30 FPS À VENIR

Halo Infinite, Overwatch 2, Far Cry 6...

BON ANNIVERSAIRE !

Ces jeux qui ont 30 ans et qui ressortent bientôt !

N° 241 - FÉVRIER 2021

Jeux Vidéo MAGAZINE

RESIDENT EVIL 8 VILLAGE

LA TERREUR S'ABAT SUR PLAYSTATION 5 ET XBOX SERIES !

+ TOUS LES JEUX D'HORREUR EN PRÉPARATION

STAR WARS INDIANA JONES, JAMES BOND...

ILS VONT DÉBARQUER SUR CONSOLES ET PC

LE FUTUR DU JEU VIDÉO

+ TOUTES LES NOUVEAUTÉS HIGH-TECH 2021

L 13968 - 241 S - F: 4,50 € - RD

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

DISPONIBLE LE 11 FÉVRIER

LITTLE NIGHTMARES® II

EDITION DAY-ONE

TV EDITION

16 www.pegi.info

PC DIGITAL DOWNLOAD

NINTENDO SWITCH

PS4 XBOX

Little Nightmares ® II & © BANDAI NAMCO Entertainment Europe. All rights reserved.

little-nightmares.com

TARSIER STUDIOS

BANDAI NAMCO Entertainment

ÉDITO

L'année 2021 commence de manière floue, dans la vie réelle comme dans les jeux vidéo. Nul besoin de s'attarder sur ce quotidien pénible que nous connaissons tous, ça nous fera des vacances ! Mais du côté de Sony et Microsoft, c'est aussi assez « brumeux ». Après le lancement de la PS5 et des Xbox Series X/S, plus marqué par les difficultés d'approvisionnement que par un bond technique flagrant (un peu, quand même), l'heure est désormais à l'attente. On le sait, l'année qui suit l'arrivée de nouvelles consoles est traditionnellement assez calme, le temps que tous les studios s'habituent à ces machines, en cernent tout le potentiel. Et ce sera encore plus vrai en 2021, avec cette satanée pandémie qui ralentit le développement des jeux. En conséquence, on risque de voir beaucoup de titres décalés de plusieurs mois, et même repoussés à l'année prochaine. Pour autant, ne désespérons pas, nos dossiers du mois consacrés aux FPS et aux jeux d'horreur à venir prouvent qu'il y aura tout de même de quoi s'occuper, et dans pas trop longtemps. On peut aussi se réjouir du retour programmé de monstres sacrés du cinéma sur nos machines, par le biais d'adaptations de *Star Wars, Indiana Jones* ou encore *James Bond.* Enfin, 2021 sera peut-être également marquée par l'arrivée de nombreux remakes (ou reboots) de séries mythiques, qui feront titiller la fibre nostalgique des plus « vieux » joueurs et permettront aux p'tits jeunes de découvrir des chefs-d'œuvre du passé. Alors, bien sûr, on veut aussi voir de nouvelles licences, découvrir des univers, et tout porte à croire que Sony, Microsoft et même Nintendo s'emploient à développer des jeux originaux. Et, parole d'expert, chaque génération de consoles est toujours marquée par l'émergence d'un studio inconnu, voire d'un genre de jeu, qui révolutionne l'industrie. Gageons que ce sera aussi le cas. Mais peut-être pas tout de suite...

Arnaud De Keyser

Suivez-nous sur YouTube

L'actu en continu avec Jeux Vidéo Magazine

Jeux Vidéo Magazine

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

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

Courrier des lecteurs :
contact@linkdigitalspirit.com

Président et Directeur de la publication :
Alain Georges

Directeur général : Laurent Guillemain
lguillemain@linkdigitalspirit.com

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

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

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

Secrétaire de rédaction : Viviane Fitas

Ont collaboré à ce numéro :
Mohammed Aigoin, Benoît Barny, Filipe Canelas, Olivier Lehmann, Raphaël Lucas, Ghislain Masson, Regis 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-Dureteste
maureen.boisguerin@lva.fr Tél. : 01 60 39 69 13

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

COMPTABILITÉ
Comptable : Joelle Lecourt
jlecourt@cabinetalcyon.fr

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

IMPRESSION
Imprimerie SIEP 77590 Bois-Le-Roi
Imprimé en France

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

Commission Paritaire : 0325 K 79818
Distribution : MLP
ISSN : 1625-449X
Dépôt légal à parution
Date de parution du JVM n°241 :
février 2021

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

JVM nº 241 comprend, dans sa version Gamer Pack, le hors-série *Jeux Vidéo Magazine Junior – Le Guide 2021 Les métiers du numérique* qui ne peut être vendu séparément.

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

Jeux Vidéo Magazine est un mensuel édité par LINK DIGITAL SPIRIT

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

© Link Digital Spirit 2021
Tous droits de reproduction réservés.
Jeux Vidéo Magazine est une marque déposée.

10-32-2813

SOMMAIRE

JEUX VIDÉO MAGAZINE **N°241** FÉVRIER 2021

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

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

36

RESIDENT EVIL 8 VILLAGE

ON VOUS DIT TOUT SUR LE RETOUR DE LA SAGA HORRIFIQUE DE CAPCOM !

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 30 FPS À VENIR PROCHAINEMENT

CHAQUE MOIS DANS JVM

PS NOW/XBOX GAME PASS

BONNES AFFAIRES

DLC ET MISES À JOUR

PRÉCOMMANDES

Virgin RADIO
POP ROCK ELECTRO

ACTUS

08 À la Une : Kena : Bridge of Spirits
12 Le beau jeu du mois : Hollow Knight : Silksong
14 Tendance : Ces jeux qui jouent avec le temps
18 Opinion : Disney revient en force dans le jeu vidéo
20 Zapping
22 Tops/flops
24 Chiffres
26 Agenda
28 L'actu du jeu par abonnement
32 L'actu des DLC et mises à jour

EN COUVERTURE

36 Resident Evil 8 Village

DOSSIERS

44 Spécial jeux d'horreur
50 30 FPS à venir
62 Ces jeux qui fêtent leur 30 ans en 2021
72 Les nouveautés techno de 2021

AVANT-PREMIÈRES

66 Super Mario 3D World + Bowser's Fury
68 Monster Hunter Rise
70 Little Nightmares II

CONSO

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

TESTS

82 Sommaire Tests

CONSOLES/PC

84 Hitman III
88 MXGP 2020

À TÉLÉCHARGER

89 When The Past was Around
89 Bridge Constructor The Walking Dead
90 Super Meat Boy Forever
90 Scott Pilgrim vs. The World : The Game – Complete Edition
91 Monster Sanctuary
91 Unto the End
92 I, AI
92 Micetopia
92 Freddy Spaghetti
93 Nine Witches : Family Disruption
93 Five Dates

MOBILES

94 League of Legends : Wild Rift
95 La Ferme des animaux d'Orwell
95 Headland

BONUS

96 Communauté
98 À vous de jouer !

Jeux Vidéo Magazine .com ABO

PAYEZ MOINS CHER EN VOUS ABONNANT !

moins de

3,35€

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

ABONNEMENT 1 AN
12 NUMÉROS

- **12 NUMÉROS** de Jeux Vidéo Magazine
- **LIVRÉ CHEZ VOUS** chaque mois dans votre boîte aux lettres
- **MOINS CHER** votre numéro à moins de 3,35€

39,90 €

au lieu de ~~54,00€~~

PLUS RAPIDE ! ABONNEZ-VOUS SUR

jeuxvideomagazine.com

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

❒ Mme ❒ Mlle ❒ M.

Nom :

Prénom :

Date de naissance :

Adresse :

Code Postal : **Ville :**

Téléphone :

Email :

Je choisis mon mode de paiement : 1107

❒ Chèque à l'ordre de Link Digital Spirit

❒ Carte bancaire N°

Expire fin : Clé** :

** indiquée au dos de votre carte

Date et signature obligatoires :

Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/21. Pour l'étranger, nous consulter. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ■. Conformément à la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.

Genre
Ember Lab Studio
Éditeur
Action-aventure
Plateforme
PS4, PS5, PC
Sortie
Mars 2021

A LA UNE

LES CINQ SUJETS QUI FONT L'ACTU

Hollow Knight : Silksong est le beau jeu du mois. *P. 12*

Ces jeux vidéo qui jouent avec le temps. *P. 14*

De quelle manière Disney revient dans le jeu vidéo. *P. 18*

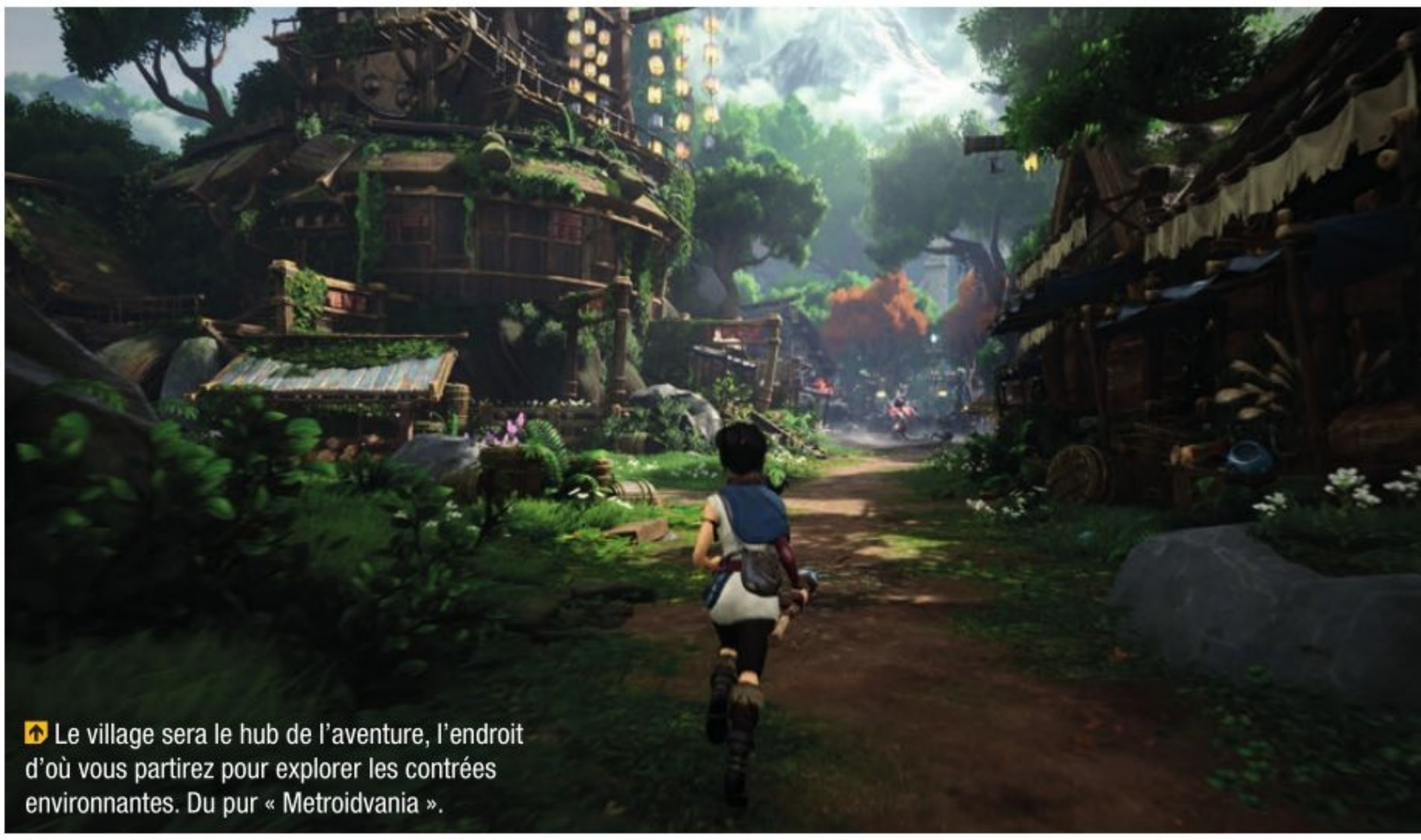
Zapping : les infos qu'il faut avoir lues ce mois-ci. *P. 20*

Kena : Bridge of Spirits

Tout concorde pour nous faire penser que le jeu du studio Ember Lab sera LA bonne surprise de ce début d'année 2021.

01

Présenté pour la toute première fois le 11 juin 2020, lors de la conférence PlayStation dédiée à la PS5, *Kena : Bridge of Spirits* a immédiatement séduit les joueurs, avec son look mignon et son gameplay orienté action-aventure. Depuis, les créateurs du jeu, un petit studio nommé Ember Lab, ont partagé plus d'informations sur le contenu attendu dans *Kena : Bridge of Spirits*, mais aussi sur ses sources d'inspiration. On a ainsi appris que Kena, l'héroïne, est une sorte de guide spirituelle en charge de faire passer les âmes du royaume des vivants à… autre part ! Elle sera aidée dans sa tâche par les Rots, de petites créatures qui ne sont pas sans »



Le village sera le hub de l'aventure, l'endroit d'où vous partirez pour explorer les contrées environnantes. Du pur « Metroidvania ».

Côté réalisation, le jeu tirera bien évidemment profit des spécificités de la PS5, à commencer par le retour de force dans les gâchettes R2/L2. Par ailleurs, il proposera une diversité d'opportunités appréciable, qu'il nous tarde d'essayer.

Les combats ne sont pas sans rappeler un certain *Horizon : Zero Dawn*, Kena disposant d'un arc, tout comme Aloy.

Les Rots, ces petites créatures noires, sont l'atout « mignon » du jeu. Elles vous aideront autant qu'elles vous amuseront.

» rappeler les minions dans les films *Moi, moche et méchant* (mais aussi les fameux Lapins Crétins d'Ubisoft). Une trame scénaristique fortement inspirée de la mythologie de l'Asie du Sud-Est, et plus particulièrement de celle de Bali. À dire vrai, les développeurs du jeu ont travaillé avec des musiciens de l'île indonésienne pour la partie sonore du jeu, avant de se rendre compte des similitudes de l'histoire du jeu avec les contes traditionnels balinais. Il en a résulté une intégration plus prononcée de la culture locale, que ce soit d'un point de vue visuel ou scénaristique. Parlons gameplay : Kena sera armée d'une espèce d'arc pour affronter les esprits corrompus et pourra également se protéger avec un bouclier en forme de bulles. Ses adorables petits compagnons, les Rots, pourront lui prêter main-forte, mais serviront aussi à résoudre diverses énigmes ou à franchir des obstacles. Le monde, quant à lui, n'est pas complètement ouvert. Il s'agira davantage d'une structure type « metroidvania », avec un hub principal (le village) et des régions disséminées autour, qu'il faudra visiter et revisiter pour débloquer tous les passages. Point intéressant, il existera plusieurs moyens de progresser. Les développeurs donnent l'exemple d'un passage déblocable soit en tirant des flèches sur une multitude de rouages, soit en lançant des bombes, soit encore en faisant appel à vos petits Rots. Une diversité d'opportunités appréciable, qu'il nous tarde d'essayer. Quant à la réalisation, le jeu tirera bien évidemment profit des spécificités de la PS5, à commencer par le retour de force dans les gâchettes R2/L2. Bien entendu, bander l'arc de Kena occasionnera une sensation de résistance dans le doigt. En espérant qu'elle ne devienne pas trop « pénible » à la longue. Le jeu sera plus « soigné » sur PS5 que sur la version PS4, avec l'affichage d'un plus grand nombre de Rots à l'écran, des textures globalement plus fines, une fluidité accrue, bref, tout ce que l'on est en droit d'attendre sur une console new-gen. Plus que quelques semaines à attendre avant de découvrir de quoi est capable un petit studio comme Ember Lab sur une machine comme la PS5, mais nous sommes pour l'heure vraiment confiants sur le résultat final. En espérant ne pas voir nos espoirs déçus... ■

FORTNITE

OFFICIAL TRADING CARDS RELOADED

COMMENCE TA COLLECTION !

© 2020 Epic Games, Inc.

DISPONIBLE MAINTENANT

LE BEAU JEU DU MOIS

Onirico-insectoïde

Hollow Knight : Silksong ravive la passion pour le Metroidvania.

02

Pour de nombreux joueurs, *Hollow Knight* demeure à ce jour le meilleur Metroidvania disponible sur le marché. Logique, son univers d'insectes étranges, son monde à visiter et cartographier, sa bande-son et sa patte graphique unique le distinguent de tous ces titres ne jurant que par un pixel art très (trop) usité par les indés. Originellement pensé et développé comme un simple DLC mettant en scène Hornet, un personnage secondaire de *Hollow Knight, Silksong* a pris de l'ampleur, du poids, au point d'être désormais considéré et vendu comme un jeu à part entière. Ici, Hornet, la princesse insectoïde douée à l'épée, est capturée et abandonnée dans un nouveau monde, Pharloom, qu'il lui faudra explorer grâce à des mouvements plus verticaux et à des déplacements plus vifs et rapides qu'avant. Pour répondre à cette palette d'actions plus amples, le level design a été repensé avec des cavernes et lieux plus grands, plus complexes aussi. D'ailleurs, si l'on en croit les développeurs, les adversaires rencontrés (plus de 150 nouvelles créatures) seront plus réactifs, et leurs routines plus travaillées que par le passé. Heureusement, Hornet pourra se soigner plus rapidement et efficacement que son prédécesseur, grâce à sa capacité Bind pour laquelle elle utilise la soie qu'elle récolte sur ses adversaires. Cependant, si ce pouvoir lui permet de récupérer trois masques – les masques représentent la barre de vie –, les créateurs du jeu ont également laissé entendre que, malgré une difficulté aussi élevée que dans l'opus original, il serait plus compliqué de panser ses plaies pendant un affrontement.

Au cours de sa quête la menant à la Citadelle, Hornet traversera non seulement la ville de Bonebottom, mais aussi de nombreux lieux oniriques comme une forêt d'os, des couloirs et détours qu'il s'agira une nouvelle fois de cartographier. Loquace, contrairement au chevalier du premier épisode, l'héroïne de chitine s'entretiendra avec de nombreux personnages de Pharloom, glanant des quêtes annexes au passage. Si Team Cherry n'a pas encore communiqué de date de sortie, le jeu est, selon ses développeurs, quasiment terminé et ne devrait plus tarder à débarquer, sur Switch et PC dans un premier temps, puis sans doute sur PS4, PS5, Xbox One et Xbox Series X/S.

Genre
Plateforme
Éditeur
Team Cherry
Plateformes
Switch, PC
Sortie
N.C.

