, président de Sony Interactive Entertainment, avait bien promis une « *rupture* » entre la génération PS4 et PS5, précisant que les jeux PS5 seraient forcément exclusifs car ils allaient tirer parti des avancées technologiques de la console (disque SSD, manette à retour haptique, son 3D, etc.). Un discours qui n'aura pas tenu longtemps face à une réalité économique : il y a plus de 120 millions de PS4 vendues dans le monde, et un jeu comme *Spider-Man Miles Morales* peut s'écouler potentiellement à des millions d'unités, en tout cas bien plus que s'il sort uniquement sur PS5. Comme sur Xbox, nous aurons donc droit à une transition, avec des jeux sortant à la fois sur les deux générations de consoles. Reste à voir les différences entre les deux versions de jeu, pour savoir si elles justifient d'investir dans une PS5… ou pas.

Ma fille Lana de 16 ans, qui est en 1re bac pro plurimédia, a eu comme sujet de créer la couverture de votre magazine. Nous serions très heureux d'avoir votre avis !

Bénédicte Nérin-Millescamps

Eh bien, ce n'est pas mal tout ça ! Il faut seulement faire plus attention au respect des proportions (le « Jeux Vidéo Magazine » occupe plus de place dans la bande rouge, par exemple), mais c'est encourageant. Du coup, dites à Lana qu'elle peut essayer de reproduire notre couverture de ce mois-ci, pour voir ses progrès ! Bonne continuation !

TOP DE LA COMMUNAUTÉ

SPÉCIAL « J'ADORE »

J'adore *JVM* et j'espère qu'ils ne zapperont pas la publication des meilleures blagues comme le mois dernier !

Frederic Grebille

*Voilà, c'est remis ! ^^*

J'adore *JVM,* et depuis le n° 01, la question est vite répondue !

Frederic Juge

Ah, on a un winner !

J'adore lire *JVM* à la maison, car, là, pas besoin de ce foutu masque !

LeHamster masqué

C'est le comble, pour un hamster masqué !

J'adore *JVM* et la cuisine de ma nouvelle copine.

Yannick Pana

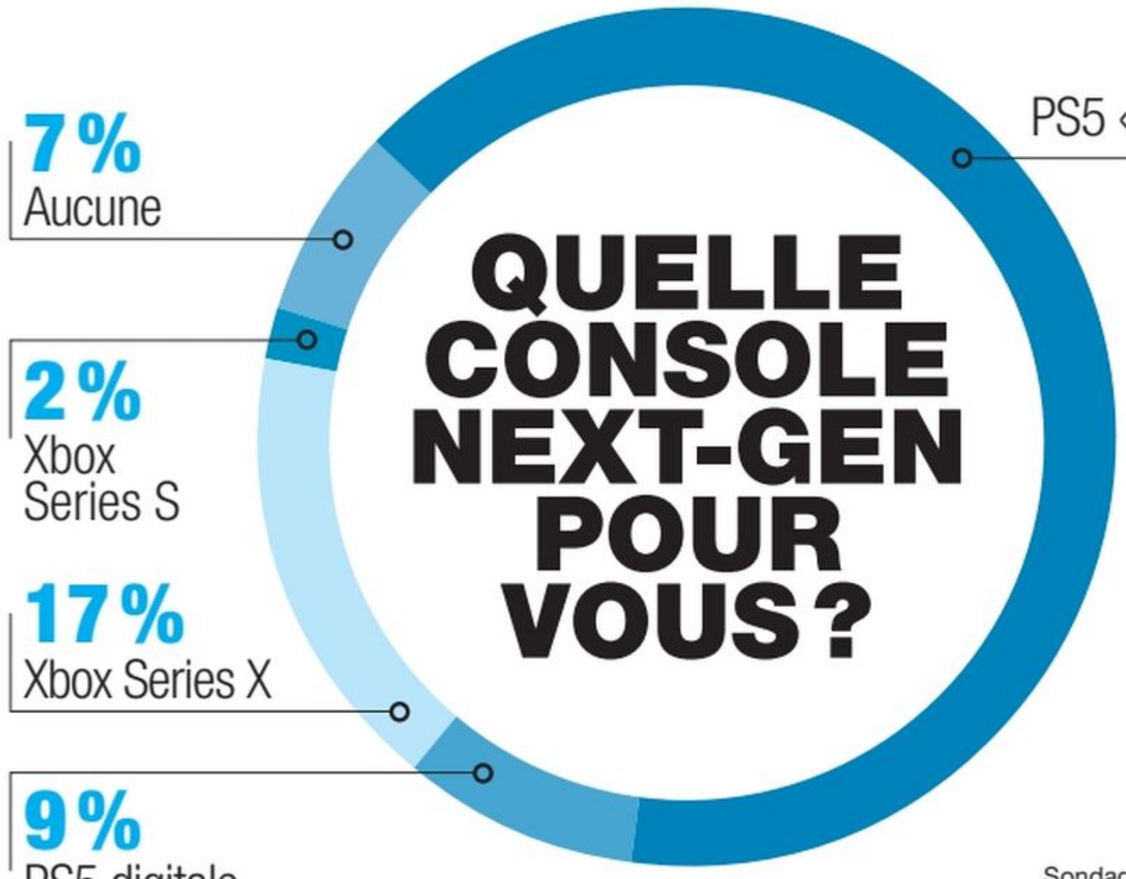
Si elle sait faire la raclette, ça va !

