



**TRAVAILLER
DANS LE
JEU VIDEO
TOUT SAVOIR !**

**TOPS
&
FLOPS**
Une année dense !

N° 240 - JAN. 2021

Jeux Vidéo

MAGAZINE

**2 POSTERS
OFFERTS**



PSS, XBOX SERIES, PC

HORIZON 2

FORBIDDEN WEST

HALO INFINITE

2021

MASS EFFECT

LE RETOUR

DES HÉROS !



**GOD OF WAR
RAGNAROK**





WORLD OF TANKS

Holiday Ops



Passez les fêtes avec **Chuck Norris** !
Obtenez un chasseur de chars de rang IV gratuitement.



PC

WORLD OF TANKS.FR



WARGAMING.NET
LET'S BATTLE

ÉDITO

La sortie de *Cyberpunk 2077* devait terminer l'année 2020 en beauté, et patatras! Attendu comme le messie, le jeu du studio CD Projekt RED a finalement plus fait parler de lui pour ses défauts que ses qualités. Entre une version PC bourrée de bugs et des éditions PS4 et Xbox One tout simplement indigestes, la colère a vite grondé chez les joueurs. Résultat, des pertes abyssales pour CD Projekt RED en bourse, des remboursements accordés aux personnes qui s'estiment lésées, une plainte de Sony pour la version PS4 de *Cyberpunk 2077*... Une véritable descente aux enfers pour le studio polonais et une grande désillusion pour tous. Avec en filigrane un problème récurrent dans le milieu du jeu vidéo, le fameux « crunch » qui pressurise les équipes de développement pour sortir un jeu dans les temps. Tôt ou tard, la machine déraile, et *Cyberpunk 2077* en est l'exemple parfait. Plusieurs fois repoussé, le jeu aurait sans doute encore dû décaler sa date de sortie pour éviter le naufrage. Alors, bien sûr, à l'heure où vous lirez ces lignes, les premiers patches auront déjà amélioré les choses, et d'autres sont à venir jusqu'en février! C'est dire si le jeu manquait

clairement de finitions... Mais là encore, tout cela va demander des efforts supplémentaires aux équipes de développement, qui auraient sans doute bien eu besoin de souffler... Mais inutile de tirer davantage sur l'ambulance: le crunch n'est pas l'apanage de CD Projekt RED, et il faudra une véritable réflexion de fond pour que les choses changent dans l'industrie du jeu vidéo. Une nouvelle année est toujours l'occasion de prendre de bonnes résolutions, pourquoi pas celle d'une prise de conscience chez les éditeurs? Espérons que 2021 sera donc une année plus belle, dans les studios de jeux vidéo et dans la vie tout court! Et restons optimistes, car côté sorties, nous devrions être gâtés avec une kyrielle de grandes licences qui font leur retour: de *God of War* à *Halo* en passant par *Horizon* ou bien encore *Resident Evil*, il y a de quoi se réjouir! Et bien sûr, *Jeux Vidéo Magazine* sera toujours là, en magazine ou en vidéo sur notre chaîne YouTube, pour vous communiquer toutes les infos sur notre passion commune. Voilà, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter un joyeux Noël et une très bonne année, et à bientôt sur YouTube ou en kiosque!

Arnaud De Keyser

Suivez-nous sur



“ L'actu en continu avec Jeux Vidéo Magazine ”



NE MANQUEZ PAS
JEUX VIDÉO MAGAZINE
N°241
EN KIOSQUE
LE 27 JANVIER

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 Aigoïn, Sébastien Anxolabehere,
Benoît Barny, Filipe Canelas, Olivier Lehmann,
Raphaël Lucas, Ghislain Masson, Régis
Monterrin, Fabien Pellegrini, 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-Duretteste
maureen.boisguerin@lva.fr Tél.: 01 60 39 69 13

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

COMPTABILITÉ

Comptable: Joelle Lecourt
jlecourt@cabinetalcyon.fr

FABRICATION

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

IMPRESSION

Imprimerie SIEP 77590 Bois-Le-Roi
Imprimé en France

Caractéristiques environnementales:

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

Commission Paritaire: 0325 K 79818

Distribution: MLP

ISSN: 1625-449X

Dépôt légal à parution

Date de parution du JVM n°240:
janvier 2021

Crédits visuels de couverture:

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

JVM n° 240 comprend, pour l'ensemble
de sa diffusion, une carte collée en page 19
comportant un code d'accès gratuit à un
jeu PC et un poster broché en central qui
ne peuvent être vendus 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°240 JANVIER 2021

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

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

38



LE RETOUR DES HÉROS

ILS ONT CHOISI LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE CONSOLES POUR REVENIR SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE!

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.



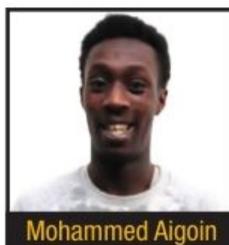
Ghislain Masson

Jeux de société et jeux vidéo n'ont plus de secret pour lui.



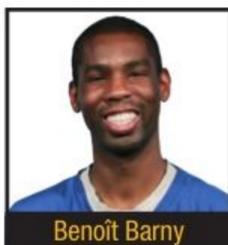
Olivier Lehmann

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.

50 TRAVAILLER DANS LE JEU VIDÉO TOUT SAVOIR!





20

OPINION

LE JEU SOLO, L'AVENIR
DU JEU VIDÉO ?

CHAQUE MOIS DANS JVM

PS NOW/XBOX GAME PASS

BONNES AFFAIRES



L'ACTU
DU JEU PAR
ABONNEMENT

30



10 JEUX POUR
LE PRIX D'1 !

78

DLC ET MISES À JOUR

PRÉCOMMANDES



QUOI DE NEUF
DANS VOS JEUX
PRÉFÉRÉS ?

34



LES BONUS
DES ENSEIGNES

76



RADIO
POP ROCK ELECTRO

ACTUS

- 08 À la Une : Game Awards, tous les vainqueurs
- 14 Le beau jeu du mois : Shady Part of Me.
- 16 Tendances : les jeux à surveiller en 2021
- 20 Opinion : le jeu solo, l'avenir du jeu vidéo ?
- 22 Zapping
- 24 Tops/flops
- 26 Chiffres
- 27 Agenda
- 30 L'actu du jeu par abonnement
- 34 L'actu des DLC et mises à jour

EN COUVERTURE

- 38 Le retour des héros

DOSSIERS

- 46 Tops & Flops 2020
- 50 Travailler dans le jeu vidéo : tout savoir !

CONSO

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

TESTS

- 80 Sommaire Tests

CONSOLES/PC

- 82 Cyberpunk 2077
- 86 Immortals : Fenyx Rising
- 87 Dragon Quest XI S : Les Combattants de la destinée – Édition Ultime
- 87 Empire of Sin
- 88 World of Warcraft : Shadowlands
- 89 Puyo Puyo Tetris 2
- 89 Taiko No Tatsujin Rhythmic Adventure Pack

À TÉLÉCHARGER

- 90 Worms Rumble
- 90 Twin Mirror
- 91 Haven
- 91 Call of the Sea
- 92 Visage
- 92 Vera Blanc : Full Moon
- 93 More Dark
- 93 Tesla Force

MOBILES

- 94 The First Tree
- 95 Delta0
- 95 Slam Dunk

BONUS

- 96 Communauté
- 98 À vous de jouer !



46

TOPS & FLOPS 2020

LE MEILLEUR
ET LE PIRE
DANS
LES JEUX
VIDÉO CETTE
ANNÉE.



**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 :



THE GAME AWARDS

01 GAME AWARDS 2020 LES OSCARS DU JEU VIDÉO

Comme chaque année, les Game Awards récompensent les jeux qui ont marqué, se sont distingués par leurs choix narratifs, esthétiques ou simplement par leur excellence dans un genre précis. En voici le palmarès, plus éclaté que jamais.

LES

A LA UNE

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



Découvrez *Shady Part of Me*, le beau jeu du mois. P.14



Les jeux originaux qu'il va falloir surveiller. P.16



Les jeux solo, l'avenir du jeu vidéo ? P.20



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



JEU DE L'ANNÉE

MEILLEURE DIRECTION DE JEU
MEILLEUR DESIGN AUDIO
MEILLEUR JEU D'ACTION-AVENTURE
MEILLEUR SCÉNARIO
MEILLEURE PERFORMANCE

THE LAST OF US PART II

Avec 7 récompenses en tout – un record ! –, on a assisté à un véritable raz de marée pour *The Last of Us Part II*. Sans surprise, ce sont autant les qualités techniques indéniables du jeu de Naughty Dog que sa narration ou ses animations, d'un réalisme absolu, qui ont fait pencher la balance dans son sens. Pour beaucoup de joueurs, *The Last of Us Part II* est et demeurera le jeu de cette génération.



MEILLEURE DIRECTION ARTISTIQUE

GHOST OF TSUSHIMA

S'il emprunte énormément à la multitude de jeux en monde ouvert disponible sur le marché, *Ghost of Tsushima* se distingue clairement par sa patte graphique, cet univers médiéval japonais, par ce vent qui remplace les flèches indiquant la direction à suivre. Poétique et brutal.



MEILLEUR RPG

MEILLEURE MUSIQUE

FINAL FANTASY VII REMAKE

Comment combattre un poids lourd comme *Final Fantasy VII Remake* sur le terrain de la musique – ici la réorchestration des grands thèmes de Nobuo Uematsu –, comme sur celui du RPG ? Avec son parti pris narratif original, le jeu ouvre la voie à des remakes plus inattendus dans leur forme.



MEILLEUR JEU D'ACTION

MEILLEUR JEU INDÉ

HADES

Comme *Dead Cells*, *Hades* aura brillé de tous ses feux à sa sortie : action ultra-dynamique, esthétique à tomber, narration originale et maligne. S'il ne reçoit que deux récompenses, l'œuvre de Supergiant Games était pressentie comme le gros challenger de *The Last of Us Part II*. À jouer !



**MEILLEUR JEU
MULTIJOUEUR**
MEILLEUR JEU MOBILE

AMONG US

Certains jeux se distinguent par leur esthétique ou leur qualité graphique, d'autres réussissent à convaincre par leur mécanique de jeu, imparable. C'est le cas de ce *Among Us*. De 4 à 10 joueurs, il faut réparer son vaisseau ou, si on est désigné Imposteur, tuer les membres d'équipage tout en se faisant passer pour l'un d'eux. Un principe simple, mais d'une efficacité absolue.



**MEILLEUR JEU
DE STRATÉGIE
SIMULATION**

FLIGHT SIMULATOR

Série culte de simulation aérienne qui avait un peu disparu des radars, *Flight Simulator* a profité de l'expertise du studio français Asobo pour retrouver de sa superbe. Avec ses panoramas extraordinaires de fidélité, il a donné à tous, et même à ceux qui ne s'y connaissent pas, l'envie de s'envoler à bord de multiples avions. Juste pour le plaisir du pilotage.



MEILLEUR JEU VR

HALF-LIFE ALYX

Jusqu'à *Half-Life Alyx*, certains se demandaient encore si la réalité virtuelle pouvait proposer autre chose que des petits jeux. Valve aux commandes de sa franchise star démontre encore une fois qu'une nouvelle technologie peut déboucher sur des titres non seulement intéressants à pratiquer, mais aussi ambitieux dans leur scénario et leur mise en scène.



**MEILLEUR JEU
FAMILIAL**

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS

Pour beaucoup de joueurs, *Animal Crossing: New Horizons* n'est rien de moins que le jeu du confinement, celui qui les aura accompagnés avec son univers coloré, plus simple, plus agréable que la réalité. S'il ne renouvelle que peu une mécanique éprouvée par le temps et les épisodes, ce dernier volet a su mettre en avant les forces de la franchise. Classique, mais très efficace.



**JEU LE PLUS
ATTENDU**

ELDEN RING

C'est le véritable grand absent de ce Game Awards. *Elden Ring*, on l'attendait au détour d'une nouvelle bande-annonce, peut-être d'un vidéo de gameplay. Las! Il faudra se contenter de cette récompense bien méritée de jeu le plus attendu de l'année 2020 en croisant les doigts pour en voir rapidement plus sur ce titre décrit comme plus ouvert et riche en sorts et en armes.



**MEILLEUR JEU
ÉVOLUTIF**

NO MAN'S SKY

À sa sortie, après des critiques négatives, personne n'aurait parié un kopek sur la survie sur le long terme de *No Man's Sky*. Oui, mais Hello Games ne renonce pas. Et depuis août 2016, le jeu d'exploration spatiale a été patché, étendu, amélioré très régulièrement au point de devenir le titre le plus passionnant du genre et d'être déjà prêt pour la transition sur la nouvelle génération.



PROGRESSEZ EN JOUANT



PC PORTABLE GAMER OMEN 15

omen.com/fr



Plus de jeux que n'importe quelle autre plateforme

© Copyright 2020 HP Development Company, L.P.

Microsoft et Windows sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Les captures d'écran sont simulées et donc susceptibles de faire l'objet de modifications ; les applications sont vendues séparément, sous réserve de disponibilité.



**MEILLEUR
JEU DE SPORT**

TONY HAWK'S PRO SKATING 1+2

Les jeux de skate se font rares, très rares. Aussi, lorsque l'une de ses plus brillantes incarnations revient dans un remake quasi-parfait – les sensations de jeu sont identiques que sur PSone, en plus agréables encore –, joueurs et critiques se précipitent dessus. Une récompense somme toute logique donc, face à des titres aux sorties annuelles comme *FIFA*, *NBA 2K* ou *F1*...



**MEILLEUR
NOUVEAU JEU INDÉ**

PHASMOPHOBIA

Il n'est qu'en accès anticipé, et pourtant *Phasmophobia* a déjà récolté plus de 150 000 avis positifs sur Steam et des critiques dithyrambiques. Chasse aux fantômes en coopération en huis clos, le titre de Kinetic Games, compatible VR, joue la carte « grosse flippe » avec sa dizaine de poltergeists prête à frapper des joueurs qui ne disposent que d'une torche pour s'éclairer.



PRIX DE L'IMPACT

TELL ME WHY

Depuis le premier *Life is Strange*, les Français de Dontnod aiment à traiter de sujets sociaux : le suicide des adolescents, l'homosexualité, le racisme... Avec *Tell Me Why*, le studio s'intéresse à la transexualité, au changement d'identité au sein d'une histoire de drame familial où le fantastique n'est qu'une furtive illusion... Un joli jeu.



**MEILLEUR
JEU DE COMBAT**

MORTAL KOMBAT XI

Disons-le, *Mortal Kombat XI* n'est sans doute pas le plus innovant des jeux de combat, et encore moins des épisodes de la franchise. Et pourtant avec son casting de plus en plus délirant (*Robocop*, le Terminator, Rambo, Spawn), le retour de grands anciens de la série (*Nightwolf*) et quelques micro-ajouts mécaniques, *Mortal Kombat XI* assure le (sanglant) spectacle.



**MEILLEUR
JEU E-SPORT**

LEAGUE OF LEGENDS

On ne présente plus *League of Legends*, ses stratégies gagnantes, son « roster » de personnages aux capacités vraiment spécifiques. Il est donc logique que le titre de Riot Games l'ait emporté sur *Call of Duty : Modern Warfare* ou *Fortnite* : plus riche, il est aussi plus tactique, et surtout mieux ancré dans les communautés e-sport que ses concurrents.



**MEILLEURE
INTERPRÉTATION**

LAURA BAILEY POUR ABBY

(THE LAST OF US PART II)

Ce sont les narrateurs, les personnages qui portent désormais le récit, avec leur voix et leurs grimaces, leurs sourires et leurs pleurs. Avec *The Last of Us Part II*, Laura Bailey a pu livrer un éventail d'émotions comme jamais auparavant, donnant une épaisseur humaine à un personnage qu'on aurait pu imaginer plus monolithique de prime abord.

OMAKÉ BOOKS PRÉSENTE

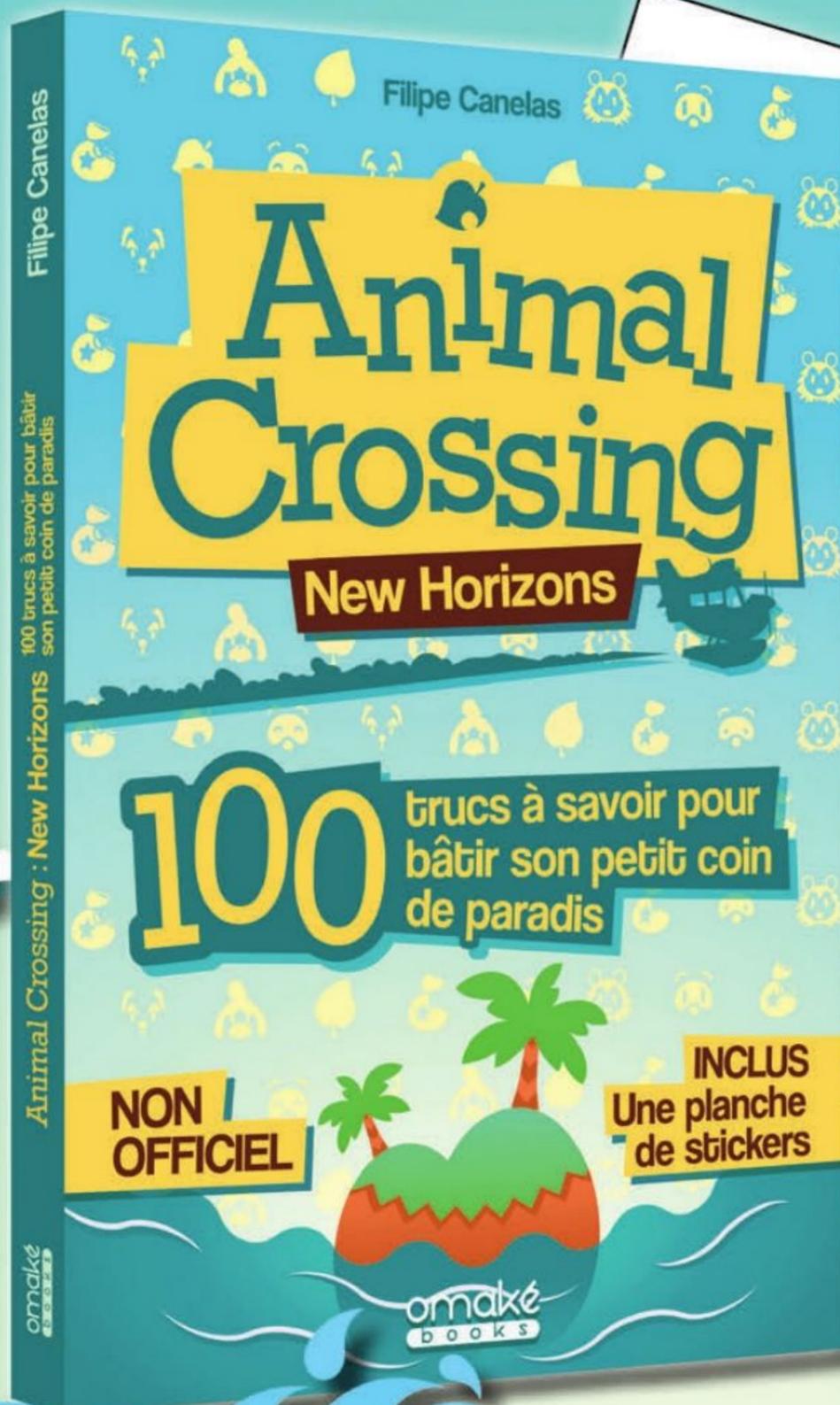


Animal Crossing

New Horizons



100 trucs à savoir pour
bâtir son petit coin
de paradis



GUIDE ANIMAL CROSSING : NEW HORIZONS NON OFFICIEL

ASTUCES, ANECDOTES ET MOTIFS POUR ÉGAYER VOTRE ÎLE !
100 TRUCS COOL DÈS LE **14 JANVIER 2021** CHEZ OMAKÉ BOOKS

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



Genre
Plateforme-
réflexion

Éditeur
Douze Dixièmes

Plateforme
PC

Sortie
N.C.

LE BEAU JEU DU MOIS

L'ombre de vous-même

Dans *Shady Part of Me*, incarnez une petite fille et son... ombre, pour tenter d'appriivoiser la lumière.

02

Avec son esthétique désaturée, proche du noir et blanc, et son univers mystérieux, *Shady Part of Me* rappelle immédiatement *Limbo* ou *Inside*, deux pointures du jeu indé. Et tout comme ces derniers, il repose aussi sur un gameplay ingénieux. Vous incarnez donc ici une petite fille terrorisée par la lumière, au point de ne pouvoir marcher dans des zones éclairées. Très tôt dans l'aventure, elle sera rejointe par sa propre ombre, indépendante, qui évolue sur les murs à ses côtés. Le but du jeu ? Alternier entre l'héroïne et sa projection, pour permettre aux deux d'arriver au bout du niveau. Il faut ainsi pousser/tirer des caisses dont l'ombre plus ou moins grande va ouvrir un passage,

ou éteindre des lampes afin que la petite fille puisse passer. Bien entendu, plus on avance, plus cela se corse, surtout si l'on veut aussi récupérer les espèces d'oiseaux disposés un peu partout. Le concept de dualité est omniprésent dans *Shady Part of Me*, jusque dans la musique, avec des instruments qui changent en fonction du personnage que vous contrôlez, tout en conservant la même mélodie. Et si l'histoire se veut mystérieuse, on devine tout de même qu'elle traite de problèmes traumatiques, le titre pouvant se traduire par « Ma part sombre ». Reste à voir si le jeu tiendra ses promesses sur la longueur, car après y avoir joué quelques heures, les mécaniques se répètent beaucoup, et les deux personnages progressent plus souvent l'un après l'autre qu'ensemble. Mais l'univers est accrocheur, c'est indéniable. ■



03 À SURVEILLER EN 2021

Des titres originaux sur lesquels il faut garder un œil !

1 LITTLE DEVIL INSIDE

Éditeur Neostream Interactive
Sortie 2021
Sur PS4, PS5, Xbox One, PC, Switch

Époque victorienne. Engagé comme explorateur par un mystérieux universitaire, on partira visiter un nouveau monde, onirique et plein de dangers : pièges, faune, flore et autochtones. S'il faudra survivre à ces dangers, la faim et la soif seront aussi de la partie, tout comme de nombreux effets météorologiques, et il faudra s'équiper en conséquence pour ne pas trépasser bêtement d'un rhume ou de malnutrition dans ces marais, déserts, forêts, montagnes ou sur ces mers étranges que vous parcourrez.

4 THE GUNK

Éditeur Thunderful Publishing
Sortie Septembre 2021
Sur Xbox One, Xbox Series X et S, PC

Après quatre *Steamworld* qui ont établi la réputation du studio, Images & Form Games se lance dans une production plus ambitieuse encore, en 3D cette fois, et exclusive à Microsoft. Ici, il s'agira de découvrir les secrets d'une planète mourante, envahie par un parasite visqueux. En l'aspirant, notre héroïne redonnera vie à la végétation. Attention cependant, ledit parasite contamine aussi une faune désormais plus belliqueuse.

2 BRIGHT MEMORY : INFINITE

Éditeur FYQD Studio
Sortie Disponible sur PC
Sur PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X et S, PC

Se déroulant dans le futur, ce FPS mêle tir, corps à corps (poings, épée), et acrobatie aérienne, son héroïne pouvant faire usage d'un grappin pour se déplacer. Développé originellement par un seul programmeur sur PC, *Bright Memory* revient dans cette version plus riche et travaillée sur les différentes générations de consoles. Reste à voir si la multitude d'effets visuels n'aura pas la peau de la lisibilité de l'action.

5 BLACK MYTH : WUKONG

Éditeur Game Science
Sortie N.C.
Sur PS4, PC

Imaginez un *Souls*-like où l'on contrôle le Roi Singe, ce personnage mythique chinois dont les aventures ont déjà inspiré d'autres œuvres comme *Dragon Ball Z*. Dans le rôle de ce fameux roi, il faudra anihiler de multiples adversaires et boss quitte à se transformer (en loup ou en cigale dorée) pour y parvenir. Le projet est certes intrigant, mais il faudra encore attendre quelques années avant d'y jouer.

3 ATOMIC HEART

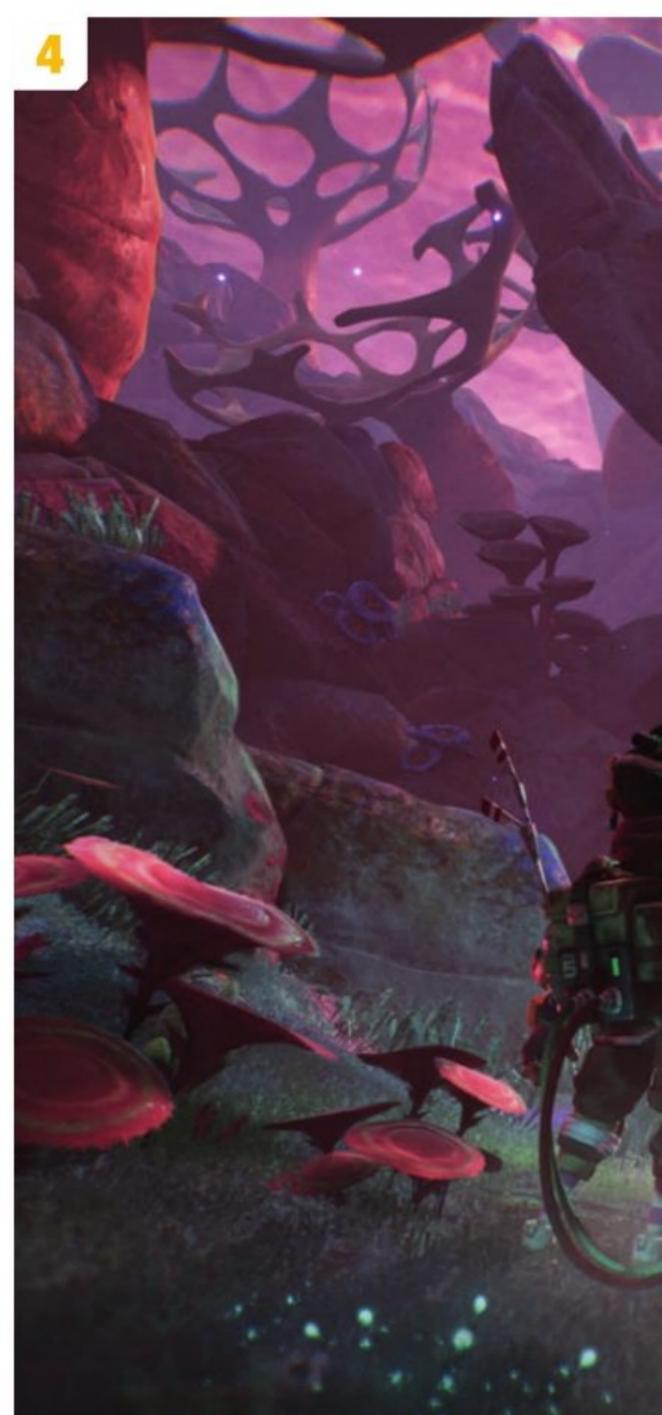
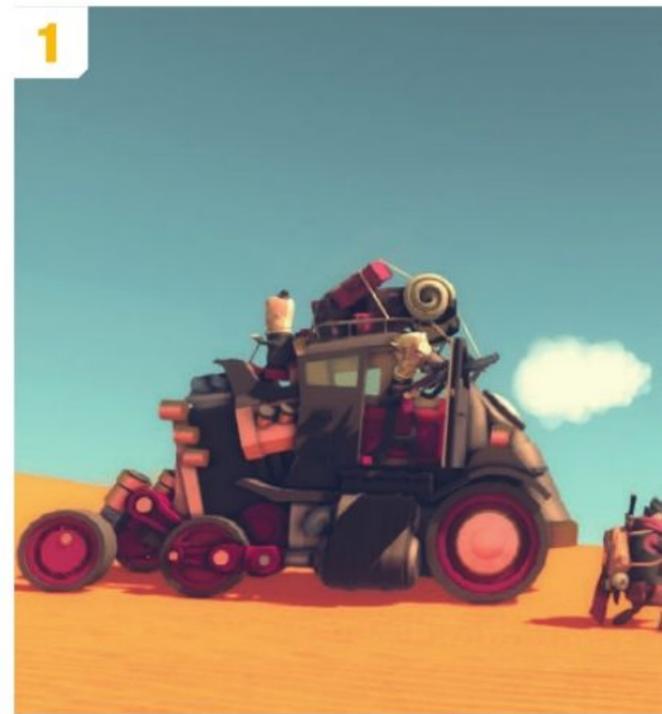
Éditeur Mundfish
Sortie 2021
Sur PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X et S, PC

Très inspiré de *BioShock*, ce FPS-RPG prend place en Russie en 1955 dans une réalité alternative. Agent psychologiquement instable du KGB, nous voilà sommés d'explorer une usine de production qui ne répond plus aux appels. Munitions limitées et possibilité de s'infiltrer laissent à penser qu'il faudra là aussi survivre. Reste qu'*Atomic Heart* est en développement depuis des années et que son studio a dernièrement connu de nombreux licenciements.

6 PROJECT AWAKENING

Éditeur CyGames
Sortie 2021
Sur PS4, PC

Montré il y a deux ans au salon de l'E3, accompagné d'une vidéo plutôt enthousiasmante, *Project Awakening* sera un jeu en monde ouvert façon *Skyrim*, avec beaucoup d'emphase sur l'action, explorable seul ou jusqu'à 12 joueurs en coopération. Reste que, depuis plus d'un an, CyGames n'a rien montré de ses avancées. Il faudra s'assurer que le développement ne s'est pas malencontreusement arrêté.

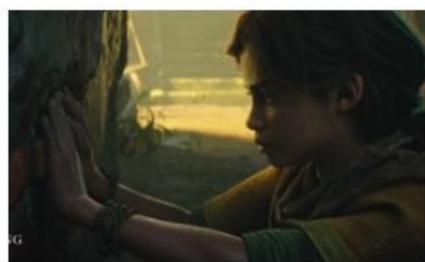


D'AUTRES PRODUCTIONS À ATTENDRE...



PROJECT ATHIA

Jeu en monde ouvert exclusif PS5 pendant deux ans, le titre de Square Enix nous fera contrôler une jeune magicienne explorant un univers original.



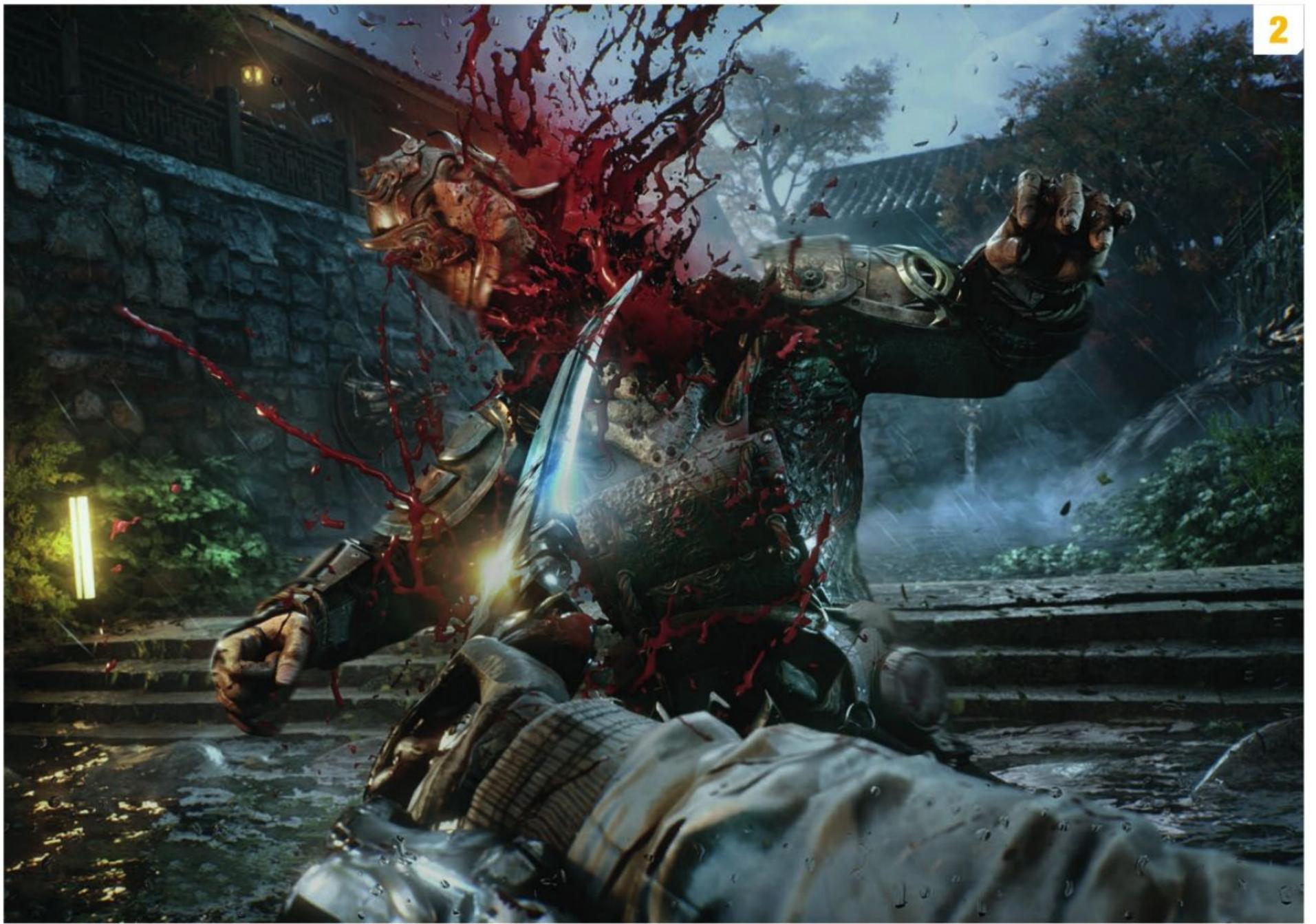
UNKNOWN 9 : AWAKENING

Projet pharaonique (jeu, BD, romans), *Unknown 9* se présentera comme un jeu d'action à la 3^e personne où notre héroïne manipulera l'invisible. Intrigant.



EVERWILD

Prochain projet de RARE après *Sea of Thieves*, cet *Everwild* devrait proposer un univers plus magique et poétique, mais uniquement sur Xbox et PC.





OFFRE JEU VIDÉO

CYBERPUNK
2077

L'ABONNEMENT CYBERPUNK

2 0 7 7



DÉTAIL DE L'OFFRE:

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

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

+ LE **HORS-SÉRIE**
CYBERPUNK 2077

+ 4 POSTERS ET 2 AFFICHES

LE MAG + 2 AFFICHES GÉANTES + 4 POSTERS



IMAGES NON CONTRACTUELLES



ABONNEZ-VOUS !

79 €
,90

OU

7 €
/MOIS

AU LIEU DE ~~128,49€~~

PENDANT 12 MOIS

COMMANDEZ SUR
JEUXVIDEOMAGAZINE.COM



04

LES JEUX SOLO, L'AVENIR DU JEU VIDÉO ?