03 ILS JOUENT AVEC LE TEMPS !

Boucles temporelles, voyages entre passé et futur, ces jeux se moquent des conventions temporelles !

1 12 MINUTES
Éditeur Annapurna
Sortie 2021
Sur Xbox, PC

Comme son nom l'indique, *12 minutes* déroule son histoire vue du dessus en… 12 minutes. Oui, mais à chaque action et choix du joueur, toute la narration dérive, dévie de sa trajectoire originale pour permettre au joueur de découvrir d'autres pans de la réalité, jusqu'au retour au départ. L'approche semble inédite, et on a hâte de mettre la main dessus pour multiplier les tentatives.

2 DEATHLOOP
Éditeur Bethesda
Sortie 21 mai 2021
Sur PS5, PC

À y regarder de près, *Deathloop* paraît un grand best of de tout ce qu'Arkane Studio a produit, mélangeant infiltration, pouvoirs (téléportation et autres), utilisation d'armes à feu au sein d'un level design riche, multijoueur inattendu. Bref, un mélange de *Dishonored*, de *Prey* et du *The Crossing* annulé, le tout au sein d'une boucle temporelle dont doit s'échapper le joueur.

3 CRIS TALES
Éditeur Modus Games
Sortie 2021
Sur PS4, PS5, Xbox, Switch, PC

Derrière sa façade avenante de RPG à l'esthétique enchanteresse, *Cris Tales* se distingue surtout par sa mécanique de voyage dans le temps. En effet, son héroïne peut parfois voir le passé, le présent et le futur simultanément, sur le même écran, et envoyer son compagnon à quatre pattes poser ou glaner un objet qui modifie le cours des événements.

4 RETURNAL
Éditeur Sony
Sortie 19 mars 2021
Sur PS5

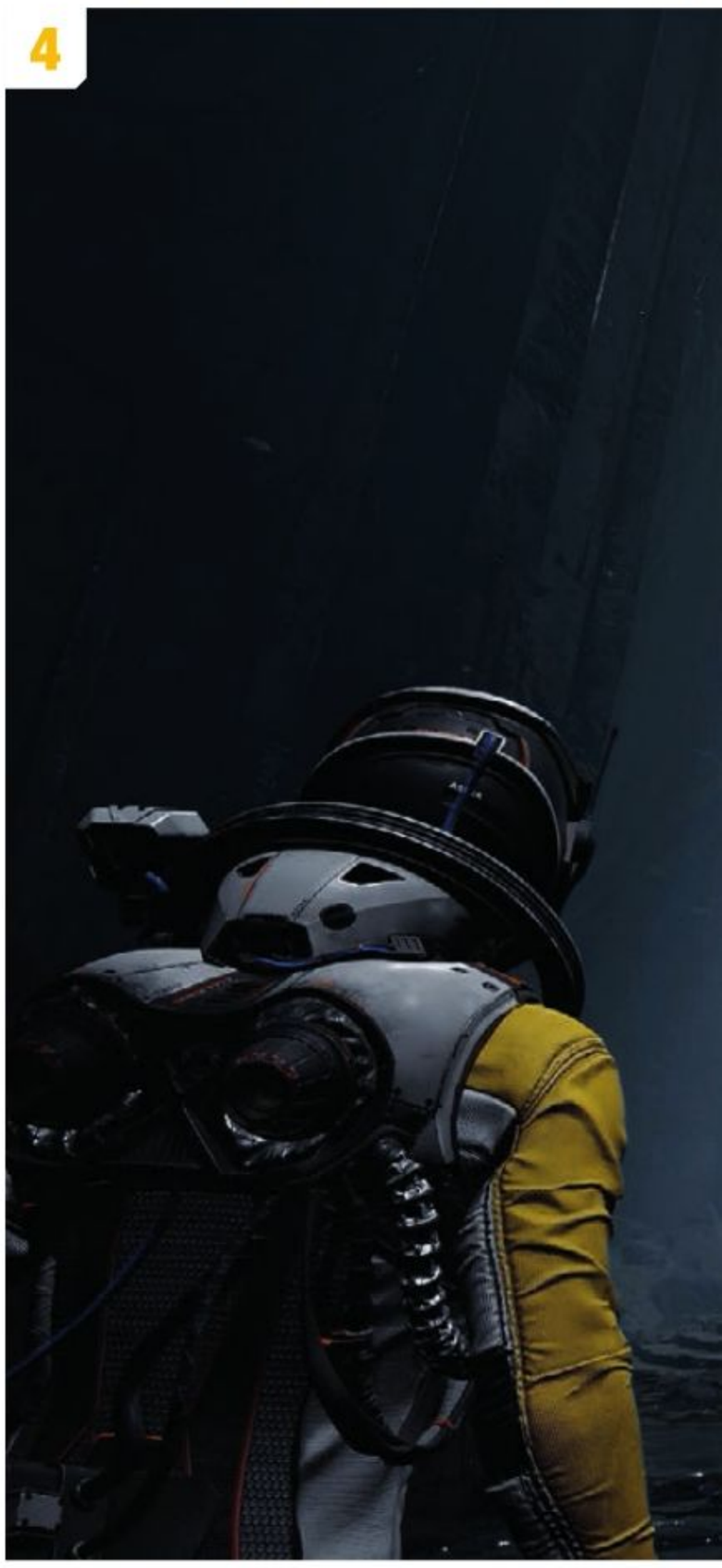
Spécialiste du shoot'em up (*Resogun, Nex Machina*), Housemarque s'essaie à la boucle temporelle avec ce *Returnal*. Jeu de tir à la troisième personne, ce titre est aussi un *Rogue*-like. Son héroïne, piégée sur une planète, n'en finit pas de mourir, puis de revivre. Le monde et la faune évoluent procéduralement à chacun de ses trépas, le joueur en apprenant toujours plus sur l'avatar qu'il contrôle. Le concept est audacieux.

5 LOOP HERO
Éditeur Devolver
Sortie 2021
Sur PC

Le monde de *Loop Hero* a été plongé dans une boucle temporelle par une Liche. Damned ! Heureusement, notre héros qui tourne en rond/boucle sur sa carte va remédier à cette situation. Pour cela, il faudra user de cartes gagnées via des combats automatisés pour améliorer ledit monde, et notre combattant par extension. Ne vous laissez pas avoir par son esthétique, *Loop Hero* a tout de l'expérience originale.

6 PRINCE OF PERSIA LES SABLES DU TEMPS REMAKE
Éditeur Ubisoft
Sortie 18 mars 2021
Sur PS4, Xbox, PC

Prince of Persia aura marqué un tournant pour Ubisoft Montréal. Oubliez les petites productions, voilà… un chef-d'œuvre ! Avec son esthétique enchanteresse, son système de retour dans le temps pour ne pas briser le flow des combats, ou son monologue interne constant, *Prince of Persia : Les Sables du temps* demeure l'un des fleurons du studio, ce que ce remake HD devrait rappeler.



D'AUTRES VOYAGES TEMPORELS…

BRAID ANNIVERSARY EDITION

En plus d'une amélioration graphique, le remake du jeu culte de Jonathan Blow profitera d'un commentaire audio de son auteur.

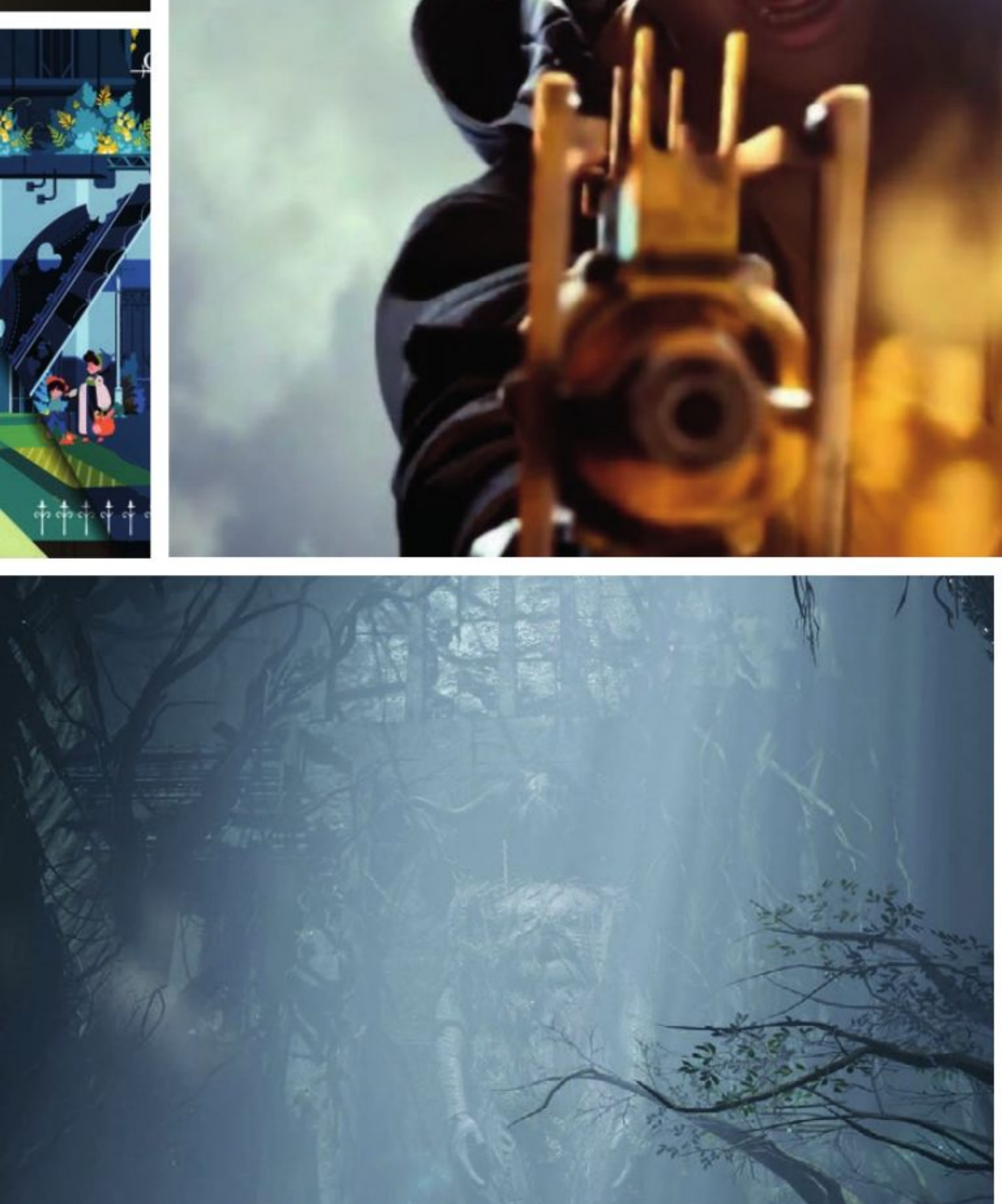
LEMNIS GATE

Ce FPS tactique très particulier permet de contrôler tour à tour chaque membre de son équipe dans des boucles temporelles de 25 secondes.

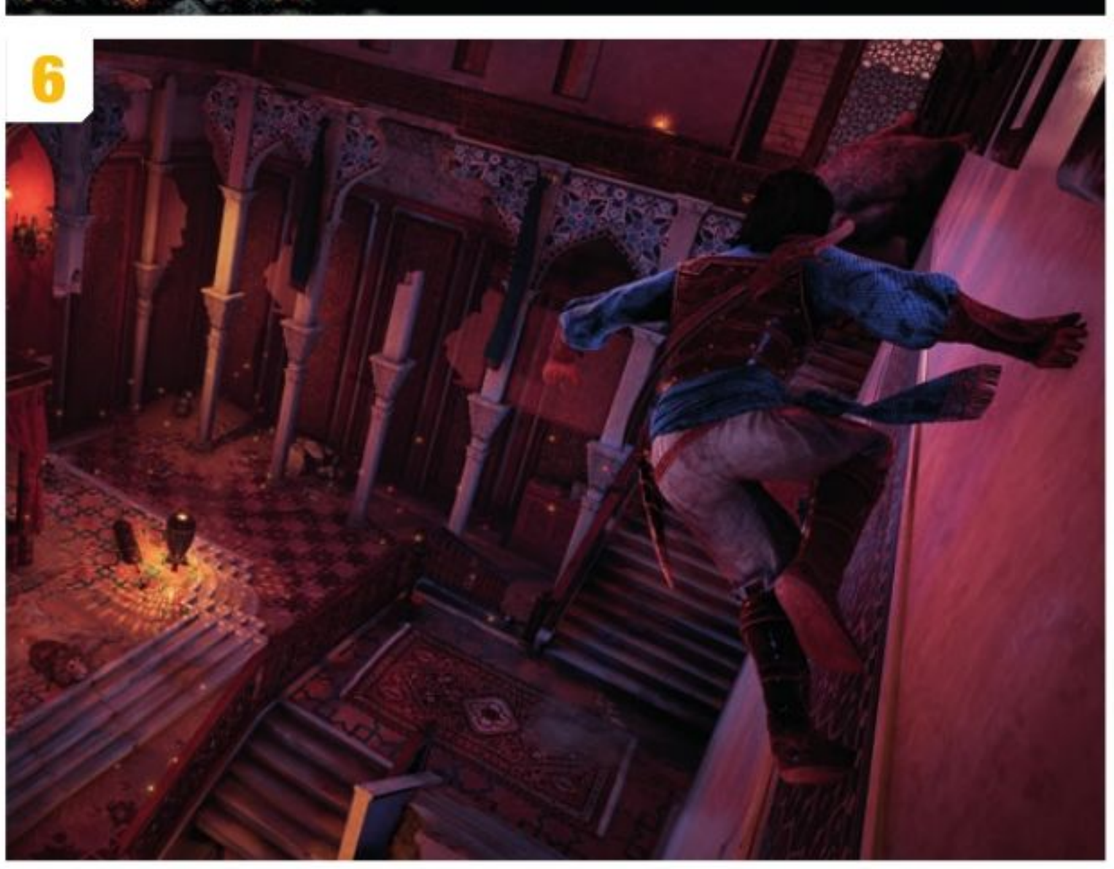
QUANTUM LEAGUE

Disponible en accès anticipé sur PC et prévu pour consoles, il s'agit d'un jeu de sport-FPS où l'on fait équipe avec ses incarnations passées ou futures.

2



5



6

ON REVIENT SUR YOUTUBE !

JeuxVidéo MAGAZINE.com

VOUS ATTEND SUR YouTube

jeux vidéo magazine

Hitman 3 : TOUT ce qu'il faut SAVOIR AVANT DE JOUER !...

Ce soir on joue à une vraie PÉPITE ! 🥰 Le Stream de...

Cyberpunk 2077 : Le PDG de CD Projekt a un message...

Hogwarts Legacy : Le jeu est REPORTÉ ! 😭 Le début d'un...

J'ai joué à Little Nightmares II en Avant-Première 😨...

UBISOFT travaille sur un Open-World STAR WARS ! ...

Jeu Indiana Jones | Bethesda : Le NOUVEL UNCHARTED ?...

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY - Nouvelle...

PlayStation révèle 5 DATES DE SORTIE pour des...

TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO NON STOP

JVMORNING

FOCUS

L'ACTU

PS5 | SERIES X

L'ANCIEN

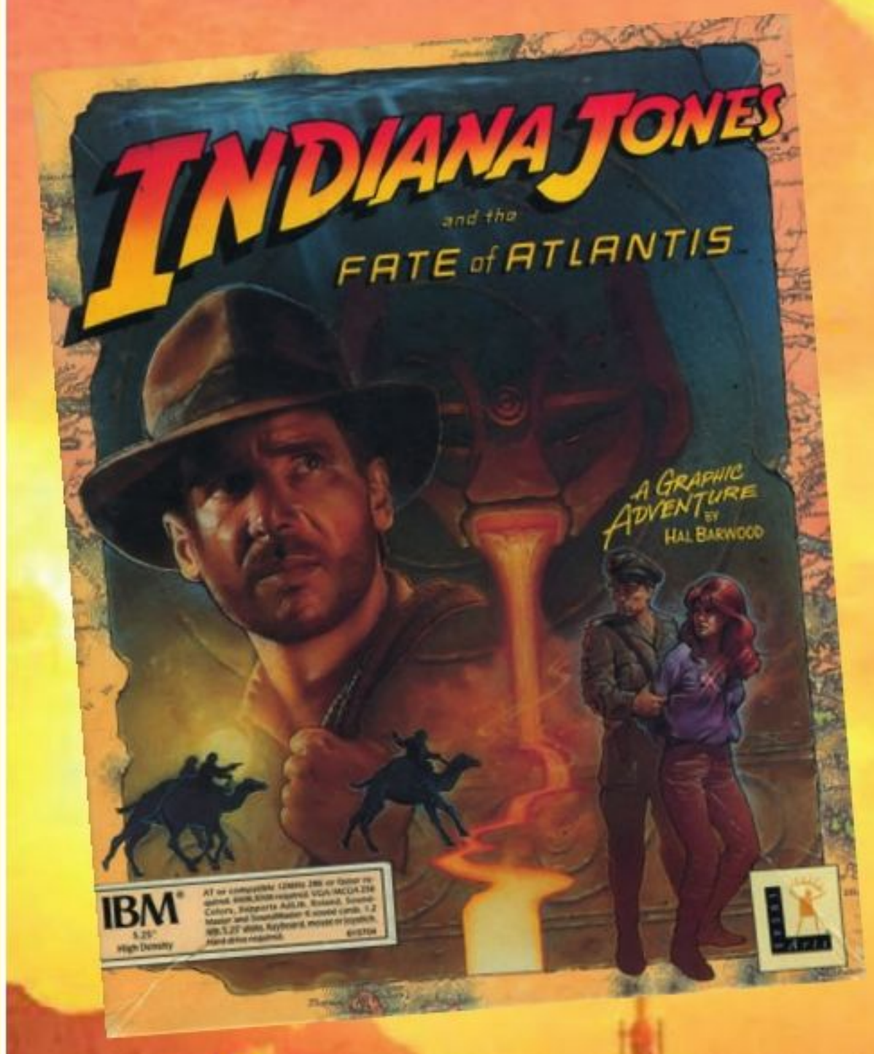
LE PTIT NOUVEAU

MÀJ
LA MISE À JOUR

AVP
L'AVANT-PREMIÈRE

LE LABO

RETROUVEZ NONO ET MOMO TOUS LES JOURS !



04 DISNEY REVIENT EN FORCE DANS LE JEU VIDÉO

Avec son catalogue de sagas prestigieuses au cinéma, Disney entend bien aussi devenir incontournable sur consoles et PC, et multiplie les partenariats.