J'adore *JVM* et encore plus être toute seule tranquille à la maison pour le lire.

Alice Kubasik

Parce que vous le valez bien !

LE **SONDAGE** DU MOIS



Sondage réalisé sur YouTube auprès de 6 700 personnes.

VOS 5 JEUX DE NOËL

1 Assassin's Creed Valhalla

«Même si j'ai été un peu déçu par le dernier épisode, *Odyssey*, j'ai quand même bien envie d'arpenter l'Angleterre dans la peau de Vikings assoiffés de sang! Mais, avant de l'acheter, j'attendrai votre test dans le magazine ou sur la chaîne YouTube!»

Thomas Sigur

5 The Medium

«Déjà, j'espère qu'il sortira bien avant Noël! Si c'est le cas, ça fera du bien d'avoir un nouveau jeu d'horreur qui tente un nouveau concept. Curieux de voir comment le système de mondes parallèles va fonctionner. En tout cas, il y a vraiment un feeling *Silent Hill*, ce qui, bien entendu, est une bonne nouvelle. Et il sera compris dans mon abo Game Pass!»

Florent Oisan

2 Cyberpunk 2077

«Ce jeu, je l'attends comme un fou depuis des mois! J'ai tellement adoré *The Witcher 3* que je suis sûr qu'il va me plaire, rien qu'au niveau de l'histoire et des dialogues. Après, j'espère que ce ne sera pas trop compliqué au niveau des augmentations et des compétences, et surtout que le jeu sera beau sur consoles (sur PC, je n'ai aucun doute!).»

Quentin Démolisaire

4 Spider-Man Miles Morales

«Ça y est, j'ai précommandé ma PS5, et c'est le premier jeu que je ferai dessus. Tellement hâte d'essayer tous les pouvoirs de Miles, ils ont l'air dingue! Et visuellement, c'est superbe, avec tous ces effets spéciaux. La dernière bande-annonce m'a trop donné envie, je n'en peux déjà plus d'attendre. Vivement novembre!»

Cyril Lossile

3 Super Mario 3D All-Stars

«Rah, je suis faible! Certes, ce n'est qu'une compilation sans vraiment d'améliorations, mais l'idée de pouvoir rejouer sur Switch à trois des meilleurs Mario jamais conçus suffit à mon bonheur. En attendant *Zelda: Breath of the Wild 2*, un jour, peut-être... »

Pascal Chantre

VOTRE VERDICT

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

MARVEL'S AVENGERS

Marvel's Avengers est, contre toute attente, un bon défouloir doté de personnages avec leur propre style et d'un solo intéressant. C'est un *Destiny*-like au pays des *Avengers*, un jeu fait pour durer.

Tony Benedetti

MARVEL'S AVENGERS

Même si *Marvel's Avengers* a un mode multijoueur qui allonge sa durée de vie, la campagne est tout de même trop courte même si le jeu a tendance à être extrêmement répétitif. Le scénario est assez bancal et prévisible et les graphismes ne sont pas les meilleurs qu'on ait pu voir même s'ils restent convenables...