Malgré la multiplication des jeux multijoueurs souvent gratuits, le bon vieux jeu solo n'a pas dit son dernier mot, loin de là !

La question est récurrente, revient sur le devant de la scène régulièrement, et récemment avec la nouvelle génération de machines : les jeux en solo sont-ils morts ? Vont-ils mourir alors que tous les jeux sont connectés ? C'est ce que l'on serait, en effet, tenté de penser. Il n'y a qu'à voir les dizaines de millions de joueurs s'adonnant à *Fortnite*, à *Call of Duty Warzone*, à *League of Legends*, à *Apex Legends*, plus modestement à tous les jeux de sport ou encore à *Warframe*. Les joueurs qui préfèrent le « gratuit », quitte à payer pour quelques skins ou ressources de temps en temps, sont nombreux. Au vu des chiffres de fréquentation, des revenus mensuels de ces titres grâce à leurs microtransactions ou à leur « pass » saisonnier, nul doute que le format paraît attrayant pour un éditeur. Sauf qu'un studio expert du jeu solo ne s'improvise pas faiseur de shooter multi, spécialiste de l'économie du jeu en ligne, en quelques semaines, en quelques mois. Nous l'avons vu avec les échecs consécutifs d'un *Anthem* ou d'un *Marvel's Avengers*, le pedigree d'un studio, la franchise qu'il porte n'ayant pas suffi.

Pour s'assurer que les jeux solo ne sont pas en phase d'extinction, il suffit de jeter un œil sur les titres vraiment attendus, ceux dont la presse ne cesse de se faire l'écho

à coups d'articles et couvertures. À quelques exceptions près, il s'agit de jeux principalement narratifs, solo, avec parfois, à la marge, une portion multijoueur.

Un genre toujours très apprécié

Chez Sony, le solo est dans les gènes de l'entreprise. Mieux, ses exclusivités, selon Jim Ryan, P.-D.G. de Sony

■ Certes *Fortnite* attire, mais y jouer n'est pas du tout incompatible avec l'envie de plonger aussi dans des jeux solo.





■ *Anthem*, ou quand un développeur de jeu solo se lance dans le jeu-service. Le crash était prévisible ?

En comparaison du nombre de jeux en solo annoncés pour la PS5 et la Xbox Series X/S, les nouveaux titres multijoueurs se font rares.

Interactive Entertainment, se sont bien mieux vendues sur PS4 que sur la génération précédente. *God of War*, *Uncharted*, *The Last of Us* et *Horizon Zero Dawn* ont tous atteint les 10 millions d'unités écoulées, et *Spider-Man* s'envole vers les 13 millions. C'est autant que la plupart des *Assassin's Creed* sur plusieurs machines. Et on ne parle pas du phénoménal *The Witcher III : Wild Hunt* qui a récemment atteint les 50 millions de jeux vendus, notamment grâce aux confinements et à des offres imparables. Chez Microsoft, avec le rachat d'Obsidian, de Bethesda et d'inXile, bref, de la quasi-totalité des faiseurs de RPG solo américains, et des franchises qui n'oublient jamais les joueurs peu adeptes du multi (*Gears*, *Halo*), il y a de fortes chances que ces derniers ne soient pas oubliés. Même constat du côté des éditeurs tiers. Que ce soit chez Ubisoft avec ses franchises et ses dernières sorties, que ce soit Capcom ou Square Enix avec leurs annonces respectives pour la prochaine génération (*Resident Evil VIII Village*, *Final Fantasy XVI*) ou encore CD Projekt et un *Cyberpunk 2077* longtemps attendu ou Rockstar et ses *GTA* et *Red Dead Redemption 2*, les jeux narratifs demeurent la norme. On y joue pour une expérience scénarisée, pour ses climaxes, ses retournements de situation, son rythme, pour se retrouver face à la machine, et parfois juste explorer, prendre son temps, découvrir un autre monde, des personnages bien écrits. Tout ce que le multijoueur ne peut pas vraiment proposer sinon à une échelle moindre. D'ailleurs, en comparaison du nombre de jeux solos annoncés pour la PS5 et la Xbox Series X/S, les nouveaux titres multijoueurs se font rares, voire quasi inexistantes. Sur la prochaine génération, on retrouvera

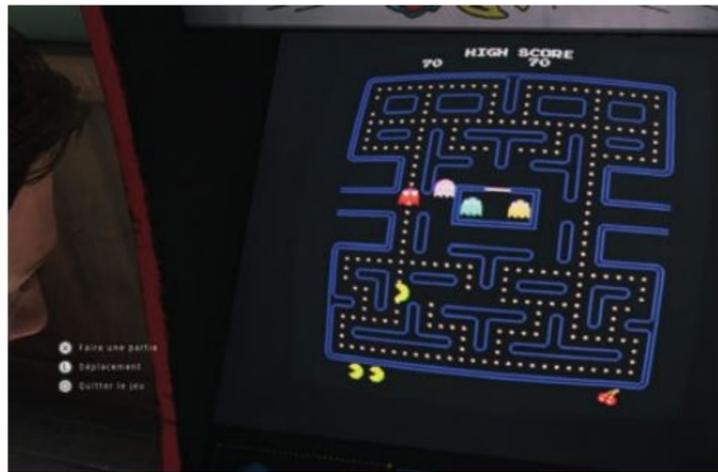
des jeux service déjà en marche, des *Fortnite*, des *Apex Legends*, des *CoD Warzone*, etc.

Pour tous les goûts

Moribond, le jeu solo ? Non, absolument pas. Il y a un public, fidèle, toujours plus large, pour ce type d'expérience, qui n'est pas prêt de l'abandonner. Et ce même s'il s'amuse parallèlement avec des titres en multi. De fait, l'offre d'un côté comme de l'autre s'avère si riche, parfois gratuite, que c'est au consommateur de choisir où va sa préférence, et aux éditeurs/développeurs de proposer la meilleure offre en solo comme en multi. ■

■ Dans *The Witcher 3 : Wild Hunt*, la richesse narrative des quêtes et dialogues emporte le joueur.





NAMCO INSIDE

Si *Twin Mirror* n'est pas un grand jeu, il propose de s'adonner à *Pac-Man*. Comme dans les *Yakuza* avec les jeux SEGA, on peut ici jouer sur une borne d'arcade du jeu culte de Bandai Namco. Cool !



REVENGEANCE

Lieu de pèlerinage pour les fans de Kojima, le mur d'un bâtiment d'Aire Street à Leeds en Angleterre était paré, depuis 2013, d'une peinture gigantesque du Raiden de *MGR: Revengeance*. Las! Depuis quelques jours une publicité a pris sa place...

BOOM!

Le petit jeu des fans de *Doom*, c'est de le faire tourner sur tout et n'importe quoi. Après le test de grosseur, le voilà désormais qui fonctionne (au ralenti) sur la dernière Nintendo Game & Swatch, sortie il y a quelques semaines. Dingue.



05

ZAPPING

LES INFOS QU'IL FAUT AVOIR LUES

À NE PAS LANCER!

Toujours dans la famille « Pokémon, ça vend », voici une réplique parfaite de la Poké Ball avec détecteur de mouvements. Elle est prévue pour une sortie le 27 février pour un tarif de 100 dollars. Attention, ceci n'est pas un jouet!

« DOES IT COME IN BLACK? »

La blancheur de la PS5 irrite certains. Si bien qu'ils se sont mis à peindre les plaques détachables blanches, quand d'autres, comme customizemyplates.com, proposent des autocollants à appliquer après que Sony leur a interdit de vendre des plaques noires... Allez, Sony, tu la proposes aussi en noire, ta console?



DE LA PS2 SUR XBOX

Le saviez-vous? En passant par une application dédiée aux développeurs (et payante), les Xbox Series peuvent, comme les PC, faire tourner des émulateurs, comme RetroArch, et donc faire tourner des jeux PS2, GameCube...



BIEN LOVÉ

Quoi de mieux pour jouer à *Pokémon* que de s'asseoir sur l'un d'eux, comme sur ce Métamorph qui aurait pris la forme d'un fauteuil? Prévu pour cette fin 2020, il coûtera 26 000 yens (206 euros) et sa sortie n'est pas prévue hors du Japon.



C UN JOURNAL

C UNE CHAÎNE

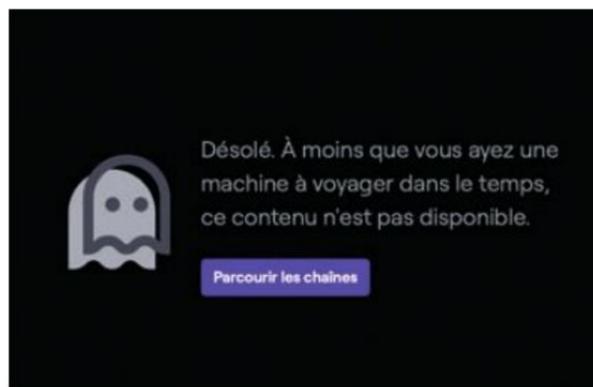
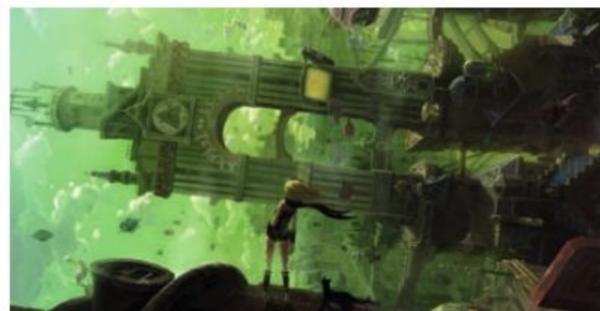
C UNE APPLI

C UN SITE



CROISONS LES DOIGTS

Ne demandez pas à Keiichiro Toyama de créer un jeu comme les autres : les amateurs des *Gravity Rush* et des *Forbidden Siren* le savent, puisque dans les deux cas, il a su renouveler le genre action-aventure et survival horror. On était sans nouvelles de lui depuis *Gravity Rush 2*. Il vient tout juste d'annoncer son départ de Sony Japan Studio pour créer sa propre entreprise, Bokeh Game Studio, accompagné de Junya Okura, designer de *Gravity Rush*, et de Kazunobu Sato, designer de *Puppeteer*. Bref, Bokeh risque de surprendre par ses futures propositions de jeu.



TWITCH SE RÉGULE

Le service de streaming l'a annoncé récemment. À partir du 22 janvier prochain, Twitch bannira certains symboles haineux ou représentant des mouvements racistes ou suprémacistes (croix gammée, drapeau confédéré), ainsi que les utilisateurs encourageant le swatting, les raids sur les réseaux sociaux, les attaques contre la couleur de la peau des steamers, ou leur physique, l'envoi d'images de nus... Oui, Twitch évolue, s'autorégule enfin.

FIN DE DÉTENTION

On avait craint pour le futur du studio taïwanais Red Candle Games qui, l'année dernière, avait dû retirer des boutiques en ligne son pourtant excellent *Devotion* pour cause de moquerie sur le président chinois, Xi Jinping. Non seulement le studio prépare son prochain jeu, mais *Detention* a également profité d'une adaptation en série pour Netflix, actuellement en diffusion, et plutôt réussie dans son genre, même si elle allonge un peu le scénario original du jeu.



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

TOP & FLOP

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

SUR LE DÉPART

Ça va mal chez BioWare. En effet, Casey Hudson, qui avait pris la tête du studio après l'avoir quitté il y a quelques années, et Mark Darrah, responsable de la franchise *Dragon Age* et vétéran de BioWare, lead programmeur de la plupart des hits du studio, et ce dès le tout premier *Baldur's Gate* (en 1998), ont tous deux quitté leurs fonctions au début du mois de décembre. Si BioWare affirme que les développements, notamment du prochain *Dragon Age*, se poursuivent, les réactions d'anciens employés de BioWare rappellent que ces deux-là étaient des piliers du studio.



ÉPILEPTIQUES, ATTENTION

Cyberpunk 2077 n'a pas que des bugs, des problèmes de narration ou de rythme. À sa sortie, ses effets de flashes rouges et blancs, présents lors des Brain Dance et impossibles à passer ou retirer, ont provoqué des crises d'épilepsie chez certains journalistes et joueurs. Si CD Projekt a aussitôt annoncé travailler sur une solution tout en ajoutant un avertissement dans la version 1.03 du jeu, des centaines de fans ont envoyé des vidéos de ces flashes rouges aux journalistes ayant été victimes de ces crises. Idiot ? Oui.

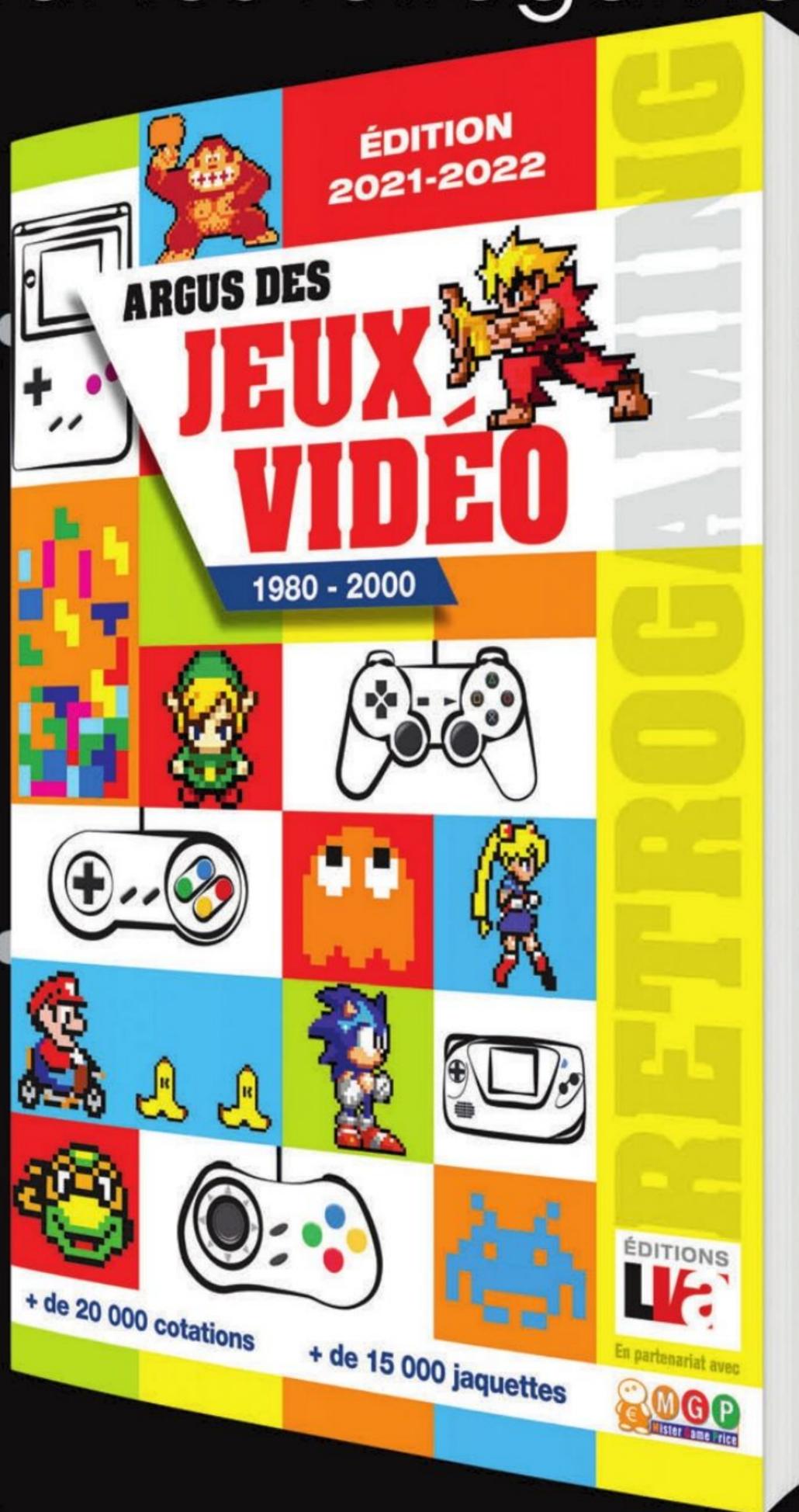
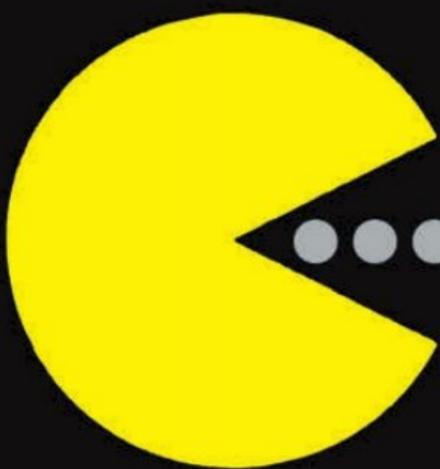
EN ATTENTE D'EXCLUSIVITÉS

2021 sera une grosse année pour les jeux développés en interne par Sony : *Horizon Forbidden West*, *Ratchet and Clank : Rift Apart*, *Gran Turismo Sport*, voire *God of War*. Et chez Microsoft ? *Halo Infinite* et *Psychonauts 2*, deux titres qui étaient censés sortir cette année, voire avant pour *Psychonauts*. Il faudra sans doute attendre 2022 pour voir les Xbox Series X/S profiter des jeux de Bethesda, id Software, etc.



Le guide pour les retrogamers

20 000 cotations de jeux vidéo sortis en France, aux États-Unis et au Japon entre 1980 et 2000.



Édition 2021 / 2022 - RÉF : 34554 - 29 €
17 x 24 cm - 592 pages

CHIFFRES

DU MOIS

PERSONA, FORNITE ET YAKUZA FONT LA GROSSE ACTUALITÉ DE CE MOIS.

3,5 MILLIONS

Véritable surprise, *Dead Cells* continue de convaincre. Durant les six derniers mois, le jeu s'est écoulé à 500 000 exemplaires supplémentaires pour un total de 3,5 millions. Et le prochain DLC prévu début 2021 devrait encore faire augmenter ce chiffre.



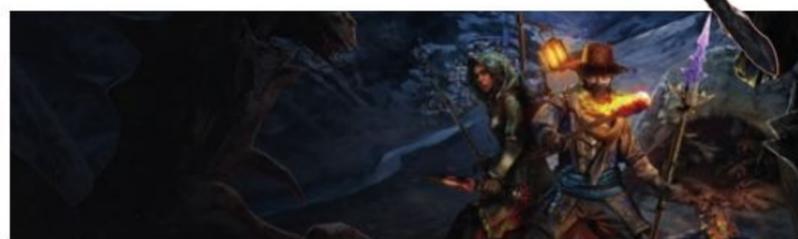
13 MILLIONS

Si elle a été confidentielle jusqu'à son troisième épisode, la franchise *Persona* est aujourd'hui un passage obligé pour tous les fans de JRPG. En tout, ce sont 13 millions de jeux qui se sont vendus depuis son tout premier volet.



15,3 MILLIONS

Fortnite continue de défrayer la chronique. Pour la toute fin de sa saison 4, faisant intervenir Galactus, le destructeur de mondes de la Marvel, 15,3 millions de joueurs se sont connectés en même temps.



1 MILLION

Mélange de jeu de survie et de *Souls-like*, plutôt exigeant donc, *Outward* se défend bien pour une production de cette taille. En effet, le jeu a trouvé plus d'un million d'acheteurs. Pas mal pour cette équipe très réduite.

14 MILLIONS

Tout aussi peu connue que la série *Persona* il y a quelques années, la franchise *Yakuza* convainc depuis des années les fans de tatane, de mini-jeux étonnants et mafieux japonais. En tout, 14 millions de jeux ont été écoulés pour la franchise.



393 MILLIONS

C'est, en dollars, la somme gagnée par les développeurs de *Genshin Impact* en deux mois... et uniquement en comptant les plateformes mobiles, sur lesquelles le jeu arrive deuxième derrière *Arena of Valor* de Tencent. Bref, un vrai phénomène!



2 000

C'est, en 24 heures, le nombre de notes négatives données à *Monster Hunter: World* sur Steam, suite à la diffusion d'un extrait du film *Monster Hunter* (avec Milla Jovovich) comportant une blague raciste sur les Chinois. Le film a depuis été retiré des salles chinoises.



L'AGENDA

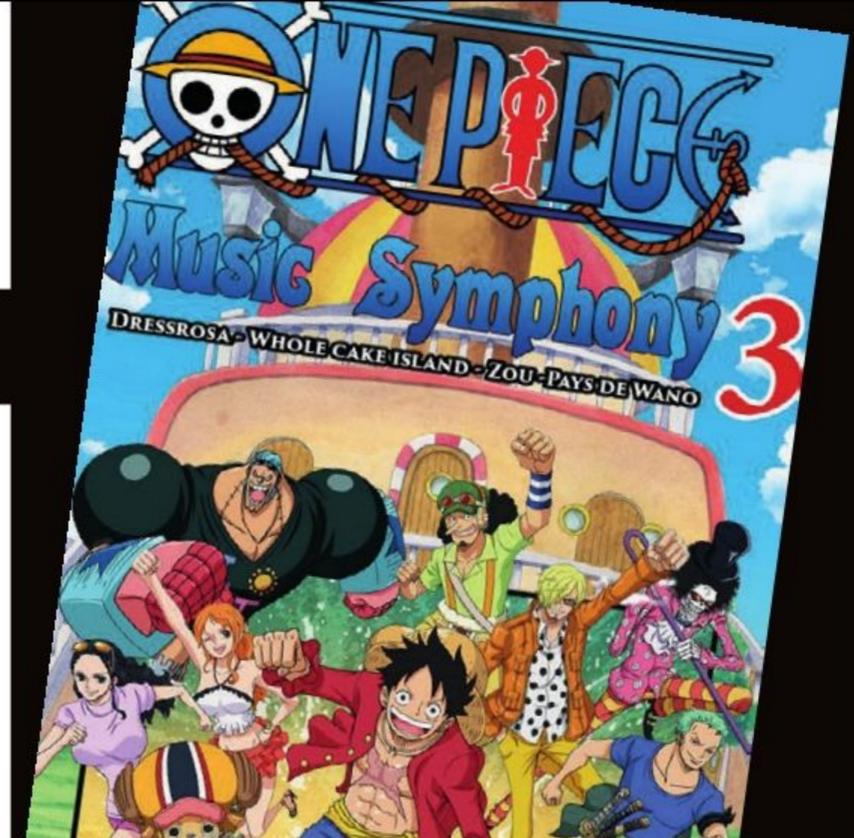
Décembre-janvier

SÉRIES 2021-2022

À VENIR SUR NETFLIX

Outre *Castlevania*, *Dragon's Dogma* ou *The Witcher* (dont la seconde saison arrive), Netflix a d'autres adaptations de jeux vidéo en cours de production. Pour 2021, *The Cuphead Show*. Pour 2022, des séries

et/ou films animés ou live comme *Cyberpunk: Edgerunners*, *Resident Evil*, *Splinter Cell*, *Assassin's Creed* et *The Division* sont déjà prévus. Par ailleurs, *Devil May Cry*, *Final Fantasy XIV* et *Diablo* auront aussi droit à leur transposition au petit écran.



ÉVÈNEMENT 10 AVRIL ONE PIECE MUSIC SYMPHONY

La Fée sauvage prépare déjà ses événements post-COVID avec l'événement One Piece Music Symphony, un ciné-concert qui verra un orchestre d'une cinquantaine de musiciens rejouer les airs de l'anime, épaulé par des séquences diffusées sur écran. Les billets sont d'ores et déjà en précommande sur la plupart des boutiques en ligne. Le lieu : la salle Pleyel (Paris) à 20h.

Le prix : à partir de 44 euros.

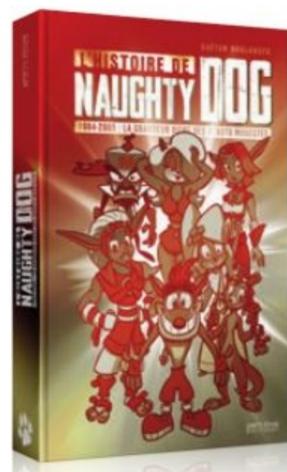
LIVRE JANVIER

L'HISTOIRE DE NAUGHTY DOG

De ses tout premiers jeux à la fin de l'ère PS2, cet ouvrage retrace, grâce à une trentaine d'interviews inédites, la « première vie » de Naughty Dog, quand le studio créait des icônes comme Crash Bandicoot et Jak & Daxter.

des icônes comme Crash Bandicoot et Jak & Daxter.

Le prix : 27 euros.



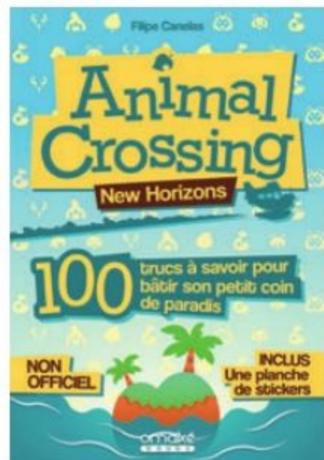
LIVRE 14 JANVIER

ANIMAL CROSSING : 100 TRUCS À SAVOIR POUR BÂTIR SON PETIT COIN DE PARADIS

Comment débiter et comment en savoir plus sur les habitants de l'île? Fort d'une centaine

de pages, ce guide illustré facilitera les premiers pas des nouveaux venus, tout en en apprenant plus aux vétérans par ses anecdotes.

Le prix : 9 euros.



LIVRE 7 JANVIER

SIREN REBIRTH – TOME 1

Inspiré des terrifiants *Forbidden Siren* (l'autre grande série d'horreur de la PS2/PS3), *Siren Rebirth* met en scène un jeune homme enquêtant dans un village sur un massacre

27 ans plus tôt. Un manga corsé au prix de 8 euros.

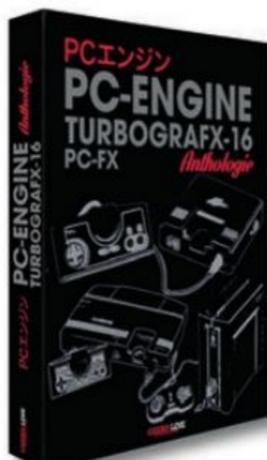


LIVRE 14 JANVIER

PC ENGINE/PC-FX ANTHOLOGIE

Écrit par Renaud Lucot et J'M Destroy, cet ouvrage édité par Geeks Line, et très illustré, se propose de revenir sur l'architecture, la ludothèque et la carrière française de la

fameuse PC Engine. **Le prix :** 40 euros.



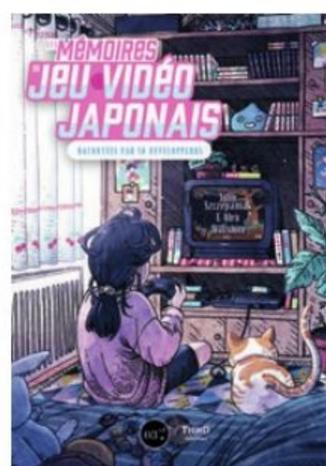
LIVRE JANVIER

LES MÉMOIRES DU JEU VIDÉO JAPONAIS

Quand 50 développeurs japonais s'entretiennent avec le journaliste John Szczepaniak, cela donne cet ouvrage

indispensable, revenant sur les toutes premières années du jeu vidéo japonais, quand les consoles n'étaient pas encore les reines.

Le prix : 25 euros



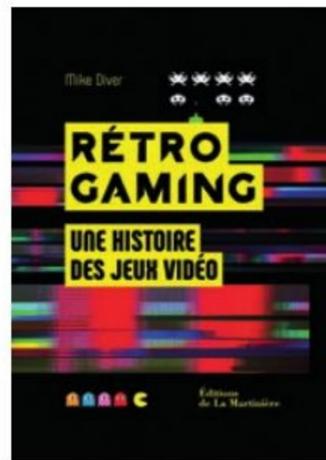
LIVRE DISPONIBLE

RETRO GAMING : UNE HISTOIRE DES JEUX VIDÉO

Livre traduit de l'anglais, ce *Retro Gaming* se propose de faire une tour d'horizon de la production vidéoludique des quarante

dernières années sur un ton décontracté. Intéressant, mais l'ouvrage n'est pas exempt de coquilles.

Le prix : 15 euros.





18
www.pegi.info

XBOX ONE PS4 PC

PARFAITEMENT JOUABLE SUR XBOX SERIES X|S ET PS5

CYBERPUNK

2077



PARFAITEMENT JOUABLE SUR **XBOX SERIES X|S** ET **PS5**

DISPONIBLE MAINTENANT

L'ACTUALITÉ DU JEU

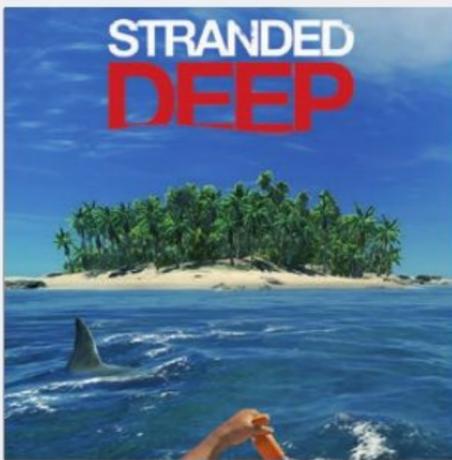


PlayStation Now™

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



STRANDED DEEP

Éditeur BEAM Team Games **Genre** Survie
Partir sur une île déserte ensoleillée en pleine période de pandémie pourrait être un bon plan... Dans *Stranded Deep*, cela ne ressemble en tout cas pas à des vacances de rêve. Il faut en effet rester sur le qui-vive en permanence et explorer ce petit bout de terre ainsi que ses alentours aquatiques pour subvenir à ses besoins et surtout faire face à la faune menaçante.



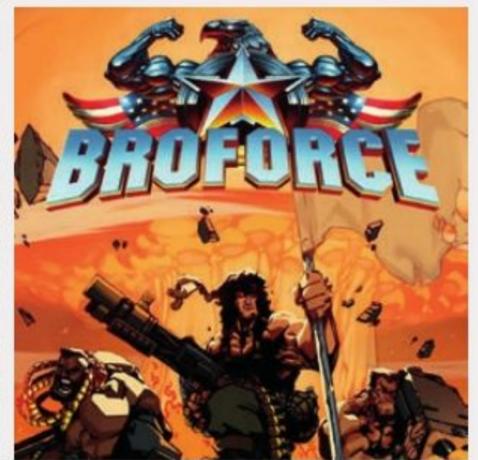
THE SURGE 2

Éditeur Focus Home Int. **Genre** Action-aventure
Si *Dark Souls* a inspiré de nombreuses productions, *The Surge 2* se distingue en transposant sa philosophie impitoyable dans un univers futuriste. Ainsi, la mort attend le joueur à chaque recoin. Heureusement, on peut compter sur un équipement de plus en plus performant, comprenant armes et armures, mais aussi drones et implants cybernétiques.



DARKSIDERS III

Éditeur THQ Nordic **Genre** Action-aventure
Après les aventures des Cavaliers de l'Apocalypse Guerre et Mort, le troisième épisode de *Darksiders* s'attarde sur le parcours de Furie. Si la série s'inspire d'abord de *Zelda* et *God of War*, avant d'ajouter une touche de *Diablo*, cette suite s'oriente vers les jeux d'aventure à la *Dark Souls*. Ici, on laisse le joueur errer sans carte dans un vaste monde ouvert très hostile.



BROFORCE

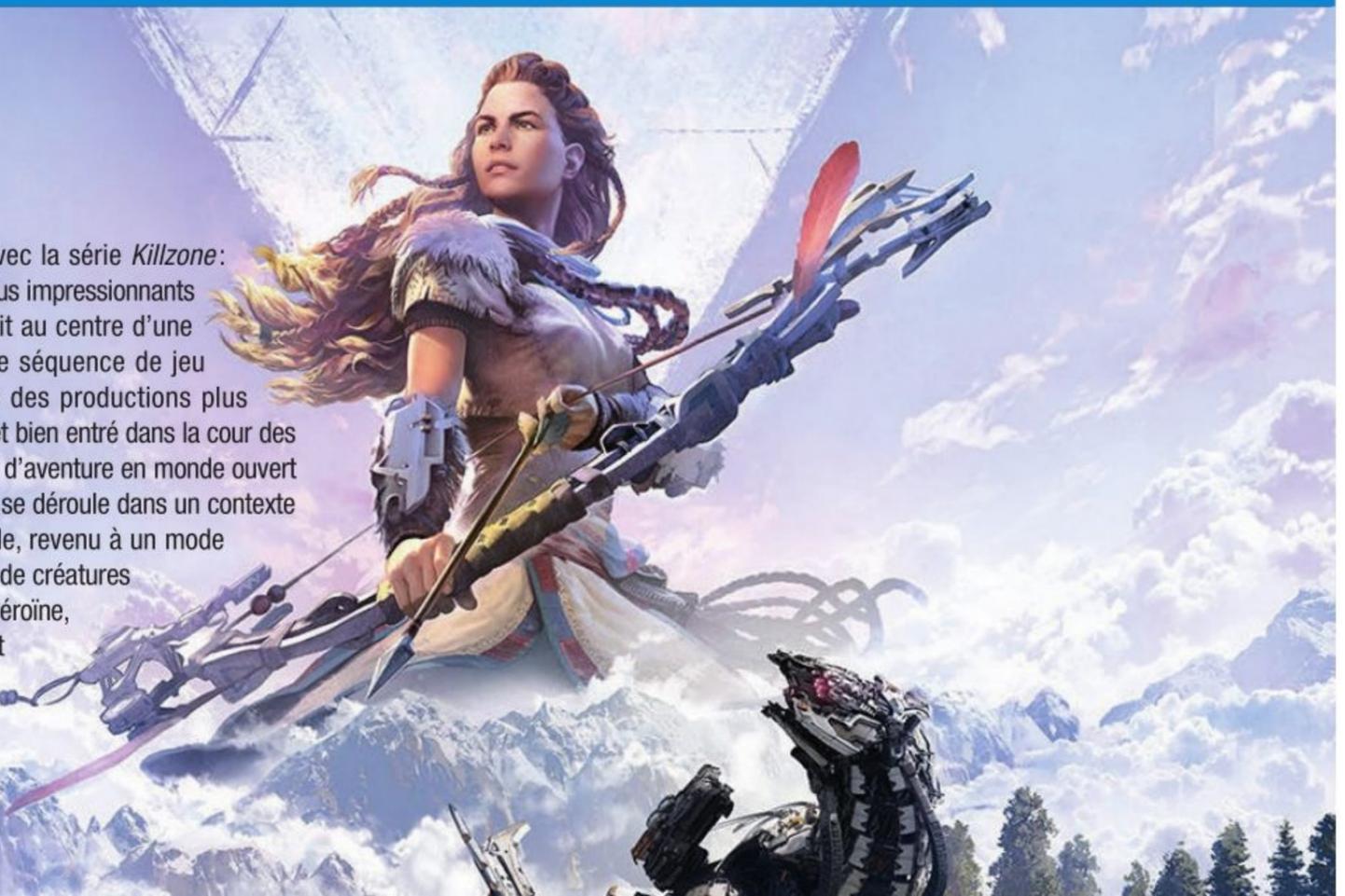
Éditeur Devolver Digital **Genre** Action
Avec *Broforce*, le studio sud-africain Free Lives a réalisé le fantasme de nombreux enfants des années 80. Ce jeu de tir 2D réunit en effet de grandes figures du cinéma de ces dernières décennies et il est possible de jouer avec des pastiches de Terminator, Robocop ou Chuck Norris. Si l'action devient vite brouillonne, c'est avant tout un bon délire à partager entre amis.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

HORIZON ZERO DAWN

Éditeur Sony **Genre** Action-aventure

Guerilla Games s'est fait connaître avec la série *Killzone* : le premier volet était l'un des FPS les plus impressionnants de la PS2 tandis que le deuxième était au centre d'une polémique à cause de cette fameuse séquence de jeu censée tourner sur PS3. Mais après des productions plus discrètes, le studio néerlandais est bel et bien entré dans la cour des grands avec *Horizon Zero Dawn*, un jeu d'aventure en monde ouvert à l'univers intrigant. En effet, l'histoire se déroule dans un contexte post-apocalyptique : alors que le peuple, revenu à un mode de vie privé de technologie, vit entouré de créatures robotiques parfois belliqueuses, Aloy, l'héroïne, part en quête d'identité tout en cherchant à contrecarrer la menace qui pèse sur l'humanité.