L'histoire vidéoludique et ses historiens et/ou joueurs les plus observateurs se souviennent de *Star Wars 1313*, d'un *Battlefront 3* très ambitieux, des pirates de *Yuma*, du projet *Ragtag* mené par Amy Hennig (*Uncharted*), du projet *Orca*, etc. L'histoire d'EA et de *Star Wars* est emplie de ces titres annulés, de ces occasions ratées. Aujourd'hui, cela est impensable pour un Disney qui tend à exploiter au maximum une franchise qui lui a coûté quelque 4 milliards de dollars lors de son rachat en 2012. Et cela, on a pu le constater, parfois avec effroi, avec les films et séries, toujours plus nombreux en développement ou en diffusion. Côté jeu vidéo, il n'y avait jusque-là qu'EA pour exploiter la franchise, fort d'un accord qui lui donnait l'exclusivité sur *Star Wars* jusqu'en 2023. Théoriquement.

L'empire Disney contre-attaque

Ce 13 janvier 2021, il a été annoncé qu'Ubisoft, et plus précisément le studio Massive (*The Division*), travaillait sur un jeu *Star Wars* tout ce qu'il y a de plus officiel et canonique, avec un monde ouvert profitant du moteur maison du studio. Cependant, d'après le Q&A sur le site d'Ubisoft, il faut s'attendre à un titre complètement différent de *The Division*. Reste que… Ubisoft sur *Star Wars* ? Un choc, oui, mais atténué par une autre nouvelle tombée 24 heures plus tôt, tout aussi inattendue : la production d'un jeu *Indiana Jones* par MachineGames (les derniers *Wolfenstein*), studio appartenant à Bethesda et donc à Microsoft. Un choix logique pour un Microsoft qui, sans un *Uncharted*-like dans son catalogue, se trouve en manque de jeu d'action-aventure, et un choix tout aussi

Le jeu *Indiana Jones* de Bethesda sera-t-il un concurrent d'*Uncharted* ou un hommage aux jeux d'aventure des années 80 ?

Star Wars Squadron, le dernier jeu *Star Wars* réalisé par Electronic Arts, n'a pas convaincu... De quoi remettre en cause l'accord entre EA et Disney ?

Disney choisit Ubisoft pour réaliser un jeu *Star Wars* et MachineGames pour relancer sa licence *Indiana Jones.*

évident pour Disney qui compte bien remettre la franchise sur le devant de la scène avec un cinquième volet déjà officialisé, et qui devrait a priori se dérouler entre les deux premiers épisodes cinématographiques, tout en proposant une histoire originale. Par ailleurs, il faut noter que, le 11 janvier dernier, LucasArts renaissait de ses cendres (après une fermeture en 2013), sous son nom original dont il s'était débarrassé en 1990, à savoir Lucasfilm Games. Une opération marketing ? Évidemment. Mais également un signe, un clin d'œil aux joueurs des années 80, puisque la structure annonce vouloir « *englober tout le catalogue* ». Peut-on imaginer le retour de *Monkey Island*, des simulations aériennes des années 90 ?

Electronic Arts, le grand perdant ?

Cependant, il ne faudrait pas croire Electronic Arts écarté des franchises *Star Wars*. En effet, ainsi que Laura Miele, Chief Studios Officer chez EA, l'a déclaré : « *Bien que nous ne soyons pas prêts à en partager les détails pour le moment, nous avons de multiples nouveaux projets en cours en partenariat avec les équipes talentueuses de Lucasfilm Games.* » Alors, redistribution des cartes ? Oui, Disney dispose désormais d'un vaste portefeuille de franchises à faire tourner, endormies pour certaines, comme *Indiana Jones*. Au vu des méthodes de production de jeux vidéo actuelles et du temps nécessaire pour en développer un, le géant du divertissement préfère mettre ses œufs dans plusieurs paniers, dénicher de multiples partenaires plutôt que de demeurer « prisonnier » d'un seul et unique exécutant, pas assez rapide pour faire vivre tous ces univers sur les plateformes vidéoludiques.

JAMES BOND, L'AUTRE RETOUR

Comme Disney, le studio MGM tente d'envahir nos machines de jeu avec l'adaptation de la saga 007, confiée au studio IO Interactive (créateur d'*Hitman*). Là aussi, on ne sait pas grand-chose sur le jeu à venir (action, FPS, monde ouvert ?) mais le choix du studio nous paraît plutôt judicieux. L'Agent 47 dans *Hitman* partage quelques traits de caractère avec James Bond, notamment le goût d'éliminer des riches mégalos...

Et si Ubisoft travaillait sur une adaptation de la série *The Mandalorian* ? Tout le monde en rêve ! Mais pas nécessairement par le studio Massive...

FARES S'ENFLAMME

Josef Fares (*A Way Out*) est connu pour son franc-parler. Durant une interview au site IGN, il s'est emporté sur le nom des nouvelles Xbox : «*Qu'est-ce qui se passe avec Microsoft ? Ils perdent la boule. Comme la série S, X, Mex, Next. C'est de la folie. Appelle ça la Microsoft Box, et c'est tout.*»

NAZI EN BOULE

Return to Castle Monkey Ball, c'est l'enfant dégénéré, mais très amusant, de *Wolfenstein 3-D* et de *Monkey Ball* : on y frappe du nazi avec son Blazkowicz enfermé dans une bulle. Pour y jouer sur navigateur, c'est ici : nickireda.itch.io/return-to-castle-monkey-ball

DE LA POUDREUSE POUR GERALT

Vous aimez Geralt ? Vous aimez le snowboard ? Le mod VGX Snowboarder pour *The Witcher 3* permet au sorceleur de s'amuser un peu et de dévaler les pentes neigeuses. Mieux, sa planche peut lui servir d'arme !

05 APPING

LES INFOS QU'IL FAUT AVOIR LUES

NE MORDS PAS !

Chez *Pokémon*, on ose tout. Comme cette peluche Gengar (Ectoplasma chez nous) à la gueule grande ouverte et à la langue bien trop pendue. Vendue 250 dollars, elle sert principalement de coussin pour les petites siestes au bureau.

PLEIN GAZ !

Fils de David Bowie et réalisateur du film *Warcraft,* Duncan Jones n'a pas perdu de temps pendant le confinement. Fan de *Full Throttle*, le point'n'click de LucasArts, il en a écrit un scénario de film. Juste pour s'amuser, et c'est disponible là : https://t.co/U179UWdeZ1?amp=1

À BICYCLETTTTEU !

Le youtubeur Mike Choi a tenté une expérience : jouer à *Mario Kart* avec un vélo créé grâce au Nintendo Labo, auquel il a ajouté le Ring Con de Ring Fit. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ça n'a pas l'air évident !

POKAVATAR

Développeur pour Gameloft, Constantin Liétard a trouvé un moyen pour célébrer le 25e anniversaire de *Pokémon* : faire jouer des milliers de joueurs à *Pokémon Rouge* dans son avatar twitter. Son compte : twitter.com/screenshakes

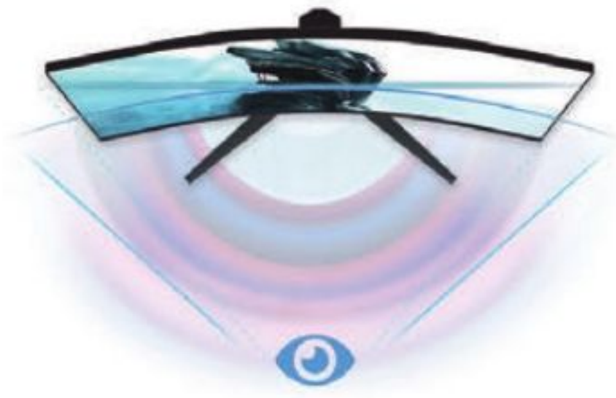
G-MASTER™
#MONITORS4GAMERS
by iiyama

RED EAGLE™

Go curved or go home!

G-Master	G-Master	G-Master	G-Master
GB3466WQSU	GB3266QSU	GB2466HSU	G2466HSU

Plongez-vous dans le jeu avec de nouveaux Red Eagle #monitors4gamers. Choisissez entre les modèles 24'' GB2466HSU-B1 et G2466HSU-B1, 32'' GB3266QSU-B1 et 34'' GB3466WQSU-B1 dotés d'une matrice incurvée de 1500R ou 1800R et de taux de rafraichissement élevé. Profitez d'un gameplay sans saccade et prenez le contrôle total du champ de bataille grâce à des fonctions Gaming.



VA matrix · 1ms · HDMI · DISPLAY PORT · USB HUB

Trouvez votre écran sur gmaster.iiyama.com

LES **TOPS** DU MOIS

NEXT JEU

Ne travaillant que pour Nintendo depuis 2013, Next Level Games (*Punch-Out!!* sur Wii, *Luigi's Mansion 3*) a récemment été racheté par le constructeur de la Switch. Une première depuis 2007, et l'acquisition de Monolith Soft certes, mais l'opération paraît pour le moins logique : les fondateurs du studio cherchaient des acquéreurs et Nintendo aurait perdu un développeur à l'expertise éprouvée si Next Level Games était passé dans d'autres mains.

MY NAME IS 47.

C'est sans doute ce qui pouvait arriver de mieux à la franchise *James Bond* : être adaptée par IO Interactive, le studio auquel on doit la série *Hitman*. En effet, les Suédois qui se sont fait connaître en mettant en scène les assassinats de l'Agent 47 travaillent d'ores et déjà sur ce *Project 007* dont on imagine qu'il combinera l'infiltration façon *Hitman*, une narration sans doute plus riche et peut-être des scènes d'action motorisées. Dans tous les cas, IO Interactive peut voir la vie en rose.

AU CHARBON

Rien ne va plus chez CD Projekt : fans en colère, poursuites judiciaires envisagées, etc. Il fallait donc réagir, et c'est Marcin Iwinski, cofondateur du studio, qui s'y est collé. Si les patchs 4K pour PS5 et Xbox Serie X, ainsi que les DLC gratuits voient leur sortie retardée, c'est pour mieux mettre à jour les versions PS4 et Xbox One qui constituent pas loin de la moitié des ventes et précommandes. Mieux, Iwinski a annoncé que le crunch ne serait plus une méthode pour le studio dans le futur. Allez, on y croit ?

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

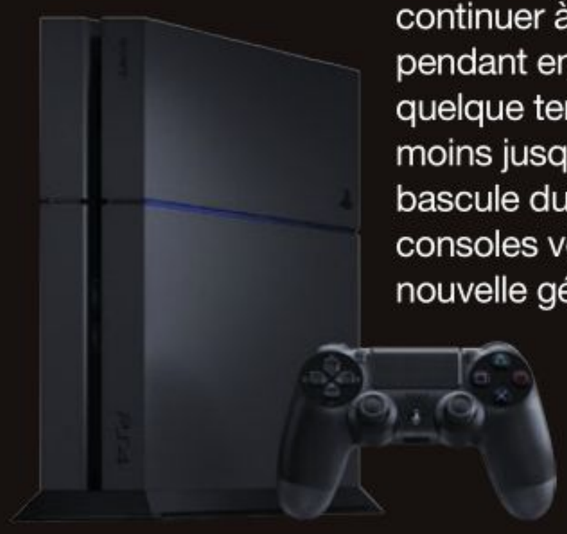
TOP & FLOP

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

LES **FLOPS** DU MOIS

VIE ET MORT DE LA PS4

L'arrivée de chaque nouvelle génération de consoles marque aussi la fin de la précédente. Ainsi, à peine la PlayStation 5 est-elle sortie que déjà Sony a annoncé que la production de la plupart des modèles de PS4 dites « Slim » s'est arrêtée au Japon pour laisser la place à celle de la PS5. Évidemment, ces mêmes PS4 vont continuer d'être produites sur et pour d'autres marchés. On devrait donc pouvoir continuer à en trouver pendant encore quelque temps, du moins jusqu'à la bascule du parc des consoles vers la nouvelle génération.



AMD SE CACHE

C'est une révélation que l'on doit à Phil Spencer, à la tête d'Xbox. Selon ce dernier, les problèmes de production de la Xbox Series X, et par extension, ceux de la PlayStation 5 seraient notamment dus à des constructeurs extérieurs, et plus particulièrement à AMD qui fournit carte graphique et processeur aux PS5 et Series X. Si bien que lorsque Microsoft demande plus de composants, c'est la production pour Sony qui en pâtit, et inversement.

EN ATTENDANT BRAD

Le nom de Brad Venable ne vous dit sûrement rien, et pourtant sa voix vous a accompagné dans de nombreux jeux vidéo, tels que *Final Fantasy VII Remake, Demon's Souls Remake, Shenmue III* ou même *Devil May Cry V* où il incarnait le familier de V. Cet habitué du doublage de jeux vidéo et d'animes (*Attack on Titans*) s'est éteint le 7 janvier dernier à l'âge de 43 ans.

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

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

ANIMATION 2D / 3D
CINÉMA
EFFETS SPÉCIAUX
JEUX VIDÉO
PROGRAMMATION
PRÉPA ARTS

CHIFFRES DU MOIS

NIER AUTOMATA, CYBERPUNK 2077 ET *13 SENTINELS* FONT LA GROSSE ACTUALITÉ DE CE MOIS.

3,4 MILLIONS

Si 107 000 PS5 avaient trouvé preneurs en France la semaine suivant sa sortie, c'est 3,4 millions d'unités qui se sont écoulées dans le monde le mois suivant, selon le site DigiTimes. D'après ce dernier, Sony viserait les 16,8 à 18 millions pour 2021.

5 MILLIONS

Alors que le *Nier* original prépare son arrivée via remaster HD, Square Enix a annoncé que l'excellent *Nier Automata* a lui atteint les cinq millions d'exemplaires écoulés. Un succès inattendu pour son auteur, Yoko Taro, abonné à des ventes confidentielles.

7 SÉRIES

… et 3 films, c'est le programme de Sony concernant l'adaptation de ses franchises. Si *The Last of Us* en série et *Uncharted* en film sont déjà connus, *Twisted Metal* a été la seule annonce. Quant aux autres… Et pourquoi pas un film *Horizon* ou une série *Days* ?

2,7 MILLIONS

Depuis sa création, il y a onze ans, l'Awesome Games Done Quick (AGDQ) a récolté plus de 30 millions de dollars pour Médecins sans frontières ou la lutte contre le cancer. L'édition 2021, qui s'est terminée il y a peu, a, pour sa part, rapporté 2,7 millions de dollars.

13 MILLIONS

Qu'importe les problèmes de *Cyberpunk 2077*, le dernier jeu de CD Projekt s'est particulièrement bien vendu : 13 millions d'exemplaires en 10 jours. Évidemment, avec 8 millions de précommandes, et un nombre de demandes de remboursement inconnus à ce jour…

25 MILLIONS

Les 2 et 3 janvier derniers, Steam a explosé ses compteurs avec 25 millions d'utilisateurs connectés simultanément, dont 830 000 sur *Cyberpunk 2077,* la meilleure vente Steam de fin 2020. Expérience solo oblige, *Cyberpunk* a depuis perdu 80 % de ses joueurs.

300 000

Cela peut paraître peu, mais pour un titre aussi confidentiel, complexe, et en même temps maintes fois récompensé que *13 Sentinels : Aegis Rim,* 300 000 joueurs, c'est énorme. Si vous n'y avez toujours pas touché, foncez !

3iS

Passion, créativité et excellence

Écrivez votre histoire avec 3iS

EN CINÉMA D'ANIMATION
JEU VIDÉO
MOTION DESIGN

R.A.

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

PARIS | BORDEAUX | 3is.fr

L'AGENDA

Janvier-février

ÉVÉNEMENT 31 JUILLET 2021 À 21 H 30

SYMPHONIE DES JEUX VIDÉO

Avec l'intérêt croissant pour la musique de jeux vidéo, les événements culturels reconnus s'y mettent. Ainsi, les Chorégies d'Orange innoveront en proposant un concert regroupant les meilleures compositions du répertoire du jeu vidéo. Si aucun titre n'a été donné, on peut tabler sur du *Mario*, du *Zelda,* du *Metal Gear Solid*... Les places peuvent déjà être réservées, avec des prix entre 27 et 53 euros. Notez que vous pouvez y aller cosplayé!

TÉLÉ 10 AVRIL

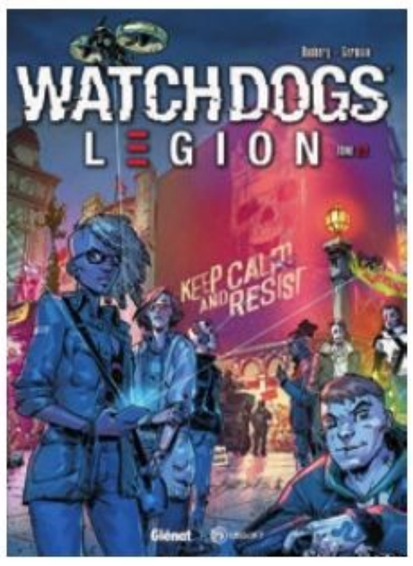
DES SÉRIES JV SUR AMAZON PRIME

Amazon Prime propose aussi quelques séries et films liés au jeu vidéo. On y trouve du navet comme *BloodRayne 2* ou *Far Cry*, du plus regardable comme *Street Fighter Assassin's Fist, Lara Croft : Tomb Raider* (avec Angelina Jolie) ou *Dead Rising : Watchtower*, et du très cinématographique *Avalon*. Du côté séries, vous trouverez *Costume Quest* (d'après les RPG de Double Fine) ou *Les Aventures de Sonic*.

LIVRE DISPONIBLE

WATCHDOGS LEGION TOME 1

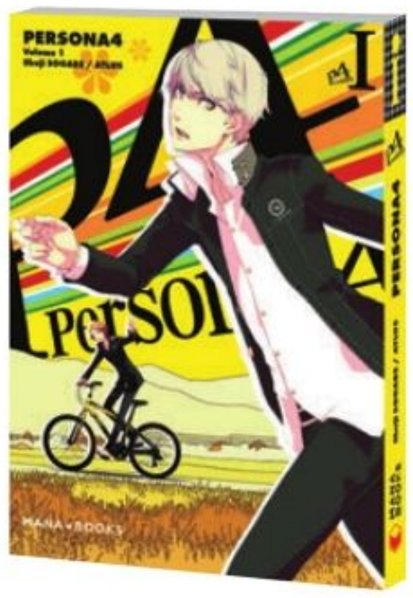
Envie de poursuivre l'aventure *Watchdogs* sur papier ? Cette bande dessinée en deux tomes (le second est à venir) propose une histoire parallèle à celle vécue par le joueur. Une bonne idée, et une chouette réalisation. Le prix : 15 euros.