Eliott AS

FLIGHT SIMULATOR

Il est frappant de par sa qualité graphique, mais doit être mis à jour régulièrement pour corriger les bugs. Nous ne pouvons pas lui en vouloir, le jeu étant encore en bêta. L'équipe est toujours présente pour répondre aux problèmes que rencontre la communauté et fournir des correctifs et améliorations.

Mayquel El Paquengno

À VO DE JOU

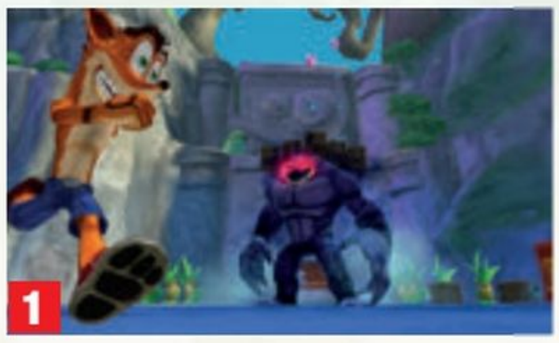
Posez vos smartphones et munissez-vous d'un crayon pour tester votre culture jeu vidéo en répondant à ces quiz tout en vous amusant.

JEU 1 HAPPY BIRTHDAY

Les célébrations des 35 ans de la série *Super Mario Bros.* battent leur plein ! Retrouvez de quel épisode de la série provient chacune des versions 3D du célèbre plombier présentées ici. Attention, il y a un piège, un intrus s'est en effet glissé dans cette sélection !

JEU 2 CRASH TEST !

Crash fait son grand retour en ce mois d'octobre dans *Crash Bandicoot 4: It's About Time*. En dehors de la trilogie originale de Naughty Dog, le célèbre marsupial est apparu, au long de sa carrière, dans d'autres jeux qui ont plus ou moins marqué les esprits des joueurs. Saurez-vous retrouver le nom de chacun des jeux suivants ?



JEU 3 PRINCE OF QCM

Dix ans après sa dernière apparition sur une console de salon, Le Prince de Perse fera son grand retour l'année prochaine dans un remake des *Sables du temps*. En attendant, testez vos connaissances sur ce personnage culte du jeu vidéo en répondant à ce quiz.

1- *Quel est le nom du créateur de la licence* Prince of Persia *?*
A- Michel Ancel
B- Patrice Desilets
C- Jordan Mechner

2- *En quelle année est sorti le premier épisode de* Prince of Persia *?*
A- 1989
B- 1995
C- 2003

3- *Quel acteur a incarné le Prince à l'écran dans l'adaptation cinéma des* Sables du temps *?*
A- Yuri Lowenthal
B- Jake Gyllenhaal
C- Michael Fassbender

4- *Comment s'appelle le personnage principal du jeu ?*
A- Prince
B- Dastan
C- Absir

5- *Qui le Prince sauve-t-il dans le premier et le dernier épisode de la trilogie d'Ubisoft ?*
A- L'impératrice Kaileena
B- La princesse Elika
C- La princesse Farah

6- *Lequel de ces épisodes ne fait pas partie de la trilogie d'Ubisoft ?*
A- L'Âme du Guerrier
B- Les Sables oubliés
C- Les Deux Royaumes

SOLUTIONS
JEU 1 : 1 : *Super Mario 64* – 2 : Mario + The Lapins Crétins Kingdom Battle – 3 : *Super Mario Maker* – 4 : *Super Mario 3D World* – 5 : *New Super Mario Bros. 2* – 6 : *Super Mario Galaxy* – 7 : *Super Mario Odyssey* – 8 : *Super Mario Sunshine* – 9 : *Super Mario Galaxy 2*
JEU 2 : 1 : Crash : Mind Over Mutant – 2 : Crash Team Racing Nitro-Fueled – 3 : Spyro the Dragon : Enflammés – 4 : Crash Bash *JEU 3* : 1C, 2A, 3B, 4A, 5C, 6B

TOONAMI

INÉDIT

DC Harley Quinn

NOUVELLE SÉRIE

Tous les jeudis 20:55

HARLEY QUINN ©WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. HARLEY QUINN

DISPONIBLE AVEC

CANAL+ SFR orange free bouygues molotov.tv

PLAY
HAS NO LIMITS*™

*Le jeu n'a pas de limites

"PlayStation", "PS5" et "Play Has No Limits" sont des marques déposées de Sony Interactive Entertainment Inc.
"Sony" est une marque déposée de Sony Corporation.