PAR ABONNEMENT

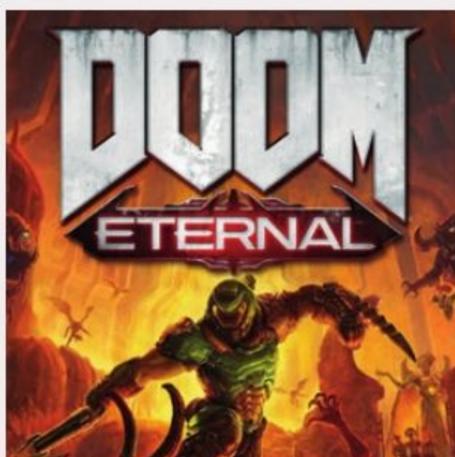


XBOX GAME PASS

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



DOOM ETERNAL

Éditeur Bethesda Softworks **Genre** FPS

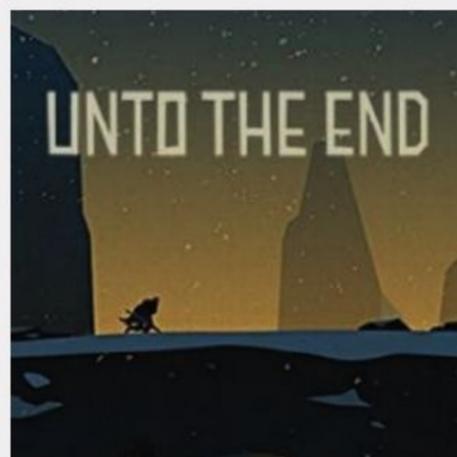
En 2016, *Doom* avait connu un reboot explosif sur les supports de l'époque. Mais ce n'était que le début : avec *Doom Eternal*, id Software offre aux fans de jeux de tir une aventure encore plus brutale, notamment grâce à un arsenal enrichi et aux nouvelles capacités du Doom Slayer, comme le Double Sprint qui le rend plus mobile que jamais.



CALL OF THE SEA

Éditeur Raw Fury **Genre** Aventure

Call of the Sea n'a rien à voir avec une fameuse saga de FPS. Il s'agit d'un jeu d'aventure vu à la première personne dans lequel on incarne Norah, une jeune femme partie vers une île du Pacifique Sud à la recherche de son mari disparu. Sur place, elle découvre des environnements magnifiques, mais surtout des énigmes qu'elle doit élucider.



UNTO THE END

Éditeur Big Sugar **Genre** Action-aventure

Si *Unto The End* ressemble, à première vue, aux innombrables jeux d'action 2D parus ces dernières années, 2 Ton Studios, une équipe de deux personnes, a voulu se distinguer en créant un titre exigeant sans être difficile. Du coup, le protagoniste combat des ennemis uniques assujettis aux mêmes règles que le joueur, tout en s'appuyant sur des contrôles très simples.



HAVEN

Éditeur The Game Bakers **Genre** RPG

Avec *Furi*, les Montpelliérains de The Game Bakers avaient créé un jeu d'action survolté et punitif. Mais *Haven* prend une direction diamétralement opposée : ce RPG, qui raconte la fuite d'un couple d'amoureux sur une planète inconnue, met en effet l'accent sur l'ambiance et la narration, même si des combats, entre tour par tour et temps réel, ont bien lieu.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

CONTROL

Éditeur 505 Games **Genre** Action-aventure

On connaît Remedy Entertainment pour les deux premiers épisodes de *Max Payne*, qui ont rapidement établi sa bonne réputation au début des années 2000. Mais, avec *Alan Wake*, le studio finlandais fait définitivement partie de ceux qui comptent. *Control*, sa dernière production en date, est venu confirmer cela durant l'été 2019 et a d'ailleurs raflé de nombreuses récompenses cette année-là à la cérémonie des Game Awards et des Golden Joystick Awards, entre autres. Tout cela, c'est grâce à une histoire palpitante mêlant action et surnaturel alors que l'héroïne Jesse Faden obtient malgré elle des pouvoirs psychiques, le tout réalisé et mis en scène de manière spectaculaire.





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



WARP DRIVE

Éditeur Supergonk **Genre** Course
Imaginez le rejeton caché de *Mario Kart*, *F-Zero* et *WipEout* et vous aurez une idée de ce que propose ce *Warp Drive*. À savoir de belles impressions de vitesse dans des décors bourrés de couleurs (parfois ad nauseam), des vaisseaux dont les drifts se gèrent à coups de gâchette si vous jouez à la manette, mais un titre malgré tout très accessible, pariant sur le fun et les bonnes sensations de jeu.



SOUTH OF THE CIRCLE

Éditeur State of Play **Genre** Aventure
Les créateurs de l'impeccable *Lumino City* nous offre ici une belle histoire d'amour sur fond de Guerre froide dans une lutte contre le froid, mais polaire, celui-là. Le jeu des personnages est on ne peut plus juste grâce à un système de capture de mouvements collée sur de vrais acteurs. Ainsi toutes les émotions sont parfaitement retranscrites et *South of the Circle* est touchant, voire bouleversant, de bout en bout.



YAGA THE ROLEPLAYING FOLKTALE

Éditeur Versus Evil **Genre** Jeu de rôle
Ivan est un forgeron très malchanceux. Bien qu'il ait perdu son bras, il doit suivre les ordres d'un Tsar qui n'hésite pas à l'envoyer lutter contre des monstres issus de la mythologie slave. De plus, la sorcière Baba Yaga le surveille en permanence et juge la façon dont il exécute les quêtes afin de lui octroyer bonus ou malus. Un jeu malin sur une bande originale formidable, mélange de dubstep, de chiptune et musiques folkloriques.



ZOMBIE ROLLERZ : PINBALL HEROES

Éditeur Firefly Gmaes **Genre** Action
Arcade apporte aussi son lot de titre complètement, disons... « WTF » car même le mot « absurde » n'est pas assez fort. Ainsi nous sommes sur un jeu où vous devez repousser des zombies, mais dans des zones fermées où votre arme fait office de flipper alors que tout le décor urbain est transformé en bumpers. C'est évidemment très drôle la première heure, avant de devenir trop répétitif. Ça amusera le petit dernier de la famille !

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS



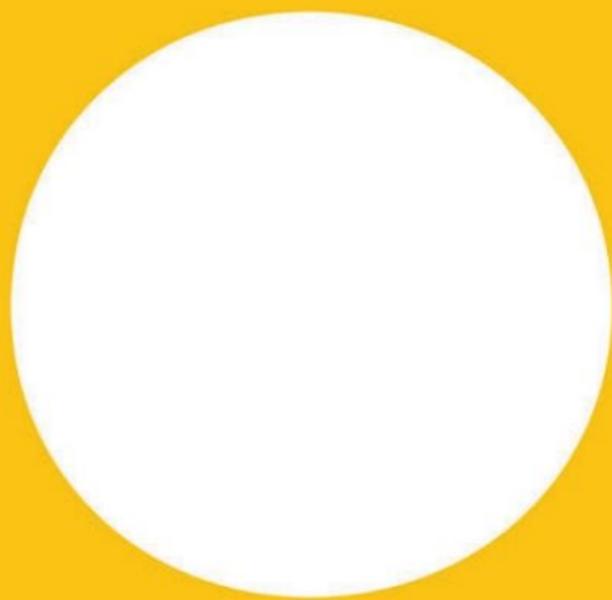
THE PATHLESS

Éditeur Anapurna interactive **Genre** Aventure

Si vous êtes abonné à Arcade, il ne vous aura pas échappé que le catalogue est régulièrement enrichi de pépites issues des univers PC et consoles. C'est le cas ici avec ce titre tiré de l'imagination et surtout de l'expertise des créateurs d'*Abzu*. Vous incarnez un maître archer très vite rejoint par un aigle. Les deux compères luttent contre des bêtes maudites dans des scènes d'une fluidité folle où chaque flèche atteignant sa cible redonne de la puissance et de la vitesse. Totalement grisant. En dehors des phases de combat, vous serez confronté à des puzzles classiques à base d'interrupteurs et d'endroits à rendre accessibles grâce à vos flèches et votre rapace. Le jeu n'évite pas une certaine répétitivité, mais comment se lasser de cette virtuosité dans les déplacements et de ces affrontements épiques ?

Pas juste l'info.

L'info juste.



franceinfo:

radio . web . tv canal 27

Et tout est plus clair.



L'actu DES DLC ET MISES À JOUR

QUOI DE NEUF DANS VOS JEUX PRÉFÉRÉS ?

DÉJÀ DISPONIBLE

SPIDER-MAN : MILES MORALES

Quoi de neuf ?

☑ Améliorations du jeu

Si vous êtes en train d'y jouer, vous allez pouvoir poursuivre. Si vous attendiez un patch avant de vous y lancer sur PS5, vous pouvez désormais vous y mettre. En effet, depuis le 9 décembre dernier, le jeu d'Insomniac peut profiter d'un mode Performance RT, qui propose du 60 images/seconde avec ray tracing, en ajustant la résolution de certaines scènes, la qualité des reflets et la densité de la population dans les rues.



PUBG

Quoi de neuf ?

☑ Nouvelle saison, nouvelle carte

Avec l'arrivée de la saison 10 sur toutes les machines, Bluehole propose une carte urbaine nommée Haven, destinée à des affrontements entre 32 joueurs. Seulement 32 ? Oui, parce qu'en plus des joueurs, une faction ennemie bien équipée (camions, hélicos), dirigée par l'IA et gardant des caches d'armes de niveau 3, surveille les rues de cette map plus verticale que d'habitude. D'ailleurs, pour profiter des hauteurs de Haven et fuir plus facilement, le studio a intégré un parachute de secours.



Destiny 2

Quoi de neuf ?

☑ Mise à jour PS5 et XBOX Series X/S

C'est acté : *Destiny 2* est passé à la nouvelle génération de consoles depuis le 9 décembre dernier. Gratuitement. Si le 4K à 60 images/seconde sur PS5 et Xbox Series X, et le 1080p à 60 images/seconde pour la Series S, de même que des chargements plus courts sont bien présents, on a aussi remarqué la présence d'un mode supplémentaire permettant de monter à 120 images/seconde pour les activités multijoueurs en PVP. À noter que le crossplay entre toutes machines arrivera en 2021.



Vigor

Quoi de neuf ?

☑ Sortie du jeu

Si la Switch et la Xbox One disposaient déjà d'une version de *Vigor*, la PS4 et la PS5 ont à leur tour reçu le FPS à butin free-to-play de Bohemia Interactive. Seul ou à plusieurs, on partira en mission pour glaner des ressources (et éliminer d'autres joueurs chemin faisant), de manière à améliorer son camp. À noter que contrairement à d'autres versions, les joueurs PS4 et PS5 resteront entre eux.



PES 2021 Lite

Quoi de neuf ?

☑ Sortie

Version free-to-play de *PES 2021*, évidemment tronquée de nombreux éléments (que l'on peut acheter...). Le joueur peut néanmoins profiter de matchs locaux, de coop et d'entraînement, de MyClub, de certains tournois en ligne d'eFootball et de cinq clubs (FC Barcelone, FC Bayern, Juventus, Manchester United et Arsenal) en Match local. Bref, de quoi déjà bien jouer avant de passer à la version payante... ou pas.



TemTem

Quoi de neuf ?

☑ Arrivée sur PS5

Après son succès sur PC, *TemTem*, le RPG très (très !) inspiré de *Pokémon*, a débarqué sur PlayStation 5 au début du mois de décembre, en accès anticipé. Quatre îles et une centaine de TemTem sont déjà disponibles, et deux nouvelles îles et 61 nouvelles créatures devraient arriver dans les mois à venir. De plus, le studio Crema promet d'intégrer du 4K en 120 images/seconde, des tournois, boutiques... durant l'année.



No Straight Roads

Quoi de neuf ?

☑ Chansons de Noël

Jeu d'action musical, *No Straight Roads* ne pouvait passer à côté de l'événement du moment : Noël. Tous ses personnages, costumes, effets, niveaux, boss et musiques ont donc été retravaillés pour s'inscrire dans l'ambiance de ces fêtes de fin d'année. La mise à jour est évidemment gratuite.



Dauntless

Quoi de neuf ?

☑ Mise à jour

Clone de *Monster Hunter* centré sur la chasse aux grosses bêtes, *Dauntless* a attiré plus de 25 millions de joueurs depuis son lancement. *Reforged*, sa plus grosse mise à jour, propose de nouveaux terrains de chasse, un planeur pour se déplacer plus facilement dans le monde, un système de progression complètement repensé (choix des missions suivantes, voies secondaires, etc.), ainsi qu'un nouveau passe de chasse. De quoi donner envie d'y retourner !

À VENIR

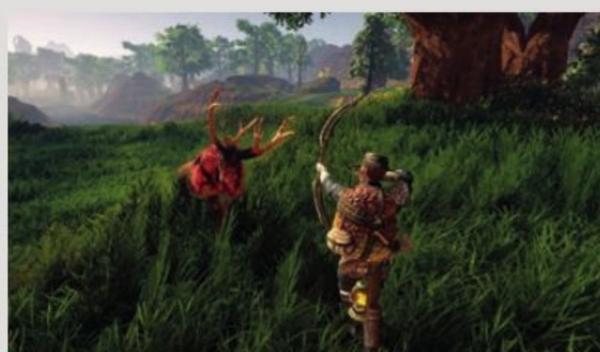


The Division 2

Quoi de prévu ?

☑ Événement

Annulé pour cause de COVID-19, l'événement Codename Nightmare aura tout de même lieu le 2 février, mais de manière plus anecdotique. En effet, il s'agira seulement de récupérer des éléments cosmétiques. À cette même date, le jeu recevra son patch 4K à 60 images/seconde pour la nouvelle génération de consoles. Notons que la saison 4 a d'ores et déjà commencé. On y retrouvera Faye Lu, une vieille connaissance...

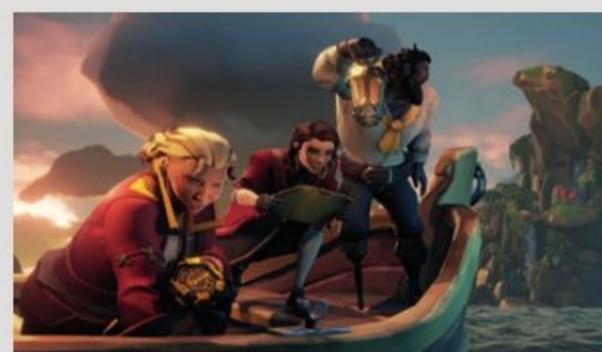


Outward

Quoi de prévu ?

☑ Nouveau contenu

Fort de ventes très encourageantes, Nine Dots Studio a sorti un nouveau DLC pour *Outward* sur PC. DLC qui devrait débarquer en 2021 sur consoles. Ici, dans la région de Cladera, il faudra reconstruire la ville de Sirocco après que celle-ci a été détruite par une éruption volcanique. Sachez que le niveau de difficulté de cette extension a été relevé pour offrir encore plus de challenge aux joueurs.



Sea of thieves

Quoi de prévu ?

☑ Feuille de route 2021

Finis les mises à jour mensuelles, en 2021 et dès le mois de janvier, *Sea of Thieves*, le jeu de pirate de RARE exclusif à Microsoft, s'inspire de la concurrence et table sur deux formules : du contenu payant et du gratuit. À chaque saison, le jeu proposera gratuitement 100 paliers à gravir avec des récompenses à chaque étape atteinte. Si achat du pass saisonnier, d'autres éléments cosmétiques viendront s'ajouter à cette première prime. Oui, comme dans *Fortnite* et autres.

ON REVIENT
SUR YOUTUBE !

Jeux Vidéo

MAGAZINE.com

VOUS ATTEND SUR



jeux vidéo magazine



CYBERPUNK 2077 : CD
Projekt S'EXCUSE et...



HORIZON 2 FORBIDDEN
WEST : tout ce qu'il faut...



CYBERPUNK 2077 : 20
MINUTES de GAMEPLAY su...



PS5 | Xbox Series : 10 jeux à
SURVEILLER dont personne...



Collector's Quest - Episode 6
: Grosse séquence émotion...



FIFA 21 patch PS5 :
COMPARATIF AVANT / ...



Game Awards 2020 : Les 12
TRAILERS les plus...



Perfect Dark (Xbox Series
X|S) : Trailer d'annonce...



ARK 2 (Xbox Series X|S) :
Trailer d'annonce officiel (V...

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

JVMORNING

FOCUS



L'ANCIEN



LE PETIT NOUVEAU



MAJ
LA MISE À JOUR

AVP
L'AVANT-PREMIERE

LE LABO

**RETROUVEZ
NONO ET MOMO TOUS
LES JOURS !**

LE RETOUR DES HÉROS

PERSONNAGES DE FRANCHISES EMBLÉMATIQUES, ILS REVIENNENT SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE ET SUR LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE CONSOLES. PAR RAPHAËL LUCAS



PERFECT DARK

DERNIÈREMENT APERÇUE SUR XBOX 360, L'AGENTE JOANNA DARK RESSORT DE... L'OMBRE.

ÉDITEUR MICROSOFT GENRE ACTION-AVENTURE SUR XBOX SORTIE N.C.

The Initiative, le nouveau studio fondé par Microsoft, on l'attendait sur un projet original, un jeu d'action-aventure jamais vu par exemple. Et ce d'autant plus que les déclarations allaient dans ce sens et que de nombreux cadors du développement et de la pro-

duction issus de Naughty Dog, Rockstar et autres y ont été recrutés. Finalement, ce sera une «réinterprétation» de *Perfect Dark*, un excellent FPS sur N64, considéré comme le successeur spirituel de *GoldenEye 007* sur la même machine. Au vu des développeurs recrutés, on peut

cependant tabler sur une aventure plus cinématographique que par le passé. L'agente Joanna Dark reprendra du service, mais sans doute avec plus de capacités d'interaction avec un environnement touché par des désastres écologiques.



EN QUÊTE DE SHEPARD

MASS EFFECT

POUR MASS EFFECT, L'HEURE EST VENUE DE RETOURNER AUX SOURCES.

ÉDITEUR EA **GENRE** ACTION-RPG
SUR PS5, XBOX, PC **SORTIE** N.C.

Après une trilogie qui a globalement convaincu et un épisode *Andromeda* gigantesque qui a, lui, déçu, *Mass Effect* prépare son grand retour avec ce cinquième volet développé, si l'on en croit Casey Hudson, par une équipe de vétérans de BioWare, des développeurs qui auraient à nouveau été recrutés par BioWare pour reproduire la magie des trois premiers volets. Une excellente idée. Reste que, malgré une toute première et énigmatique bande-annonce

diffusée durant les Game Awards, aucun élément de scénario n'a filtré. Que fait cette armure N7, celle de Shepard, sur cette planète montrée qui n'est pas la Terre ? Pourquoi Liara T'Soni, s'il s'agit bien d'elle, sourit à l'idée de rencontrer les membres d'équipage du vaisseau visible au loin ? Autant de questions qui ne trouveront réponse qu'à la sortie du jeu.



DE RETOUR DANS LE DONJON

DRAGON AGE 4

AVEC CET ÉPISODE, DRAGON AGE NOUS PROPOSE DE CHANGER DE POINT DE VUE.

ÉDITEUR EA **GENRE** RPG **SUR** PS5, XBOX, PC **SORTIE** N.C.

Dragon Age, c'est l'autre franchise phare de BioWare. Et contrairement à *Mass Effect*, le modèle de grandes zones ouvertes, lui, a finalement plutôt réussi, autorisant autant l'exploration que des affrontements plus ou moins tactiques. On savait déjà qu'un nouvel épi-

sode était en développement depuis deux ans et que Solas, l'un des personnages d'Inquisition, allait ici jouer un rôle prédominant. Le dernier trailer en date a confirmé cette hypothèse puisqu'il y apparaît en portrait plein écran. Mieux, des auteurs ont confirmé un l'angle intéressant que pourrait

prendre cette histoire. Alors qu'Inquisition mettait le joueur au pouvoir, cet épisode posera cette question : « Qu'arrive-t-il quand les gens au pouvoir ne veulent pas s'occuper des problèmes ? »



DE LA SUITE
DANS LES IDÉES

HITMAN III

AVEC CE VOLET FINAL, HITMAN SE VEUT PLUS RICHE EN OPPORTUNITÉS ET APPROCHES.

ÉDITEUR IOI GENRE INFILTRATION SUR PS4, PS5, XBOX, PC SORTIE 20 JANVIER 2021

Depuis son reboot épisodique, *Hitman* a pris une nouvelle forme. Finies les missions très scriptées, chaque carte du simulateur d'assassinat de IOI est depuis devenu un bac à sable autorisant de multiples approches. Du choix et des conséquences, avec la possibilité de relancer plusieurs fois le même niveau pour agir différemment, tuer diversement nos cibles principales. Si *Hitman III* se veut certes plus sombre et mature, selon ses développeurs, il devrait aussi proposer

des niveaux encore plus riches en opportunités. La tour à Dubaï jouera ainsi de verticalité avec des passages en extérieur à plusieurs dizaines de mètres au-dessus du sol, sur l'infrastructure même de la bâtisse, quand la carte de Dartmoor nous donnera un manoir à arpenter avec moult passages secrets à dénicher pour assassiner en paix.



DE RETOUR
SUR L'ÎLE

ARK II

QUAND VIN DIESEL REVIENT À L'ÉTAT SAUVAGE !

ÉDITEUR WILDCARD GENRE SURVIE SUR XBOX, PC SORTIE N.C.

Depuis 2015, *Ark: Survival Evolved* demeure le jeu le plus emblématique du survival, avec son univers où soldats armés de mitrailleuses et dinosaures à apprivoiser et monter cohabitent. Si la politique du studio Wildcard – de nombreuses extensions payantes –

demeure toujours aussi questionnable, le voilà qui vient d'annoncer *Ark II*, suite directe, oui, mais aussi évolution, notamment graphique, de la franchise. Et pour nous vendre le projet, le studio est allé chercher la crème de la crème des acteurs hollywoodiens, Vin Diesel, pour apparaître

dans le premier trailer, et dans l'histoire. Si Wildcard n'a rien annoncé de précis, excepté une rehausse graphique, il n'est pas interdit de penser que les fonctionnalités de survie, d'artisanat et d'alliances entre joueurs se retrouveront ici.

LA SUITE
OFFICIEUSE DE
LEFT 4 DEAD

BACK 4 BLOOD

BACK 4 BLOOD

DES ZOMBIES ET DES FLINGUES, ET LA VIE EST PLUS BELLE !

ÉDITEUR WARNER BROS. GENRE FPS COOPÉRATIF SUR PS4, PS5, XBOX, PC SORTIE 22 JUIN 2021

Le titre ne ment pas. D'un, il annonce le retour aux affaires – «back» – d'un Turtle Rock qu'on avait perdu sur le très asymétrique *Evolve*. De deux, il envoie aux joueurs un signal avec ce «4» qui rappelle *Left 4 Dead*, franchise dont le studio est l'instigateur, mais qui est aujourd'hui propriété de Valve (*Half-*

Life). Aussi le concept est-il simple, c'est celui de *Left 4 Dead*. Quatre personnages/joueurs armés jusqu'aux dents (s'ils en ont les moyens), une salle de repos entre chaque sortie, des zombies par dizaines, des adversaires plus coriaces, et gigantesques, pour amener un peu de variété et rythmer la progression, et la nécessité de

toujours avancer pour ne pas crouler sous les hordes de non-vivants. Du grand classique désormais, du peut-être «trop vu» et «trop joué» dernièrement, mais visiblement réalisé avec soin.



ODDWORLD : SOULSTORM

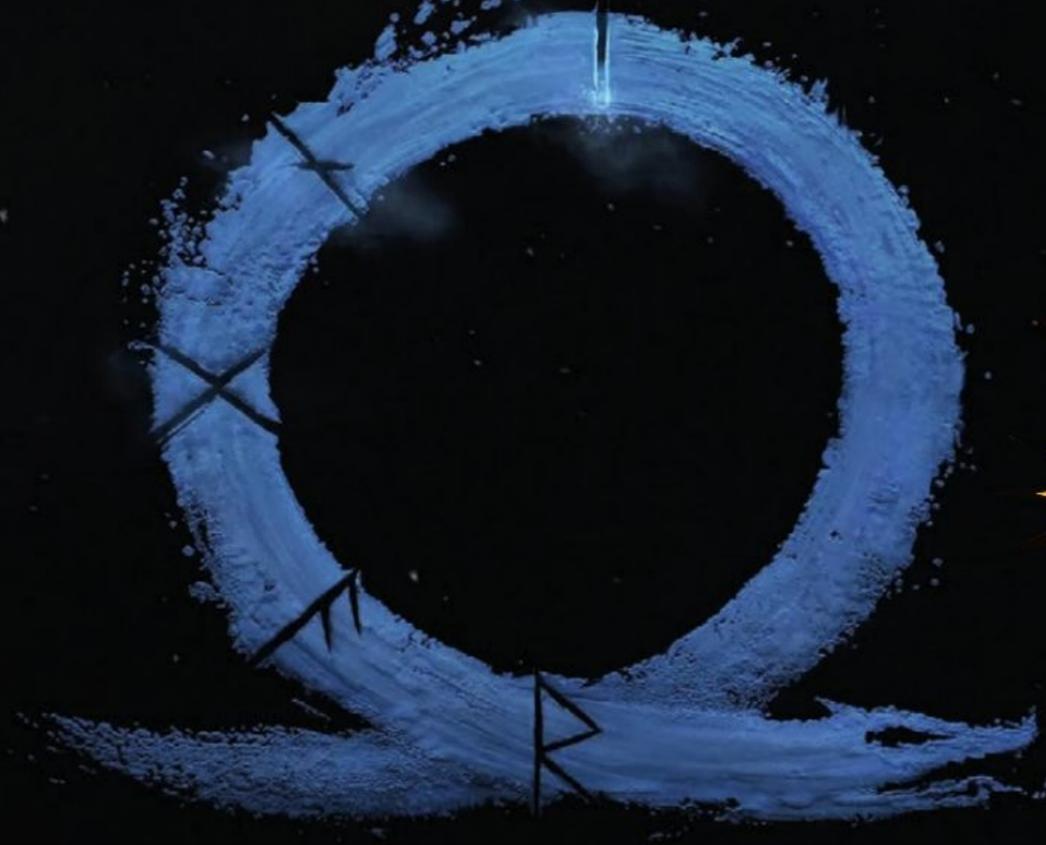
ABE REVIENT SAUVER LES MUDOKONS, MAIS PÉTERA-T-IL TOUJOURS AUTANT POUR LES FAIRE RIRE ?

ÉDITEUR EA GENRE RPG SUR PS5, XBOX, PC SORTIE N.C.

Alors qu'Abe, le héros, était une star du jeu de plateforme et de réflexion sur PS1, le Mudokon semblait avoir pris sa retraite depuis quelques années, si l'on met de côté un remake plutôt réussi du premier épisode. Remake amélioré de *L'Exode d'Abe*, *Soulstorm* revient aux sources de la série, à ce mélange étonnant entre jeu d'action (on saute, on court), réflexion (on active des interrupteurs, des pièges), infiltration et gestion des prison-

niers que l'on a libérés, véritables Lemmings si on les laisse un peu sans surveillance. Des recettes qui ont démontré leur efficacité par le passé et que ce nouvel épisode agrémenté de scripts événementiels plus nombreux, plus hollywoodiens aussi, avec notamment des changements de perspective et des explosions dans tous les sens. Bien dans l'air du temps, avec ce retour du jeu de plateforme vu de côté...

PLUS (DE)
MUDOKON (S)
QUE JAMAIS



LE RETOUR DU ROI

GOD OF WAR RAGNAROK

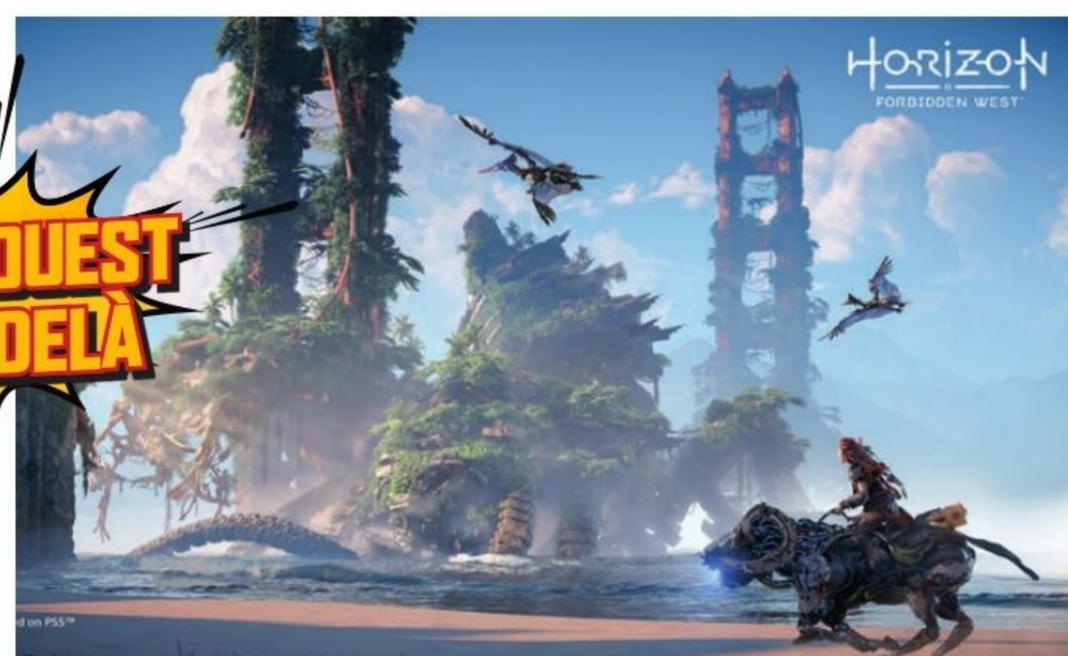
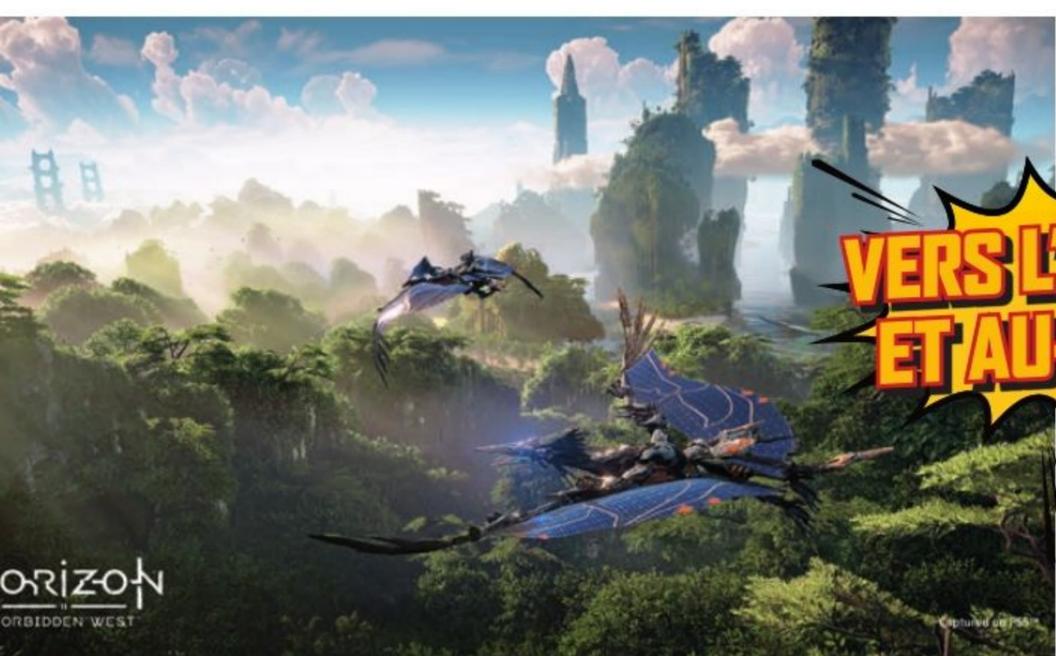
TOUJOURS AVIDE DE DÉMEMBREMENTS ET DÉCAPITATIONS, KRATOS S'ENGAGE DANS LE RAGNAROK.

ÉDITEUR SONY GENRE ACTION-AVENTURE SUR PS5 SORTIE 2021

Avec la fin de *God of War* (2018), de multiples ultimes révélations ont eu tôt fait de spoiler les joueurs. Oui, on connaît le véritable nom du fils de Kratos, et peut-être même la véritable identité de ce dernier, identité qui expliquerait notamment sa capacité à voyager

entre les mondes, et sans doute ses prochaines destinations après le Nord : Grèce et Égypte antiques... Du moins, s'il n'est pas remplacé par son fils... Pour le reste, *Ragnarok* ne s'est pas découvert d'un fil jusqu'à présent, aucun visuel, ni aucune interview ne permettant de jauger de l'évo-

lution des mécaniques de jeu. Cependant, on imagine sans mal que cette suite directe, avec seulement quelques années d'écart, se jouera de la même manière avec quelques légères nouveautés pour rafraîchir l'expérience de jeu.



VERS L'OUEST ET AU-DELA

HORIZON II: FORBIDDEN WEST

ALOY CHANGE D'ÉTAT, MAIS PAS DE GAMEPLAY.

ÉDITEUR SONY GENRE ACTION-AVENTURE SUR PS4, PS5 SORTIE SECOND SEMESTRE 2021

A la recherche de la source d'une mystérieuse maladie qui tue la faune et la flore, Aloy s'enfonce vers l'Ouest inconnu. Ce déplacement sera pour Aloy l'occasion de visiter des lieux emblématiques de la côte ouest américaine, notamment le parc du

Yosemite, un San Francisco en ruines, etc. Mieux, ce sont de nouveaux biomes que l'on croisera avec leurs espèces spécifiques que l'on pourra sans doute apprivoiser pour certaines. Dans tous les cas, la formule *Horizon* ne devrait pas bouger d'un iota, même si l'éventail de mouve-

ments d'Aloy s'étoffe ici, cette dernière ayant désormais la capacité de nager sous l'eau pour notamment découvrir des reliques anciennes. S'étendant de l'Utah à la Californie, la carte sera plus grande, mais aussi plus riche que celle du premier volet.