MANGA 4 MARS

PERSONA 4

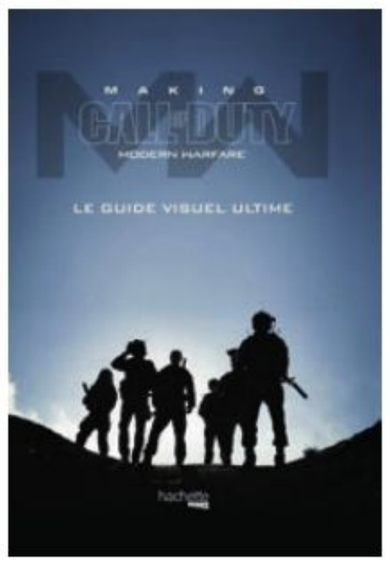
Après avoir sorti *Persona 3* et *Persona 5*, Mana Books lance la publication de *Persona 4,* manga en 13 volumes qui raconte les aventures de Soji Seta comme il emménage dans la bourgade d'Inaba. Un soir de pluie, il regarde la télé… Le prix : 8 euros le tome.



LIVRE DISPONIBLE

CALL OF DUTY : LE GUIDE VISUEL ULTIME

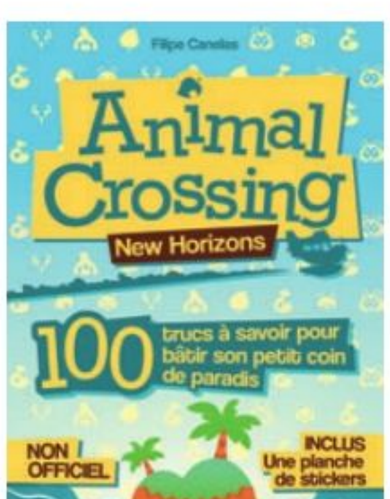
Envie d'en savoir un peu plus sur la création artistique d'un *Call of Duty* ? Cet ouvrage de 192 pages revient sur les différentes étapes de la production des personnages, des décors, de l'esquisse au modèle final. Le prix : 40 euros.



LIVRE DISPONIBLE

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

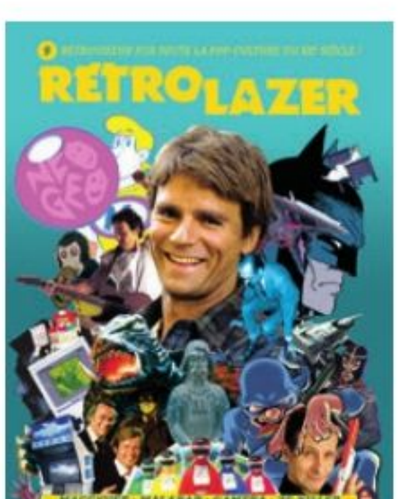
Sur une centaine de pages, vous apprendrez tout ce qu'il faut pour faire les premiers pas dans le dernier volet d'*Animal Crossing*, le tout accompagné de nombreuses anecdotes. Le prix : 9 euros.



MOOK 25 FÉVRIER

RETROLAZER N°9

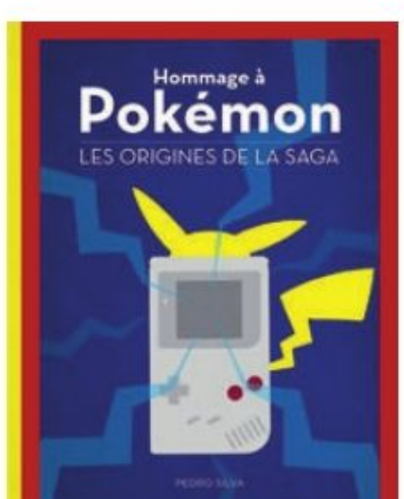
Encore un programme chargé pour ce numéro 9 de *Retrolazer* : les coulisses de *MacGyver* (l'original !), un hommage à la Neo Geo, des articles sur Batman, sur Bruce Springsteen ou Gamera, etc. Bref, toute la (contre-) culture des années 80 pour 13 euros.



LIVRE DISPONIBLE

HOMMAGE À POKÉMON : LES ORIGINES DE LA SAGA

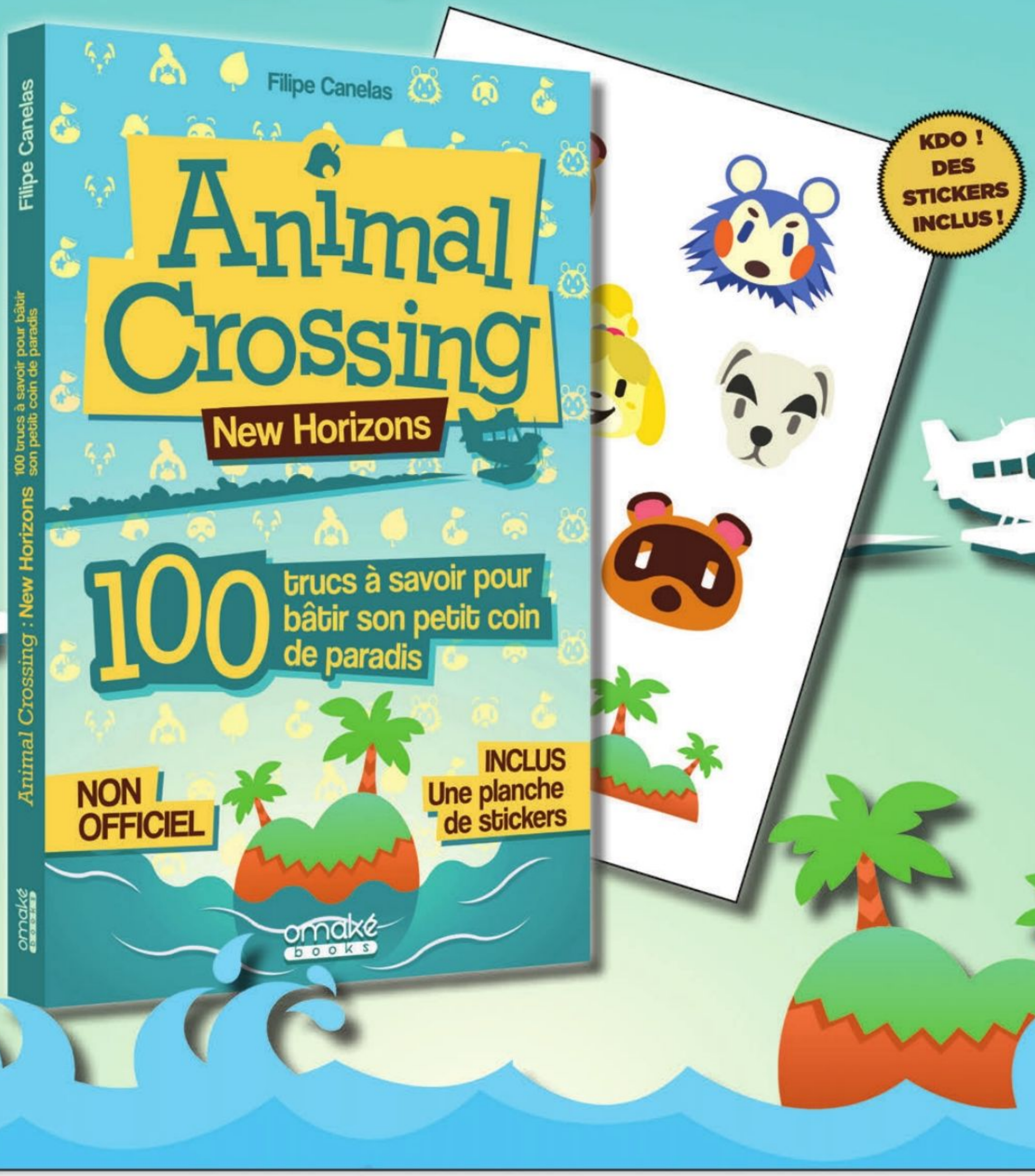
Avec cet ouvrage, les éditions Ynnis poursuivent leur collection d'hommage à des séries. Ce sont toujours des volumes bourrés de visuels et d'informations. Pour les fans, mais aussi pour ceux qui veulent découvrir. Le prix : 15 euros.



OMAKÉ BOOKS PRÉSENTE

Animal Crossing
New Horizons

100 trucs à savoir pour bâtir son petit coin de paradis



ASTUCES, ANECDOTES ET MOTIFS POUR ÉGAYER VOTRE ÎLE !
100 TRUCS COOL DISPONIBLES CHEZ OMAKÉ BOOKS

omaké books
HTTP://OMAKEBOOKS.COM

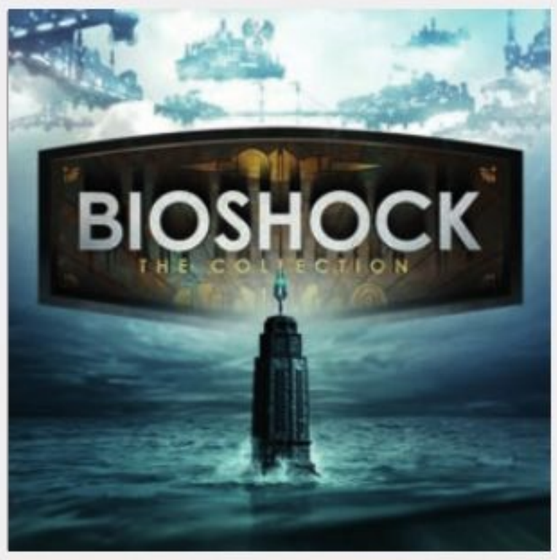
L'ACTUALITÉ DU JEU

PlayStation™Now

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

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

AJOUTS RÉCENTS



BIOSHOCK THE COLLECTION

Éditeur 2K Games **Genre** FPS

Parus sur PS3 et Xbox 360, les trois *BioShock* ont été réunis et portés sur les machines de génération suivante. À l'occasion, chaque jeu a eu droit à quelques retouches au niveau de la fluidité comme de la définition d'image et le contenu téléchargeable est même disponible d'office. Une compilation de choix pour ceux qui apprécient autant l'action que la narration.

HELLDIVERS

Éditeur Sony **Genre** Jeu de tir

En l'an 2084 (c'est bientôt), l'espèce humaine s'est installée sur une nouvelle planète qu'elle a appelée la Super-Terre. Mais, rapidement, la population est menacée par des extraterrestres belliqueux. Les joueurs, jusqu'à quatre en coopération, doivent alors incarner les soldats de la fédération dans ce twin-stick shooter nerveux.

SURVIVING MARS

Éditeur Paradox Interactive **Genre** Gestion

Comme son titre l'indique, *Surviving Mars* demande au joueur de coloniser la Planète Rouge et d'y faire prospérer sa population en exploitant diverses ressources. Mais cela est loin d'être de tout repos, puisque, à chaque instant, des événements perturbent la routine, comme la révolte de colons, une invasion d'aliens ou une catastrophe naturelle.

FROSTPUNK

Éditeur 11 bit studios **Genre** Gestion

Les abonnés qui auraient développé le mal du pays, ou plutôt de leur planète, après avoir joué à *Surviving Mars*, peuvent se tourner vers *Frostpunk*. S'il s'agit à nouveau de gérer des ressources telles que le métal, le charbon et la nourriture pour survivre à une vague de froid sans précédent, l'action se déroule ici dans un Londres post-apocalyptique steampunk.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

THE CREW 2

Éditeur Ubisoft **Genre**Course

En 2014, Ubisoft a frappé un grand coup dans le genre du jeu de course en monde ouvert. Car, dans *The Crew,* il s'agit tout simplement d'explorer les États-Unis dans leur intégralité, du moins l'intégralité de la zone continentale, ce qui représente environ 10000 km de route. Pour cela l'éditeur français avait fait appel aux Lyonnais d'Ivory Tower. C'était alors un tout jeune studio, mais fondé par des vétérans qui s'étaient déjà forgé une expérience dans le genre en développant *Test Drive Unlimited* au sein d'Eden Games. Quatre ans plus tard, la même équipe sort *The Crew 2.* Si l'on visite à nouveau le pays de l'oncle Sam, la carte a été retravaillée afin d'offrir plus de variété de sensations de conduite, les nouveaux types de véhicules (motos, avions et bateaux) ayant chacun une maniabilité spécifique.

PAR ABONNEMENT

XBOX GAME PASS

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

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

AJOUTS RÉCENTS

THE LITTLE ACRE

Éditeur Curve Digital **Genre** Aventure

The Little Acre se déroule dans l'Irlande des années 50 et raconte l'histoire d'une jeune fille, Lily, partie à la recherche de son père disparu au cours de ses investigations. Animé à la main et entièrement doublé, ce point'n'click devrait ravir les amateurs de jeu d'aventure à l'ancienne, sachant qu'il peut, en outre, être joué à deux.

TORCHLIGHT III

Éd. Perfect World Ent. **Genre** Action-RPG

En bon hack'n'slash, *Torchlight III* envoie les aventuriers explorer des territoires hostiles en quête de loots toujours plus épiques. Il est possible de choisir entre quatre classes de départ en fonction de son style de jeu favori et de sélectionner un familier, mais ce troisième volet introduit également la construction de forts à personnaliser.

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Éditeur Annapurna Int. **Genre** Aventure

En relatant le sort d'une famille maudite, *What Remains of Edith Finch* impose immédiatement une ambiance macabre. On découvre en effet, au gré des salles explorées et des casse-tête, le destin funeste de chaque membre au sein de leur domaine. Présenté en vue subjective, le jeu de Giant Sparrow se vit à travers le journal du personnage éponyme.

YIIK : A POSTMODERN RPG

Éditeur Ysbryd Games **Genre** RPG

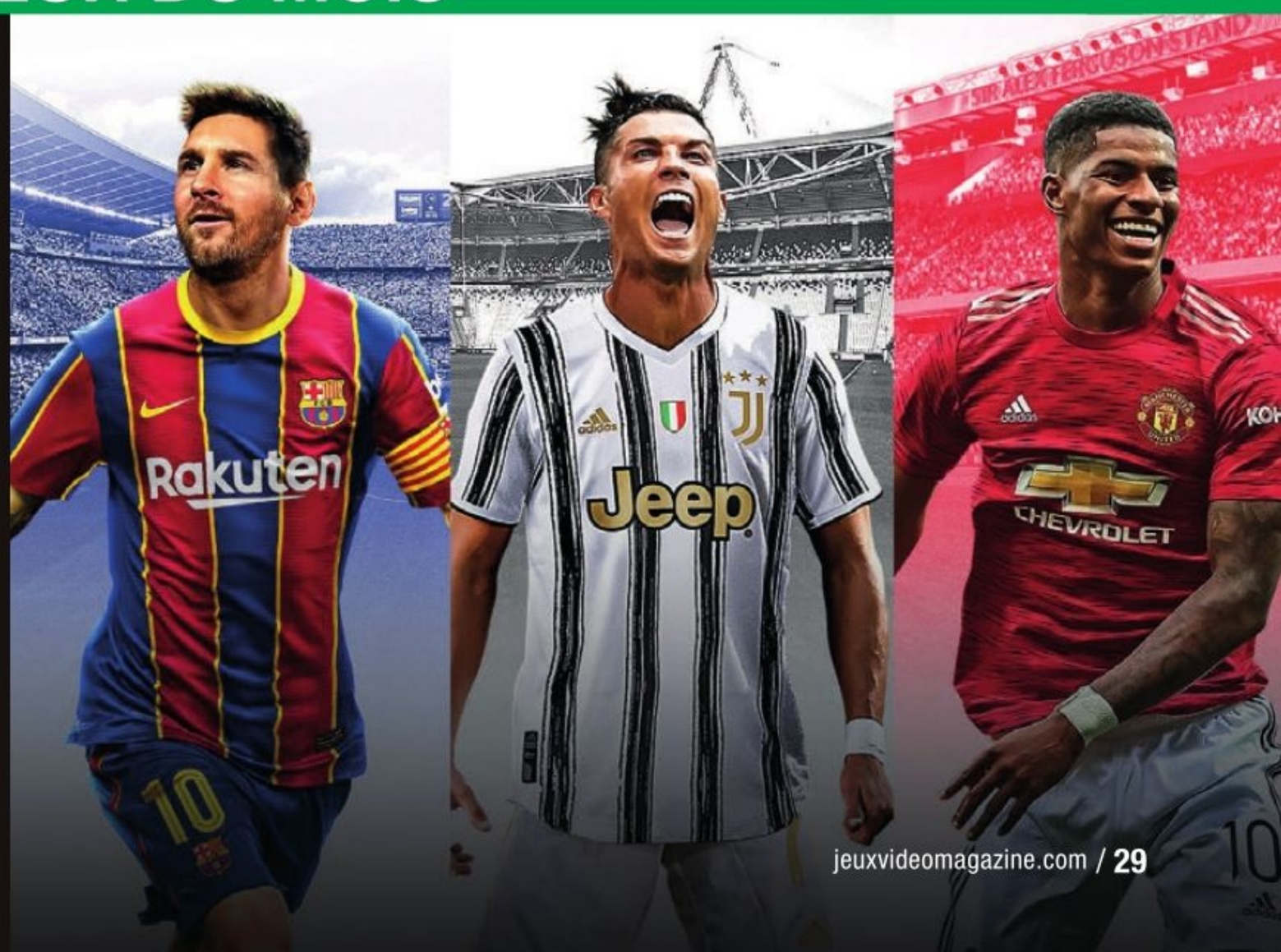
Voici l'histoire d'Alex, un jeu diplômé, qui voit une jeune femme disparaître sous ses yeux. Il se met alors à arpenter de dangereux donjons. Toutefois, il peut heureusement faire appel à sept partenaires pour lui venir en aide. Les combats alternent d'ailleurs mini-jeux rapides et système de tour par tour contre des ennemis fantaisistes.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

EFOOTBALL PRO EVOLUTION SOCCER 2021 SEASON UPDATE

Éditeur Konami **Genre** Sport

Entre les compétitions interrompues et les stades restés vides, les amateurs de ballon rond ont eu une année 2020 tristounette. Heureusement, ils peuvent toujours compter sur les simulations disponibles sur consoles pour leur remonter le moral. Le dernier *PES* en date joue directement dans la lignée du volet précédent, puisqu'il s'agit simplement d'une grosse mise à jour en attendant un véritable successeur sur la nouvelle génération de machines. Les connaisseurs apprécieront le jeu fondé sur la construction favorisé par les équipes de Konami. Si cet épisode ne justifie pas forcément une dépense supplémentaire, les abonnés peuvent notamment profiter des effectifs mis à jour sans frais supplémentaires.



L'ACTUALITÉ DU JEU PAR ABONNEMENT

APPLE ARCADE

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

PRIX 4,99 €/mois

AJOUTS RÉCENTS

NECROBARISTA

Éditeur Route 59 **Genre** Narratif

Un patch a enfin été mis en ligne pour corriger un bug qui empêchait de lancer le jeu. Il est désormais temps de suivre cette expérience narrative étrange dans le Terminal, un café où se croisent les vivants et les morts en partance pour l'au-delà. Ces derniers ont le droit à encore un jour sur Terre, l'occasion d'en apprendre davantage sur les conditions de leur trépas. Un jeu court, mais captivant.

CRICKET THROUGH THE AGES

Éditeur Devolver **Genre** Sports

Devolver nous a habitués à l'absurde, mais ce jeu est une référence en la matière. Il nous explique l'histoire de l'humanité, de notre rencontre avec les dinosaures (si, si !) à la conquête de l'espace, à travers l'évolution du cricket. En solo ou à deux, vous incarnez des personnages à la physique et à la motricité incohérente, à la manière d'un *Octodad*, et devez sortir gagnant du duel. Beaucoup ont aimé… pas nous.

MINI MOTORWAYS

Éditeur Dinosaur Polo Club **Genre** Gestion

Si vous avez déjà expérimenté l'excellent *Mini Metro* (et si ce n'est pas le cas, foncez y jouer !), vous allez très vite comprendre l'enjeu de ce *Mini Motorways*. Conçu par les mêmes développeurs, le titre vous pousse à créer un paysage urbain reliant tous les bâtiments de la façon la plus cohérente possible afin qu'aucun véhicule ne se perde dans le dédale de béton et que le trafic reste toujours fluide.

SNEAKY SASQUATCH

Éd. RAC7 Games **Genre** Aventure-infiltration

Sous une direction artistique toute mignonne se cache un vrai jeu d'aventure et d'infiltration où vous incarnez un bigfoot prêt à se mêler aux humains pour profiter de leur nourriture et de leur modernité. Ainsi, vous apprendrez à conduire, vous ferez du ski, du golf, des courses de kart. Avec un habile déguisement, vous irez travailler et gagnerez honnêtement votre vie. Un incontournable de l'arcade !

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

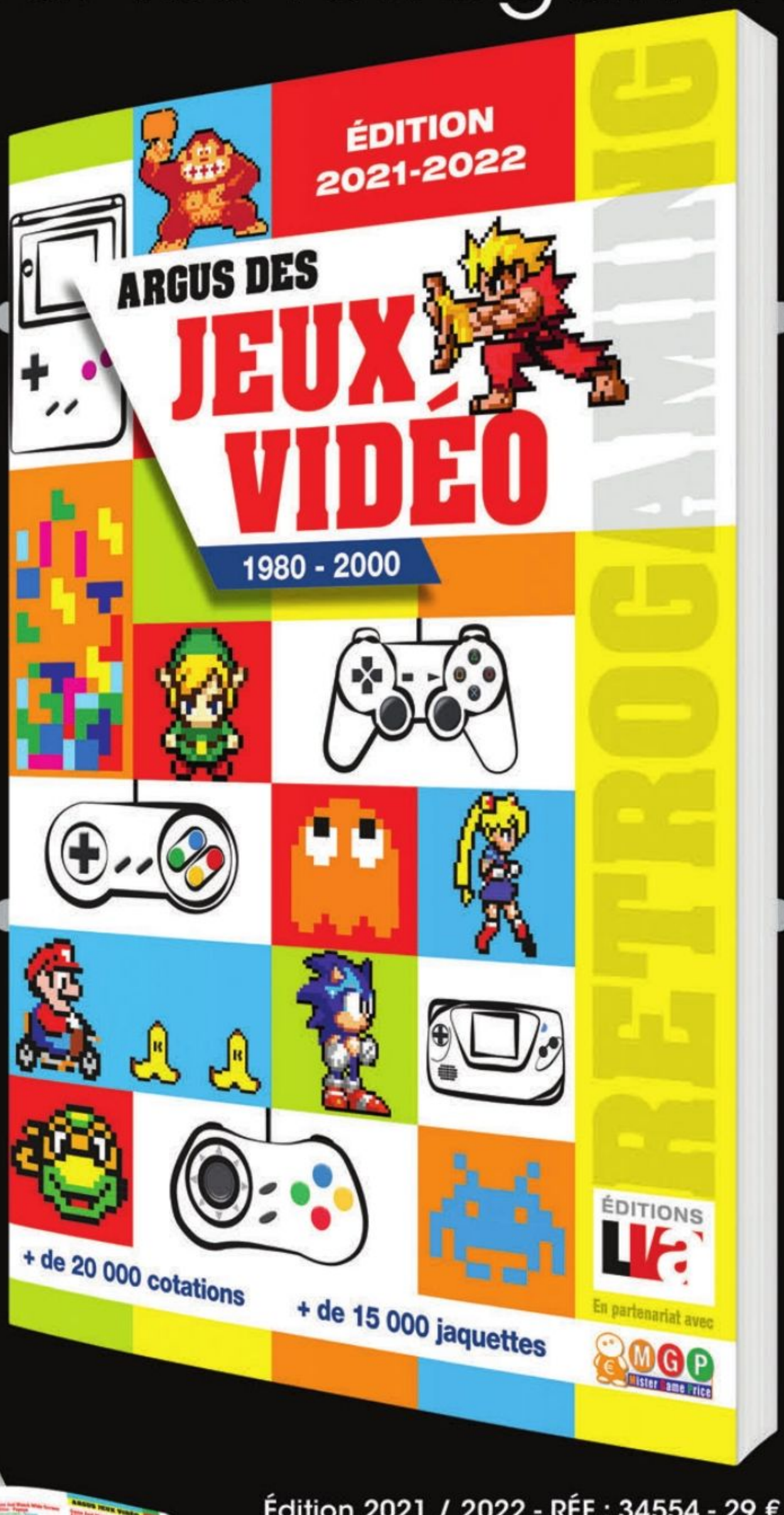
ALBA

Éditeur Ustwo Games **Genre** Aventure

Les créateurs des excellents *Monument Valley* et *Assemble With Care* nous livrent une autre pépite pleine de poésie, mais, cette fois, imprégnée de nature et d'une conscience écologique touchante, sans jamais être moralisatrice. Vous suivez la jeune Alba en visite chez ses grands-parents sur une île de la Méditerranée. Elle s'apprête à découvrir le monde autour d'elle à l'aide de son appareil photo et de son carnet de notes pour répertorier les espèces. Une rencontre avec un animal en danger va donner un nouveau tournant à son séjour. Elle comprend qu'avec de la volonté et de l'investissement personnel, elle peut sauver l'écosystème de cette belle île. S'ensuivent une chasse aux animaux façon *Pokémon* (sauf qu'ici, vous ne les attrapez qu'en photo) et une aventure touchante pour fédérer l'île autour d'une belle cause.

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

ÉDITIONS LVA
La presse passion

Pour commander cet ouvrage : **01 60 39 69 32 - www.la-boutique.com**

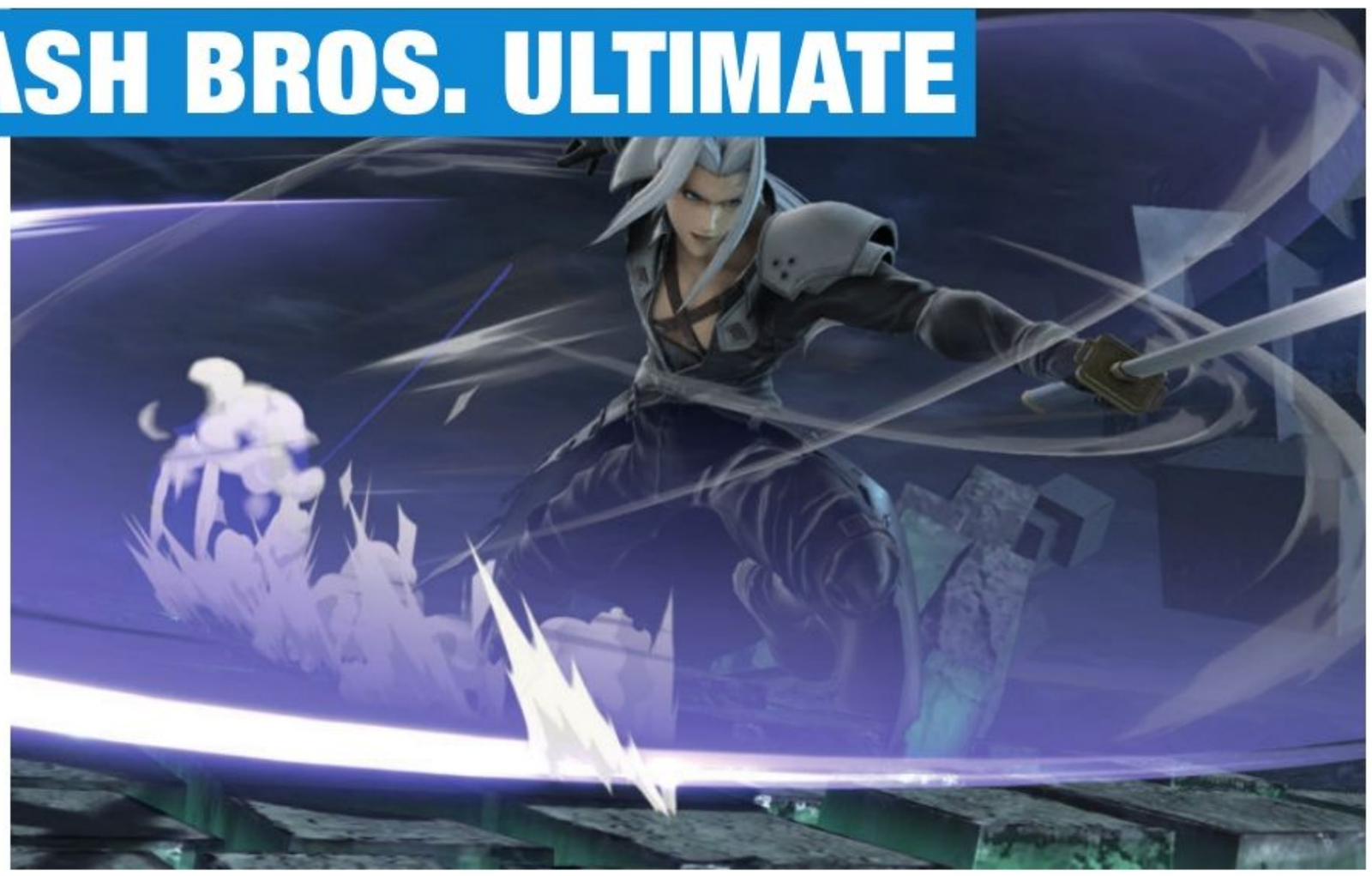
Rubrique collection

L'actu
DES DLC ET MISES À JOUR

QUOI DE NEUF DANS VOS JEUX PRÉFÉRÉS ?

DÉJÀ DISPONIBLE

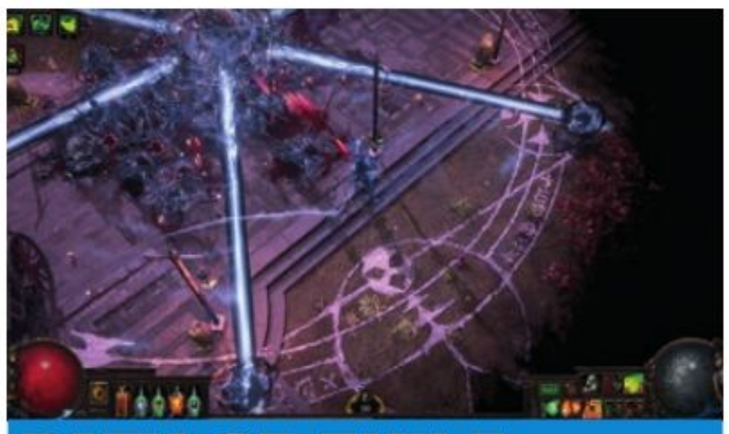
SUPER SMASH BROS. ULTIMATE



Quoi de neuf ?

☑ Nouveau personnage

Le second Fighters Pass de *Super Smash Bros. Ultimate* est loin d'être avare. Ainsi, le 23 décembre dernier, son troisième personnage n'était autre que Sephiroth, le grand « méchant » de *Final Fantasy VII*. Disposant d'un niveau impressionnant et revêtant plusieurs costumes, il se distingue par son arme, l'épée Masamune, à la portée extraordinaire. Les fans de cet épisode de la franchise de Square Enix pourront aussi profiter des réarrangements de ses neuf thèmes musicaux cultes.

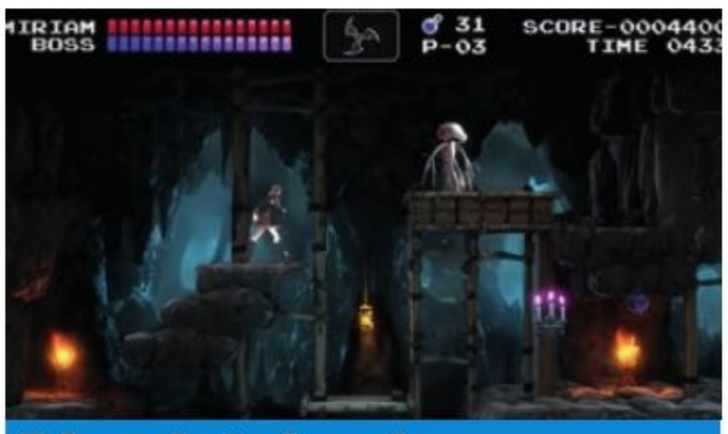


PATH OF EXILE

Quoi de neuf ?

☑ Nouvelle extension

Alors que le deuxième volet a été annoncé, mais ne sortira pas de sitôt, *Path of Exile* continue de profiter de nombreuses mises à jour et a récemment reçu une extension : *Echoes of Atlas*. 11 nouveaux boss, de nouveaux arbres de compétences, de nouvelles régions, du gros contenu endgame. Bref, il y a de quoi jouer quelques dizaines (centaines ?) d'heures supplémentaires. Toutefois, pour un nouveau venu, l'entrée dans *Path of Exile* risque d'être encore un peu plus compliquée.



Bloodstained : Ritual of the Night

Quoi de neuf ?

☑ Mode classique

Depuis sa sortie, *Bloodstained : Ritual of the Night* a connu de nombreuses mises à jour. Le dernier mode gratuit en date, nommé Classic, permet de jouer à *Bloodstained* à la manière des classiques de la série *Castlevania*, sans mécanique de RPG. En tout cinq boss vous attendent. À noter que le jeu profite actuellement de l'ajout de la zone Dead Lands, le temps d'un crossover à durée limitée avec l'excellent *Kingdom Two Crowns*.

Stardew Valley

Quoi de neuf ?

☑ Mise à jour 1.5

Plus grosse mise à jour gratuite proposée pour *Stardew Valley*, cette 1.5 intègre certes de nombreux meubles, poissons et nouvelles interactions (combats, déplacements d'éléments du décor, etc.), mais aussi et surtout une ferme inédite située sur la plage. Plus exigeante en matière d'arrosages, elle permet aussi de s'orienter vers la pêche ou la cueillette. Une excellente raison pour relancer le jeu.

ASSISTANT ASSASSIN

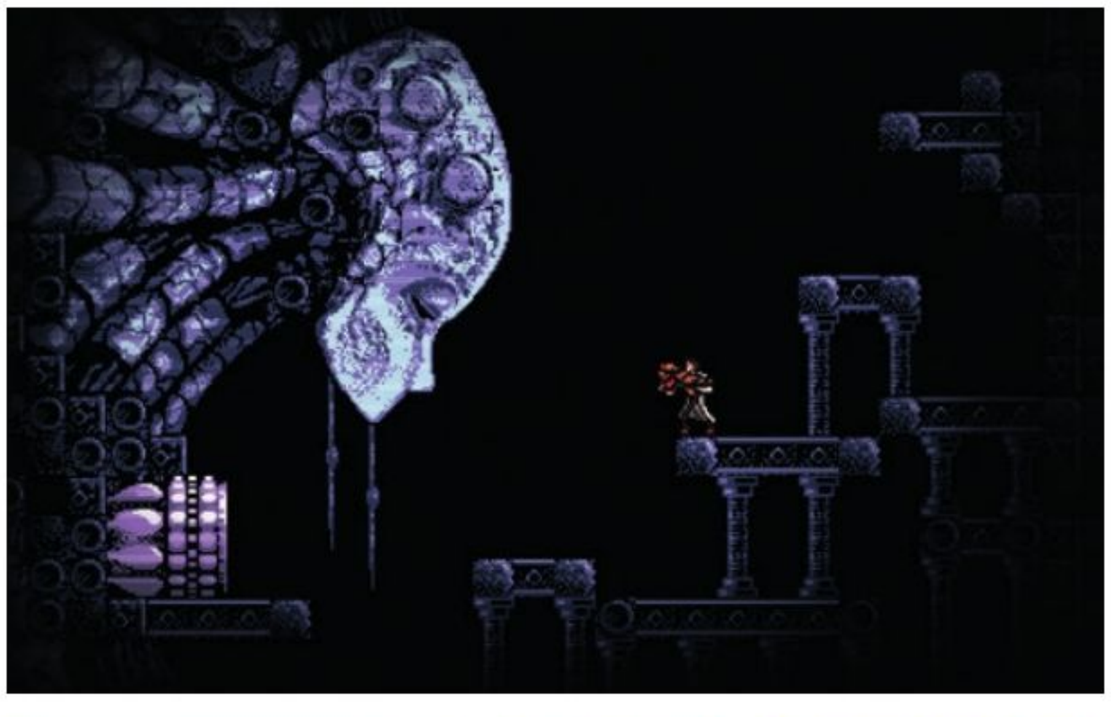
Hiromasa Okujima

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

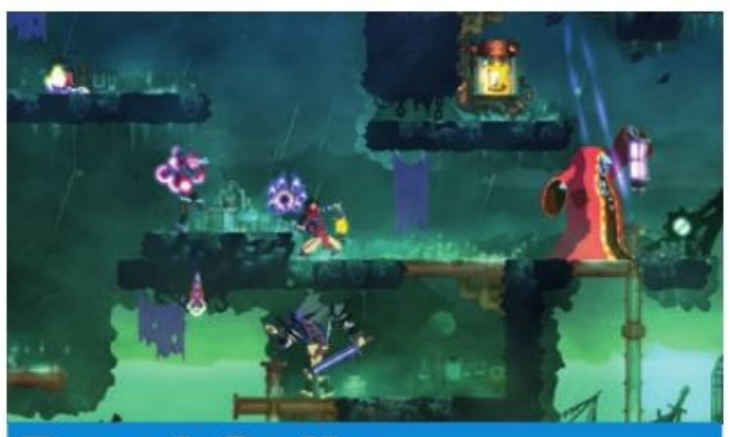


Axiom Verge

Quoi de neuf ?