**LE VILLAGE
DES DAMNÉS**

RESIDENT EVIL VIII VILLAGE

APRÈS UN DÉTOUR PAR LA CASE REMAKE, *RESIDENT EVIL* RETROUVE SA PREMIÈRE PERSONNE.

ÉDITEUR CAPCOM GENRE SURVIVAL-HORROR SUR PS5, XBOX SERIES X/S, PC SORTIE 2021

C'est acté, les *Resident Evil* de dernière génération prendront tous la forme de jeux à la première personne, plus immersive selon les développeurs de Capcom. Ce huitième volet s'inscrit d'ailleurs comme suite directe du septième, puisqu'on y retrouve

Ethan Winters, son héros/avatar, mais aussi le décidément increvable Chris Redfield, bien décidé à amener Ethan dans un village enneigé, perdu en Europe. Pour quelle raison ? Seul le test le dira. En attendant, Ethan devra s'allier aux villageois et/ou les combattre, comme leur chez eux est atta-

qué de toutes parts par des loups-garous très agressifs, puis visiter un manoir ancien occupé par d'étranges femmes. Fantômes d'un temps passé ou sorcières ? De quoi imaginer quelques belles peurs paniques !



FINAL FANTASY XVI

AVEC CE PROCHAIN VOLET, LA SÉRIE DE RPG SE TEINTE D'ACTION.

ÉDITEUR SQUARE GENRE ACTION-RPG SUR PS5 SORTIE N.C.

On ne recrute pas des développeurs de Capcom, de *Devil May Cry* ou de *Monster Hunter: World* sans que cela ait un impact, une conséquence sur les productions. De fait, chez Square Enix, il y a la volonté, depuis plusieurs années, de se débarrasser des menus, du tour par tour, de l'ATB, pour pleinement embrasser l'action, et attirer plus

de joueurs. S'il est très loin d'être terminé, *Final Fantasy XVI* opte pour cette direction, avec l'aide de Naoki Yoshida, le producteur qui a sauvé *Final Fantasy XIV* des limbes du MMORPG. Se déroulant dans le monde de Valisthea, il met en scène l'affrontement entre six factions alors qu'un mal étrange touche les populations. Dans le rôle de Clive Rosfield, premier-né de l'archiduc de Rosalia, on devra protéger Joshua, le frère cadet de Clive, comme ce dernier est lié à l'Eikon Dark Ifrit, un élémentaire de feu.



ENTRE LES DIMENSIONS

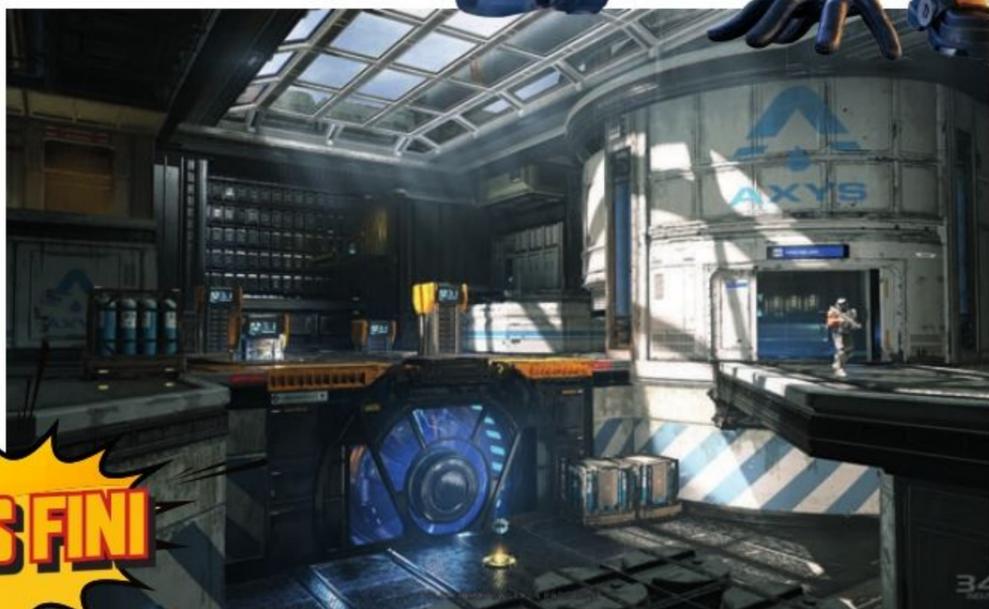
RATCHET & CLANK : RIFT APART

FRÈRES D'ACTION, NOS HÉROS SAUTENT À PIEDS JOINTS ENTRE LES DIMENSIONS

ÉDITEUR SONY GENRE ACTION SUR PS5 SORTIE 2021

C'est peut-être l'une des exclusivités les plus rafraîchissantes encore à venir. Imaginez des héros qui bondissent d'une dimension à l'autre, d'une jungle luxuriante à une ville à la circulation dense, avant d'atterrir sur le dos d'un ptérodactyle en plein vol. Un concept fou, impensable autrefois, mais aujourd'hui possible grâce à la technologie SSD. En effet, cela signifie tout simplement que, pendant que vous jouez un niveau,

les assets et visuels du suivant commencent déjà à se charger en arrière-plan. Si les mondes ouverts font de même, si un *Soul Reaver* réussissait déjà ce tour de passe-passe en 1999 sur PSone, le dynamisme de la mise en scène et des personnages devraient donner un cachet inimitable à ces traversées. À moins qu'elles ne se transforment en gimmick !



...PAS FINI

HALO INFINITE

AUX ABONNÉS ABSENTS À LA SORTIE DES XBOX SERIES X/S, HALO DOIT MAINTENANT SE RATTRAPER.

ÉDITEUR MICROSOFT GENRE FPS SUR XBOX ONE, XBOX SERIES X/S SORTIE N.C.

On ne réécrira pas l'histoire, ce hoquet dans la communication – pour ne pas dire plus! – qu'a été la première vidéo de gameplay d'*Infinite*. C'est qu'avec ce titre, 343 Industry joue la carte du monde ouvert, exercice, on le sait, périlleux (coucou *Cyberpunk 2077*!) auquel la

série de Microsoft ne s'était vraiment frottée. Ce nouveau champ de bataille pourra être exploré à volonté, notamment pour attaquer des camps adverses et, on l'espère, pour bien d'autres raisons. Équipé d'un grappin avec lequel le joueur peut s'élever ou saisir des objets (comme dans

les *Just Cause*, mais à moindre échelle), le Master Chief profitera aussi d'améliorations. Pas de barre de points d'expériences, pas de compétences en vue, mais des objets à dénicher, comme ledit grappin ou un bouclier statique, qui viendront enrichir son arsenal.



Captured on PS5. Cars shown may require gameplay progression.

**LE ROI DES
SENSATIONS**

GRAN TURISMO 7

À CHAQUE GÉNÉRATION, SON GRAN TURISMO, ET LA PS5 N'Y ÉCHAPPERA PAS.

ÉDITEUR SONY GENRE COURSE AUTO SUR PS5 SORTIE 2021

Il n'y a toujours eu qu'une seule et même idée derrière *Gran Turismo*, qu'un seul et même projet : donner envie de piloter ces autos, en reproduisant à la perfection les sensations de conduite, le son des moteurs. Si l'obsession de Kazunori Yamauchi a porté ses fruits sur les géné-

rations précédentes de la PlayStation, la nouvelle console de Sony devrait lui permettre de se rapprocher encore plus de la réalité, grâce au SSD qui autorise des chargements sur le champ, ainsi qu'à sa manette DualSense dont la sensibilité des vibrations n'est plus à prouver. Enfin, grâce

à l'audio 3D, le pilote-joueur pourra identifier à l'oreille le type de moteur, et donc d'auto. Des promesses qui, si elles sont tenues, devraient peut-être raviver l'attrait pour cette franchise qui a un peu perdu de sa superbe face à *Forza*.



WARHAMMER 40 000 : DARKTIDE

APRÈS LE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE, FATSHARK EXPLORE LA NOIRCEUR DU QUARANTIÈME MILLÉNAIRE.

ÉDITEUR FATSHARK GENRE FPS COOPÉRATIF SUR XBOX SERIES X/S, PC SORTIE 2021

Avec *Warhammer: Vermintide*, Fatshark avait réussi l'impensable : développer un FPS coopératif plutôt réussi et prenant dans l'univers barbare de *Warhammer*. Pour conserver ce moule, et à défaut de mettre en scène des Genestealer, les aliens de la franchise

sans doute prisonniers d'un contrat avec Focus (qui édite un *Space Hulk* dont ils sont les stars), Fatshark a dû piocher dans le restant de l'univers de Games Workshop. C'est donc un culte de Nurgle, le dieu de la peste, que les quatre gardes impériaux devront affronter dans les bas-fonds

de la cité ruche de Tertium sur la planète Atoma Prime. Mutants issus des expérimentations de Nurgle, Marines corrompus et autres cochonnetés faites de chairs mal agencées seront de la sanglante et, sans doute, très gore fête.

2020, DE NOUVELLES CONSOLES

La sortie d'une nouvelle génération de consoles est toujours une excellente nouvelle, et plus encore quand la génération précédente a été particulièrement longue. En effet, PlayStation 4 et Xbox One sont toutes les deux originellement sorties en novembre 2013. Si elles ont profité de versions légèrement améliorées, et plus puissantes, avec la PS4 Pro et la Xbox One X, il ne s'agissait que de « microévolutions » comparées aux architectures internes des dernières-nées. Bref, vive la nouvelle génération ! Place à la PS5 et aux Xbox Series X et S, des consoles plus puissantes, plus rapides à charger les données, bref, taillées pour l'avenir. Mais il faudra attendre encore quelques mois avant qu'elles ne nous montrent vraiment ce qu'elles ont dans le ventre. Rendez-vous est donc pris en 2021 !



TOPS & FLOPS

2020

Tout ce que l'année a connu de meilleur et de pire dans le petit monde du jeu vidéo !

UN LANCEMENT CALAMITEUX

Les consoles de nouvelle génération se sont parfaitement bien vendues, en ligne. D'ailleurs, on n'en trouve nulle part, à moins de camper devant son PC à guetter l'arrivée de stocks. Et encore faut-il alors que les sites supportent la charge des visiteurs tapotant constamment sur la touche F5 pour rafraîchir la page. Oui, une vraie pagaille ! Situation aggravée par l'attitude de certains internautes qui ont acheté en masse pour revendre ensuite au prix fort, comme cet Américain qui a précommandé 221 consoles avant de les écouler en une semaine et d'empocher 30 000 euros de profits. Une technique possible uniquement grâce à des bots qui ne fait qu'accroître la pénurie. Enfin, comme à chaque lancement de génération, il faut noter que les toutes premières PS5 et Xbox Series X et S ont fait montre de défaillances techniques...





LE JEUX VIDÉO GAGNE SES LETTRES DE NOBLESSE

Autrefois critiqué, moqué, considéré comme un loisir pour enfants, le jeu vidéo est aujourd'hui pleinement entré dans les mœurs, dans les habitudes culturelles. Cependant, s'il est étudié par des universitaires, sa reconnaissance officielle en tant que media narratif aussi pertinent que les autres a tardé. Cette année, *Outer Wilds* et *Disco Elysium* ont été récompensés aux BAFTA Games Awards tout comme des séries télévisées et des films, et *13 Sentinels: Aegis Rim* a, lui, remporté le prix Seiun qui,

au Japon, récompense les meilleurs récits de science-fiction ; la toute première fois pour un jeu vidéo. Mieux, les institutions s'emparent de certains titres. Si les derniers *Assassin's Creed* sont des outils désormais largement utilisés pour aborder l'histoire, il en va de même de *This War of Mine* qui a intégré la liste des objets culturels conseillés aux étudiants en histoire, sociologie, philosophie, tout en devenant gratuit pour ceux travaillant ces matières.

LA PENTE EST DURE POUR UBISOFT

Début 2020 n'aura pas été tendre avec Ubisoft : jeux repoussés suite aux mauvaises critiques d'un *Ghost Recon* qui n'aura jamais aussi bien porté son sous-titre, *Breakpoint* (soit « point de rupture »), licenciements ou départs d'une grande partie des managers et dirigeants de studios pour harcèlements (Yannis Mallat, Serge Hascoët, Tommy François, etc.), départ d'un Michel Ancel, après de nombreuses critiques sur sa gestion interne d'Ubisoft Montpellier, etc. Depuis, le calme semble revenu chez l'éditeur français qui a visiblement mis en place de nombreuses initiatives pour que pareille situation ne se reproduise pas. À voir sur le long terme.



LE JEU VIDÉO, UN MEDIA CHARITABLE ET ENGAGÉ

CONTRE LA COVID-19

Lors du premier confinement de nombreux acteurs du milieu se sont distingués par leurs dons : Sony et ses 100 millions de dollars pour soutenir les personnels soignants et éducatifs, Rockstar qui reverse 5% de ses revenus en ligne (microtransactions et autres), le studio The Coalition qui donne 200 Xbox One X à des enfants malades, EA et de nombreux indépendants qui offrent des jeux dématérialisés... Aux États-Unis, la campagne caritative Stay Home & Play proposait des jeux à prix réduits, 100% des droits étant alors renversés à des associations. C'est ainsi que Square Enix a pu récolter 2,4 millions de dollars !



BLACK LIVES MATTER

Le mouvement Black Lives Matter a aussi touché le jeu vidéo. Soutien de la plupart des éditeurs sur les réseaux sociaux certes (à l'exception notable d'Epic Games), mais aussi financier : ainsi, les éditeurs Klei et EA ont chacun donné 1 million de dollars à diverses associations. Mais c'est du côté du jeu indé que la mobilisation a été la plus forte avec notamment le Fight for Racial Justice and Equality, un bundle proposé sur itch.io comprenant plus de 1500 jeux (dont une bonne partie de jeux vidéo plus ou moins connus comme *Celeste*, *Night in the Woods*, *Oxenfree*) vendu 5 dollars. Plus de 8 millions de dollars ont ainsi été levés.



LA FIN DES ÉVÉNEMENTS EN PRÉSENTIEL ?

La COVID-19 aura marqué l'année 2020. Notamment en poussant tous les événements (sportifs, festifs...) à être annulés dont les grand-messes du jeu vidéo. Pas d'E3, pas de Gamescom, pas de Japan Expo ni de Paris Games Week. Si certains organisateurs ont su trouver des parades en ligne, cette absence n'a pas empêché les jeux de se vendre, tout comme les consoles. De quoi s'interroger sur leur existence même, onéreuse pour les éditeurs, constructeurs et organisateurs de ces salons. Sont-ils vraiment nécessaires ? Et si oui, à qui ? Pour rassembler tous les acteurs du marché au même moment en un même lieu, plutôt que d'étaler les annonces sur plusieurs mois ? Pourquoi pas. Il en résulte, par ailleurs, que cette dispersion dans le temps a clairement empêché certains titres de briller, ou de se montrer en vrai... À l'exception de *Halo Infinite* dont la diffusion a été visiblement précipitée, il s'avère difficile de juger un jeu sur une vidéo montée, découpée pour ne montrer que le meilleur... et cacher les défauts.



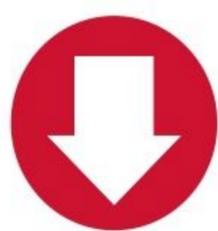
EN RETARD, EN RETARD !

La COVID-19 aura eu de nombreux impacts sur le marché. Entre autres, du côté de la production de jeux. Obligés de passer en télétravail, de nombreux studios ont dû revoir intégralement leur manière de travailler : CD Projekt, Ubisoft, EA, Activision, certes, mais aussi à moindre échelle les indépendants. Le titre qui en aura particulièrement souffert est bien *Halo Infinite*, montré aux joueurs pour la toute première fois le 23 juillet 2020 alors qu'il n'était pas prêt... Et ce alors qu'il s'agissait d'un titre de lancement des Xbox Series X et S. Depuis, les rumeurs affluent. Épisodique ? En deux parties (solo et plus tard le multi) ?



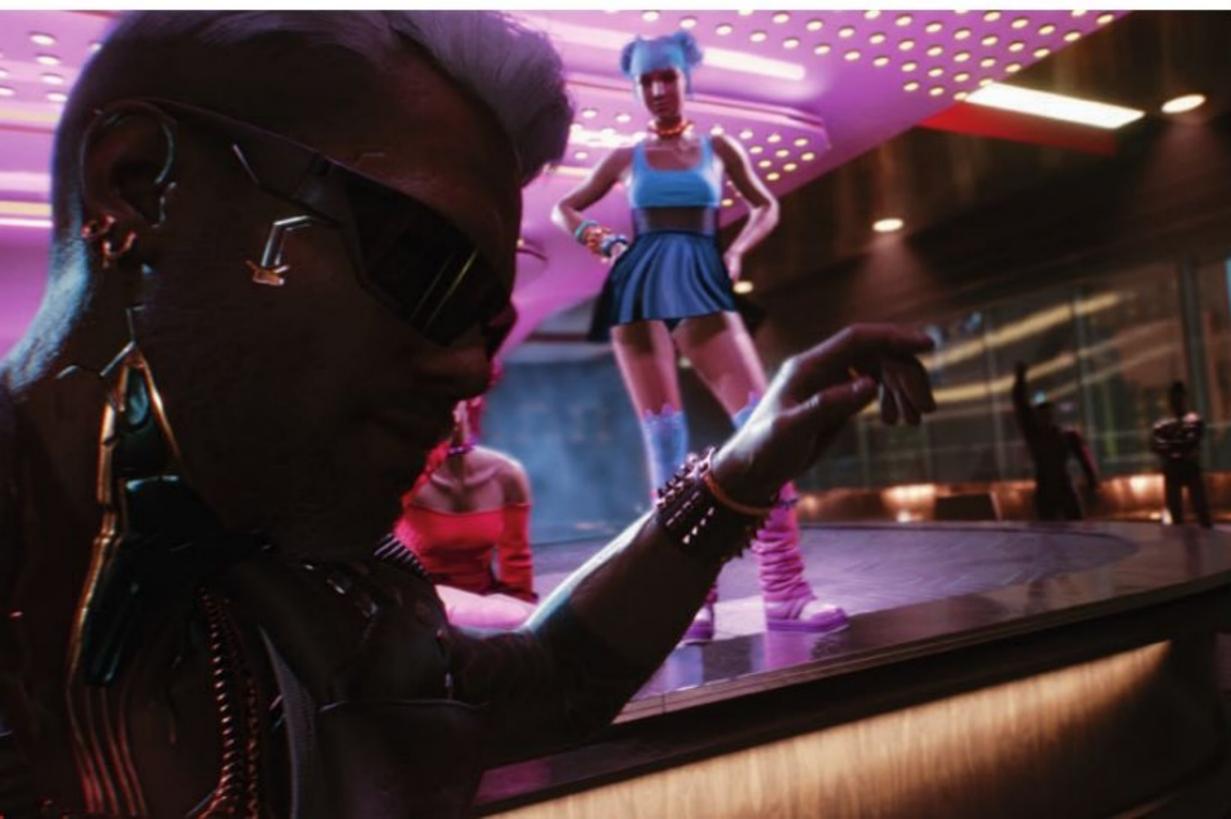
DONS À FOISON

Cette année, comme les précédentes, les influenceurs et autres streameurs ont récolté des millions d'euros et de dollars via des événements comme Z-Event (5,7 millions d'euros pour Amnesty International), le Desert Bus de l'Espoir (63 000 euros pour l'Association Petits Princes), l'AGDQ de cet été (2,3 millions de dollars pour Médecins sans frontières), etc. De même, des streamers australiens ont récolté plus de 220 000 dollars pour aider leurs pompiers. Et Bungie a édité un tee-shirt en édition limitée dont les ventes ont été reversées à des services de lutte contre le feu et pour la protection de la vie sauvage.



ÇA CRUNCH À MORT

Il n'y a rien de nouveau dans le crunch : la pratique est connue et utilisée depuis les débuts du jeu vidéo commercial dès qu'il s'agit de mettre les bouchées doubles pour proposer à la vente un jeu à la date prévue. Cependant, plusieurs studios se sont fait remarquer cette année pour leur usage immodéré de cette pratique. D'abord, CD Projekt qui, malgré ses promesses et déclarations, aurait mis depuis plusieurs mois toutes ses équipes en mode « Death March » (ou « marche à la mort ») pour terminer *Cyberpunk 2077*. D'autres, comme Naughty Dog, auraient désormais une réputation si désastreuse que les seniors (développeurs expérimentés) refuseraient de travailler avec eux. A contrario, certains studios semblent se prémunir de tout crunch, comme Respawn (*Apex Legends*) en instaurant des pratiques managériales plus saines.



DES DISPARITIONS

2020 aura été aussi l'année des disparitions de légendes françaises ou japonaises. Voix française de Bruce Willis, de Starlion dans les *Cosmocats*, de Serious Sam, de B.J. Blazkowicz dans les deux derniers *Wolfenstein* de Bethesda, Patrick Poivey est décédé à l'âge de 72 ans en juin dernier. Autre légende, moins connue, moins entendue, du paysage vidéoludique, Kazuhisa Hashimoto. Programmeur de *Gradius* sur NES, il était aussi et surtout l'inventeur du Konami Code, cette manipulation au joystick permettant de gagner des vies. Cette combinaison de « haut, haut, bas, bas gauche, droite, gauche, droite, B, A » apparaît, selon le *Livre des records*, dans 151 jeux, tous éditeurs et studios confondus.



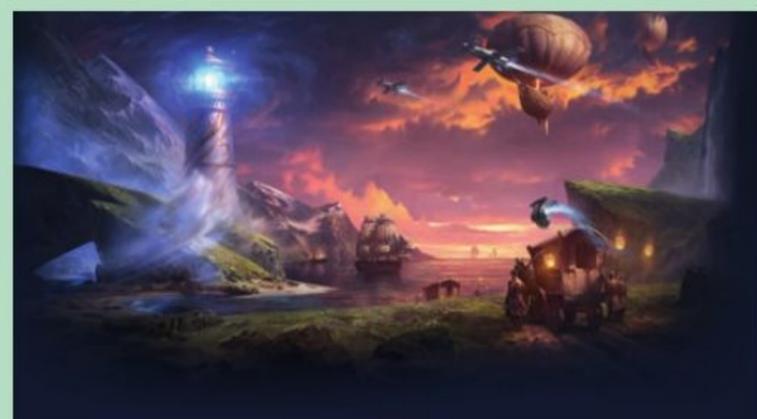
DES DÉPARTS

L'année 2020 aura été celle des départs de créateurs stars, de ce genre de développeurs dont on n'aurait jamais imaginé assister au départ. Ainsi, Alex Evans, cofondateur de Media Molecule, a été suivi par Dan Houser (le Dan Houser !) de Rockstar, parti pour des raisons toujours très, très obscures avant que, plus récemment, la légende de Capcom, Yoshinori Ono, ne quitte l'entreprise après y avoir passé plus de trente ans, sans doute suite à l'annulation de *Deep Down*, ce *Souls-like* jamais sorti, et à l'échec de *Marvel vs. Capcom Infinite*. Dans tous les cas, des visages et des voix qui manqueront au paysage vidéoludique.



DES CRÉATIONS DE STUDIOS

Si la pandémie a mis à mal les méthodes de production de la plupart des constructeurs et éditeurs, les obligeant à travailler à distance, certains développeurs ont saisi cette opportunité pour lancer leur studio. Ainsi, la structure Dreamhaven, fondée par d'anciens de Blizzard (dont un des cofondateurs), abrite deux studios, Moonshot et Secret Door dont on ignore encore les missions. D'ex-Respawn ont pour leur part mis sur pied Gravity Well, une petite équipe de 80 personnes, qui ne devrait pas subir de crunch tout en produisant des AAA.





TRAVAILLER DANS LE JEU VIDÉO

Que l'on soit lycéen, étudiant ou même en poste dans un autre secteur, les voies pour rejoindre le monde des professionnels du jeu vidéo ne manquent pas. Tour d'horizon des qualités à réunir et des carrières qui s'offrent à vous.

UN TRAVAIL D'ÉQUIPE

Tout comme jouer est une activité sociale, créer un jeu est tout sauf solitaire. Si le travail en équipe vous rebute, vous aurez du mal à vous épanouir dans un métier du jeu vidéo, en revanche, si le partage d'idées, l'émulation de groupe et le plaisir de participer à un projet d'équipe font partie de vos envies, vous trouverez votre place ! La première chose à avoir en tête, c'est qu'un professionnel du jeu vidéo, ne fait pas un jeu pour lui, mais pour les joueurs. Ce qui veut dire qu'il sera amené dans sa carrière à mettre ses connaissances et son savoir-faire au service de créations qui ne correspondront pas forcément à ses goûts, et qu'il va devoir apprendre à s'adapter à la demande. Tout comme avant de travailler sur un AAA dans un grand studio, il faudra souvent être passé par des structures plus modestes, collaborer au jeu de ses rêves peut demander un peu de temps.

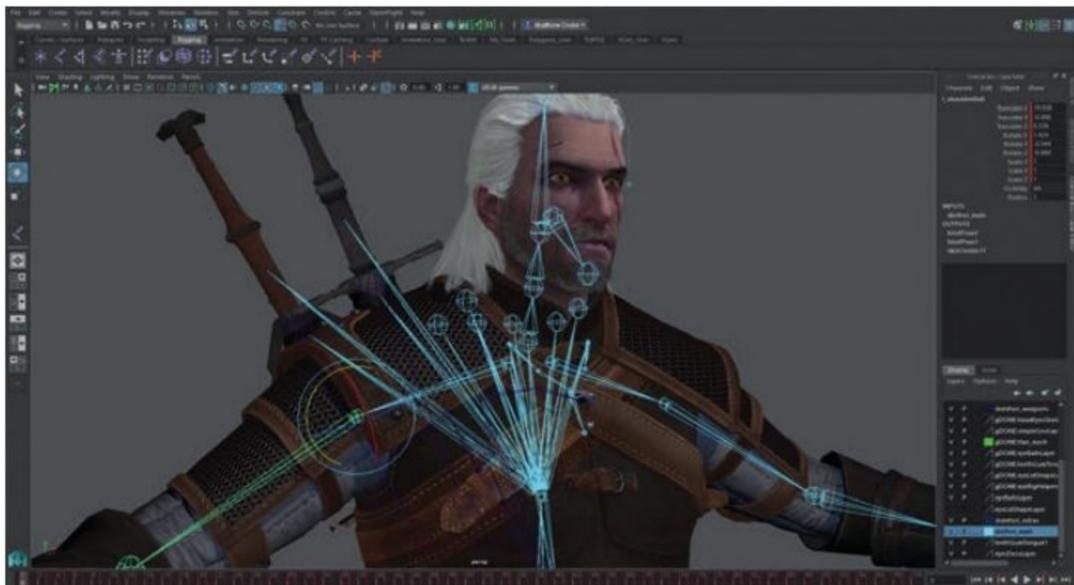


UN SECTEUR QUI A LE VENT EN POUPE

Cette année, l'écosystème du jeu vidéo, dans le monde et en France, pourra afficher une croissance de presque 20 %, que très peu d'industries seront en mesure de concurrencer. Le jeu vidéo, dans sa grande diversité, a été durant le confinement une valeur refuge, à titre individuel, à titre familial, mais aussi d'un point de vue économique. Le seul marché du jeu vidéo devrait atteindre 179,4 milliards de dollars en 2020, loin devant la musique ou le cinéma. Des postes s'ouvrent tous les jours, en France comme à l'étranger. Les jeux, comme les films, comme tous les contenus en ligne, publicitaires ou éditoriaux, il faut les inventer, les créer, les produire, les distribuer. À chaque fois, ce sont des dizaines de métiers, de compétences, de savoir-faire qui sont sollicités. Les métiers du numérique sont plus que jamais en ces temps de crise des valeurs sûres.

LES MÉTIERS POSSIBLES

Les métiers que propose le marché du jeu vidéo sont classés généralement en quatre catégories : les métiers du design, c'est-à-dire de la conception, les métiers de l'image, c'est-à-dire de l'illustration, les métiers de la technologie, c'est-à-dire de la programmation, et enfin ceux du marketing, c'est-à-dire de la commercialisation. S'y ajoute une cinquième catégorie, le management, donc la direction.



DESIGN

Les métiers du design sont ceux qui inventent le système de jeu, son univers, sa profondeur, ses difficultés : ce sont les game designers, les level designers, les character designers, les sound designers, mais aussi les scénaristes, les directeurs créatifs.

« LA PREMIÈRE CHOSE À AVOIR EN TÊTE, C'EST QU'UN PROFESSIONNEL DU JEU VIDÉO NE FAIT PAS UN JEU POUR LUI, MAIS POUR LES JOUEURS. »



IMAGE

Les métiers de l'image rassemblent les artistes qui vont donner forme aux idées des designers, tout en y apportant leur touche pour enrichir, approfondir les idées : ce sont les infographistes, les modelers 2D/3D, les animateurs 2D/3D, les VFX artist (spécialistes des effets spéciaux). Le game artist et le directeur artistique sont là pour assurer que tout le monde avance dans le même sens.

TECHNOLOGIE

Les métiers de la programmation viennent en support des créateurs en concevant des solutions technologiques, généralement basées sur des moteurs de jeux préexistants, pour permettre au jeu de prendre vie, aux personnages de répondre à l'attente des designers et des artists, aux niveaux de jeu d'exister. Ce sont des programmeurs gameplay, IA (intelligence artificielle), programmeur interface. À une problématique, un programmeur !



Dossier réalisé en collaboration avec le *Guide des Métiers du Numérique*, édition 2021.



MARKETING

Les métiers liés à la commercialisation sont sans doute ceux qui ont le plus changé depuis quelques années. Avec le développement du « Game as a Service », de la banalisation des univers persistants et la prise de pouvoir des réseaux sociaux sur la communication, les métiers du marketing ont considérablement évolué. On peut aujourd'hui récolter en temps réel des centaines de millions de datas sur le comportement des joueurs et s'en servir. On peut tracker les joueurs sur les sites et applications qu'ils fréquentent... À côté des chefs de produits sont apparus des « data analysts » et même des economic designers !

MANAGEMENT

Les métiers de management, auxquels on accède rarement sans avoir fait ses preuves dans une spécialité auparavant, veillent à ce que tous travaillent à réaliser un jeu qui répondra à un cahier des charges qui bien souvent est en lien avec un business plan. Car, à la fin, il s'agit de fabriquer un jeu qui saura trouver son public pour être rentable !



QUEL CURSUS CHOISIR ?

La France est désormais bien maillée par un réseau d'écoles spécialisées dans l'enseignement des métiers du numérique. Mais ne comptez pas trop sur l'Éducation nationale qui, en dépit de discours politiques très enclins à valoriser le numérique, brille par la faiblesse de sa présence dans ce domaine. En revanche, les écoles spécialisées présentent souvent l'avantage d'être très au fait des besoins du marché et de l'évolution rapide des métiers. La présence parmi les intervenants ou les professeurs de professionnels expérimentés est sans conteste un « plus » pour être confronté à la réalité du terrain. Par ailleurs, ces écoles collaborent avec des entreprises, ce qui facilite l'accès aux stages. Avant de choisir une école (et qu'elle vous choisisse !), vous devez porter votre attention sur le type de diplômes qu'elle délivre. Les diplômes validés par l'État, les titres certifiés RNCP (Répertoire national des certifications professionnelles) et les diplômes dont la seule valeur est celle que lui accordent les établissements n'ont pas, aux yeux des employeurs, des attraits identiques. Il va de soi que les deux premiers seront généralement plus recherchés, les derniers reposant uniquement sur la réputation de la formation. Nous rappellerons ici qu'un « Master » est un diplôme national de l'enseignement supérieur validant un deuxième cycle uni-

versitaire ou équivalent, tandis qu'un « Master » est un diplôme d'enseignement délivré par une école hors du système universitaire. Enfin, il convient d'être attentif aux intitulés des cours et des diplômes, dès lors que ceux-ci sont librement libellés par les écoles. Des contenus assez similaires peuvent recevoir des appellations différentes d'une école à l'autre : faites-vous détailler les pro-

grammes clairement. Enfin, pour les actifs diplômés qui aimeraient réorienter leur carrière vers le jeu vidéo, il existe quelques MBA qui permettront de se mettre à niveau sur les valeurs et les problématiques du secteur. Et surtout, n'oubliez pas : il ne suffit pas d'aimer le jeu vidéo ou le cinéma d'animation pour en faire son métier. Mais c'est certainement une condition pour réussir et s'épanouir.





3iS

Passion, créativité et excellence

Écrivez votre histoire avec 3iS

EN CINÉMA D'ANIMATION
JEU VIDÉO
MOTION DESIGN



Pour découvrir à quoi
ressemble l'un de nos
studios de motion
capture, scannez la
page avec l'application
SnapPress.

PARIS | BORDEAUX | 3is.fr

ANIMATEUR 2D/3D

MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION

« LE RÔLE DE L'ANIMATEUR EST DE DONNER VIE AUX PERSONNAGES DE MANIÈRE CRÉDIBLE ET COHÉRENTE. »

VANESSA RUFFRA, ANIMATRICE 3D SENIOR CHEZ UBISOFT

L'animateur 2D ou 3D insuffle la vie aux personnages conçus par les modelleurs. Son travail est à la fois très contraint (il ne crée pas les personnages et doit respecter un cahier des charges décrivant leur histoire) et très libre (il va affiner leur personnalité en leur donnant vie). L'animation 3D est pratiquée dans les jeux vidéo, les films, la télévision ou la publicité. Mais chaque industrie recherche généralement un style d'animation différent. La base du travail de l'animateur 3D est bien souvent... l'observation !

FAIRE PARLER UN GRILLE-PAIN

Comment bouge un humain, un animal, un véhicule, mais aussi un alien, un robot ou un grille-pain qui parle ? Des connaissances en anatomie sont donc incontournables et, si l'animateur se spécialise dans l'animation des décors, une culture architecturale sera nécessaire.

Ce travail exige également beaucoup de patience... une seule animation de dix secondes peut prendre des semaines et des semaines à fabriquer ! Et comme la production

d'une œuvre animée n'est jamais simple, l'animateur devra parfois composer avec les changements d'orientation éditoriale décidés par ses supérieurs et donc donner à son personnage des expressions complètement nouvelles.



ANIMATEUR 2D/3D
MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION
Niveau d'études : bac +3 à bac +5

CHARACTER DESIGNER

MÉTIER DU DESIGN/CONCEPTION

Le dessinateur de personnages, ou character designer, est celui qui va donner forme aux personnages d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation. S'il doit suivre les indications du directeur artistique, il doit puiser dans son imaginaire et ses connaissances pour créer un personnage avec ses propres attitudes, expressions, vêtements... Le character designer multiplie les dessins, sur papier, mais aussi numériquement, avec des logiciels de création 2D ou 3D. Il faut pour cela comprendre les intentions du créateur afin de cerner la psychologie du personnage et l'inscrire dans l'histoire.

RENDRE CRÉDIBLE DES CRÉATURES

Le character designer est donc force de proposition, car en affinant sa perception du personnage, il peut ouvrir de nouvelles perspectives dont la production va s'emparer. Il peut par exemple influencer sur les capacités du personnage dans les phases d'action. Dans une œuvre, un personnage peut être

« IL FAUT AVOIR UNE SENSIBILITÉ ET CAPACITÉ DE SE METTRE DANS LA POSITION DU PERSONNAGE, IMAGINER CE QU'IL PENSE ET LES RAISONS POUR LESQUELS IL EST COMME IL EST, ET AINSI LE RENDRE CRÉDIBLE ET RÉEL. »

ALEJANDRO DIAZ, VISUAL DEVELOPMENT ARTIST

un humain, un animal, un monstre, un objet animé, etc., tout dépend du scénario. Le character designer doit donc posséder une bonne connaissance de l'anatomie et de la théorie des couleurs, un excellent sens des proportions et une culture qui lui permettra de faire des recherches, par exemple sur l'histoire des costumes ou sur la faune.

Ses personnages chimériques devront, eux aussi, reposer sur des caractéristiques les rendant crédibles.

CHARACTER DESIGNER
MÉTIER DU DESIGN/CONCEPTION
Niveau d'études : bac +2 à bac +5

ARTFX

SCHOOL OF DIGITAL ARTS

MONTPELLIER

-

LILLE

-

PARIS

INSCRIPTIONS
2021-2022
OUVERTES!



Image extraite d'un jeu créé par les étudiants de Game 3 "Orbital Rush" - 2020.

5 Mastères officiellement reconnus par l'État
délivrant le titre de "Réalisateur numérique"
inscrit au RNCP (niveau 7)

ARTFX.FR



ANIMATION 2D / 3D

CINÉMA

EFFETS SPÉCIAUX

JEUX VIDÉO

PROGRAMMATION

PRÉPA ARTS



établissement d'enseignement supérieur technique privé
école membre du RECA, réseau des écoles françaises du cinéma d'animation

DIRECTEUR DE L'ANIMATION NUMÉRIQUE

MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION

« IL FAUT DONC DE L'OUVERTURE, DE LA CURIOSITÉ ET SURTOUT DE LA PASSION POUR L'ART DE L'EXPRESSION ET DU MOUVEMENT. »

JONATHAN DEL VAL, RÉALISATEUR ET DIRECTEUR D'ANIMATION CHEZ ILLUMINATION MACGUFF

Le directeur de l'animation numérique chapeaute tous les métiers de l'animation dans une œuvre numérique. Il doit donc s'assurer de la cohérence du travail de chacun par rapport au projet, mais aussi entre animateurs. En participant activement à l'élaboration de la charte qui définit la façon dont personnages et objets sont animés, il est partie prenante de l'ambiance qui se dégagera de l'œuvre. L'animation des personnages

et des objets est au centre du jeu et se doit d'être en cohérence avec le gameplay et l'histoire.

TECHNICIEN ET MANAGER

Le directeur de l'animation numérique travaille avec le réalisateur en interprétant les briefs et en les communiquant à l'équipe d'animation, et veille au respect des délais et des budgets. Rares sont les directeurs

de l'animation numérique qui ne sont pas passés par le métier d'animateur 3D. Une connaissance des logiciels ad hoc est évidemment nécessaire (il doit veiller à ce que toute son équipe soit équipée de façon cohérente), ainsi que toutes les qualités requises pour être un bon animateur : connaissance de l'anatomie, de la physique, sens du mouvement... Connaître les secrets de la motion capture est également incontournable. Son travail est donc autant celui d'un technicien que d'un manager qui doit emmener toute son équipe dans la même direction, tout en encourageant chaque membre à libérer son talent.

DIRECTEUR DE L'ANIMATION NUMÉRIQUE
MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION
Niveau d'études : bac +3 à bac +5

DIRECTEUR ARTISTIQUE

MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION

Le directeur artistique doit créer l'identité visuelle du produit, quel qu'il soit, et veiller à ce qu'elle soit respectée par toutes celles et ceux qui participent à sa création et à la communication qui l'accompagne. De la page blanche à la touche finale, il assure la cohérence graphique qui caractérise la personnalité du jeu, du site... Le DA doit comprendre les codes de la marque et savoir les faire évoluer, tout en étant respectueux du passé. Il doit donc être créatif, tout en étant capable de faire des compromis. Cela suppose une grande culture artistique ainsi qu'un suivi pointu des modes, des tendances, de l'évolution des goûts des consommateurs.

UN POSTE NÉCESSAIRE, ARTISTIQUE ET TECHNIQUE

Les jeux vidéo, les sites Internet, les applications... Dès que l'aspect visuel prend de l'importance, le poste de directeur artistique est nécessaire. Un bon directeur artistique aura



par ailleurs dans son carnet d'adresses une liste de collaborateurs indépendants à qui il pourra faire appel si nécessaire.

Si le métier est artistique, il est aussi technique et suppose de maîtriser les logiciels couramment utilisés dans la création numérique, notamment en 3D. Comme beaucoup de métiers de direction, ce n'est pas toujours un poste auquel on accède à son

premier emploi. De nombreux directeurs artistiques ont débuté comme graphiste ou modelleur et ont su se démarquer par leurs talents et compétences.

DIRECTEUR ARTISTIQUE
MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION
Niveau d'études : bac +2 à bac +5



CREAJEUX

l'école des métiers du jeu vidéo



NOS JOURNÉES PORTES OUVERTES

Samedi 12 décembre 2020 9h00 - 17h00

Samedi 16 janvier 2021 9h00 - 17h00

Samedi 20 février 2021 9h00 - 17h00

Mercredi 17 mars 2021 9h00 - 17h00

Suivant l'évolution de la crise sanitaire actuelle, nos portes ouvertes présentiel se feront en virtuels -> sur notre facebook CreaJeux en live à 11H30

NOS FORMATIONS

- PROGRAMMATION - Spécialisation Jeu Vidéo - 3 ans
- INFOGRAPHIE - Spécialisation Jeu Vidéo - 3 ans
- PRÉPA INITIALE - Initiation Jeu Vidéo - 1 an
- PRÉPA GRAPH OU PROG - Remise à niveau - 1 an
- CINÉMATIQUE - Spécialisation Cinématique - 1 an*

1105 av. Pierre Mendès France 30 000 Nîmes

04 66 35 56 20 - 06 74 54 10 60 creajeux@creajeux.fr / www.creajeux.fr

ECONOMIC DESIGNER

MÉTIER DU DESIGN/CONCEPTION

« L'ECONOMIC GAME DESIGNER EST CHARGÉ DE CONCEVOIR, METTRE EN PLACE ET/OU IMAGINER LES GAMEPLAYS QUI ASSURENT L'ACQUISITION, LA RÉTENTION ET LA MONÉTISATION DES JOUEURS. »

BRUNO MARION, DIRECTEUR CRÉATIF GAMELEON STUDIO

Depuis ces dernières années, les ventes in-game occupent une place prépondérante dans l'écosystème de l'industrie vidéoludique. Les economic designers, ou concepteurs économiques, ont une mission assez simple : concevoir le système financier dans les jeux. Il est ainsi de leur responsabilité de trouver des systèmes de jeu qui soient à la fois attrayants pour les joueurs et générateurs de revenus pour l'éditeur. Pour cela, il faut avoir de bonnes connaissances économiques, mais aussi comprendre intimement le gameplay. Il définit les valeurs des biens et des services

et crée de nouveaux produits auxquels les joueurs peuvent aspirer.

UN MÉTIER NOUVEAU DANS LE VENT

Bien qu'une carrière en tant que concepteur économique ne nécessite pas l'expertise technique de certains autres concepteurs, il faut une solide formation économique, tant au niveau de la micro que de la macro-économie. Ces concepteurs travaillent avec d'autres membres de l'équipe de design tout au long du processus et, bien sûr, avec le chef de projet et le producteur.



ENVIRONNEMENT ARTIST

MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION

L'environnement artist (ou environment designer) habille les décors et les arrière-plans dans un jeu vidéo. Il leur donne forme en s'assurant qu'ils soient totalement en adéquation avec la ligne esthétique établie par le directeur artistique, l'idée de gameplay du game designer et les instructions du level designer. Il est amené à construire divers aspects de l'environnement de jeu, comme les terrains, les vallées, les paysages, les accessoires et les modèles dans un environnement 2D et 3D. Il travaille les textures, les couleurs, ainsi que l'éclairage. De son travail dépend en grande partie le sentiment d'immersion dans le jeu.

ATTENTION AU POIDS !

L'environnement artist doit savoir communiquer avec les programmeurs, les concepteurs et les autres membres de l'équipe. Une des difficultés de son travail

« IL FAUT DISCUTER DES COMPROMIS À FAIRE ENTRE L'ARTISTIQUE ET LE DESIGN POUR QUE LE TOUT RESTE COHÉRENT. ON PEUT PROPOSER DES IDÉES ET DES SOLUTIONS. »

SOPHIE DESCHAMPS, ENVIRONNEMENT ARTIST AU STUDIO REBELLION

réside dans le fait que, dans une séquence, son apport ne doit pas solliciter une part trop importante des ressources du moteur de jeu, au risque de porter atteinte à la qualité de la résolution. L'environnement artist doit donc en permanence faire des choix, des compromis, trancher entre faire toujours plus beau et

rester relativement léger pour éviter les ralentissements.



CREAPOLE

ÉCOLE DE CRÉATION MANAGEMENT

PROFESSIONNALISEZ VOTRE RÊVE !

PRÉPA • MISE À NIVEAU

BACHELOR • BAC+3

DIPLÔME • BAC+5



FÊTE
DE L'ÉCOLE
SAMEDI
16
JANVIER

EXPOSITION
DES DIPLÔMES
SAMEDI
27
MARS

ON A TOUS
UNE PATTE CRÉATIVE

EXPOSITION PERMANENTE DES CRÉATIONS DES ÉTUDIANTS
L'école est ouverte du lundi au vendredi de 10h à 18h et le samedi de 11h à 18h

128, RUE DE RIVOLI • 75001 PARIS •  CHÂTELET

01 44 88 20 20

WWW.CREAPOLE.FR

STYLISME
MODE

ET MODÉLISME

COMMUNICATION
VISUELLE

ET MULTIMÉDIA

DESIGN
PRODUIT

ET DESIGN DE RUPTURE

DESIGN
TRANSPORT

ET ÉCO-MOBILITÉ

ARCHITECTURE
INTÉRIEURE

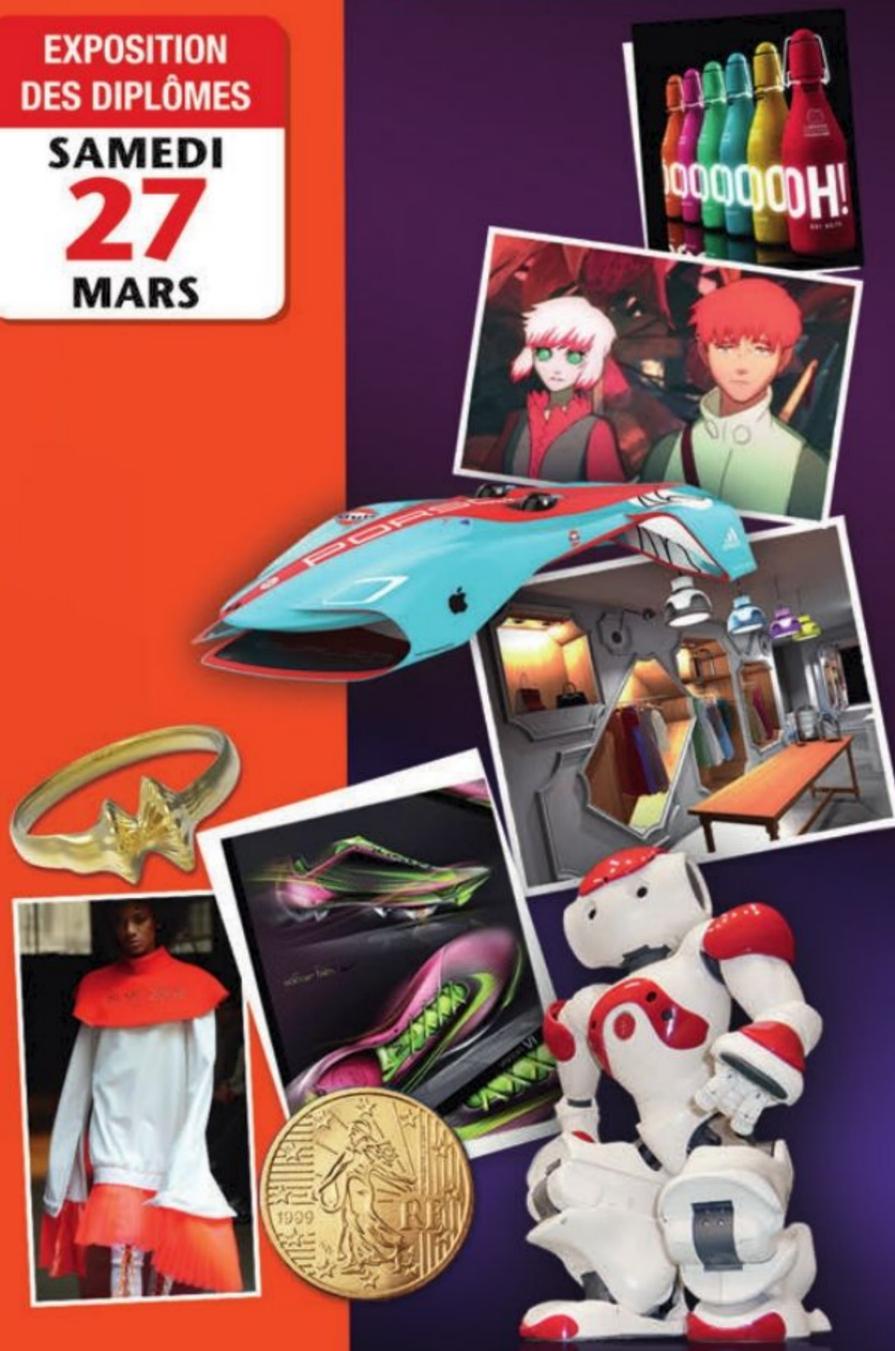
ET DÉCORATION

CINÉMA
D'ANIMATION

ET JEU VIDÉO

ART
DESIGN

ET NOUVEAU LUXE



GAME ARTIST

MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION

« GAME ARTIST REGROUPE D'UNE MANIÈRE GLOBALE TOUTES LES FONCTIONS DES ARTISTES GRAPHISTES TRAVAILLANT DANS LE JEU VIDÉO, QUE CE SOIT EN 2D OU EN 3D VOIRE L'ANIMATION. »

GUILLAUME BEAUCHÊNE, COFONDATEUR DE UNBURN THE WITCH STUDIO

Le game artist est un chef d'équipe qui dirige tous les métiers artistiques impliqués dans la production d'un jeu vidéo. Par artistique, il faut comprendre univers graphique. Là où le game designer gère l'histoire et la jouabilité, le game artist assure la cohérence graphique des éléments visuels : design des

personnages, création des décors, choix des couleurs, textures de surface, vêtements, et même éclairage des scènes. En collaboration avec les modelleurs, les animateurs 2D/3D, et sous le contrôle du directeur artistique, il s'assure que l'ambiance visuelle du jeu est celle voulue.

PARTICIPER À L'EXPÉRIENCE SENSORIELLE ET AU PLAISIR DE JOUER

Un game artist doit être capable de traduire l'imaginaire du concepteur du jeu en images, être force de proposition, tout en respectant le cahier des charges défini par le directeur artistique. Il s'appuie sur une culture vidéoludique et artistique solide, ainsi que sur une connaissance aigüe des contraintes technologiques, notamment en rapport avec les possibilités du moteur de développement et des capacités d'affichage. Le travail du game artist se trouve donc à la croisée des chemins entre le respect d'une charte qui définit l'esprit du jeu et des propositions qui donneront l'ambiance finale.

GAME ARTIST
MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION
Niveau d'études : bac +3 à bac +5

GAME DESIGNER

MÉTIER DU DESIGN/CONCEPTION

Le game designer est le concepteur de jeux vidéo, qui travaille à partir des idées du chef de projet. S'il n'est pas directement à l'origine du jeu, il va toutefois en concevoir les mécanismes en tenant compte de toutes les contraintes : le budget, le public ciblé, l'historique de la licence... Ce qui implique d'avoir une grande culture vidéoludique, une excellente maîtrise des technologies et une forte conscience des enjeux marketing. Il est en quelque sorte l'accoucheur des envies du créateur, et celui qui saura traduire une idée artistique en produit commercialisable. Vaste programme !

AVOIR LE SENS DE L'ORIENTATION

Pour mener à bien son travail, il doit maîtriser la plupart des logiciels avec lesquels travaillent les équipes, en particulier les logiciels de modélisation et, si possible les programmes de développement. Il doit en effet pouvoir orienter le travail de chacun, donc connaître



ses possibilités et ses limites. Selon l'importance de la production, un game designer sera seul aux manettes ou fera partie d'une équipe chapeauté par le lead game designer, lui-même en lien direct avec le producer, voire le game director dans les grands studios.

GAME DESIGNER
MÉTIER DU DESIGN/CONCEPTION
Niveau d'études : bac +3 -à bac +5

e·artsup

L'école de
la passion créative



Être passionné c'est bien...

Devenir un professionnel de la création, c'est mieux !



Prenez rendez-vous dans la ville de votre choix :

PARIS / BORDEAUX / LILLE / LYON / MONTPELLIER / NANTES / STRASBOURG / TOULOUSE

POUR EN SAVOIR PLUS
www.e-artsup.net
contact@e-artsup.net

● DIRECTION
ARTISTIQUE

● MOTION
DESIGN

BACHELOR BAC +3
(titre RNCP niveau 6)

● ANIMATION
2D & 3D

● GAME DESIGN
& JEU VIDÉO

MASTÈRE BAC +5
(titre RNCP niveau 7)



INGÉNIEUR BIG DATA

MÉTIER DE LA TECHNOLOGIE

Un ingénieur Big Data a pour mission de mettre en place les outils pour gérer, trier, organiser les données que tout un chacun délivre dès qu'il interagit sur un site, un jeu en ligne, une application... ou même quand il se déplace, avec son smartphone allumé. Il ne conserve que celles qui ont un sens par rapport à la finalité recherchée, souvent en lien avec les services marketing et commerciaux. En fonction des besoins de l'entreprise, il conçoit des systèmes qui généreront des informations intéressantes, et facilement exploitables, tout en restant dans le cadre autorisé par la loi, notamment le RGPD.

AVANT LE DATA ANALYST

Dans le jeu vidéo, l'ingénieur Big Data est devenu un poste-clé. Dans un MMO, des quantités phénoménales de données sont remontées au développeur ou à l'éditeur à tout instant : chaque mouvement de la souris ou de la manette du joueur est une information, chaque seconde



passée sur un niveau ou une action, chaque achat ou non achat. Avant que le data analyst intervienne, l'ingénieur Big Data doit donc s'assurer que la collecte des données réponde à des critères qui les rendent exploitables.

INGÉNIEUR BIG DATA
MÉTIER DE LA TECHNOLOGIE
Niveau d'études : bac +4 à bac +5

INGÉNIEUR DU SON

MÉTIER DU DESIGN/CONCEPTION

« DANS LES JEUX VIDÉO, L'INGÉNIEUR DU SON DEVRA CONNAÎTRE ET MAÎTRISER LE MIXAGE ORIENTÉ "OBJET" DANS UN PREMIER TEMPS. CELA PERMETTRA À UN JOUEUR D'ENTENDRE DES SONS ET DES AMBIANCES EN RÉACTION DIRECTE À SON COMPORTEMENT ET À SON SCORE DANS LE JEU. »

PHILIPPE LABROUE, PRODUCTEUR ET RÉALISATEUR DE MUSIQUE AINSI QUE CO-AUTEUR ET DÉVELOPPEUR DU LOGICIEL DE GESTION CICERON+.

Ingénieur du son est un terme assez large, qui recouvre toute une palette d'activités liées à la technique et au son. On retrouve des ingénieurs du son dans tout ce qui est lié aux enregistrements sonores professionnels ou à leur diffusion : dans la musique, évidemment, mais aussi dans l'audiovisuel, le cinéma, le jeu vidéo. L'ingénieur du son travaille en studio, en live, sur une émission enregistrée comme sur un direct. Il est responsable de l'aspect technique

d'un enregistrement ou d'une performance live. Quelle que soit la branche dans laquelle il travaille, il est au service d'un créateur, dont il doit comprendre toutes les intentions.

UNE VALEUR AJOUTÉE TRÈS RECHERCHÉE

Dans le jeu vidéo, son travail consiste à trouver le bon son pour accompagner l'action, qu'il s'agisse du bruitage (le son des pas, des coups, de la porte qui grince, du vent dans les arbres...)

ou du son d'ambiance (la musique). Son travail s'approche alors du sound design, c'est-à-dire de la création sonore. Il doit « fabriquer » des sons à l'aide d'outils de synthèse sonore ou en combinant des sons existants.

INGÉNIEUR DU SON
MÉTIER DU DESIGN/CONCEPTION
Niveau d'études : bac +2 à bac +5

FORMATION AUX MÉTIERS DU **FILM** D'ANIMATION



DIPLÔME
VISÉ
CONTRÔLÉ
PAR L'ÉTAT

Diplômes visés par l'État à BAC +3



PORTES
OUVERTES

 PARIS 15^{ÈME}

30

JAN

6

MAR

INSCRIPTION SUR

 **parcoursup**
Entrez dans l'enseignement supérieur

135, avenue Félix Faure . PARIS 15^{ème} . 01 44 25 25 25

www.esra.edu

Enseignement supérieur technique privé reconnu par l'État

LEVEL DESIGNER

MÉTIER DU DESIGN/CONCEPTION

« LE RÔLE DU LEVEL DESIGNER EST DE CONCEVOIR LES ZONES DE JEU (NIVEAUX, MISSIONS, ESPACES OUVERTS...) EN S'APPUYANT SUR LES ÉLÉMENTS DE GAME DESIGN QUI DÉFINISSENT L'EXPÉRIENCE DE JEU SOUHAITÉE. »

NICOLAS TÉZÉ, RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE DÉLÉGUÉ GAME DESIGN À ISART DIGITAL

Le level designer (dessinateur de niveau en français) conçoit les différents niveaux qui composeront le jeu vidéo en suivant un cahier des charges établi par le game designer. D'abord sur papier, puis par ordinateur,



il détermine l'intensité de la difficulté qui participera grandement au plaisir de jouer et à la structure du jeu. Il imagine la position des objets, des personnages et le séquençement de l'action niveau après niveau. Au cœur du développement, le level designer collabore avec de nombreux autres métiers engagés dans le développement d'un jeu tout au long de son travail.

LE JUSTE NIVEAU

Le level designer doit connaître les secrets du jeu vidéo sur le bout des doigts pour créer des niveaux appréciés par le public visé.

Il porte une attention particulière au premier niveau, celui qui retiendra le joueur ou non. Les niveaux se doivent d'être cohérents suivant des directives imposées : le thème, la difficulté, le scénario, etc. Que le challenge soit trop facile et trop prévisible, ou trop difficile et incompréhensible, et le joueur se détournera. Le level designer n'est pas là pour faire de « jolis » niveaux, mais des niveaux efficaces.

LEVEL DESIGNER
MÉTIER DU DESIGN/CONCEPTION
Niveau d'études : bac +3 à bac +5

MANAGER E-SPORT

Le manager d'une équipe d'e-sport est responsable d'un groupe de joueurs professionnels, il est le chef d'équipe, même s'il n'est pas l'entraîneur. Son travail consiste donc à mettre les joueurs dans des conditions optimales pour gagner, en les déchargeant des contraintes extra-sportives, mais en veillant également au professionnalisme de leur comportement. Il est en charge des inscriptions aux compétitions et aux événements promotionnels, ainsi que de toute la partie logistique et de l'organisation des déplacements, qui peuvent avoir lieu dans le monde entier. En collaboration avec le responsable technique de l'équipe et l'entraîneur, il s'assure du bon fonctionnement du groupe. Il est le garant du respect des obligations liées aux contrats avec les sponsors de l'équipe, mais aussi avec ceux des joueurs individuellement, quand ceux-ci ont des sponsors personnels.

AUTORITÉ, PATIENCE... ET PSYCHOLOGIE

Il participe au recrutement des nouveaux talents et à la recherche de sponsors. Et il doit

« LE MANAGER E-SPORT EST, POUR RÉSUMER LE PLUS SIMPLEMENT POSSIBLE, LA PERSONNE QUI S'OCCUPE DE TOUT CE QUI N'EST PAS DIRECTEMENT DE L'ORDRE DU JEU. »

ALEXANDRE "ANTHRAX" AUSESKY, ANCIEN CHAMPION DU MONDE SUR RAINBOW 6 AVEC TEAM VITALITY, DÉSORMAIS COACH À HELIOS GAMING SCHOOL

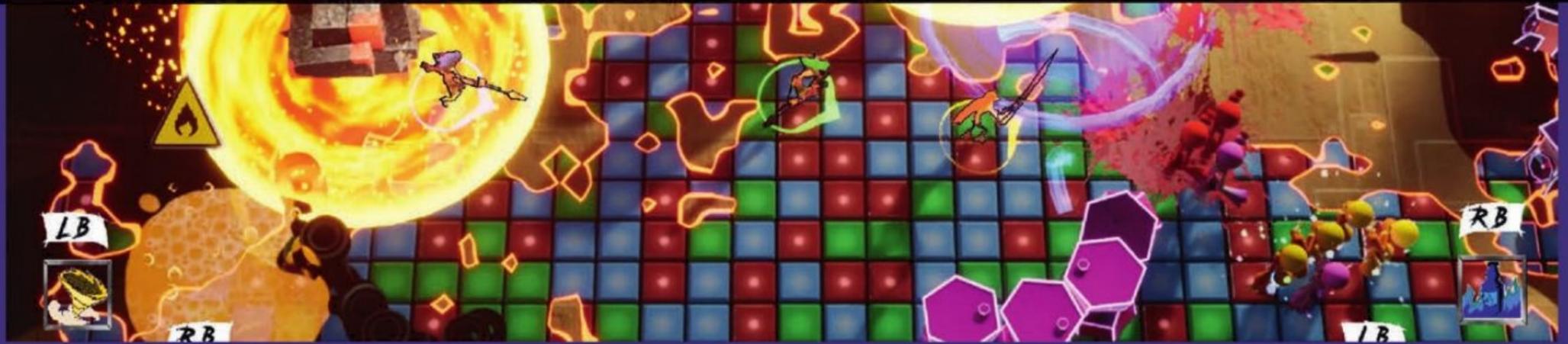
veiller à la maîtrise des dépenses. En dehors de cela, le manager e-sport est principalement responsable de la communication : avec les organisateurs de tournois ou de ligues, avec les médias, mais aussi en assurant la présence de la marque sur les réseaux sociaux. En tant que manager, c'est à lui d'insuffler un esprit d'équipe. Si manager une équipe d'e-sport suppose d'avoir un grand sens de l'organisation, cela nécessite aussi une bonne dose de

psychologie. L'e-sport est un milieu de plus en plus médiatisé et les e-sportifs sont jeunes, font parfois l'objet d'une forte admiration de la part de la communauté de fans et peuvent être sollicités plus que de raison. Il faudra avoir ce qu'il faut d'autorité et de patience...

MANAGER E-SPORT
Niveau d'études : bac +2 à bac +5



GAME DESIGN • GAME ART • VFX TEMPS RÉEL
ANIMATION 3D • MOTION CAPTURE



ÉCOLE
GEORGES
MÉLIÈS

Les Artisans de l'Image



Journées portes ouvertes le 23 janvier & 06 mars 2021



www.ecolegeorgesmelies.fr

ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR TECHNIQUE PRIVÉ
Association Loi 1901- SIRET 43236247300022
Membre du Réseau des Écoles Françaises d'Animation (RECA)

PROGRAMMEUR DE JEUX VIDÉO

MÉTIER DE LA TECHNOLOGIE

« LA BASE DU TRAVAIL D'UN PROGRAMMEUR, C'EST SA CAPACITÉ À COMPRENDRE ET À MODÉLISER UN PROBLÈME, ET SA MAÎTRISE DU LANGAGE DE PROGRAMMATION POUR IMPLÉMENTER UNE SOLUTION. BONNE NOUVELLE, PROGRAMMER EST BEAUCOUP MOINS COMPLIQUÉ QUE CE QUE L'ON IMAGINE. »

GAËTAN BLAISE-CAZALET, RESPONSABLE PÉDAGOGIQUE DE LA SECTION TECHNICAL DIRECTOR À ARTFX

Un programmeur de jeu est avant tout... un programmeur. Donc un ingénieur qui aime développer des programmes. Et un jeu vidéo, c'est d'abord un logiciel, donc un programme. Au quotidien, il travaille en étroite collaboration avec les créateurs de jeux – pour s'assurer que ce qu'il programme permet de développer leur vision – et avec l'ensemble des techniciens, ainsi que les testeurs en charge de dénicher le bug. Le but est de fournir aux designers l'outil idéal, souvent créé à partir d'un moteur de développement existant, pour qu'ils puissent

s'exprimer avec le moins de contraintes possible. Il est souvent amené à se spécialiser pour se concentrer sur un domaine particulier tel que le réseau, le moteur, le graphique, la chaîne d'outils ou l'intelligence artificielle.

PRÉSENT TOUT AU LONG DU DÉVELOPPEMENT

De grandes qualités de communication, une attention aux détails et des compétences avancées en mathématiques et en codage sont essentielles pour ce travail. Si la première fonction du programmeur de jeux vidéo est de

concevoir, développer et fournir des systèmes et du code de haute qualité à l'aide de langages de programmation tels que C++ et C#, il est amené à intervenir tout au long du processus de création pour apporter des solutions, résoudre des problèmes passés inaperçus, repousser les limites... ou calmer les ardeurs des créatifs !

PROGRAMMEUR DE JEUX VIDÉO
MÉTIER DE LA TECHNOLOGIE

Niveau d'études : bac +3 à bac +5

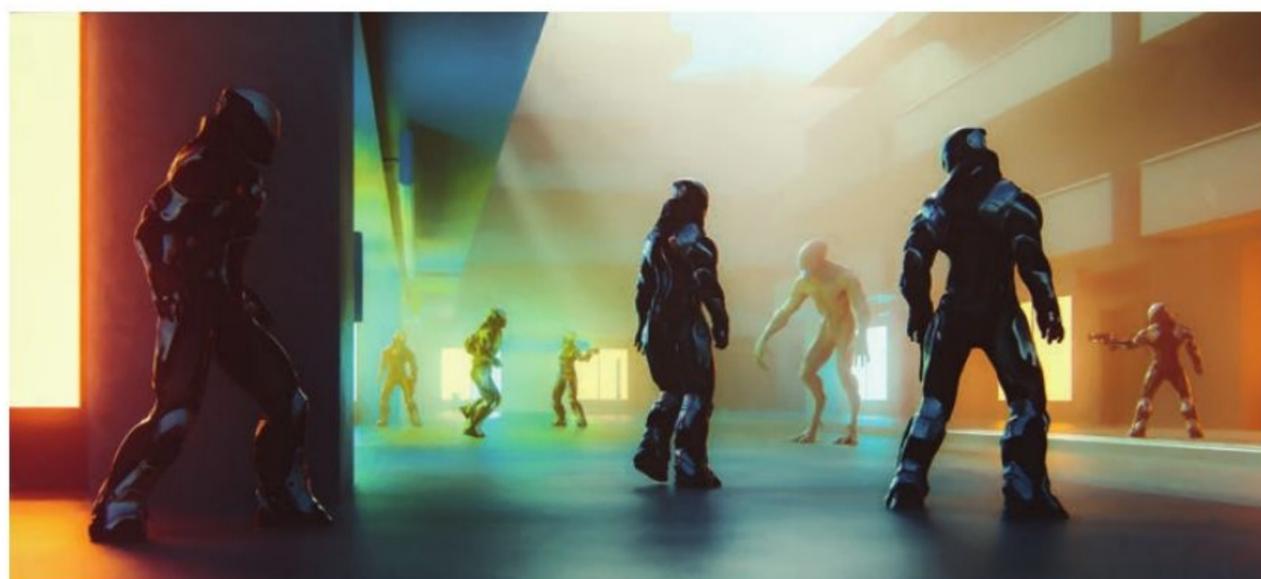
PROGRAMMEUR IA

MÉTIER DE LA TECHNOLOGIE

Le programmeur d'IA (intelligence artificielle) donne au jeu un « cerveau ». Sous la direction du programmeur principal, il est chargé de déterminer le comportement d'un agent, c'est-à-dire les actions et prises de décision entreprises par les personnages non joueurs – un système d'actions et de réactions. Il définit des modèles et des paramètres, et établit la façon dont un agent pense et résout les problèmes en gérant les émotions, les initiatives. Il doit comprendre et analyser le fonctionnement du cerveau humain sur un problème donné et apporter, par le biais de programmes informatiques, la réponse la plus proche possible de ce qu'aurait fait ce dernier.

LA NOUVELLE RÉVOLUTION NUMÉRIQUE

Le domaine de l'IA est en constante évolution et offre donc de grandes opportunités professionnelles. Il est plus facile d'obtenir un travail de programmation dans un petit studio de développement, puis de gravir les échelons vers un studio plus grand. L'IA est la nouvelle révolution



numérique, et nous n'avons pas fini d'en découvrir les possibilités, de la voiture autonome aux applications médicales, en passant par les assistants vocaux personnels. Métier d'avenir par excellence, programmeur en intelligence artificielle n'est pas un métier vers lequel on s'engage sans en avoir soupesé toutes les dimensions : à la complexité

technologique peut parfois s'ajouter une dimension morale à laquelle il faut avoir réfléchi.

PROGRAMMEUR IA
MÉTIER DE LA TECHNOLOGIE

Niveau d'études : bac +5



SOYEZ LA RÉVOLUTION DIGITALE

1 ANNÉE PRÉPARATOIRE

POUR CHOISIR SON AXE MÉTIER

6 BACHELORS

13 MASTÈRES

EN ALTERNANCE

1 MBA

1ÈRE ÉCOLE FRANÇAISE DE L'INTERNET ET DU MULTIMÉDIA, FONDÉE EN 1995

7 TITRES RECONNUS PAR L'ÉTAT

2 000 ÉTUDIANTS

COMMUNICATION DIGITALE ET E-BUSINESS



DÉVELOPPEMENT WEB



CRÉATION & DESIGN



JEUX VIDÉO



ANIMATION 3D



IIM.FR
DEVINCI.FR
#POLEDEVINCI

RÉALISATEUR NUMÉRIQUE

MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION

« LE RÉALISATEUR NUMÉRIQUE TRAVAILLE DANS TOUS LES SECTEURS AYANT BESOIN D'UN PROFIL MAÎTRISANT LES OUTILS NUMÉRIQUES : AUDIOVISUEL, JEUX VIDÉO, TEMPS RÉEL, RÉALITÉ AUGMENTÉE, ARCHITECTURE, PUBLICITÉ, ETC. »

LAURENT MERCIER DIRIGE DEPUIS 25 ANS L'ÉCOLE STUDIO MERCIER ET LE STUDIO DE PRODUCTION CALLICORE. IL A REÇU 19 PRIX INTERNATIONAUX ET COMPTE 46 SÉLECTIONS OFFICIELLES DANS LES FESTIVALS INTERNATIONAUX.