☑ Nouveau mode

Alors qu'on attend son second volet – qui ne devrait plus tarder ! –, le Metroidvania *Axiom Verge* a récemment reçu son premier mode de jeu, pour le moment uniquement disponible sur PC. Ce mode nommé Randomizer modifie aléatoirement l'ordre de collecte des objets et outils du jeu. Thomas Happ, son créateur, a par ailleurs annoncé que d'autres fonctionnalités originales devraient arriver dans les mois qui viennent.



Dead Cells

Quoi de neuf ?

☑ Nouveau DLC payant

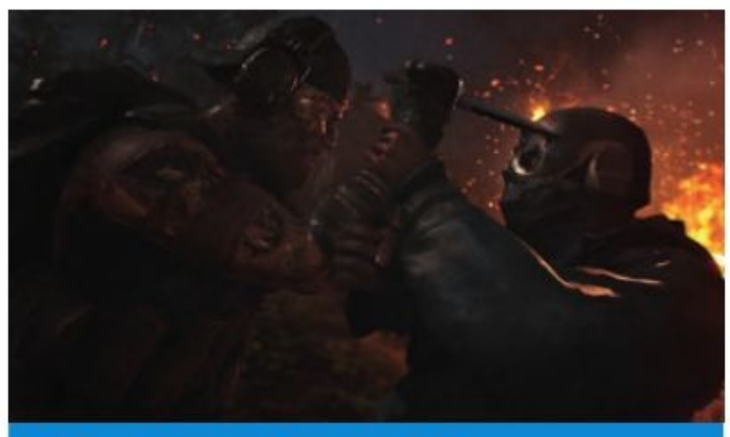
Vendue 5 euros, cette extension propose deux nouveaux biomes (les temples brisés et les rivages éternels), un nouveau boss (L'Épouvantail), une dizaine de nouvelles tenues, des armes inédites dont des faux, et quelques adversaires originaux, de manière à varier les « run » successifs de ce *Rogue*-lite. De quoi relancer ce titre toujours aussi agréable et vif.

Dragon Ball FighterZ

Quoi de neuf ?

☑ Nouveau personnage

En attendant l'arrivée de Gogeta Super Saiyan 4 dont la date de sortie est encore inconnue, les joueurs de *Dragon Ball FighterZ* ayant craqué pour le Pass3 peuvent d'ores et déjà s'amuser avec Super Baby 2, disponible depuis le 15 janvier dernier, ou avec Kefla, Goku Ultra Instinct, ou Tortue Géniale, déjà présents sur ce pass. Tous sont aussi disponibles individuellement.



GR : Breakpoint

Quoi de neuf ?

☑ Nouvelles missions

Breakpoint poursuit son programme de contenu gratuit avec l'intégration de neuf nouvelles missions très particulières, liées à un crossover avec *Rainbow Six Siege*. Pour l'occasion, on y sera rejoint par trois de ses agents, Ash, Fibka et Thatcher, qui nous aideront à arrêter la production d'un gaz toxique. Évidemment, il faudra porter un masque à gaz. Par ailleurs, ces personnages pourront être par la suite déployés à n'importe quel moment de l'aventure.

À VENIR

Elite Dangerous: Odyssey

Quoi de prévu ?

☑ DLC

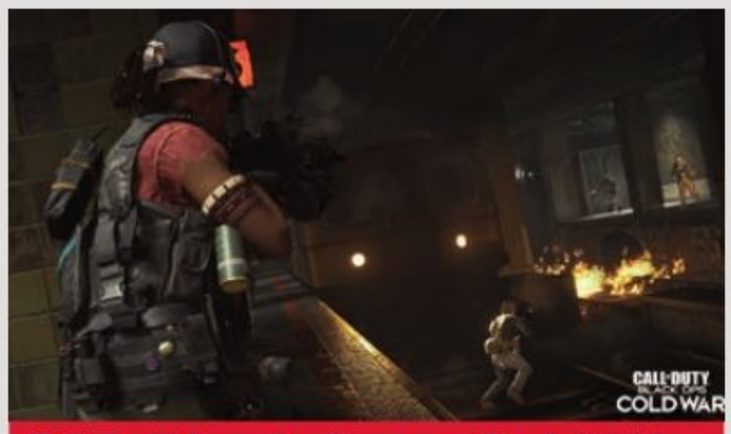
Sa sortie décalée à la fin du printemps, ce DLC payant (35 euros) pour *Elite Dangerous* permettra principalement de sortir de son vaisseau pour explorer les planètes à pied, de combattre d'autres joueurs ou d'attaquer les colonies humaines qui se sont installées sur ces astres, avec même la possibilité de pirater les défenses de ces dernières pour les retourner contre elles.

DC Universe Online

Quoi de prévu ?

☑ Arrivée sur PS5

Si DC *Universe Online* fête ce mois-ci ses dix ans d'existence avec de nombreux cadeaux à récupérer en ligne, son studio a surtout annoncé que le titre arriverait dans l'année sur PlayStation 5 et que toutes les versions auraient droit à un lifting (de fin) de printemps pour le mois de juin, histoire de rendre le jeu plus simple d'accès pour les nouveaux arrivants. Pas une mauvaise idée !



COD Black Ops : Cold War

Quoi de prévu ?

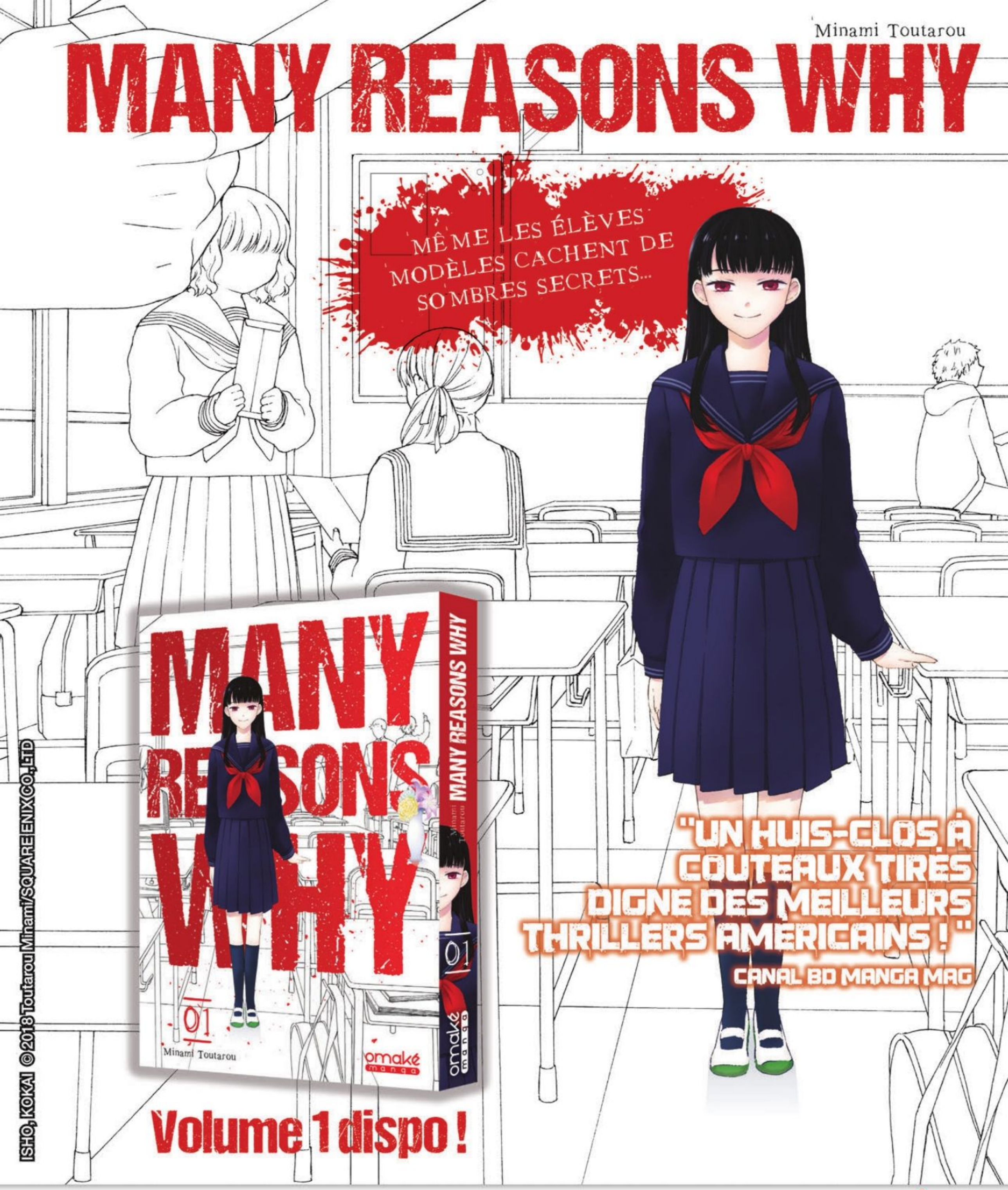
☑ Contenu

Actvision a dévoilé il y a peu le contenu de la seconde moitié de la saison 1 de *Call of Duty Black Ops : Cold War.* Outre une nouvelle opératrice (Zeyna) déjà sortie, de nouvelles cartes seront disponibles rapidement, ou dans les semaines qui suivent : Express pour du 6 contre 6 (le 4 février), Sanatorium (disponible), carte zombie Firebase Z (4 février), etc.

Minami Toutarou

MANY REASONS WHY

MÊME LES ÉLÈVES MODÈLES CACHENT DE SOMBRES SECRETS...



"UN HUIS-CLOS À COUTEAUX TIRÉS DIGNE DES MEILLEURS THRILLERS AMÉRICAINS !"

CANAL BD MANGA MAG

Volume 1 dispo !

ISHO, KOKAI ©2018 Toutarou Minami/SQUARE ENIX CO.,LTD

DISPONIBLE AU RAYON MANGA DES LIBRAIRIES
OU DIRECTEMENT SUR HTTP://OMAKEBOOKS.COM

omaké manga
HTTP://OMAKEMANGA.COM

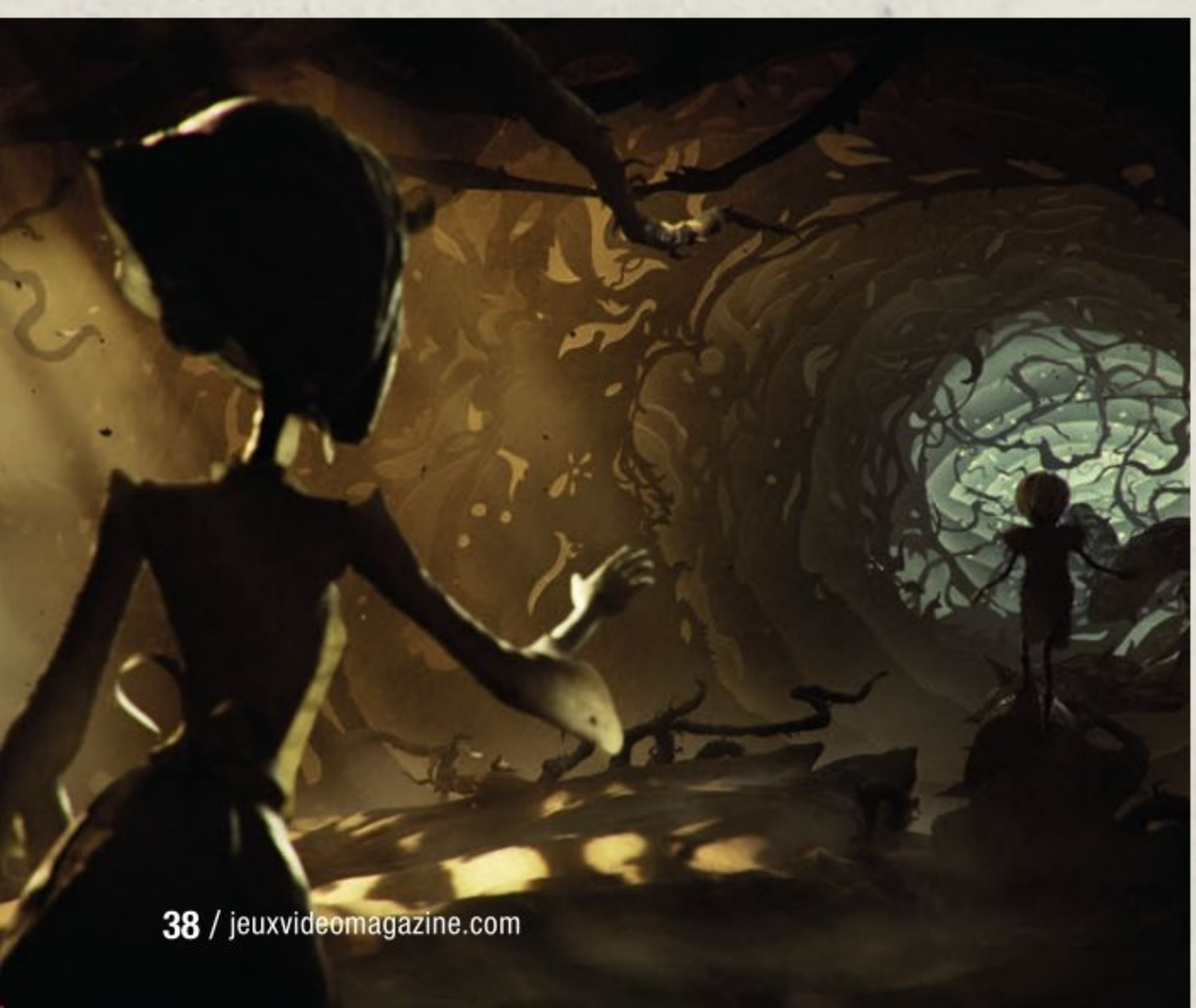
RESIDENT EVIL 8 VILLAGE

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

Suite directe du septième épisode, *Resident Evil 8 Village* semble bien parti pour jouer les volets clés de la franchise horrifique de Capcom. On vous dit pourquoi. *par Raphaël Lucas*

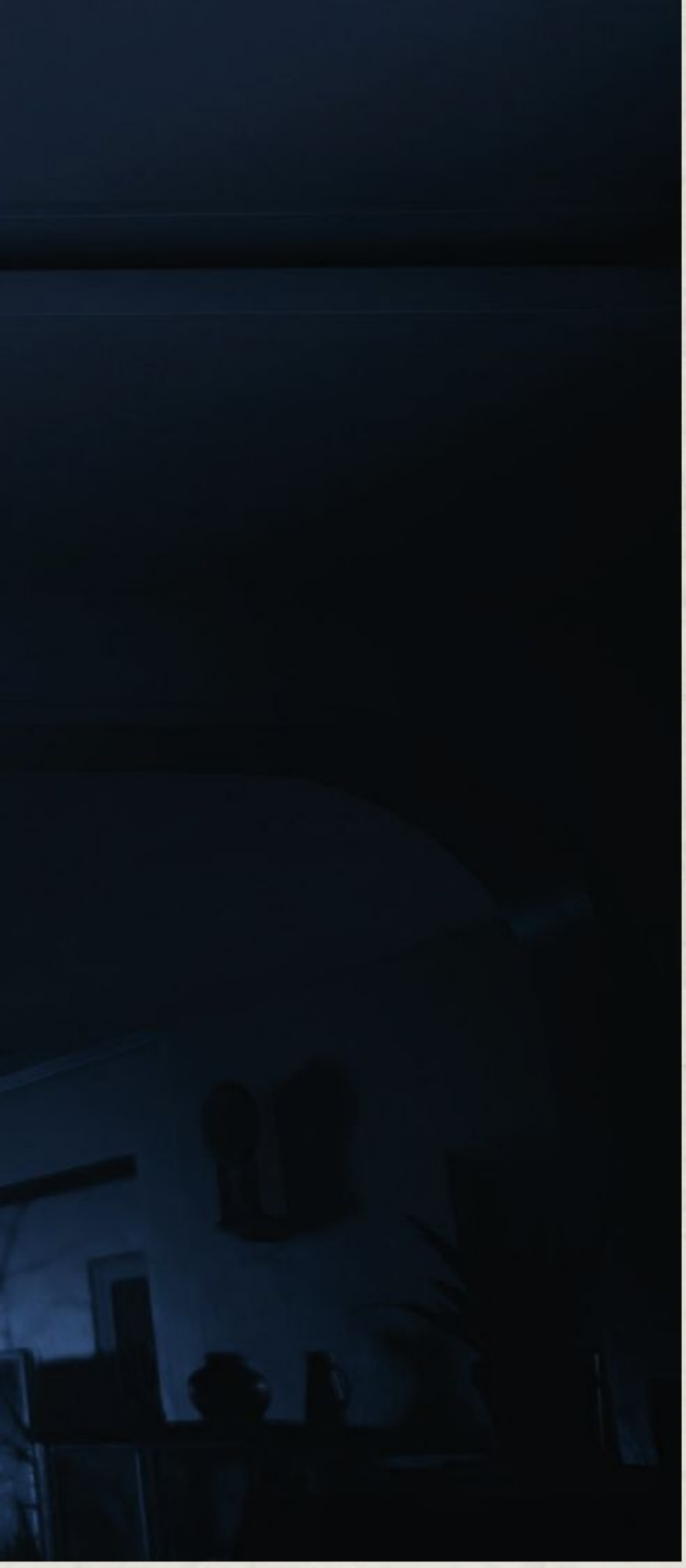
UNE PRÉSENTATION ORIGINALE

Bien qu'il ne s'agisse pas d'une partie jouable de *Resident Evil 8 Village,* les contes de fées animés seront une part importante de la narration, lus visiblement par Mia, l'épouse d'Ethan. Qui est cette fillette qui s'enfonce dans la forêt ? Et que dit ce conte sur les événements se déroulant dans le village, ou dans la vie d'Ethan et Mia ? Des réponses qu'il faudra trouver dans le jeu, durant la progression…



LA RUMEUR

Il faut évidemment les prendre avec des pincettes, mais des rumeurs ont vu le jour sur Internet, et notamment une qui donnerait sens à l'intervention de Chris Redfield. Si vous désirez demeurer « vierge » de toute information et en savoir le moins possible pour vraiment découvrir et éprouver *Resident Evil 8 Village*, c'est le moment de passer à la page suivante… Pour les autres, Chris et Blue Umbrella interviendraient suite à la naissance de la fille d'Ethan et Mia, une enfant malformée, mutante, que Chris abattrait. Une rumeur qui prend du poids quand on regarde précisément les premiers trailers où l'on voit Mia de dos, le ventre visiblement gonflé. Reste à savoir si ce que croit Ethan est la vérité ou non.