Le réalisateur numérique doit maîtriser toute la chaîne de la production d'une œuvre numérique, ou du moins toute la chaîne de production de la partie numérique. Et, comme on le sait, films, publicités, émissions audiovisuelles, ces productions font appel au numérique. Les techniques d'imagerie sont de plus en plus hybrides et, la plupart du temps, il est impossible de distinguer les éléments réels de l'image de ceux de l'infographie. Le numérique est souvent appelé à se substituer à des scènes dont la réalisation traditionnelle se révélerait trop coûteuse ou trop

dangereuse. Le réalisateur doit alors proposer des solutions au rendu totalement crédible et invisible aux yeux des spectateurs.

COMPÉTENCES MULTIPLES

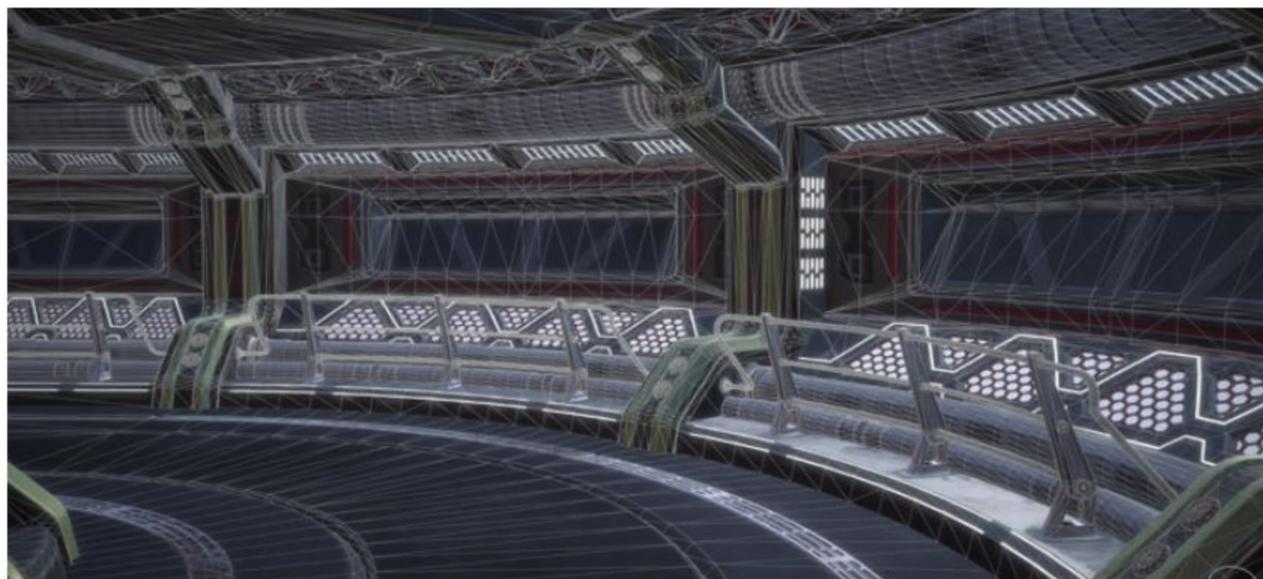
Ses compétences sont doubles : il doit pouvoir diriger une réalisation et diriger des équipes de spécialistes du numérique en maîtrisant les différents métiers. Il possède une excellente connaissance des compétences des différents corps de métier de la 3D, mais aussi de l'art de la réalisation, du cadrage au montage. S'il est fait

appel à la motion capture, il sera aussi amené à gérer la direction d'acteurs. L'omniprésence du numérique et les évolutions rapides des technologies assurent à un réalisateur numérique de nombreux débouchés au-delà du cinéma. Tout travail audiovisuel est amené à se tourner vers les possibilités offertes par le numérique.

RÉALISATEUR NUMÉRIQUE
MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION
Niveau d'études : bac +3 à bac +5

TECHNICAL ARTIST

MÉTIER DE LA TECHNOLOGIE



Le technical artist doit connaître les besoins et comprendre les problèmes des artists et designers pour leur apporter des solutions techniques tout au long du travail de production. Le cœur de sa mission est ainsi de s'assurer de la compatibilité des outils des uns et des autres et de mettre en place les procédures pour que tout fonctionne. Ses connaissances doivent

dépasser le simple stade de la technologie pour appréhender les besoins des créateurs et développeurs, voire créer, le cas échéant, des programmes sur mesure. Car la technique se doit d'être au service de la création ! Sa fonction inclut une dimension économique et il est souvent l'intermédiaire entre le développeur, les prestataires et les fournisseurs de technologies.

FAIRE AVEC TOUTES LES CONTRAINTES

Le métier du « tech artist » l'amène souvent à intervenir à toutes les étapes de la conceptualisation et de la réalisation d'un jeu vidéo, d'abord en estimant ce qui est faisable dans le budget imparti et, ensuite, en réglant les problèmes techniques au fur et à mesure qu'ils se présentent. Il peut même intervenir très tard dans la production pour permettre de régler un bug ou un problème qui n'a pas été anticipé. Le technical artist devra donc être capable d'une excellente communication pour comprendre les problématiques et défendre ses choix, que ce soit en synthétisant auprès de personnes moins techniques, mais qui veillent à la dépense, ou en développant auprès d'artistes demandeurs des solutions toujours plus pointues.

TECHNICAL ARTIST
MÉTIER DE LA TECHNOLOGIE
Niveau d'études : bac +2 à bac +5



LISAA

L'école de Jeu vidéo

Bachelor & Mastère Jeu vidéo

2 formations — 3 campus
Paris, Bordeaux & Toulouse

LISAA Paris
7 rue Armand Moisant
Paris 15^e

LISAA Bordeaux
Campus Bassins à Flot
20 Quai Lawton CS50100

LISAA Toulouse
Campus Enova
505 rue Jean Rostand
31670 Labège

Titres reconnus niveau 6 et 7 au RNCP
École reconnue par le ministère de la Culture et de la Communication

LISAA

L'INSTITUT SUPÉRIEUR DES ARTS APPLIQUÉS



lisa.com

TECHNICIEN MOTION CAPTURE

MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION



« LA MOTION CAPTURE EST UTILISÉE POUR CAPTURER LES MOUVEMENTS CORPORELS D'ÊTRES HUMAINS OU ANIMAUX. MAIS NOUS POUVONS AUSSI CAPTURER ET RETRANSCRIRE LES EXPRESSIONS FACIALES ET DIALOGUES DE PERFORMERS. »

VALÉRIE DE PALMA, RÉFÉRENTE MOTION CAPTURE DE 3IS, INSTITUT INTERNATIONAL DE L'IMAGE ET DU SON

La motion capture ou capture de mouvements est une technologie qui ne cesse de se développer et de se démocratiser. Que ce soit le mouvement d'un corps entier, ou juste les expressions d'un visage, il s'agit d'enregistrer les mouvements d'un être humain à partir de capteurs disposés sur celui-ci, puis de les numériser. La capture de mouvement nécessite une équipe technique au sein de laquelle le technicien de motion capture est essentiel : il garantit la fluidité du tournage, tout en assurant une capture de données de haute qualité. Il faut non seulement maîtriser

les logiciels dédiés, mais aussi souder des câbles et gérer l'ego des comédiens !

POLYVALENCE EXIGÉE

La motion capture peut être impliquée dans le processus de préproduction ou de postproduction, voire les deux. Le technicien devra travailler avec des acteurs dans un studio pour établir des plans, utiliser un appareil photo numérique, ajouter une texture visuelle à des scènes ou éditer des séquences à l'aide d'un programme de traitement informatique. Les métiers de la capture

de mouvements nécessitent un haut niveau de compétences artistiques et informatiques. Ceux qui travaillent dans ce domaine doivent être capables de traduire des concepts artistiques en images. Une aisance interpersonnelle est également essentielle : ils doivent collaborer avec des acteurs, des artistes, des techniciens ou des designers.

TECHNICIEN MOTION CAPTURE
MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION

Niveau d'études : bac+3

TESTEUR QA

MÉTIER DU MARKETING

DE SON VERDICT PEUT DÉPENDRE LA SORTIE OU NON D'UN JEU.

Il ne faut pas se bercer d'illusions : testeur de jeu vidéo n'est pas ce métier de rêve qui consiste seulement à jouer toute la journée (et la nuit). C'est un vrai métier, avec des règles, des contraintes et de fortes responsabilités. Le testeur doit non seulement donner un avis motivé et argumenté sur le respect du gameplay, comparer le cahier des charges et le résultat, mais surtout détecter tous les bugs, même les plus improbables et tenter d'en déterminer la cause. Il rend compte de tout cela dans des protocoles précis, gérés par des

logiciels de base de données et de reporting. D'ailleurs, on ne dit pas testeur, mais testeur QA, pour « quality assurance », c'est-à-dire en charge de la qualité. Il est celui qui prend en mains le jeu fini pour... vérifier qu'il est vraiment fini.

LE POUVOIR DE BLOQUER

Intervenant en fin de chaîne, il est donc celui dont le verdict peut retarder la sortie d'un jeu : il doit donc être en mesure de résister aux pressions et toujours penser

« bénéfice utilisateur ». Dans certains cas, des connaissances pointues en informatique seront nécessaires pour communiquer avec les ingénieurs-développeurs. Enfin, un testeur se devra d'être multiécrans et pouvoir ainsi tester tant sur PC, que sur console, smartphone ou tablette.

TESTEUR QA
MÉTIER DU MARKETING

Niveau d'études : bac+2 - à bac+5

LA PARTIE NE FAIT QUE COMMENCER



Viens **pratiquer** ton futur
métier **à nos côtés**

Formations Bachelors dans de nombreux domaines : **conception de jeux vidéo**,
effets spéciaux et animation, **communication digitale et médias**, **technologies du web...**

UI DESIGNER MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION

« L'UI DESIGNER VA SE PENCHER SUR LA CONCEPTION GRAPHIQUE D'INTERFACE ET SUR TOUT CE QUI VA AVEC : DESIGN D'INTERACTION, PROTOTYPAGE FONCTIONNEL, CHARTE DIGITALE... »

DAMIEN DE LA MARLIER, DESIGNER UX/UI ET DIRECTEUR ARTISTIQUE FREELANCE

On dit que l'on peut tomber amoureux au premier regard. C'est un peu la même chose pour un jeu ou un site internet : la première impression ressentie par l'utilisateur est essentielle pour capter son attention et le faire rester. L'UI designer définit le design de l'interface d'un site, d'un jeu ou d'une application. Il est en quelque sorte la suite de l'UX design, qui a défini la navigation proposée

à l'utilisateur. Sur un site Internet, son travail consiste à concevoir les pages graphiquement, à choisir les menus, les couleurs, les icônes, les polices de caractères, à proposer une barre de recherche attrayante... On ne met pas les mêmes codes couleurs, la même interface, selon que l'on s'adresse à des seniors ou à la génération Z ! Il doit donc avoir une compréhension profonde du

produit sur lequel il travaille, en connaître toutes les fonctionnalités, son mode de fonctionnement et sa clientèle-cible.

DES SOURCES D'INSPIRATION INFINIES

Ce qui définit un bon UI designer est surtout la richesse et la diversité des solutions graphiques qu'il peut apporter, en rendant l'interface attrayante et simple d'utilisation. De la vitrine d'un magasin à la mise en page d'un magazine, ses sources d'inspiration sont infinies. Par ailleurs, de solides compétences interpersonnelles et de communication sont également utiles dans ce rôle, car l'UI designer doit fréquemment interagir avec des programmeurs, un directeur artistique, l'UX designer, bien entendu, et... le client.

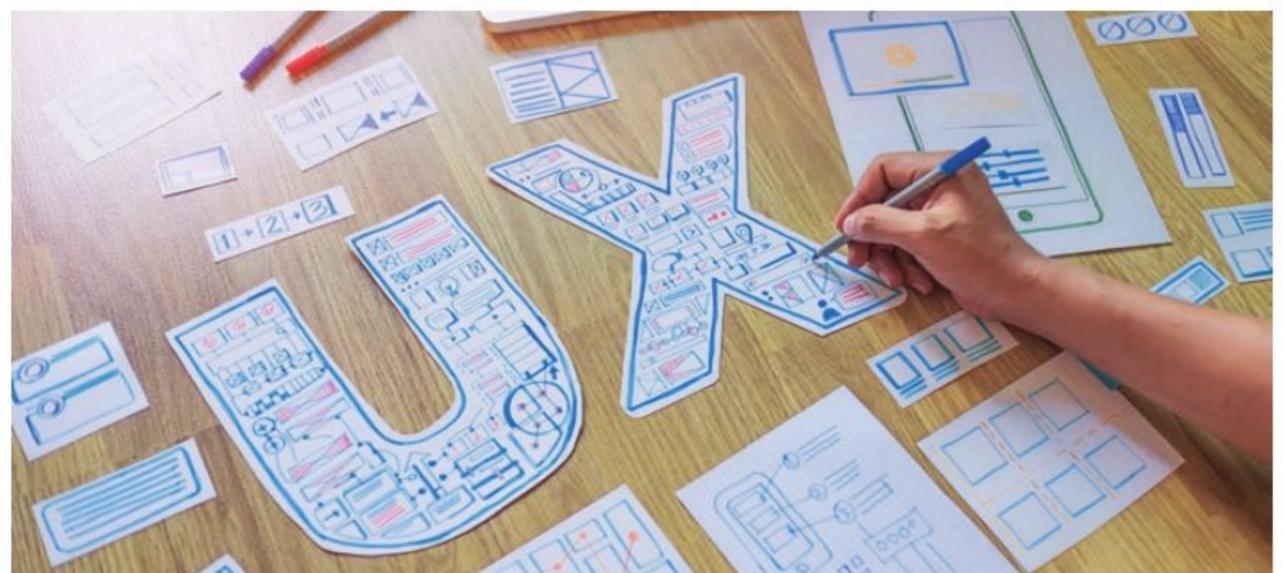
**UI DESIGNER
MÉTIER DE L'IMAGE/ILLUSTRATION**
Niveau d'études : bac +3 à bac +5

UX DESIGNER MÉTIER DU DESIGN/CONCEPTION

Si l'UI est l'interface utilisateur, l'UX fait référence à l'expérience utilisateur. L'UX designer va donc s'occuper de définir la navigation dans un site ou l'organisation de menus dans un jeu. L'UX est l'avenir de la discipline du design. En effet, il n'y a rien de mieux pour faire fuir un utilisateur que de lui proposer une navigation complexe, à laquelle il n'adhère pas, et qui lui donne le sentiment de perdre son temps. Qu'il s'agisse d'un jeu vidéo, d'un site Web, d'une application ou même d'un distributeur de billets, tous bénéficient du travail d'un UX designer. Celui-ci a donc pour mission de créer un mouvement logique entre les pages ou les tâches au sein d'une application ou d'un programme. C'est évidemment crucial pour les sites marchands ou les jeux vidéo basés sur les dépenses in-game.

DEVANCER LES ATTENTES

L'UX designer collabore avec l'UI designer, chargé de la partie technique de l'interface, mais aussi avec les responsables marketing,



produit, ingénierie et, bien sûr, le chef de projet. Pour s'assurer que les besoins des utilisateurs sont satisfaits, il mène des tests avec des groupes de discussion à l'aide de prototypes ou en étudiant leurs comportements de navigation sur des plateformes similaires. Il se doit de maîtriser la technique, mais aussi de bien connaître les comportements

humains et effectuer une veille permanente sur tous les mouvements sociétaux et les modes.

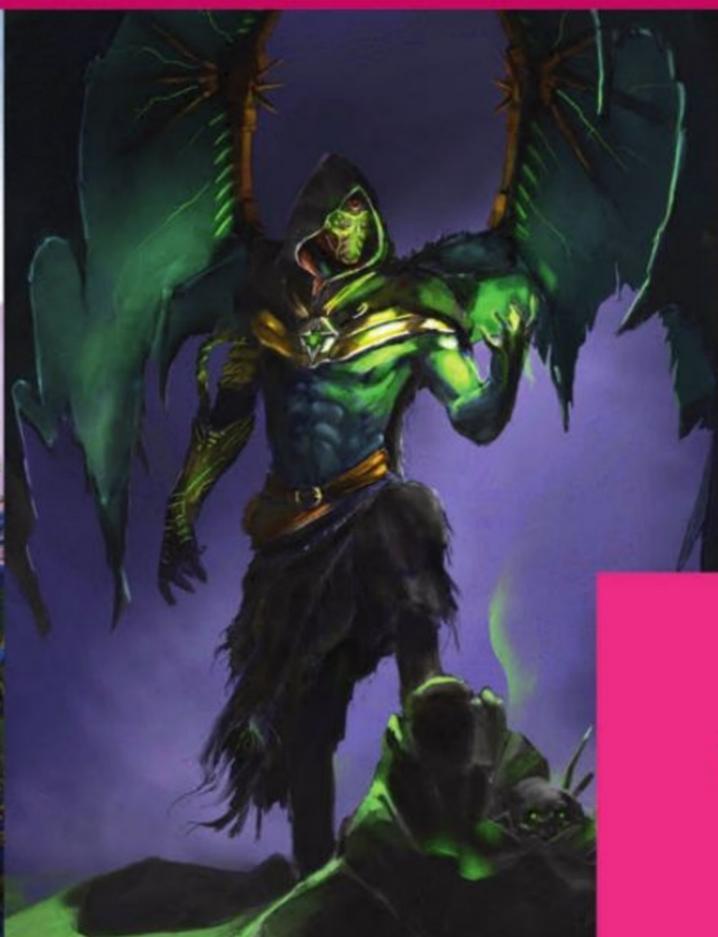
**UX DESIGNER
MÉTIER DU DESIGN/CONCEPTION**
Niveau d'études : bac +3 à bac +5

BRASSART

L'école des métiers
de la création

Jeux vidéo

Game Art / Game Design



L'école BRASSART propose à ses étudiants
un programme complet de formation aux métiers
du **Jeux Vidéo Game Art / Game Design**.

DEVENEZ :

Concept Artist

Animateur 3D

Game Designer

Character Rigger

FX Artist

brassart.fr

TOP 5

DES VENTES EN FRANCE NOV. 2020

Du 02/11
au 08/11



Animal Crossing :
New Horizons



FIFA 21



Mario Kart 8 Deluxe



Ring Fit Adventure



Super Mario 3D
All-Stars

Du 09/11
au 15/11



Assassin's Creed
Valhalla



Call of Duty Black Ops
Cold War



Assassin's Creed
Valhalla



Call of Duty Black Ops
Cold War



Animal Crossing :
New Horizons

Du 16/11
au 22/11



Hyrule Warriors
L'Ère du Fléau



Call of Duty Black Ops
Cold War



Assassin's Creed
Valhalla



Animal Crossing :
New Horizons



Call of Duty Black Ops
Cold War

Du 23/11
au 29/11



Animal Crossing :
New Horizons



Call of Duty Black Ops
Cold War



Hyrule Warriors
L'Ère du Fléau



Assassin's Creed
Valhalla



FIFA 21

Source : SELL

PLANNING DES SORTIES

ACTION-AVENTURE

| | | |
|---|------------------------|-----------------|
| Balan Wonderworld | PS4 PS5 XBOX PC SWITCH | 26 mars 2021 |
| Hitman 3 | PS4 PS5 XBOX PC | 20 janvier 2021 |
| Little Nightmares 2 | PS4 PS5 XBOX PC SWITCH | 11 février 2021 |
| Monster Hunter Rise | SWITCH | 26 mars 2021 |
| NieR Replicant ver.1.22474487139 | PS4 XBOX PC | 23 avril 2021 |
| Nioh Collection | PS5 | 5 février 2021 |
| Outriders | PS4 PS5 XBOX PC | 2 février 2021 |
| Prince of Persia : Les Sables du Temps Remake | PS4 XBOX PC | 21 janvier 2021 |
| The Medium | XBOX PC | 28 janvier 2021 |
| Werewolf : The Apocalypse – Earthblood | PS4 PS5 XBOX PC | 4 février 2021 |



FPS

| | | |
|-----------|-----------------|-------------|
| Deathloop | PS4 PS5 XBOX PC | 21 mai 2021 |
|-----------|-----------------|-------------|

RPG

| | | |
|---|-------------------|-----------------|
| Atelier Ryza 2: Lost Legends & the Secret Fairy | PS4 PS5 PC SWITCH | 29 janvier 2021 |
| Bravely Default II | SWITCH | 26 février 2021 |



COURSE/SPORT

| | | |
|----------------------|-----|-----------------|
| DESTRUCTION ALLSTARS | PS5 | 26 février 2021 |
|----------------------|-----|-----------------|

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

ASSISTANT ASSASSIN

Hiromasa Okujima



ASSISTANT ASSASSIN © 2019 HIROMASA OKUJIMA (AKITASHOTEN)

"UNE SÉRIE PLEINE D'ÉNERGIE
À SUIVRE ! NOTE : 85 %"
NIPPONZILLA.COM



208 PAGES D'UN THRILLER DRÔLE ET VIOLENT !
3 TOMES DISPOS CHEZ OMAKÉ MANGA

omaké
manga
[HTTP://OMAKEMANGA.COM](http://omakemanga.com)

BONUS DE PRÉCOMMANDE

Retrouvez chaque mois les meilleurs prix et offres des enseignes.



20 JANVIER 2021
Éditeur IO Interactive
Genre Action-infiltration
Sur PS4, PS5, Xbox, PC

BONUS DE PRÉCOMMANDE MICROMANIA, FNAC (70 €)

- Objets in-game exclusifs : costumes, mallette et armes.



AVIS Les enseignes offrent un bonus assez classique, mais qui fait toujours plaisir pour personnaliser un peu votre Agent 47. Faute de mieux, on prend!



18 FÉVRIER 2021
Éditeur Ubisoft
Genre FPS
Sur PS4, PS5, Xbox, PC

BONUS DE PRÉCOMMANDE FNAC (60 €)

- Pack Libertad**
- Lanceur de disques mortels
 - Le familier Libertad Chorizo



MICROMANIA (70 €)

- Pack Libertad**
- Lanceur de disques mortels
 - Le familier Libertad Chorizo
- Pack Chasseur de crocos**
- Pendentif d'arme
 - Fusil 45/70
 - Accessoire de véhicule
 - Véhicule Yatomi Suna
 - Une tenue



AVIS L'offre de Micromania comporte du contenu exclusif, mais les joueurs au budget plus serré devraient pouvoir se tourner vers celle de la Fnac sans regret.



09 AVRIL 2021
Éditeur Arc System Works
Genre Combat
Sur PS4, PS5, PC

BONUS DE PRÉCOMMANDE FNAC (70 €)

- Couleurs alternatives

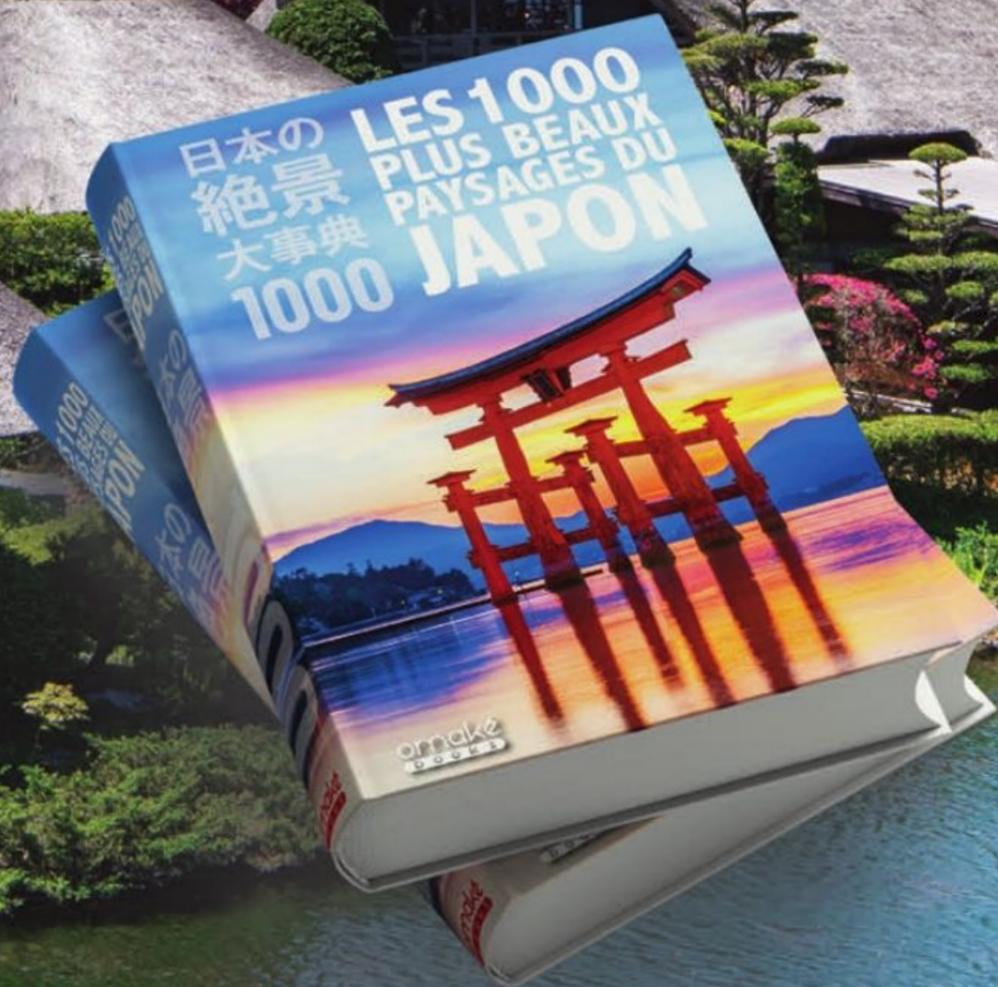


AVIS Là, ce ne sont que des teintes différentes, c'est tout de même un peu léger! Reste que cela n'affecte pas le prix public conseillé, donc autant les prendre...

omaké
books présente

LES 1000 PLUS BEAUX PAYSAGES DU JAPON

LA MAGIE DU JAPON VOUS MANQUE ?



IMA, IKITAI! NIPPON NO ZEKKEI DAJITEN 1000 © 2019 Asahi Shimbun Publications Inc.

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

UN INCROYABLE RECUEIL DE 516 PAGES REGROUPANT LES PLUS
BEAUX PAYSAGES ET LES PLUS BELLES PHOTOS DU JAPON !



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 !

RUNNINGMARTY



Prix **2,50€**

Éditeur ImperiumGame Genre Arcade
Joueur 1

Pas pour les poules mouillées.

Malgré une énorme ressemblance, jusque dans l'allure et le nom de ce héros, *RunningMarty* n'est pas une adaptation officielle de *Retour vers le futur 2*. Pourtant, il en reprend une séquence-clé : la poursuite entre le hoverboard volant de Marty et une voiture, ici remplacée par de multiples dangers et obstacles. Cette course au scrolling horizontal est suffisamment intense pour passer le plagiat.

LA FERME DES ANIMAUX D'ORWELL



Prix **9,99€**

Éditeur The Dairyman Genre Aventure-simulation
Joueur 1

Certains sont plus égaux que d'autres.

George Orwell, l'auteur de *1984*, a également écrit la *Ferme des Animaux*, une autre dystopie où les animaux organisent une société débarrassée des humains, mais tombant dans les mêmes travers. Cette adaptation fidèle prend la forme d'un jeu d'aventure et de gestion légère, où vous devez choisir comment réagir à certaines situations pour essayer de créer la meilleure société. Effrayant et passionnant !

FORGE AND FIGHT



Prix **4,99€**

Éditeur Flamebait Games Genre Action-stratégie
Joueur 1 à 8

Inventez la tronçonneuse shotgun laser à clous !

S'il faut bien reconnaître que ses graphismes ne sont pas son point fort, *Forge and Fight* est un petit jeu d'affrontement en équipe qui introduit une idée aussi bête que jouissive : créer son arme ! À vous d'assembler des pièces pour fabriquer des choses étranges à tester pendant les parties, au cours desquelles vous récoltez encore plus de composantes. Plus c'est improbable, plus les chances que ça fonctionne sont grandes.



Prix **8,99€**

WATCH

Éditeur 70fUs Genre Puzzle, action
Joueurs 1 à 8

Question de perspective.

Le point de départ de *Watch* est très simple : vous déplacez un personnage d'un point A vers un point B en le faisant sauter entre diverses plateformes. Le petit truc en plus, c'est qu'ici tout est une question de perspective : le jeu est en 2D, mais vous pouvez faire tourner le décor pour révéler de meilleurs passages, tirer profit des miroirs ou encore activer des mécanismes. Ajoutons que le pixel art utilisé est très atypique.



AEFEN FALL

Éditeur Studio 9.7 Genre Aventure Joueur 1

Londres par les toits.

Réalisé par des étudiants, *Aefen Fall* est un ingénieux jeu de parkour où vous sillonnez les toits d'un Londres « dieselpunk » pour le compte d'alchimistes. S'il est possible de grimper, courir, sauter ou glisser, le jeu permet également d'acquérir des pouvoirs pour modifier votre environnement et ouvrir de nouveaux passages ou des options supplémentaires. Bien qu'un peu court, *Aefen Fall* offre 500 chemins différents !

Prix 5,69€

CORNERS



Prix 2,39€

Éditeur LAS Team Genre Stratégie
Joueur 2 à 4

Une alternative au jeu de la dame.

Voici un jeu de stratégie pas comme les autres, pour 2 à 4 joueurs. Il se joue sur un damier où sont présentes des balles à votre couleur ou à celles de vos adversaires. Le but est d'avoir le plus de cases à sa couleur et, pour cela, vous déplacez vos balles soit sur la case d'à côté, soit par-dessus plusieurs balles alignées. Une partie suffit à être accroché, et au bout de la troisième, vous rêverez de devenir un grand maître !

APOTHEKER



Prix 8,19€

Éditeur Pine Drake Games Genre Stratégie
Joueur 1

Donjons & Pharmacie.

Imaginez-vous dans le rôle d'un apothicaire dans un monde de fantasy. À l'aide d'ingrédients que vous pouvez utiliser de plusieurs façons, vous devez créer des potions, soit près de 120 dans le jeu. Mais vous devez aussi les vendre, ce qui veut dire minimiser les coûts de production, innover et, bien sûr, satisfaire des clients aux demandes farfelues. En plus d'un aspect gestion, ce jeu propose donc une histoire plutôt sympathique.

ASCENT



Prix 3,99€

Éditeur Fireapples Genre Action
Joueur 1

Ça va dérapier !

Impossible de faire plus simple : vous êtes une boule de neige et vous devez franchir une montagne. Votre seul moyen de déplacement, c'est de rouler, soit vers la gauche, soit vers la droite. Pas de sauts, pas de pouvoirs et autres fantaisies dans ce jeu très simple, mais très difficile et où un passage mal négocié peut entraîner un violent retour en arrière. La réalisation est aussi minimale que le défi est relevé !

BRIDGE CONSTRUCTOR : THE WALKING DEAD



Prix 9,99€

Éditeur Headup Genre Réflexion
Joueur 1

Le grand moment d'Eugène.

Cette déclinaison de la série *Bridge Constructor* met à l'honneur certains héros de *Walking Dead* dont Eugène, l'ingénieur nerd. À travers une série de puzzles, vous devez créer des ponts, ou plutôt des structures entre deux rives, pour faire passer vos alliés ou leurs véhicules, mais aussi des pièges pour éliminer le plus possible de zombies qui oseraient s'y aventurer. Pour une fois, la thématique apporte quelque chose de neuf.

SILMARIS : DICE KINGDOM



Prix 11,99€

Éditeur Mi-Clos Studio, Fractale Genre Stratégie
Joueur 1

Faites rouler votre royaume !

Au départ, il y a un jeu de gestion de royaume qui pourrait être assez classique même s'il s'appuie sur une narration assez forte. Mais en ajoutant des dés, et surtout une manière originale de les gérer, *Silmaris* propose quelque chose d'intrigant : un jeu de stratégie où vous devez gérer le hasard en affectant des dés et des relances à ce que vous voulez faire qu'il s'agisse de combats, de diplomatie ou même de commerce. Une bonne surprise !



L' ADDITION

| Jeux | Prix |
|---------------------------------------|----------------|
| RunningMarty | 2,50 € |
| La Ferme des animaux d'Orwell | 9,99 € |
| AEfen Fall | 5,69 € |
| Watch | 8,99 € |
| Forge and Fight | 4,99 € |
| Corners | 2,39 € |
| Apotheker | 8,19 € |
| Ascent | 3,99 € |
| Bridge Constructor : The Walking Dead | 9,99 € |
| Silmaris : Dice Kingdom | 11,99 € |
| TOTAL | 68,71 € |

TESTS

82

CYBERPUNK 2077

PRENANT, OUI, MAIS BUGGÉ

PLAYSTATION

| | |
|---|----|
| Cyberpunk 2077 | 82 |
| Immortals : Fenix Rising | 86 |
| Dragon Quest XI S : Les Combattants de la destinée – Édition Ultime | 87 |
| Empire of Sin | 87 |
| Puyo Puyo Tetris 2 | 89 |

XBOX

| | |
|---|----|
| Cyberpunk 2077 | 82 |
| Immortals : Fenix Rising | 86 |
| Dragon Quest XI S : Les Combattants de la destinée – Édition Ultime | 87 |
| Empire of Sin | 87 |
| Puyo Puyo Tetris 2 | 89 |

SWITCH

| | |
|---|----|
| Immortals : Fenix Rising | 86 |
| Empire of Sin | 87 |
| Puyo Puyo Tetris 2 | 89 |
| Taiko No Tatsujin Rhythmic Adventure Pack | 89 |

PC

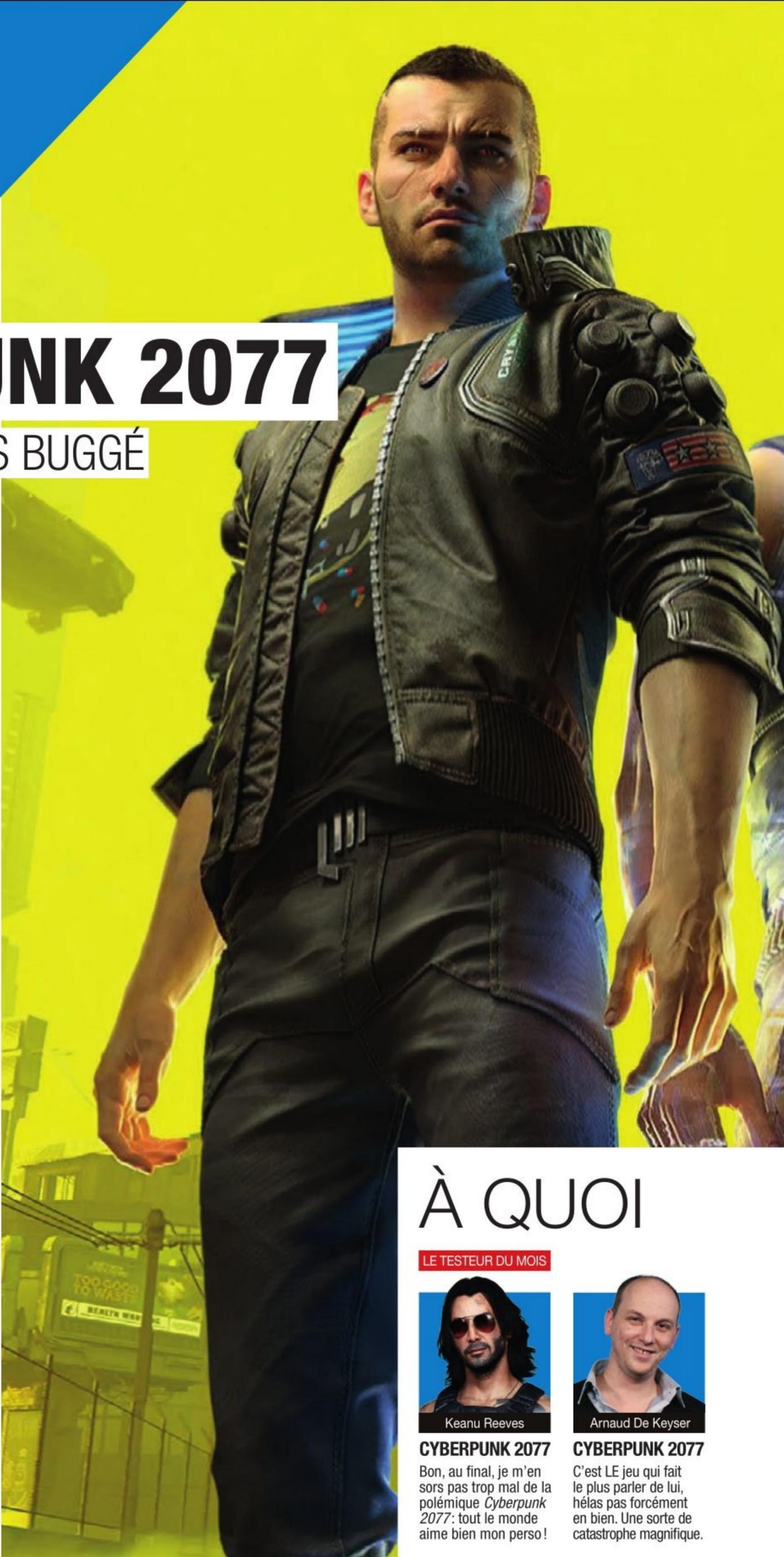
| | |
|---|----|
| Cyberpunk 2077 | 82 |
| Immortals : Fenix Rising | 86 |
| Dragon Quest XI S : Les Combattants de la destinée – Édition Ultime | 87 |
| Empire of Sin | 87 |
| World of Warcraft : Shadowlands | 88 |

À TÉLÉCHARGER

| | |
|------------------------|----|
| Worms Rumble | 90 |
| Twin Mirror | 90 |
| Haven | 91 |
| Call of the Sea | 91 |
| Visage | 92 |
| Vera Blanc : Full Moon | 92 |
| More Dark | 93 |
| Tesla Force | 93 |

MOBILES

| | |
|----------------|----|
| The First Tree | 94 |
| Delta0 | 95 |
| Slam Dunk | 95 |



À QUOI

LE TESTEUR DU MOIS



Keanu Reeves

CYBERPUNK 2077

Bon, au final, je m'en sors pas trop mal de la polémique *Cyberpunk 2077*: tout le monde aime bien mon perso!



Arnaud De Keyser

CYBERPUNK 2077

C'est LE jeu qui fait le plus parler de lui, hélas pas forcément en bien. Une sorte de catastrophe magnifique.



86
IMMORTALS
FENYX RISING



87
DRAGON QUEST XI S
LES COMBATTANTS
DE LA DESTINÉE –
ÉD. ULTIME



88
WORLD OF
WARCRAFT
SHADOWLANDS



90
TWIN
MIRROR



91
HAVEN



91
CALL OF
THE SEA

JOUE LA RÉDACTION CE MOIS-CI ?



Mohammed Aigoin

CYBERPUNK 2077
Un titre avec certes des carences techniques, mais qui propose un monde incroyable !



Raphaël Lucas

CALL OF SEA
Ses énigmes, son univers lovecraftien, tout parle à l'amateur de *L'Appel de Cthulhu*. que je suis.



Benoît Barny

TAIKO NO TATSUJIN RHYTHMIC ADV. PACK
En décembre 2020, Bandai Namco publie un RPG exceptionnel ! *Rhythmic Adventure*, évidemment.



Ghislain Masson

WOW SHADOWLANDS
À chaque extension je me dis qu'on m'y reprendra plus, et pof ! je replonge !



Filipe Canelas

DQ XI S : LES COMBATTANTS DE LA DESTINÉE
Si vous n'avez pas déjà craqué pour ce RPG fantastique, voici une autre raison de le faire !



Cyril Trigoust

CYBERPUNK 2077
Pour ses qualités, ses travers et toutes les passions qu'il déchaîne, c'est un jeu marquant.



Olivier Lehmann

CYBERPUNK 2077
Un univers de science-fiction captivant porté par des personnages très charismatiques !



Raphaël Lucas

Cyberpunk 2077

Attendu pendant des années, espéré comme le messie de l'action-RPG à tendance *Deus Ex*, *Cyberpunk 2077* est-il à la hauteur des attentes ? Oui et... non.

ÉDITEUR BANDAI NAMCO
GENRE ACTION-RPG
JOUEUR 1
PEGI 18+
PS4, XBOX ONE, PC 70 €
PAR LES CRÉATEURS DE
 THE WITCHER

Quelques heures tout au plus, c'est tout ce qu'il faut pour appréhender tout ce qui ne va pas dans *Cyberpunk 2077*. Mais avant cela, la dernière production de CD Projekt Red dégage tout ce qu'elle a dans le ventre, avec notamment trois introductions qui laissent imaginer des arbres de dialogues complexes, des embranchements narratifs impossibles à dénouer en une seule partie. L'ADN même de *The Witcher 3*. Durant ces premiers moments se déroulant en intérieur, là où tout est plus facile à gérer pour les consoles moins puissantes, et même la PS4, c'est à un déluge de détails qu'assiste le joueur : des visages aux mouvements et expressions impressionnants de crédibilité

lors des dialogues, des pièces aux objets multiples, placés à la main... Il y a beaucoup à voir dans ces intérieurs, des éléments de design environnemental qui disent tous une petite histoire. Les textures en basse résolution ou celles sur PS4 et Xbox One (720p visiblement) trahissent certes le manque de puissance de certaines machines, mais l'effet est là. *Cyberpunk 2077* est bien cyberpunk, ce *Cyberpunk* coloré, plein d'êtres augmentés parés de lunettes de soleil, ce *Cyberpunk* qui a connu ses premiers élans au milieu des années 80 et n'a depuis quasiment pas évolué dans ses représentations et thématiques. Sur PC bien équipé, la claque visuelle est là et se poursuit dès qu'on accède à Night City, à ses rues et

ruelles enchevêtrées, à ses néons qui colorent la nuit, bitume et passants de verts et roses fluos. Hélas, très logiquement, sur PS4 et Xbox, Night City ne vibre pas autant : ses trottoirs et routes sont déserts, et les rares passants croisés s'affichent en texture basse résolution, apparaissent parfois juste devant vous. Même si le patch 1.04 (le dernier avant écriture de ce test) a amélioré la situation, les bugs de collision sont courants : mains, armes et corps en traversent d'autres.

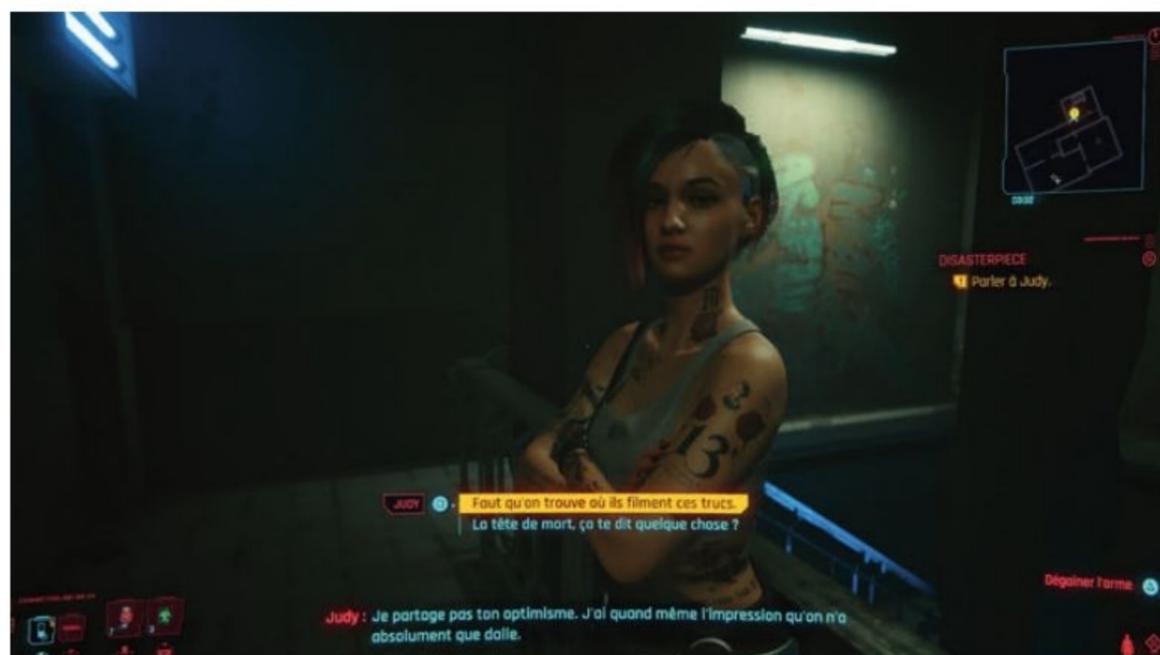
L'IA malade

Si les bugs peuvent être peu à peu corrigés, à force de rustines, et le frame rate légèrement amélioré, en optimisant la gestion de la mémoire,



↑ CD Projekt l'a promis, les versions PS4 et Xbox auront droit à deux gros patches en janvier et février.

↓ Des dialogues à choix qui n'influent malheureusement quasiment jamais sur la narration.



C'est à un déluge de détails qu'assiste le joueur : des visages aux mouvements et expressions impressionnants de crédibilité.

↓ Un mode photo riche en possibilités pour immortaliser son avatar et les quartiers les plus typés de Night City.

surtout sur PS4 et Xbox One, il faudra néanmoins se coltiner une intelligence artificielle déficiente. Quelques exemples. Les gardes ou boss ne sortent que rarement de leur zone de surveillance et s'y précipitent à nouveau dès qu'ils le peuvent, quitte à

se prendre des balles en fuyant. Pire, certains ne vous voient pas alors que vous êtes immobile, là, planté devant eux. Les automobilistes de Night City, eux, ne connaissent qu'un seul et unique itinéraire : si vous abandonnez votre voiture en travers de leur route, ils ne sauront plus quoi faire, immobilisés. Alors tout semble de carton-pâte, mal fichu, ou encore à l'état de bêta, explosant au visage. En fait, il suffit de quelques combats, de quelques trajets pour comprendre que Night City n'est qu'une illusion de monde ouvert, et *Cyberpunk 2077* qu'un ersatz de RPG. Les quêtes annexes y sont sans intérêt mécanique ; les marchands d'armes et d'armures ainsi que l'artisanat ne servent à rien puisqu'on loote constamment de meilleurs équipements sur le champ de bataille ; nos choix n'ont aucune véritable

conséquence sur la progression, tous menant globalement dans la même direction ; la spécialisation n'apporte rien (en mode de difficulté par défaut), puisqu'un personnage plutôt équilibré aura finalement plus de cartes en main face à chaque opportunité proposée. Quant à l'infiltration, le level design ne lui permet pas de s'exprimer proprement... *Cyberpunk 2077* n'est ni une Immersive Sim à la *Deus Ex*, où chaque action porte à conséquence, ni un *GTA-like* amusant aux très nombreuses activités. La recette de *Cyberpunk 2077*, c'est un peu de tout cela, mais allégé, simplifié à l'extrême, à l'usage d'un très grand public, déparé du trop-plein. Mais alors, s'il n'émerveille pas – et c'est un euphémisme ! – par ses mécaniques de jeu, ni par son level design, que reste-t-il à ce *Cyberpunk 2077* ?





Pourquoi continue-t-on d'y jouer malgré tous ses défauts ? Parce qu'on y retrouve ce qui nous passionnait déjà dans *The Witcher*.

Qu'est-ce qui fait que l'on continue d'y jouer malgré tous ses défauts, malgré tout ce qui ne fonctionne pas ?

Ce qu'il reste

Le joueur persévère parce qu'il y retrouve ce qui le passionnait dans des *The Witcher* au gameplay eux aussi défaillants : des histoires très humaines, celles de destins brisés, celles de prostituées exploitées, de victimes, celles de casses qui échouent, finissent dans des bains de sang, celles de

perte d'identité progressive, de deuils de personnages secondaires, celles d'un monde plus que jamais proche de l'agonie... *The Witcher* flirtait souvent du côté de l'enquête, *Cyberpunk 2077*, lui, penche du côté du polar (très) noir, des romans de Dashiell Hemmett (*Le Faucon maltais*), un des auteurs dont s'est inspiré William Gibson pour créer son *Neuromancien*, ouvrage qui a lancé le genre cyberpunk. Comme dans *L.A. Noire* et son monde ouvert simple décor, il y a des femmes fatales

↓ La cité regorge d'activités secondaires, malheureusement bien trop souvent simplistes.

qui mentent effrontément pour protéger leur secret employeur, des flics pleins de doute ou au bord de la crise, des drogués, des politiciens véreux, des bars plongés dans la pénombre sous les arches desquels se monnaient des informations contre quelques eddies ou un sanglant service... Et au milieu de cette cour des miracles : V, cet avatar récepteur qui, comme Geralt auparavant, navigue à vue entre toutes les strates sociales, mercenaire bon(ne) à tout faire, avec cette limite qu'un *Fallout* ancienne génération ne s'imposait pas, la morale. Non, V n'est pas, ne peut pas devenir un esclavagiste, un de ces désosseurs qui torturent ou tuent pour enregistrer quelques émotions qu'ils revendront à tous, sous forme de disques de Danse Sensorielle, cette réalité virtuelle qui, au prix des vies dont elle diffuse les derniers instants, permet



FOCUS SUR

LE PIRATAGE

Il y a bien des mécaniques pour pirater. D'abord un mini-jeu pour dérober de l'argent sur des comptes lorsque l'on se connecte à un ordinateur, mais surtout la possibilité de hacker les caméras et les ennemis en leur lançant des... « sorts », en les aveuglant, les contaminant, etc. Très utile !





TOP CHRONO

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

00h30 Ma V sera une Corpo. Je suis rapidement licenciée, pour avoir tenté de comploter contre une supérieure. Adieu, la limo volante.

04h17 Le casse aurait dû se passer sans encombre. Et là, tout n'est plus que bain de sang. Je ne sais plus quoi penser dans ce taxi qui nous ramène en lieu sûr.

47h48 La fin est proche, Johnny et moi le savons, mais va-t-il accepter la seule solution qui me paraît logique, évidente, après ces flots de sang ?

à chacun d'éprouver des sensations par procuration. Il y a des moments forts, des moments émouvants, des tête-à-tête qui touchent, des monologues philosophiques entre deux « putain » ou « merde » lâchés comme des ponctuations. Ainsi, tout comme dans *The Witcher*, on attend plus volontiers la prochaine rencontre, la prochaine séquence dialoguée, que le prochain combat. Des affrontements très, très moyens, tout comme la conduite... Mais, pour accéder à ces moments-là, il faudra sur nos vieilles consoles abandonner tout espoir de toucher du doigt la qualité des versions PC. Il suffit de lancer *Watch Dogs Legion* sur PS4 à côté (très proche dans les thèmes et l'esthétique, sorti un mois plus tôt), pour se rendre compte des problèmes de cette version « current gen » de *Cyberpunk 2077*: Night City qui paraît déserté par ses automobilistes, par ses piétons sur

les grandes artères, ces textures floues qui renvoient plus à un jeu du milieu de génération, ces ralentissements... Oui, comme *Control*, il y a quelques mois *Cyberpunk 2077* n'est pas cette beauté attendue sur consoles, mais il tourne, et s'avère bien plus jouable que le jeu de Remedy avant qu'il ait été patché. Reste que, quelle que soit sa version, *Cyberpunk 2077* est buggé comme un jeu Bethesda. Mais, on le sait, CD Projekt RED va tenter de redorer son image auprès des millions de joueurs qui se sentent floués et va patcher et patcher dans les mois qui viennent. ■

➔ En dehors de la ville, un désert où des nomades épris de liberté et d'écologie survivent.

VERDICT

Sur PC **15**/20
Consoles **13**/20

après patch 1.04

JOUABILITÉ

★★★★★

Du FPS un peu mou, de la conduite sans intérêt, de l'infiltration de façade, c'est un peu juste pour un titre qui voulait redéfinir le genre.

GRAPHISMES

SUR PC ★★★★★ **SUR CONSOLES** ★★★★★

Si la version PC émerveille, on n'en dira pas autant des versions ancienne génération où l'on sent le jeu très à l'étroit.

BANDE-SON

★★★★★

Doublages français ou anglais au poil, bande-son qui décroche la mâchoire, côté son, c'est du soigné, de l'immersif.

DURÉE DE VIE

★★★★★

Une petite quarantaine d'heures pour en finir avec la campagne, puis les missions secondaires devraient vous occuper un peu plus.

Techniquement très, très juste sur PS4, sublime sur PC, *Cyberpunk 2077* vaut surtout pour sa visite de ce Night City bouffi de détails, pour ses dialogues, son ambiance noire, ses fins très sombres. Prenant, oui, mais buggé.





#MYTHOLOGIQUE

#SIMPLE

#COLORÉ



Mohammed Aigoïn

Immortals Fenyx Rising

Après avoir vécu l'aventure de Fenyx dans un monde dévasté par Typhon, quel est notre verdict ? Copie de *Zelda: Breath of Wild* ou petite pépite ?

Vous voici plongé au cœur des Îles d'or aux côtés de Fenyx. Un personnage qui se trouve être le seul (et dernier) espoir des Dieux et du monde grec pour vaincre Typhon. Un Titan vaincu par Zeus il y a longtemps et qui est de retour afin de déverser sa haine. Il vous revient, à vous héros ou héroïne, de l'arrêter et par extension de rendre aux Dieux déchus leur essence divine. En progressant dans

ÉDITEUR UBISOFT
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS4, PS5, XBOX, PC, SWITCH, STADIA 60 €
PAR LES CRÉATEURS DE ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

l'aventure, nous avons assez peur que la libération de chaque région soit trop répétitive, mais la construction narrative s'avère différente en fonction du dieu, ce qui est un bon point. Sur votre chemin dans cet open world, vous allez croiser énormément d'éléments divers sublimés par la direction artistique. Certaines régions sont très agréables et donnent envie d'être parcourues à pied, en volant, en escaladant ou sur une monture.

évolutif et qui apprendra à la fois des aptitudes que l'on peut acheter, mais aussi améliorera son endurance, armes, santé et concoctera différentes potions de santé, d'endurance, de défense, d'attaque. ■

Un titre qui ne réinvente rien, mais qui maîtrise son sujet et conserve son fun manette en main !

Un gameplay efficace

Les combats manette en main sont classes et très nerveux. Vous avez à votre disposition une palette de mouvements variés : attaques simples, coups de hache, attaques spéciales inspirées de la mythologie grecque. On note aussi la présence de contres parfaits ou encore d'esquives pour tromper vos adversaires. Le jeu propose également différents puzzles qui restent accessibles quoique peut-être un peu trop répétitifs ou pas assez originaux. Par ailleurs, Fenyx est un personnage

■ Fenyx pourra parcourir le monde pour sauver les dieux à sa guise, mais de nombreux dangers seront sur sa route !

VERDICT 15/20

JOUABILITÉ ★★★★★

Malheureusement, le titre n'invente rien en matière de gameplay, mais ce dernier est plutôt agréable manette en main.

GRAPHISMES ★★★★★

Le titre possède une direction artistique réussie, ce qui donne au jeu du relief graphique. On se croirait face à un Pixar !

BANDE-SON ★★★★★

Mention spéciale pour la B.O. du jeu qui nous transporte directement dans le monde avec un thème principal qui reste en tête.

DURÉE DE VIE ★★★★★

La durée de vie est parfois rallongée artificiellement par de trop nombreux allers-retours malgré un scénario de taille modeste.

Immortals Fenyx Rising n'est pas une révolution et emprunte beaucoup à *Zelda BOTW*, mais c'est une agréable petite surprise qui mérite d'être découverte. Un jeu feel good agréable pour les fêtes de fin d'année !





Dragon Quest XI S

Les combattants de la destinée – Éd. Ultime

Faut-il vraiment craquer pour cette version de *Dragon Quest* quand on a déjà terminé le jeu sur PS4 ?

Dragon Quest XI est un petit chef-d'œuvre, à la mécanique de combat huilée. Le genre de JRPG que l'on relance (avec quatre-vingts heures de jeu devant soi) pour le plaisir des yeux et des oreilles. Après sa sortie exclusive sur Switch, on attendait donc cette version S avec impatience sur PS4, Xbox One et PC, pour ses ajouts, et notamment cette vision 2D à l'ancienne. Attention cependant, comme il s'agit d'un portage de

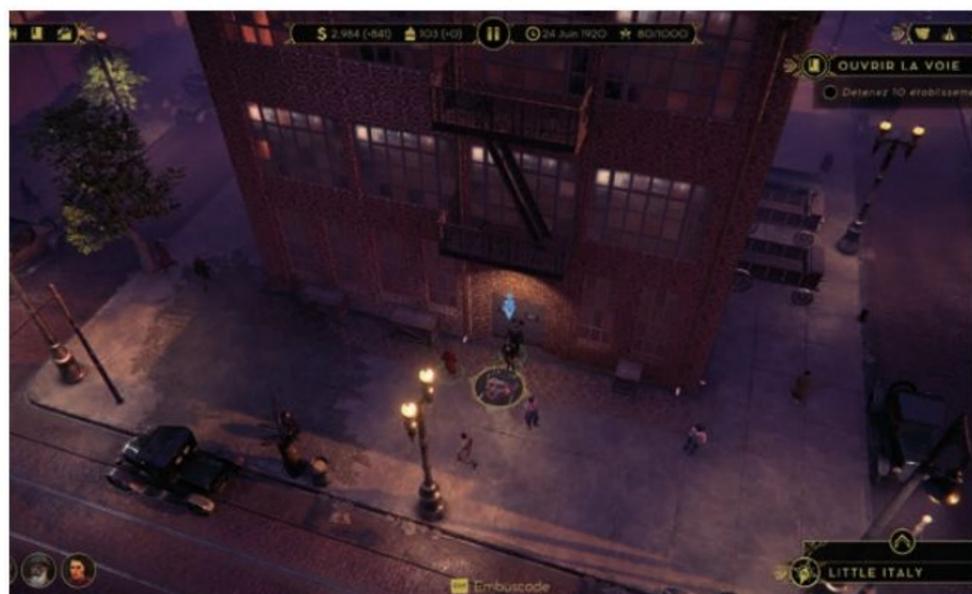
ÉDITEUR SQUARE ENIX
GENRE RPG
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS4, XBOX ONE, PC 40 €
(GRATUIT GAME PASS)
PAR LES CRÉATEURS DE DRAGON QUEST

la version Switch, et pas d'une mise à jour du *Dragon Quest XI* déjà sorti sur PS4, les sauvegardes ne sont pas compatibles entre les deux jeux. En contrepartie, on dispose de voix en japonais, de chapitres inédits pour chaque personnage, d'une nouvelle ville et de nombreuses améliorations de la prise en main. Évidemment, si l'on a déjà terminé à fond l'original, *Dragon Quest XI S* n'apporte finalement que peu, surtout des approfondissements.

A contrario, pour ceux qui désirent découvrir l'univers de *Dragon Quest* et la talentueuse plume de Yuji Horii, cet épisode en est sans aucun doute la meilleure porte d'entrée : équilibré dans sa difficulté et sa progression, bien narré, tout en étant assez accessible par son prix. ■ Raphaël Lucas

VERDICT 17/20

Indispensable JRPG pour ceux qui n'ont pas encore posé les mains dessus, *Dragon Quest XI S* n'apporte cependant pas assez pour les joueurs qui ont déjà arpenté son royaume de long en large.



Empire of Sin

Après le sublime *Mafia Definitive Edition*, *Empire of Sin* nous propose lui aussi une carrière dans la pègre, en version gestion/stratégie cette fois.

ÉDITEUR PARADOX INTERACTIVE
GENRE STRATÉGIE
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS4, XBOX ONE, PC, SWITCH 40 €
PAR LES CRÉATEURS DE GUNMAN TACO TRUCK

Empire of Sin fait partie des jeux qu'on a envie d'aimer, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, son ambiance mafieuse nous plonge avec efficacité dans les années 20. Il est d'ailleurs possible de choisir Al Capone comme chef de gang. Chacun des boss possède une capacité unique, qui peut être mise à profit lors de combats au tour par tour largement inspirés de la série XCOM. Voilà donc un autre point positif, qui

nous permet de tirer des rafales de mitrailleuses, d'utiliser des attaques spéciales et de nous planquer derrière des éléments de couverture afin de réduire nos risques d'être touché et d'augmenter nos chances d'atteindre nos adversaires. Pour couronner le tout, la production de Romero Games propose également un pan de gestion bien touffu. Entre les pots-de-vin pour la police, la diplomatie à déployer auprès des différents gangs ou encore

l'acquisition de maisons closes, bars clandestins et autres casinos, il y a de quoi faire ! Hélas, cette recette alléchante se voit gâchée par de nombreux bugs, allant de la mission qui ne se termine pas au personnage qui se coince dans les décors. Vivement les patches ! ■ Fabien Pellegrini

VERDICT 13/20

Avec des combats façon XCOM plaisants, un volet gestion riche et une ambiance mafieuse prenante, *Empire of Sin* avait presque tout pour plaire. Mais sa finition très approximative le réserve aux joueurs les plus motivés.



#RICHE

#FAMILIÈRE

#BORDÉLIQUE



Ghislain Masson

WoW : Shadowlands

Pour sa huitième extension, *World of Warcraft* prouve qu'il y a encore une vie pour celui qu'on aurait pu croire mort.

Après avoir découvert de multiples continents et terres cachées, après avoir voyagé entre les mondes et même dans le temps, *World of Warcraft* s'attaque cette fois à l'après-vie. En l'occurrence à l'Ombreterre dont les portes ont été fracturées par la grande méchante du moment, Sylvanas. Sans surprise, cette extension propose donc

Une extension dans la continuité, avec quelques surprises.

ÉDITEUR ACTIVISION
BLIZZARD
GENRE MMORPG
JOUEURS 1 À 25
PEGI 12+
PC À PARTIR DE 40 €
PAR LES CRÉATEURS DE
DIABLO, OVERWATCH

d'explorer cinq nouvelles zones qui sont autant de visions de l'au-delà. Des anges en devenir de Bastion, à la forêt enchantée où les forces de la nature préparent leur renaissance en passant par la très gothique Revendreth et ses vampires, chaque zone propose une philosophie et une ambiance différentes tout en recyclant plein de choses déjà vues dans le jeu. *Shadowlands* est un peu un pot-pourri des mécaniques et activités des trois dernières extensions, épurées et améliorées. S'il peut s'en dégager une impression de grand bazar où il y a de quoi se perdre, c'est tout de même admirablement bien fait et cela devrait tenir la route pour de longs mois d'aventure. Cependant, les gros points forts de *Shadowlands* sont ailleurs. C'est étrangement dans la narration que cette extension brille. Cela passe par les congrégations, des factions que vous rejoignez qui vous donnent des pouvoirs, apparences et occupations exclusives. Mais aussi par le Tourment, un super-donjon qui contient des éléments de *Rogue-like*: vous y gagnez des pouvoirs semi-aléatoires valables le temps de votre tentative dans un parcours généré procéduralement. Alors, si

cette extension ne va pas attirer de nouveaux joueurs, elle devrait combler les aventuriers actuels et même rameuter quelques anciens qui bénéficieront alors d'une refonte des mécanismes plus cohérente et accueillante. ■

VERDICT 15/20

JOUABILITÉ ★★★★★

Une refonte mécanique permet de s'y retrouver et d'éviter l'accumulation de niveaux et pouvoirs. Toujours efficace!

GRAPHISMES ★★★★★

Grâce à son design, difficile de croire que le jeu a 16 ans, mais impossible aussi de croire qu'il est tout récent.

BANDE-SON ★★★★★

Toujours un point fort avec de jolies musiques et un doublage aux petits oignons mis en valeur par une campagne très scénarisée.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Ce n'est qu'un début pour cette extension déjà copieuse qui aura un suivi abondant... jusqu'à la prochaine.

Blizzard reprend sa formule gagnante et ajoute assez de nouveautés et contenu pour satisfaire sa base tout en nettoyant quelques vieux mécanismes, ou en les améliorant. C'est parfois un peu décousu, mais très engageant.



■ La quête principale permet de visiter les cinq zones et de se familiariser avec leurs habitants.



Puyo Puyo Tetris 2

En réunissant *Puyo Puyo* et *Tetris*, SEGA avait trouvé la formule d'un cocktail explosif. Mais une poignée d'ingrédients peut-elle suffire à révolutionner le premier opus ?

Paru en 2014 au Japon et seulement en 2017 sur le marché occidental, le premier *Puyo Puyo Tetris* réunit pour la première fois deux piliers du jeu de puzzle. Avec ses nombreuses options solo et multijoueur, le jeu de SEGA permet aux fans de s'amuser avec leur système de prédilection ou de mélanger les styles. Pour cela, l'excellent mode Swap s'avère un très bon exercice pour le cerveau, tout comme le mode Fusion en plus

ÉDITEUR SEGA
GENRE PUZZLE
JOUEURS 1 À 4
PEGI 3+
PS4, PS5, XBOX, SWITCH 40 €
PAR LES CRÉATEURS DE PUYO PUYO CHAMPIONS

corsé. Dans son genre, l'ensemble paraît si parfait qu'une suite semblait difficilement envisageable. C'est pourtant ce que propose, en 2020, l'éditeur japonais. La formule demeure pratiquement inchangée, mais c'est tout de même l'occasion d'introduire les Combats de talents. Ces derniers ajoutent une touche de stratégie puisqu'il s'agit de composer une équipe de trois personnages, chacun possédant une aptitude spécifique,

comme celle de faire disparaître des pièces, de les réarranger ou de simplement récupérer des points de vie. On note enfin, que, contrairement au premier volet, les textes sont ici traduits en français, tandis qu'il est possible de choisir entre doublage anglais et japonais. ■

Benoît Barny

VERDICT 17/20

Malgré son intérêt véritable, le mode Combat de talents ne justifie pas vraiment l'acquisition de cette suite lorsque l'on possède le premier opus. Dans le cas contraire, *Puyo Puyo Tetris 2* se présente comme une valeur sûre.



Taiko No Tatsujin Rhythmic Adventure Pack

Après avoir localisé les derniers volets Switch et PS4 pour l'Europe, Bandai Namco réunit deux épisodes sortis à l'origine sur 3DS.

ÉDITEUR BANDAI NAMCO
GENRE RYTHME-RPG
JOUEUR 1
PEGI 12+
SWITCH 50 €
PAR LES CRÉATEURS DE TAIKO NO TATSUJIN DRUM'N'FUN

La série *Taiko No Tatsujin* est longtemps restée réservée aux boutiques d'import et aux salles d'arcade les mieux équipées. Fin 2018, Bandai Namco a enfin daigné localiser les épisodes *Drum Session* (PS4) et *Drum'n'Fun* (Switch) pour le Vieux Continent. Si, dans ces deux jeux, il suffit de jouer des notes en rythme, à la manette ou avec l'accessoire dédié, les deux titres réunis dans ce *Rhythmic Adventure Pack* vont un peu plus loin.

Ces derniers proposent en effet une campagne sous forme de RPG, avec combats et évolution de personnages. Naturellement, c'est en jouant divers morceaux que l'on progresse dans l'aventure : réussir un enchaînement de notes permet ainsi d'attaquer les ennemis sachant que ceux-ci ripostent en cas d'erreur. L'issue est, en outre, l'occasion de recruter un adversaire et de créer un lien d'amitié, ce qui donne accès à différents bonus, comme des compétences

ou de l'argent, en franchissant certains paliers. Cela dit, son histoire enfantine et ses mécaniques simplifiées destinent cette compilation plus aux fans de jeux de rythme qu'aux amateurs de jeux de rôle. Mais son ambiance colorée et son principe lui confèrent un capital sympathie imparable. ■

Benoît Barny

VERDICT 16/20

Simpliste, mais sympathique, le mode RPG est un chouette bonus en plus du mode de jeu classique assorti de ses 130 morceaux. Il manque simplement les options multijoueurs pourtant disponibles dans les moutures d'origine.

À TÉLÉCHARGER

TEST    



Twin Mirror

Et si avec *Twin Mirror*, le studio Dontnod atteignait les limites de ce qu'il est possible avec son écriture et ses moyens financiers ?

Les prémices sont intrigantes. Pour assister aux funérailles de Nick, son meilleur ami, un journaliste, Sam, revient dans sa ville natale, où il est détesté suite à un article ayant précipité la fermeture de la mine. Si Sam peut se réfugier dans son Palais mental pour ordonner faits et souvenirs, il est aussi en proie à des visions et entretient un dialogue interne avec

ÉDITEUR DONTNOD
GENRE AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS STORE, MXBOX,
STEAM 30 €
PAR LES CRÉATEURS DE
LIFE IS STRANGE

un énigmatique Double. Très vite, il enquête sur les circonstances de la mort de Nick. Amérique profonde, problèmes de personnalité, ambiance sombre, petites mécaniques d'enquête, dialogues à choix, *Twin Mirror* part sur de bonnes bases, et l'on se prend à rêver à un thriller qui rattraperait les errements de *Tell Me Why*. Las ! S'il brille par moments, *Twin Mirror*

n'approfondit pas assez, évacue trop vite certains éléments et expédie sa fin. Son scénario est plein de béances narratives, de coupes étonnantes qui paraissent dues à un budget trop serré pour ses ambitions. ■ Raphaël Lucas

VERDICT 13/20

Se laissant jouer avec plaisir, *Twin Mirror* profite d'une excellente ambiance. Cependant, prisonnier de contraintes techniques et de mécaniques simplistes, le titre ne s'envole jamais. Dommage !



Worms Rumble

Vieille de vingt-cinq ans et forte d'une grosse vingtaine de jeux différents, la franchise *Worms* se met à la page et embrasse aujourd'hui le genre du battle royale.