LE RETOUR D'ETHAN WINTERS

HÉROS DE* RESIDENT EVIL 7, *ETHAN WINTERS EST À NOUVEAU IMPLIQUÉ DANS DES ÉVÉNEMENTS QUI LE DÉPASSENT.

Resident Evil 8 Village débute par un kidnapping, une violente intrusion dans la maison d'Ethan et Mia Winters, les protagonistes de *Resident Evil 7*. Cette intrusion, c'est celle de Chris Redfield et d'hommes de Blue Umbrella qui ont sauvé le couple dans la ferme des Baker quelques années plus tôt. Pour Ethan et Mia, qui sont sous protection, c'est alors l'incompréhension. Assommé, ne se rappelant que vaguement des détails de sa détention et de son voyage, Ethan se réveille ensuite seul, sur un chemin menant à un village, et plus loin encore à un château menaçant. Partout où se porte son regard, des ruines, de la neige, une forêt touffue, sombre, pleine d'ombres menaçantes.

À son arrivée au village, rien, pas un bruit, pas un souffle de vie, puis des villageois terrifiés. Très rapidement, Ethan découvre que rien ne va : lycanthropes rôdant dans les environs, secte et pratiques occultes des villageois, peut-être même des vampires dans ce château d'abord clos… Et si tout cela cachait autre chose ? Des expériences de The Connections, ce syndicat du crime, sans entraves, impliqué dans la recherche biochimique, et dont on connaît déjà les plans ? Ou peut-être Umbrella ?

Resident Evil 7 citait plus que de raison, parfois jusqu'à l'hommage visuel, les teintes et la reprise de scènes (le fameux dîner), le film d'horreur *Massacre à la tronçonneuse* de Tobe Hooper. Ce nouveau volet, lui, emprunte toutes ses thématiques, son ambiance et même ses créatures aux grands classiques de la Universal (*Dracula, Frankenstein*, etc.) et de la très anglaise Hammer, avec châteaux gothiques perdus dans le brouillard, villageois apeurés et souvent ce comte Dracula et sa cour de vampires menant la danse. C'est cette même matière horrifique qui a déjà donné vie à *Castlevania* chez Konami. On est donc impatient de voir comment Capcom va la traiter, même si on se doute que l'existence de ces loups-garous et vampires trouvera une explication plus… virale.

LE VILLAGE

Les volets les plus importants de *Resident Evil* ont toujours imposé une unité de lieu : le manoir du premier épisode, Raccoon, la ville du second et du troisième volet, le village, puis le château du quatrième… Avec *Resident Evil 5* et *6*, la série s'était perdue, multipliant les endroits à visiter, voire les personnages, rendant la narration moins limpide, moins évidente. Avec *Resident Evil 8 Village*, le studio se concentre à nouveau, et comme dans le précédent volet, sur une destination spécifique, ce village qui est désigné par les développeurs comme un des personnages du jeu au même titre que ses habitants, ce château qui le domine d'un côté, ce moulin visiblement en ruine qui le borde de l'autre. Et autour ? La forêt, une forêt qu'on évitera sans doute de traverser lors des nuits de pleine lune. À moins que l'on y soit obligé.

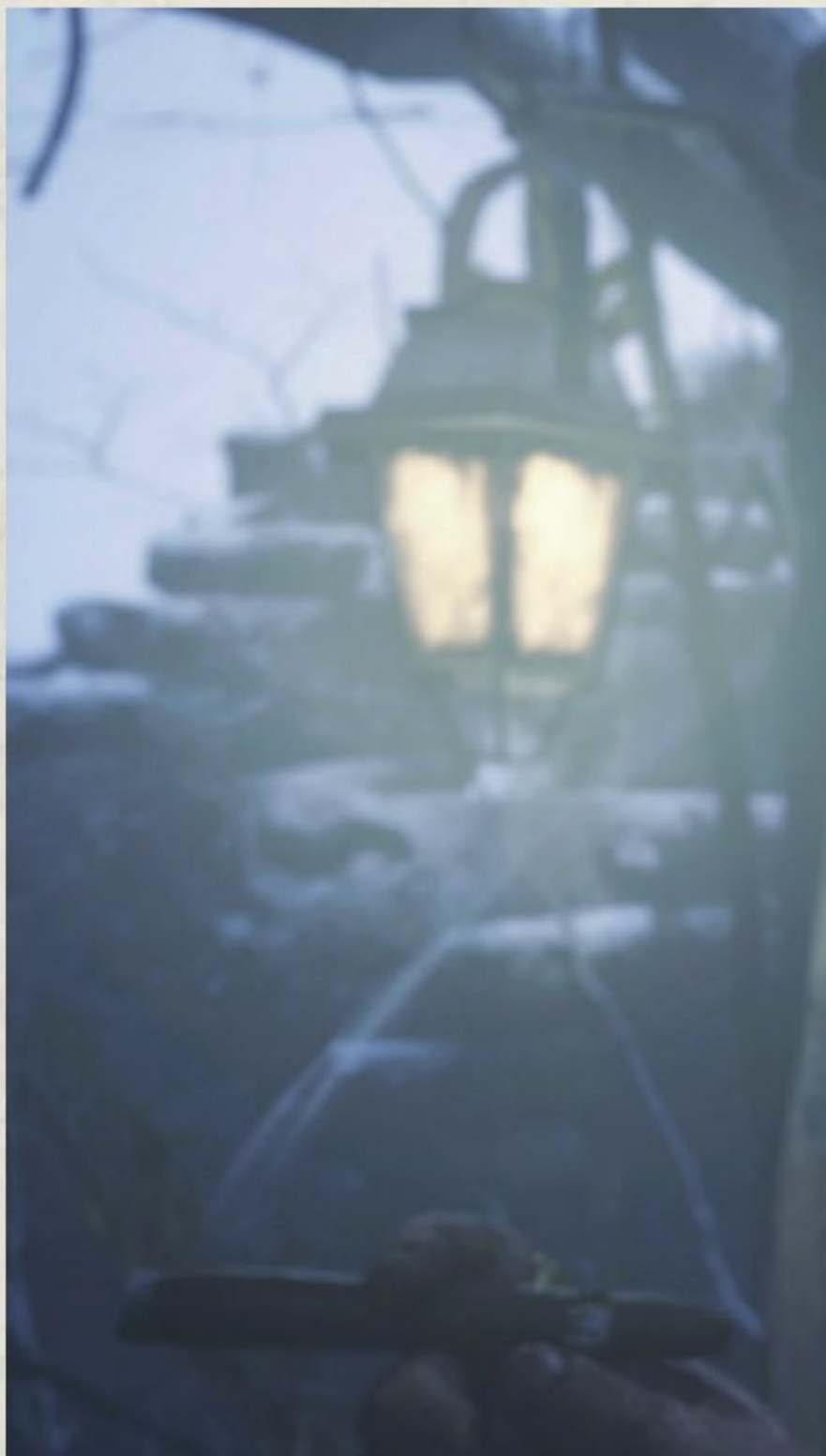
RENCONTRE DE LA PREMIÈRE PERSONNE

SI CAPCOM AVAIT OPTÉ POUR UNE VUE À LA TROISIÈME PERSONNE DANS LES REMAKES DE RE2 ET 3, IL REVIENT À LA PREMIÈRE PERSONNE POUR VILLAGE.

Avec *Resident Evil 7,* le choix de la première personne a largement porté ses fruits, et notamment en réalité virtuelle, une expérience à laquelle 10 % des joueurs se sont essayés, au grand dam de leurs sous-vêtements et de leur rythme cardiaque. Ce point de vue à la première personne est celui adopté pour ce nouvel épisode, mais rien n'a encore été annoncé pour la réalité virtuelle. De même, le moteur du studio est à nouveau de la partie, les développeurs ayant augmenté le nombre d'objets (interactifs) et d'éléments à l'écran. Ce qui explique d'ailleurs pourquoi, au contraire de certains studios trop sûrs d'eux, Capcom se veut pour le moment très prudent quant à la possibilité d'adapter *Resident Evil 8 Village* sur PlayStation 4 et Xbox One. Certes, le titre pourrait éventuellement arriver sur ces dernières, qui constituent toujours la plus grosse partie du parc de machines installé, mais avec quelques concessions visuelles.

Plus largement, *Resident Evil 8 Village* a été annoncé comme un titre à la fois porté sur l'action – ce qui expliquerait la présence d'un certain marchand…–, mais aussi terriblement effrayant. D'après Jun Takeuchi (producteur exécutif du jeu), qui s'exprimait dans *Famitsu*, les développeurs ont dû revoir à la baisse les éléments horrifiques tant, durant les premiers stades du développement, certains testeurs étaient tétanisés, ce qui les empêchait de jouer.

Enfin, dans *Resident Evil 7,* comme dans les précédents, il n'était pas rare que l'on prenne le contrôle d'un autre personnage, pour explorer d'autres pans de l'histoire. Si rien n'a été communiqué officiellement, il ne serait pas étonnant que l'on dirige, comme le prédisent certaines rumeurs, une des villageoises à la recherche de son père. Évidemment, cela reste à vérifier, mais les habitants du village étant très présents dans les cut-scenes entraperçues dans les différents trailers du jeu, on n'en serait pas surpris.



DES ÉNIGMES

C'est une constante dans les déclarations des développeurs de cet opus : leur désir de rendre hommage aux premiers volets de la saga en cette année de 25e anniversaire. Et pour ce faire, cet épisode semble bien plus riche en énigmes et objets à dénicher que certains derniers volets. Si ces casse-tête ont été mis en avant lors des premiers trailers de cet épisode, l'une des plus grandes énigmes découle du logo d'Umbrella qui apparaît dans un trailer. Sa présence signifie-t-elle que l'entreprise, à l'origine des virus qui ont causé les événements des nombreux jeux, est aussi en partie responsable de ce qu'il est advenu de ce village, de ses habitants ? Trouvera-t-on, comme dans les soubassements du manoir Spencer (premier épisode), des locaux cachés où ont eu lieu des expérimentations ?

UNE VERSION PS5 CHOYÉE

Qui dit horreur à la première personne, dit sensations de jeu. La PlayStation 5 profitera d'une version un peu plus immersive que celle de sa concurrente. D'abord à l'aide de l'Audio 3D pour spatialiser le son, ce qui permettra au joueur de savoir à tout moment d'où vient la menace. Ensuite grâce à l'utilisation de la manette DualSense. En effet, selon Jun Takeuchi, producteur exécutif de *Resident Evil 8 Village* (et de *RE7*), les sensations sur les gâchettes changeront en fonction de l'arme utilisée, certaines détentes étant plus douces ou dures que d'autres ; le concept étant que le joueur différencie parfaitement l'arme utilisée par ce simple toucher.

MONSTRES & COMPAGNIE

QUI SONT LES HABITANTS DE CE VILLAGE ?
QUELLES MENACES RÈGNENT SUR EUX ?

LES VILLAGEOIS

Silencieux, pour la plupart cloîtrés, les habitants du village seraient adeptes d'un culte, a priori protégés par les loups-garous, tout en craignant d'autres entités. Cependant, si l'on en croit les bandes-annonces de ce volet, certains de ces villageois prendront les armes pour aider Ethan comme il dévoile les mystères entourant la bourgade.

L'HOMME AU TRENCH-COAT

On ne sait pas encore quelle sera la fonction de cet être énigmatique portant lunettes de soleil et chapeau. Cependant, si l'on en croit Peter Fabiano, producteur de *Resident Evil 8 Village*, le joueur pourra lui faire confiance. À vérifier s'il s'agit bien d'un vendeur, celui de *Resident Evil 4*, comme l'envisage une grande partie des fans.

LES LOUPS-GAROUS

Grand classique du cinéma fantastique, de la Universal ou de la Hammer, le loup-garou s'est frayé un chemin jusqu'à *RE*. Annoncés comme se déplaçant en meute, les loups-garous sont sans aucun doute responsables de la peur des habitants, ainsi que du délabrement du village. Les affronter constituera un (ou plusieurs) temps fort de l'aventure, et ce d'autant qu'ils peuvent utiliser des armes ou tenter d'entourer le joueur.

LA SHAMAN

Le rôle de cette vieille femme est encore largement inconnu, mais elle pourrait avoir un lien avec les meutes de loups-garous qui rôdent dans les environs.

LES HABITANTES DU CHÂTEAU

Énigmatiques, presque fantomatiques, ces femmes portant capuches noires et longues robes, dirigées par une femme brune, paraissant arrachée à une autre époque, sont d'ores et déjà désignées par les journalistes, et plus encore les joueurs, comme des vampires. Il y aurait une logique alors que les loups-garoxus, souvent adversaires des vampires, protègent le village de ces suceuses de sang. À moins que tous travaillent de concert pour garder le village sous leur coupe.

RESIDENT EVIL VA-T-IL ENCORE PROPOSER DU MULTIJOUEUR ?

Oui, Capcom prépare actuellement, pour cette fin de mois de janvier, un événement en ligne sur la précédente génération de consoles (PS4 et Xbox One), mais compatible avec les PS5 et Xbox Series X/S. Si le développeur/éditeur demeure toujours très discret quant au contenu de ce qui sera proposé lors de cette bêta se déroulant du 28 eu 30 janvier, il sera question d'un jeu en ligne, multijoueur, pouvant visiblement accueillir 4 à 6 participants, et lié au 25e anniversaire de la franchise. Retrouvera-t-on des personnages et lieux emblématiques de la franchise, peut-être combattant des hordes de zombies dans les rues de Raccoon City ?

D'AUTRES RESIDENT EVIL

2021 sera l'année *Resident Evil.* Non seulement parce que *Village* et le volet multijoueur seront de la partie, mais aussi parce que deux séries produites par Netflix seront diffusées. La première, en animation, nommée *Resident Evil : Infinite Darkness* met en scène Claire et Leon, quand la deuxième, en live, proposera de suivre l'arrivée des sœurs Wesker à New Raccoon City avant d'effectuer un saut dans le temps de 16 ans pour montrer des humains devenus proies de zombies et autres créatures, désormais maîtres du monde. Enfin, un reboot moins nanardesque de la franchise cinématographique est actuellement en cours de production.

ET POUR QUELQUES FRISSONS DE PLUS...

HORMIS *RESIDENT EVIL 8 VILLAGE*, D'AUTRES JEUX HORRIFIQUES VIENDRONT AUSSI HANTER VOS NUITS CETTE ANNÉE. VOICI LES PLUS PROMETTEURS....

ÉDITEUR
BLOOBER TEAM
SORTIE
28 JANVIER 2021
SUR
XBOX, PC

THE MEDIUM

OUBLIÉ LE CYBERPUNK FLIPPANT D'*OBSERVER*, LE STUDIO BLOOBER TEAM JOUE CETTE FOIS UNE PARTITION HORRIFIQUE SUR LE THÈME ET LES ACCORDS DE *SILENT HILL*.

Marianne est médium, c'est son job. Elle y excelle. Mieux, elle est capable de s'extirper de son corps physique pour rejoindre un plan astral, spirituel, friable, plein de ruines, bien plus perturbant que la réalité d'un asile ou d'un hôpital abandonné qu'elle arpente dans le monde réel. Avec *The Medium*, la Bloober Team, déjà responsable de l'extraordinaire *Observer*, se frotte à de nouveaux frissons, à un nouveau mode de représentation : une vue à la troisième personne, seul moyen de mettre en scène parallèlement deux dimensions, via split-screen. Si cette double vue n'est pas constante, elle autorise cependant des déplacements dans ces deux univers, avec cet avatar alors dédoublé : brune dans le monde réel, Marianne voit sa chevelure se teindre d'un blanc très Ciri (*The Witcher*), interagissant alors avec l'environnement grâce à ses pouvoirs.

UN JEU SOUS INFLUENCE

A priori très classique dans ses mécaniques de jeu et son déroulement, *The Medium* se distingue autant par ces deux réalités coexistant simultanément que par une esthétique inspirée des œuvres du peintre Zdzisław Beksiński. Pour le reste, le studio Bloober Team a par le passé démontré qu'il savait tenir une ambiance, effrayer plus souvent par l'étrangeté de ses univers visités et de ses habitants que par les effets de jump scare. Un peu à la manière de la franchise *Silent Hill,* qui reposait autant sur des dialogues pleins de sens cachés que sur l'existence de deux dimensions. L'addition d'une bande-son composée par Akira Yamaoka (*Silent Hill*, toujours) ne devrait pas manquer de rappeler l'œuvre de Konami, et de la Silent Team, jusque dans ses animations un peu raides.

NOTRE ATTENTE

Classique dans tout ce qu'il entreprend mécaniquement à l'exception de cet étonnant split-screen, *The Medium* a pour lui de proposer un univers graphique imparable, ainsi qu'un concept fort. Il faut s'attendre à un bon, peut-être excellent, titre du genre plutôt qu'à une révolution.

THE CALLISTO PROTOCOL

QUAND LES CRÉATEURS DE *DEAD SPACE* REVIENNENT À LA CHARGE AVEC UN SURVIVAL DANS L'ESPACE…

Originellement présenté comme une « expérience narrative se déroulant dans l'univers de *PUBG* », *The Callisto Protocol* est le premier jeu du studio Striking Distance, structure fondée par le bien connu Glen Schofield (*Dead Space*) qui, après un passage sur *Call of Duty*, revient à ses premières amours, le survival horror. L'histoire ? En 2320, une prison spatiale nommée Black Iron, située sur la lune Callisto de Jupiter, est prise d'assaut par des aliens. Prisonnier, on devra s'en échapper, déjouant les plans du directeur du complexe qui semble avoir dirigé cette invasion… On est donc très, très loin de l'univers de *PUBG*, mais qu'importe, car savoir les créateurs de *Dead Space* à nouveau sur un jeu d'horreur est un bon signe, et ce d'autant que l'on retrouve ici certains des concepts de ce dernier comme cette barre de vie constamment affichée sur l'avatar.