ÉDITEUR TEAM17
GENRE BATTLE ROYALE
JOUEURS 1 (32 ONLINE)
PEGI 7+
PS STORE, STEAM 15 €
PAR LES CRÉATEURS DE
WORMS ARMAGEDDON

Qu'on se rassure, il n'est pas question ici d'une vue à la première personne comme dans un *Fortnite* ou un *Apex Legends*. *Worms Rumble* a l'intelligence de reprendre la vue latérale qui a fait le succès des épisodes 2D, même s'il abandonne le mythique gameplay au tour par tour. Cette fois, c'est en temps réel qu'on balance des roquettes, des bananes explosives ou des moutons kamikazes sur nos ennemis. Fusils

d'assaut, fusils à pompe, lance-grappins et autres lance-tourelles répondent également à l'appel, pour des combats explosifs et bien fendards. Le jeu propose trois modes principaux à 32 joueurs : Mort aux asticots (un match à mort en chacun pour soi), Dernière escouade debout (qui se joue par équipe de trois) et Dernier ver debout. Ces deux derniers modes sont ceux qui se rapprochent le plus d'un battle royale, puisque des sections de la carte

sont progressivement fermées au fil de la partie et que la victoire appartient au dernier joueur en lice. Bonne surprise : le jeu est beau, les vers se contrôlent facilement et les cartes sont très vastes... à défaut d'être nombreuses puisqu'on n'en dénombre hélas que trois. ■ Fabien Pellegrini

VERDICT 15/20

Durant leur longue carrière, les Worms ont souvent connu des ratés lorsqu'ils tentaient de s'éloigner de la formule d'origine. Contre toute attente, *Worms Rumble* est une petite réussite qui saura plaire aux amateurs de joutes multi.



Call of the Sea

Oubliez les adaptations officielles, *Call of the Sea* est sans conteste la meilleure adaptation des œuvres de H.P. Lovecraft. Pourquoi ?

Dès ses premières secondes, dès sa séquence d'introduction onirique, puis son premier monologue, *Call of the Sea* hurle, à qui voudrait tendre son oreille, son amour, son adoration de l'univers de Howard Philip Lovecraft, mais sur un ton plus proche d'une relecture moderne des thématiques que de la reprise aveugle et imbécile. Et pour conter cette histoire, Out of the Blue opte pour de l'aventure pure, façon *The Witness* ou *Myst*, mais

ÉDITEUR RAW FURY
GENRE AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 7+
PS STORE, MXBOX, STEAM 20 € (GRATUIT SUR GAME PASS)
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST LEUR PREMIER JEU

en bien plus accessible. Pour progresser, il faudra dénicher des indices en fouillant dans les coins et recoins de chacun des six chapitres de cette histoire et résoudre différentes énigmes, tous les éléments nécessaires à leur résolution étant automatiquement inscrits dans le carnet de l'héroïne. Du très classique certes, mais qui fonctionne parfaitement, chaque casse-tête étant vraiment différent, distinct des autres. Comme les nouvelles de Lovecraft, *Call*

of the Sea ne cherche pas à s'étaler dans le temps et va à l'essentiel dans son rythme et sa narration, à l'exception de sa dernière ligne droite. Et pourtant quels frissons lorsque l'on met en route tel artefact ancien de la taille d'une montagne ou que l'on pénètre dans une pièce sacrée! ■ Raphaël Lucas

VERDICT 15/20

Petit joyau de l'aventure, meilleure adaptation jamais réalisée de l'œuvre de Lovecraft, *Call of the Sea* est concis (environ 6 heures), mais sait où il va et ce qu'il entend dire. À noter quelques défauts techniques sur Xbox One.



Haven

Après un furieux *Fury*, The Game Bakers recombine et repense les mécaniques de RPG avec *Haven* pour les rendre plus simples et abordables. Ça fonctionne ?

ÉDITEUR THE GAME BAKERS
GENRE RPG
JOUEURS 1 OU 2
PEGI 18+
PS STORE, MXBOX, STEAM, ESHOP 25 € (GRATUIT SUR GAME PASS)
PAR LES CRÉATEURS DE FURY

C'est l'histoire d'un jeune couple qui fuit et atterrit sur une planète inconnue, couverte d'une matière étrange qui contamine toute vie, la «rouille». Pour les amants, il faudra nettoyer la planète et tenter de comprendre l'origine de cette rouille alors que leur passé les rattrape. Comme dans *Fury*, le précédent titre de Game Bakers, l'esthétique est attirante, flamboyante, et le studio a pris soin de rendre ses mécaniques de jeu aussi dynamiques

que visuellement attrayantes. En effet, les empoignades prennent la forme de mini-QTE, jouant avec les conventions du RPG : ces menus qu'un *FFXIII* avait déjà dynamisés trouvent une forme encore plus immédiate ici, avec deux personnages à gérer en même temps (ou de manière coordonnée en coop), tout en perdant logiquement en options. Cependant, le manque d'évolution de l'éventail d'actions finit par rendre ces combats un peu répétitifs, et il en

va de même de la progression dans le monde. Heureusement, au-delà de cette redondance mécanique, *Haven* sait embarquer le joueur par ses petits gestes (quand les héros se tiennent la main pendant un voyage), par cette relation plus crédible que dans de nombreux titres. ■ Raphaël Lucas

VERDICT 14/20

Une esthétique attirante, des mécaniques réussies, mais répétitives sur la longueur, une histoire qui se suit bien : *Haven* emporte, mais ses errements le desservent. Un bon petit jeu.



Visage

Cette aventure narrative et horrifique à la première personne, signée du studio canadien SadSquare, est basée sur l'exploration et offre une ambiance très adulte...

Développé par le studio canadien SadSquare, *Visage* propose dès son introduction un ton mature clairement réservé à un public averti, puisque la première scène montre en vue subjective un homme assassiner toute sa famille. Au fil des environnements traversés (vaste demeure, cimetière, hôpital...) très réussis graphiquement et des créatures rencontrées, l'ambiance de plus en plus angoissante ne fait d'ailleurs que conforter

ÉDITEUR SADSQUARE STUDIO
GENRE SURVIVAL HORROR
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS STORE, MXBOX, STEAM 35 €
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST LEUR PREMIER JEU

cette première impression. Les frissons sont souvent présents grâce à l'alternance stressante de zones d'ombre et de lumière (il faut placer des bougies et les allumer à l'aide d'un briquet pour progresser) et la bande-son travaillée, en particulier les bruitages. Dommage toutefois que le gameplay ne bénéficie pas du même soin. Car la gestion de l'inventaire et des deux mains du personnage (on peut les gérer indépendamment via les gâchettes de la

manette) se révèle peu intuitive. De même, les déplacements s'avèrent trop lents (même en courant), les puzzles échappent à toute logique et les voix anglaises ne sont pas sous-titrées en français. Sans oublier le héros qui perd parfois un peu de santé mentale sans trop savoir pourquoi. ■ Olivier Lehmann

VERDICT 12/20

Si l'esthétique se révèle vraiment au top, ce n'est malheureusement pas le cas de la maniabilité qui s'avère déficiente par certains côtés et qui gâche un peu l'ambiance, pourtant effrayante à souhait.



Vera Blanc: Full Moon

À première vue, *Vera Blanc: Full Moon* affiche tous les éléments d'une enquête au rabais de type visual novel. Et pourtant celle-ci réserve quelques surprises!

ÉDITEUR RATALAIKA GAMES
GENRE VISUAL NOVEL
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS STORE, MXBOX, ESHOP 5 €
PAR LES CRÉATEURS DE PLANET STRONGHOLD 2

Fille de milliardaire, Vera Blanc est une jeune femme douée du pouvoir de deviner les pensées d'autrui (via un mini-jeu qui consiste à proposer des lettres afin de décoder une phrase inscrite à l'écran). Après une série de meurtres, elle s'associe à un détective et part à la recherche du tueur qui semble être un loup-garou! Dans la peau de Vera, le joueur est donc confronté régulièrement à une série de choix sur lesquels il faut

cliquer à l'écran (entrer dans la tête d'un personnage, aller à un endroit particulier...). L'intérêt est que le scénario – plutôt intéressant et adulte – est émaillé de mini-jeux sympas tels que désamorcer une bombe, et que les choix effectués ont une réelle incidence sur l'histoire. Il n'est d'ailleurs pas rare de mourir (dans une explosion, saigné par un loup-garou...) à la suite d'une mauvaise sélection. Heureusement, en cas de game over,

le joueur peut reprendre sa dernière sauvegarde sans être obligé de refaire toutes les épreuves. Il y a toutefois quelques bémols : outre les dessins et la bande-son beaucoup trop minimalistes, il est impératif de comprendre l'anglais puisque le jeu n'est pas traduit. ■ Olivier Lehmann

VERDICT 14/20

Nettement plus dynamique qu'un visual novel pur et dur, cette aventure revêt finalement la forme d'une sorte de roman vidéoludique assez plaisant, à condition de passer outre son minimalisme graphique et sonore.



More Dark

Quoi de plus commun qu'un jeu de plateforme en 2D mâtiné de réflexion ? C'était compter sans l'intelligence, voire la roublardise, des développeurs de Huge Pixel...

Le principe de cette aventure qui place le joueur dans la peau d'un démon est très simple : il s'agit de franchir chaque pièce et de tuer, en leur sautant sur la tête, tous les ennemis (des prisonniers évadés des geôles du Diable). Cette dernière action déclenche l'ouverture de la grille et permet d'accéder au tableau suivant. Attention, il est nécessaire de réfléchir intensément puisqu'un seul contact avec un adversaire entraîne

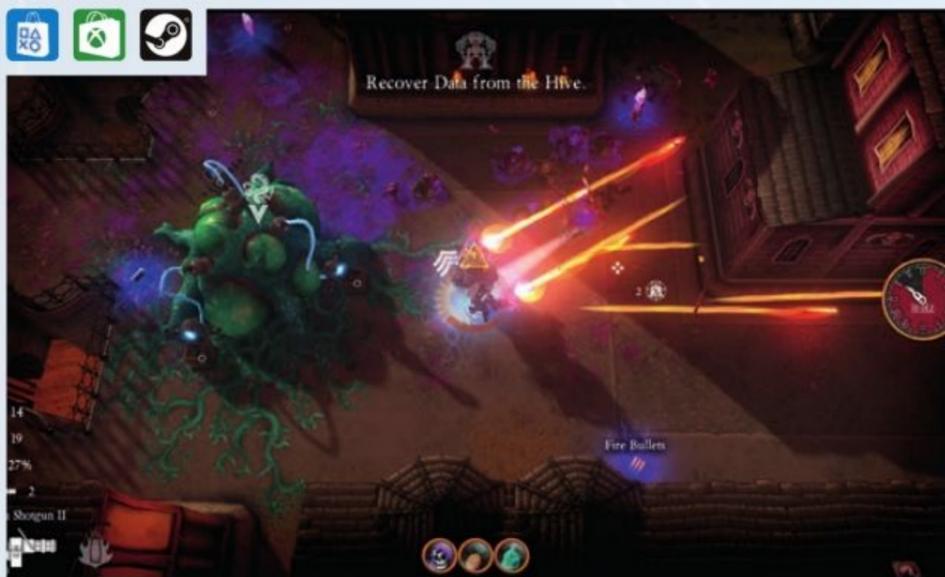
ÉDITEUR RATALAIKA GAMES
GENRE PLATES-FORMES/ RÉFLEXION
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS STORE, MXBOX, ESHOP 5 €
PAR LES CRÉATEURS DE C'EST LEUR PREMIER JEU

une mort immédiate et un mauvais saut ou déplacement place le héros dans un cul-de-sac. Heureusement, une touche permet de se suicider et de recommencer le tableau. De plus, les développeurs ont semé au fil des environnements, hélas trop semblables, divers objets (caisse...) à utiliser... ou pas ! Car certains éléments ne servent qu'à induire en erreur le joueur ! Ces coquins de développeurs offrent en plus au héros certaines capacités,

comme poser une bombe ou créer une bulle de slime permettant de rebondir très haut. Ce qui permet de corser un peu plus l'aventure. Last but not least : de simplissimes, mais rigolotes, séquences de shoot – entre *Breakout* et *Space Invaders* – apparaissent de temps à autre. ■ **Olivier Lehmann**

VERDICT 14/20

Ce n'est pas dans ses graphismes grossiers ou sa bande-son minimaliste qu'il faut chercher l'intérêt de *More Dark*, mais plutôt dans le challenge intelligent qu'il propose. Difficile certes, mais pas insurmontable !



Tesla Force

Le studio finlandais 10tons est de retour avec Tesla Force qui se situe dans la droite ligne de *Tesla VS. Lovecraft*. Alors simple recyclage ou vraie nouveauté ?

ÉDITEUR 10TONS LTD
GENRE ACTION
JOUEURS 1 À 4
PEGI 7+
PS STORE, MXBOX, STEAM 15 €
PAR LES CRÉATEURS DE JYDGE, TESLA VS. LOVECRAFT

Sorti en mars 2018, le shoot en 3D vue de haut *Tesla VS. Lovecraft* avait marqué les esprits en raison de son dynamisme et ambiance teintée de fantastique. De plus, il était possible d'y jouer en coopération à quatre joueurs. Aujourd'hui, à la vue de *Tesla Force*, un constat s'impose : il s'agit quasiment du même jeu ! Gameplay strictement identique (jeu en solo ou coopératif à quatre sur le même écran, collecte d'armes au sol, téléportation

à courte portée...), ennemis de base similaires même si un peu plus variés dans les niveaux supérieurs ou encore missions semblables consistant souvent à dégommer les adversaires, activer des systèmes ou ramasser des objets éparpillés. Pas de doute, tout cela tiendrait presque de l'arnaque si quelques options ne faisaient pas (un peu) la différence. Ainsi, hormis Tesla et Lovecraft, il est possible d'incarner deux nouveaux personnages aux

capacités différentes : Marie Currie et Mary Shelley. Par ailleurs, outre de jolis environnements un peu plus variés, puisque générés de manière procédurale, le joueur dispose d'un inventaire plus complet avec davantage d'armes à acheter et d'améliorations à débloquent. ■ **Olivier Lehmann**

VERDICT 14/20

S'il défile et demeure séduisant esthétiquement, cet action-shooter tout en anglais peine toutefois à convaincre pleinement, car il apparaît beaucoup trop comme le calque un peu amélioré de *Tesla VS. Lovecraft*. Dommage...

MOBILE

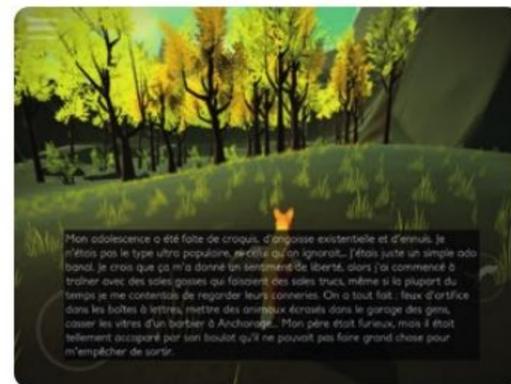
TEST 



#TOUCHANT

#BEAU

#NARRATION



Les paroles du narrateur sont doublées, mais parfois sous forme de texte qui prend la moitié de l'écran. Beurk!



Cyril Trigoust

The First Tree

Arcade est un catalogue garni de jeux indés magnifiques, pour autant l'AppStore n'est pas vidé de ce type de contenu qualitatif, la preuve.

Vous débutez l'aventure dans la peau d'une renarde à la recherche de ses petits. Que faire, sinon avancer dans ce monde qui vous entoure pour voir quelles interactions sont envisageables. Une lueur apparaît au loin alors qu'un narrateur vous conte l'histoire de son enfance

ÉDITEUR DAVID WEHLE
GENRE AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 12+
IOS 5,49 €
PAR LES CRÉATEURS DE PREMIER JEU

et adolescence auprès d'un père aimant, mais pas toujours adroit, et la façon dont le passage à l'âge adulte à ajouter beaucoup d'incompréhension à cette relation sensible. Les lueurs vous dirigent vers un puzzle à résoudre. Il s'agit parfois d'un endroit à creuser facilement identifiable. De temps à autre, l'énigme se corse un peu, par exemple lorsqu'il faut trouver des papillons pour vous aider à franchir un obstacle un peu trop haut. Dans l'ensemble, vous ne serez jamais réellement stoppé dans votre progression, car l'auteur ne veut clairement pas que vous perdiez le fil de la narration.

Un jeu encore beau

Le jeu bénéficie d'une belle direction artistique bien que la palette de couleurs et les graphismes donnent une impression de déjà-vu si vous êtes habitué à la scène indé. *The First Tree* n'aura en définitive qu'un défaut aux yeux de certains, mais loin d'être un détail, sa jouabilité. Nous sommes sur un titre que n'aurait pas désavoué Jenova Chen (auteur de *Journey*, *Flowers*), mais la renarde dispose d'une palette de coups qui se limite au double saut. C'est sympa pour frimer devant un corbeau, mais ça ne laisse

pas d'autre possibilité au joueur que de se laisser porter par l'histoire et gambader à la recherche des indices pendant un peu moins de deux heures. Passionnant pour certains, pénible pour d'autres. ■

VERDICT 16/20

JOUABILITÉ ★★★★★

Le pouce gauche pour déplacer la renarde, le droit pour sauter ou déplacer la caméra, on ne saurait faire plus accessible !

GRAPHISMES ★★★★★

La direction artistique faite de couleurs tranchées et de vastes décors n'échappe pas à quelques textures et clippings disgracieux.

BANDE-SON ★★★★★

Les bruits ambiants dominent, accompagnés de mélodies très aériennes lorsqu'on approche d'un indice. Le résultat est superbe.

DURÉE DE VIE ★★★★★

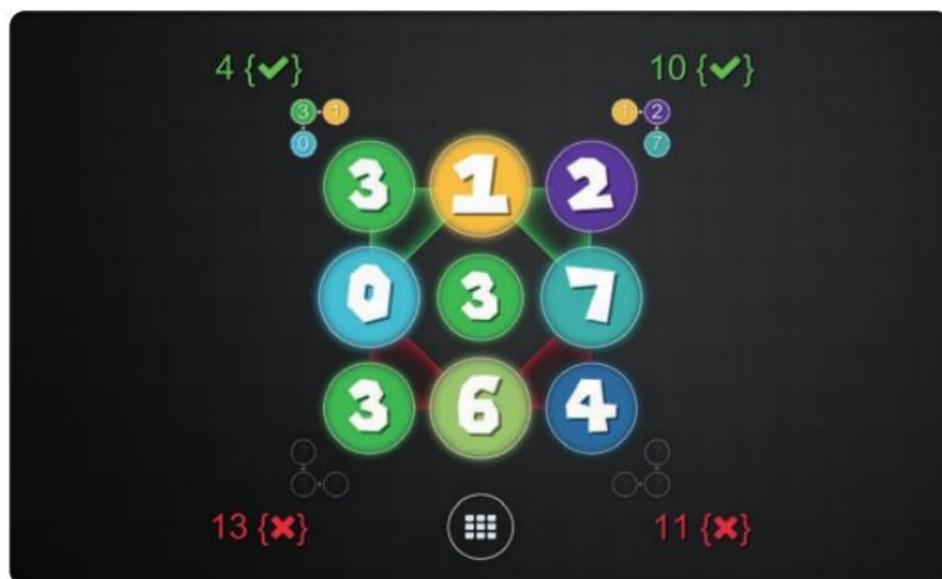
La note est dure et froide, car elle juge en quantité une expérience qui n'a pas été conçue pour durer. Mais sachez-le, en 2 heures, c'est plié.

On ne peut s'empêcher de penser à *That Dragon, Cancer* pour le thème du deuil, mais traité de façon moins traumatisante, avec davantage de poésie. Toutefois on écoute, on contemple, on apprécie, mais on ne joue pas assez.

Laissez-vous porter par cette histoire interactive à la manière d'un *Journey*, *Abzu* ou *Firewatch*.



Chaque décor est l'occasion de découvrir une tranche de vie du narrateur et une nouvelle palette de couleurs.



Delta0

Le succès de 2048 révélait combien les jeux de logique ont toujours la cote, même lorsqu'ils sont basés sur les maths, discipline ô combien effrayante pour certains !

À l'instar de 2048, *Delta0* est un jeu de chiffres. Pour autant, nul besoin d'avoir de solides connaissances mathématiques pour en venir à bout. Si vous maîtrisez l'addition, la soustraction et que vous savez compter jusqu'à 27, vous avez le niveau. Le but est simple : vous êtes face à un carré de 9 chiffres avec un numéro à chaque angle. Comme vous le voyez sur les captures, les angles sont composés d'un

ÉDITEUR JEAN-SEBASTIEN ROYER
GENRE LOGIQUE
JOUEUR 1
PEGI 4+
IOS FREE-TO-PLAY
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST LEUR PREMIER JEU

triangle rectangle, dont la somme des trois sommets doit être égale à celle de l'angle. Donc, si vous voyez affiché « 12 », le triangle peut contenir la somme 10+2+0, 9+1+2, 8+3+1, etc. La difficulté vient des chiffres placés au centre des côtés du carré et communs aux quatre triangles. *Delta0* n'est pas avare en puzzles puisqu'il en propose 1 500 dans 3 niveaux de difficulté ainsi que différents modes de jeu (contre la montre, défis quotidiens,

etc.). On notera parmi les plus amusants la possibilité d'envoyer des SMS cryptés à ses amis. Un jeu malin, accrocheur, gratuit si vous supportez les nombreuses publicités s'affichant après la résolution d'un puzzle. Sinon, il vous en coûtera 3,49 euros pour être tranquille. ■

Cyril Trigoust

VERDICT 14/20

Ceux qui aiment les jeux de logique à consommer rapidement placeront volontiers ce *Delta0* entre un jeu match 3 et un jeu de lettres. Les menus abscons pour accéder aux puzzles sont parfois irritants.



Slam Dunk

Les fans de mangas sont à la fête avec les *Seven Deadly Sins*, *Bleach*, *Captain Tsubasa* et autres classiques dans le store. Vous pouvez désormais ajouter *Slam Dunk*.

ÉDITEUR DENA HONG KONG
GENRE SPORTS
JOUEURS 1 À 10
PEGI 9+
IOS FREE-TO-PLAY
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST LEUR PREMIER JEU

On ne peut passer un mois sans tester le dernier gacha à la mode dégoulinant de « cadeaux » à valider à chaque fois qu'une partie est lancée... Certes, nous n'abordons pas cette critique sous un angle favorable, mais, une fois de plus, la surabondance de menus, de quêtes, d'objets à collecter est à la limite du supportable. Et c'est dommage, car une fois cette barrière franchie, *Slam Dunk* est plein de

qualités. Il y a d'abord son côté narratif où vous jouez les matchs-clés et suivez une histoire bourrée de séquences d'animation. On apprécie aussi le soin apporté au traitement de la franchise, notamment dans les compétences accordées aux personnages. Et enfin il y a l'action sur le terrain, à savoir plusieurs types de matchs allant du 1V1 en demi-terrain au 5V5. Le pouce gauche déplace le joueur, le droit appui sur les cinq boutons d'action

changeant selon les phases d'attaque ou de défense. Ce n'est pas simple à prendre en mains, surtout lors d'actions rapides où le moindre coup d'œil jeté à votre doigt est sanctionné par une erreur sur le terrain, mais on finit par s'y habituer et même y prendre goût. ■

Cyril Trigoust

VERDICT 15/20

Les sempiternels reproches que nous faisons aux gachas se trouvent dans ce *Slam Dunk*. Dommage, car le jeu se montre généreux sur bien des points. Autant dans son mode histoire, sa « gratuité », que sur le parquet.

COMMUNAUTÉ

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

QUESTIONS DES LECTEURS



Mais c'est pas possible Cyberpunk 2077 sur consoles ! Comment peut-il y avoir une telle différence avec la version PC ?!

Sven Hotte

En voilà une bonne question... On ne va pas se mentir, ça a été la douche froide en découvrant le jeu sur PS4 et Xbox One... Il est clair que ces consoles ne sont pas assez puissantes pour faire tourner correctement le jeu. Et puis il y a un problème flagrant d'optimisation, qui sera sans doute réglé au fil des prochains mois, à grands coups de patches. C'est un peu comme *The Witcher 3* en fait, il a bien fallu un an de correctifs pour que le jeu soit « nickel ». Mais en l'état, oui, il n'aurait sans doute pas dû sortir en même temps sur PC et consoles. Bref, mieux vaut peut-être le mettre de côté quelques mois, et attendre une version plus stable...

Que pensez-vous du fait que le studio The Initiative reprenne la série Perfect Dark ?

Anthony Dubois

Eh bien, d'un côté, nous sommes un peu déçus que le premier jeu de ce studio spécialement créé par Microsoft pour les Xbox Series X et S ne soit pas une nouvelle licence. Un peu de sang neuf, c'est toujours appréciable ! De l'autre, *Perfect Dark* a laissé une trace indélébile dans l'esprit de beaucoup,

donc un reboot est plutôt bienvenu. Reste que la première bande-annonce révélée aux Game Awards le 12 décembre dernier n'a pas montré grand-chose, si ce n'est l'univers assez intrigant du jeu. On espère en savoir plus prochainement !

TOP DE LA COMMUNAUTÉ SPÉCIAL « JE PROMETS »



En 2021, je promets de renouveler mon abo papier pour continuer de lire JVM.

Remi d'Amato

Super bonne résolution !



En 2021, je me promets d'épouser ma compagne (pourvu qu'elle dise oui) et de continuer à lire JVM.

Link Le Gentil

Ça, c'est de l'engagement !



En 2021, je promets de trouver la bonne phrase pour me faire publier et de continuer à lire JVM.

Alice Hacquet

On va dire que c'est la bonne.



Je ne promets rien car je n'arrive pas à tenir mes résolutions, mais, sûr, je continuerai à lire JVM !

Alice Kubasik

Au moins, c'est honnête !

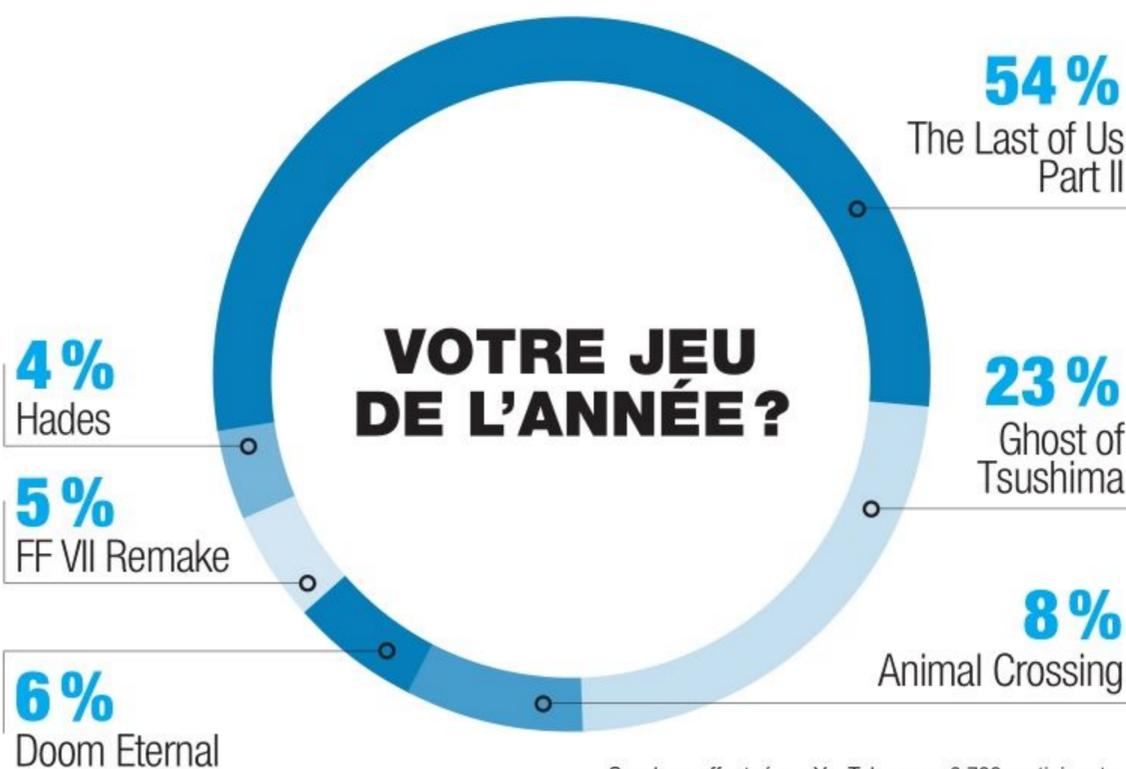


En 2021, je promets de lire JVM posé sur mon petit bidou de femme enceinte !

Nadège Fromentin

On aura donc un lecteur ou une lectrice de plus !

LE SONDAGE DU MOIS



Sondage effectué sur YouTube avec 6 700 participants.

5 JEUX QUE VOUS ATTENDEZ EN 2021

1

Horizon II : Forbidden West

« J'attends ce jeu pour pouvoir continuer l'aventure d'Aloy et explorer ces terres de l'ouest américain. Le premier m'a beaucoup plu pour son gameplay et le personnage d'Aloy que j'ai trouvé intéressant. J'espère que les défauts du premier ont été pris en compte pour cette suite. »

Chang Fuhrmann

2

God of War Ragnarok

« Au moins, avec cette licence, difficile d'être déçu! La question est: Kratos or not Kratos? »

Floxy Senpai

« Le précédent était énorme en 4K sur PS4 Pro. Alors, celui-là, avec du ray-tracing et peut-être 60 FPS... »

Paul Lecerf

3

Final Fantasy XVI

« Ça fait plusieurs années qu'on n'a pas eu un vrai nouveau FF qui sort de la Fabula Nova Crystallis. J'espère un grand open world, avec une superbe histoire pleine d'intrigues, un gameplay intense et fun et des personnages bien travaillés et bien écrits. »

Ludovic Grieco

5

The Elder Scrolls VI

« Je ne sais plus s'il est annoncé pour 2021, mais j'attends *The Elder Scrolls VI* car la direction artistique de *Skyrim* est folle, comme les autres épisodes d'ailleurs. C'est une série en constante évolution. Ce type d'open world RPG et heroic-fantasy est presque inégalé. Si l'équipe reste inchangée malgré le rachat de Microsoft, c'est forcément un futur hit en devenir. Pour sur par Shor! »

Kratos Aurion

4

Ratchet & Clank: Rift Apart

« Je l'attends car j'aime voir le poil luisant de mon Lombax préféré sur le corps métallique de notre cher Clank! »

Cyril Docspace Hiruma

« S'il y a bien un jeu qui va montrer ce que le disque SSD de la PS5 a dans le ventre, c'est celui-là! Et c'est beau comme un dessin animé Pixar! »

Stéphane Bellion



VOTRE VERDICT

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



IMMORTALS: FENYX RISING

Copie conforme d'un *Zelda*, saupoudré d'un soupçon d'*Assassin's Creed*, le jeu se veut rafraîchissant par la somptuosité et la diversité de ses décors riches. Certains amoureux de *Zelda* pourraient avoir un coup de foudre... et ça, ce n'est pas Zeus qui le dit!

Florian Pelletier



WATCH DOGS LEGION

Je suis globalement satisfaite, l'univers est très beau et sympa, on retrouve par endroits le gameplay des précédents. L'histoire est plutôt intéressante et pleine de rebondissements, quoique peut-être un peu courte. Heureusement, il y a pas mal de quêtes secondaires en plus des recrutements divers des citoyens de Londres, mais ça peut devenir répétitif. Beaucoup de bugs viennent entacher la belle aventure, mais on arrive à passer au-delà.

Géraldine Beluche



CONTROL

Voilà ma découverte grâce au Xbox Game Pass. Les créateurs d'*Alan Wake* et *Max Payne* ont créé un univers mélangeant angoisse, claustrophobie, intrigue. On se croirait dans un univers anxiogène à la *Shining* dans des longs couloirs, mêlé d'une ambiance mystérieuse à la *X-Files*. Je recommande cette pépite.

Dixlan Eniovale

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 C'EST PAS QUE DU CINÉMA

L'année 2021 va être prolifique en matière d'adaptations de jeux vidéo au cinéma, comme *Uncharted* avec Tom Holland et Mark Wahlberg (juillet 2021), *Monster Hunter* avec Mila Jovovich et Tony Jaa (28 avril 2021), ou encore *Tomb Raider 2*, *Mortal Kombat*... Saurez-vous retrouver les noms des jeux vidéo (ou séries de jeux vidéo) présentés ici et associer à chacun d'eux l'acteur ou l'actrice qui a joué dans leur adaptation au cinéma. Attention, l'acteur en question n'a pas forcément incarné le personnage ci-dessous.



LES ACTEURS/ACTRICES

A- Sean Bean
B- Steve Carrey

C- Travis Fimmel
D- Dwayne Johnson

E- Mila Jovovich
F- Christophe Lambert

G- Kristinna Loken
H- Jean-Claude Van Damme

I- Alicia Vikander
J- Mark Wahlberg

JEU 2 CAMEOS

Offert avec la PlayStation 5, le jeu *Astro's Playroom* sert à la fois de démo technique pour la manette DualSense et de véritable hommage aux consoles PlayStation. Saurez-vous reconnaître à quels jeux vidéo (ou séries de jeux) ayant marqué l'histoire de la marque fait référence chacune des photos ci-dessous ?



JEU 3 LES OSCARS DU JEU VIDÉO

Depuis 2016, *Jeux Vidéo Magazine* fait partie du jury de The Game Awards, vous retrouverez d'ailleurs dans ce numéro le palmarès de l'édition 2020. Mais vous souvenez-vous des lauréats de l'année dernière ? Pour vous aider, nous avons, pour chaque catégorie, indiqué des nominés. À vous de retrouver les gagnants !

1 - Le jeu de l'année ?
A - *Death Stranding*
B - *Resident Evil 2 Remake*
C - *Sekiro : Shadows Die Twice*
D - *The Outer Worlds*

2 - Le meilleur jeu mobile ?
A - *Call of Duty : Mobile*
B - *Grindstone*
C - *Sayonara Wild Hearts*
D - *Sky : Children of Light*

3 - Le meilleur jeu de stratégie-simulation ?
A - *Anno 1800*
B - *Fire Emblem : Three Houses*
C - *Total War : Three Kingdoms*
D - *Tropico 6*

4 - Le meilleur jeu multijoueur ?
A - *Apex Legends*
B - *Call of Duty : Modern Warfare*
C - *Tetris 99*
D - *Tom Clancy's The Division 2*

5 - Le meilleur jeu d'action ?
A - *Astral Chain*
B - *Call of Duty : Modern Warfare*
C - *Devil May Cry 5*
D - *Gears 5*



RAISED BY WOLVES

UNE SÉRIE DE RIDLEY SCOTT

TOUS LES LUNDIS - 20H55

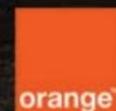


WARNER TV

SEULEMENT AVEC
CANAL+

free

TV by CANAL



FAMILLE by CANAL

© 2015 Warner Bros. Inc. All Rights Reserved. TM & © WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC.



PlayStation Now



HORIZON
ZERO DAWN



WRECKFEST

DRIVE HARD. DIE LAST.



STRANDED
DEEP

DÉCOUVREZ UN CATALOGUE
DE PLUS DE 700 JEUX, EN STREAMING
OU EN TÉLÉCHARGEMENT.

3 MOIS*
24,99 €

7 JOURS D'ESSAI GRATUIT

DISPONIBLE SUR PS4, PS5 ET PC.

*L'abonnement sera renouvelé automatiquement jusqu'à annulation.