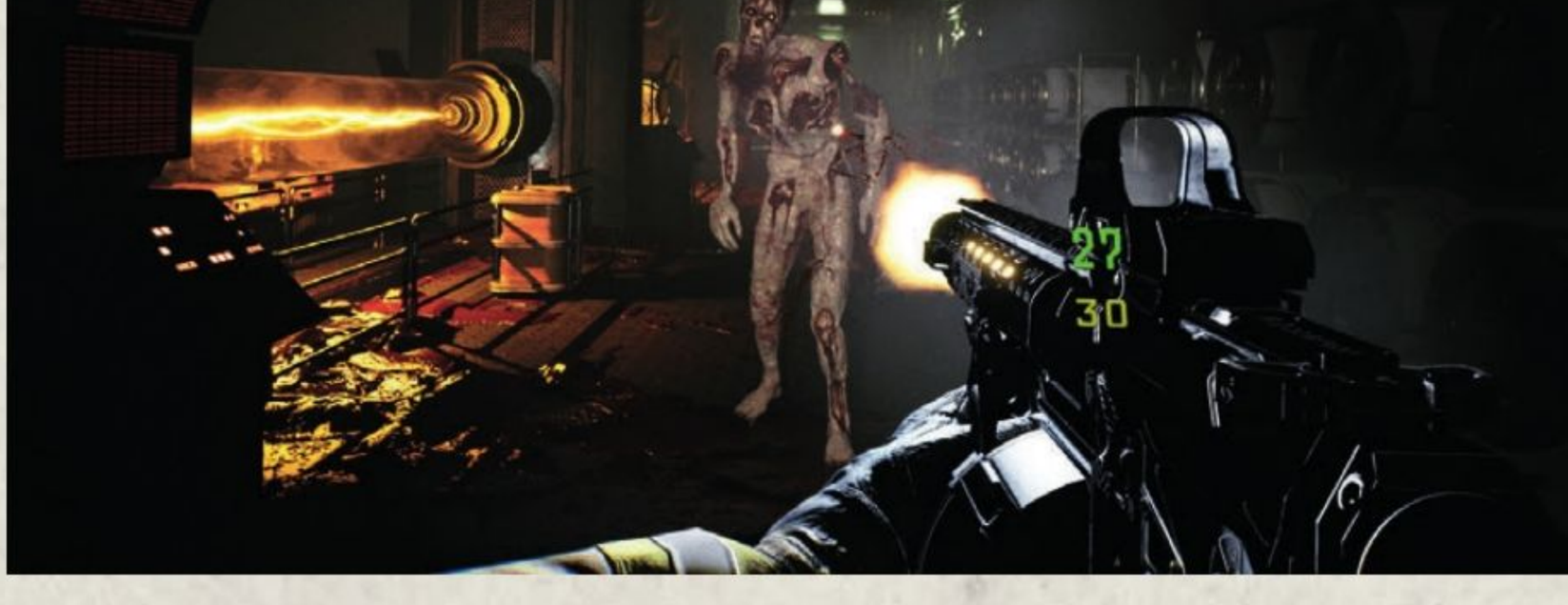
NOTRE ATTENTE

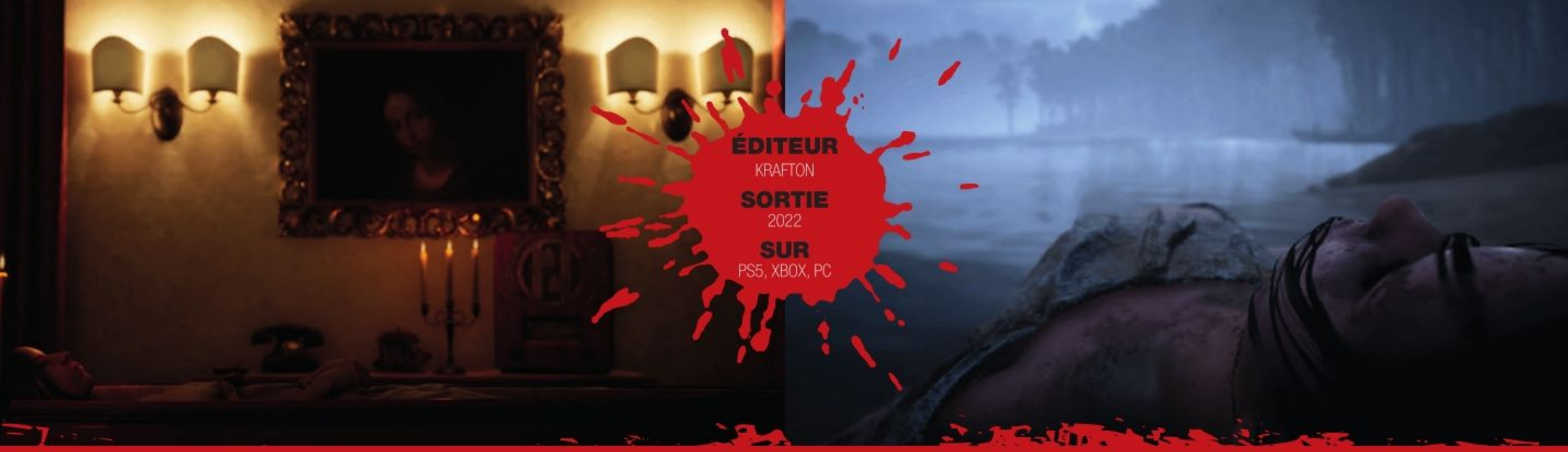
QUANTUM ERROR

À DÉFAUT DE POLICE, ON PEUT TOUJOURS APPELER LES POMPIERS LORSQUE LES ALIENS DÉBARQUENT !

Une explosion dans un complexe de recherche scientifique, des chercheurs à sauver, des choses étranges qui errent désormais dans les couloirs… Si cela ne vous rappelle pas un certain *Half-Life*… Et pourtant, au-delà de ce prétexte à l'action, *Quantum Error* a une vraie bonne idée : celle de nous faire incarner un pompier dépêché sur place avec son équipe pour éteindre l'incendie qui se propage dans cette structure, et ainsi en sauver les employés. D'abord occupé à sa mission, le capitaine Jacob Thomas devra ensuite se faire une raison et combattre les créatures qu'il rencontre sur sa route. Le concept est intéressant, permettant aux développeurs de jouer avec les flammes, le huis clos induit par le complexe, etc. Bref, il y a un aussi petit air de *Prey*, même si ici les possibilités d'interaction seront limitées au tir.

NOTRE ATTENTE





ÉDITEUR
KRAFTON
SORTIE
2022
SUR
PS5, XBOX, PC

MARTHA IS DEAD

UNE AVENTURE HISTORIQUE QUI OSCILLE ENTRE DRAME PSYCHOLOGIQUE ET ENQUÊTE.

Un thriller psychologique se déroulant en Toscane, Italie, à la toute fin de la Seconde Guerre mondiale, en voilà un pitch qui sort des sentiers battus. On y incarnera une jeune femme enquêtant visiblement sur le décès de sa sœur jumelle durant cette période trouble. Si une grande partie du jeu devrait se dérouler en 3D à la première personne, des séquences façon théâtre de marionnettes de papier devraient mettre en scène des passages importants de l'aventure. On ne sait rien du jeu, excepté son contexte, toutefois, son studio, l'italien LKA, est connu pour avoir précédemment développé *Town of Light*, un walking simulator se déroulant dans un asile, une nouvelle fois situé en Toscane. Si ce dernier n'a pas totalement convaincu, sa fin a mis tout le monde sur le séant… On croise les doigts pour que le final de *Martha is Dead* soit du même tonneau.

NOTRE ATTENTE

ÉDITEUR
BANDAI NAMCO
SORTIE
11 FÉVRIER 2021
SUR
PS4, PS5, XBOX, PC

LITTLE NIGHTMARES II

TOUJOURS PLUS DE PLATEFORMES ET DE PIÈGES HORRIFIQUES DANS CETTE SUITE INSPIRÉE.

Corps grossiers et bedonnants, gueules difformes, constructions instables de livres abandonnés, couloirs pleins de mains mécaniques tendues, marais glougloutant, *Little Nighmares II* revisite les contes de fées, en empruntant son langage visuel à toute une école de l'animation image par image. Tout semble objets récupérés, chinés, empilés, dans le premier volet comme dans cette suite mettant en scène un nouveau personnage, Mono. Accompagné par Six, l'héroïne en ciré du précédent épisode, le garçon aura pour objectif de traverser sa ville et de détruire une source d'ondes qui modifie le comportement de ses habitants. Il faudra bondir, passer inaperçu, gravir, dénicher parfois les passages à emprunter, pousser et tirer quelques caisses et autres pour les atteindre. Aventure avec deux personnages oblige, Mono et Six devront s'entraider, le trépas de cette dernière signifiant le game over.

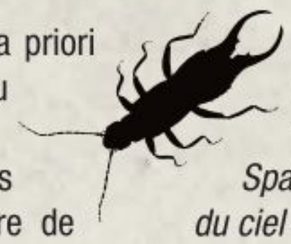
NOTRE ATTENTE

ÉDITEUR
MODUS
SORTIE
2021
SUR
PS5, XBOX, PC

IN SOUND MIND

QUAND LES TRÉFONDS DE NOTRE ESPRIT DEVIENNENT DÉDALES HORRIFIQUES… TRÈS COLORÉS.

Développé par We Create Stuff (*Nightmare House 2*), *In Sound Mind* cherche à faire vivre la pire expérience à ses joueurs : visiter les souvenirs et cauchemars de son protagoniste/avatar. Après s'être réveillé dans un lieu abandonné, on passera ainsi de songe en réminiscence, chacun contenant énigmes et événements. S'il faudra parfois résoudre des énigmes – et a priori rapidement –, une grande partie du jeu consistera cependant à arpenter ce train fantôme plein de scripts, avec quelques boss à éliminer. À noter qu'au contraire de certains concurrents, les développeurs n'hésitent pas ici à recourir à la couleur, et notamment aux violet et magenta. Un choix étrange, pour le moins inhabituel, qui rappelle le récent, et pas inintéressant, long métrage *Color out of Space*, adapté de la nouvelle *La Couleur tombée du ciel* de H.P. Lovecraft.



NOTRE ATTENTE

THE OUTLAST TRIALS

LE SOLO N'ÉTANT PAS ASSEZ FLIPPANT, RED BARRELS OPTE POUR UN CERTAIN TYPE DE COOPÉRATION.

La période ? La guerre froide. Le lieu ? Des souterrains obscurs devenus dédales pour servir de camps d'expérimentations. Les personnages ? Des cobayes, chacun un casque vissé (littéralement) sur le crâne pour modifier leur perception du réel. L'objectif ? Tester de nouvelles méthodes de lavage de cerveau. Contrairement aux volets précédents, uniquement jouables en solitaire, cet épisode particulier d'*Outlast* permettra à quatre joueurs de se lancer dans les labyrinthes construits par la Murkoff Corporation, et de subir les assauts répétés d'un tueur. Les joueurs auront la possibilité de s'entraider, de se mettre des bâtons dans les roues ou de s'entretuer… Et qui sait, le tueur sera peut-être un des joueurs ? Bref, un jeu à ne pas mettre entre les mains des plus paranoïaques. Sous peine de crise aiguë.

NOTRE ATTENTE

ÉDITEUR
RED BARRELS
SORTIE
2021
SUR
PC

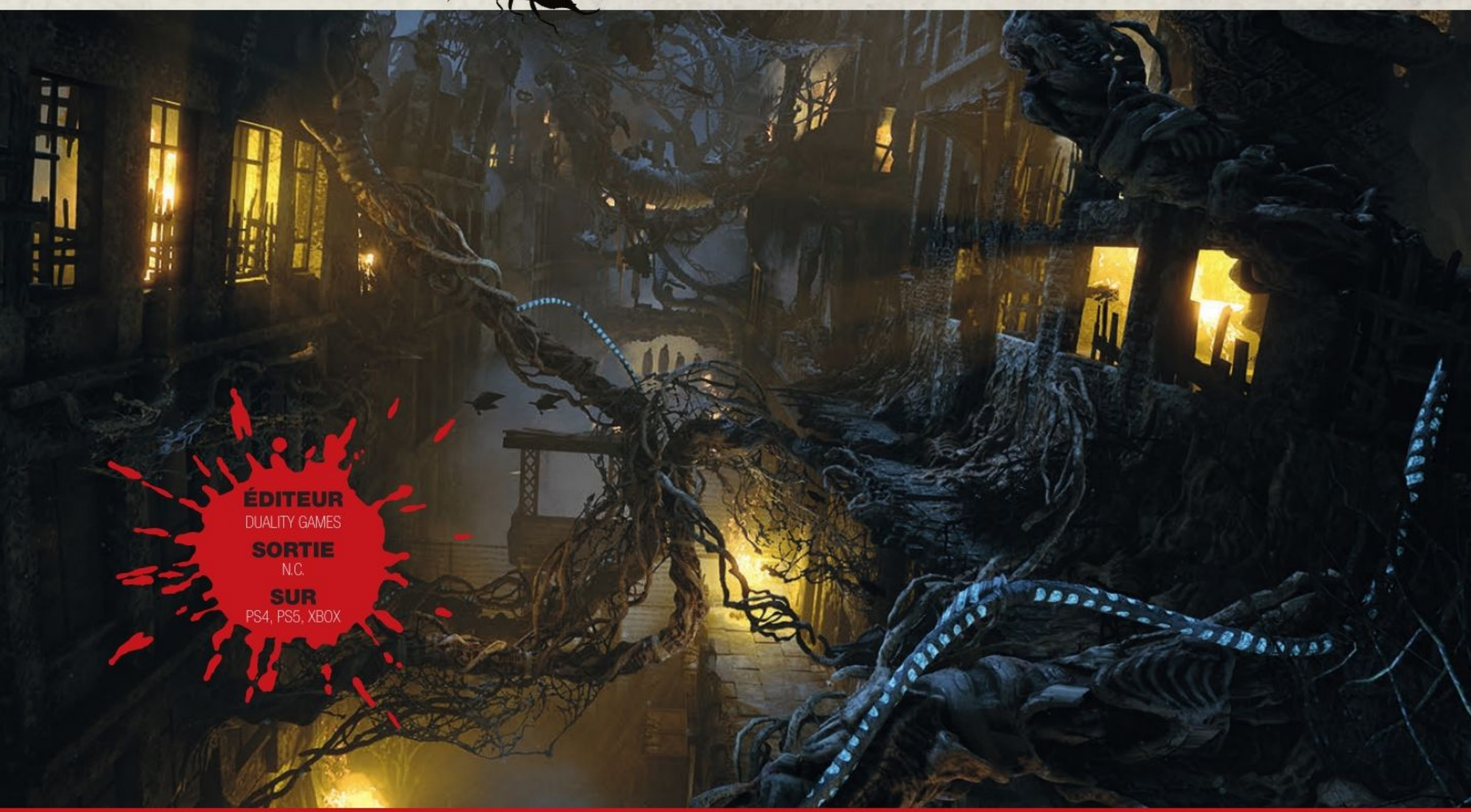
ÉDITEUR
ENDNIGHT GAMES
SORTIE
2021
SUR
PC

SONS OF THE FOREST

IL SE MONTRE PEU ET INTRIGUE TOUJOURS PLUS À CHACUNE DE SES SORTIES.

Bien que dans la lignée des jeux de survie actuels, *The Forest* avait, contrairement à une partie de ses concurrents, la bonne idée de proposer un scénario, un objectif bien défini et un dénouement. « Suite » de *The Forest, Sons of the Forest* s'est récemment remontré et nous a quelque peu soufflés. Si le scénario demeure très obscur – et notamment la présence de cette femme aux multiples bras et jambes –, c'est par sa réalisation, par le soin du détail apporté qu'il laisse coi, et notamment ce rapport entre l'avatar et l'environnement, chaque action du joueur ayant doit à une animation distincte. Ainsi, lorsque l'on creuse, on retire visuellement des mottes de terre du sol ; lorsque l'on coupe un tronc, on voit à chaque coup de hache l'écorce sauter, puis l'aubier apparaître. Toujours aussi intrigant, l'existence d'un Q.G. souterrain, où l'on dénichera un masque bien utile.

NOTRE ATTENTE



ÉDITEUR
DUALITY GAMES
SORTIE
N.C.
SUR
PS4, PS5, XBOX

UNHOLY

DU GORE, DES MEURTRES, DE L'ESTHÉTIQUE HORRIFICO-POLONAISE, *UNHOLY* INTRIGUE ET QUESTIONNE.

Sur une planète désolée, la dernière ville humaine est gérée par un système de castes et un pouvoir autoritaire. Arpentant les rues et ruelles pestilentielles de ce lieu étrange, fait de chairs, racines et tentacules, Saidah, une mère, recherche son bébé kidnappé, tentant d'échapper aux castes supérieures, à des maniaques ou aux créatures étranges qui rôdent une fois la nuit venue. Encore une fois, et à défaut de Giger, l'œuvre du peintre Zdzisław Beksiński sert, comme dans *The Medium*, d'inspiration évidente. Ici, il faudra au choix s'infiltrer ou combattre, laissant des traînées de sang et quelques cadavres derrière soi. Évidemment, comme avec tous les titres de ce genre, portés par une direction artistique volontairement frontale, choquante, il faudra vérifier qu'il ne s'agit pas que d'une devanture au gameplay à la traîne.

NOTRE ATTENTE

30 FPS EN 2021

2021 sera l'année des shooters ! Au-delà du traditionnel *Call of Duty*, voici 30 jeux à surveiller dans les mois à venir.

Far Cry 6 52
Rainbow Six Quarantine 52
Dying Light 2 52
Ghostwire : Tokyo 53
Shadow Warrior 3 53
Metal : Hellsinger 53
Deathloop 54
Payday 3 54
Scorn 54
Halo Infinite 55
Bright Memory Infinite 55
Fallen Aces 55
Overwatch 2 56
Boundary 56
Prodeus 56
S.T.A.L.K.E.R. 2 57
Exomecha 57
CrossfireX 57
Witchfire 58
Gloomwood 58
The Outlast Trials 58
Back 4 Blood 59
Atomic Heart 59
Graven 59
Warhammer 40.000 : Darktide 60
Deathground 60
Chilvary II 60
Second Extinction 61
Evil West 61
Brutal Fate 61

FAR CRY 6

ÉDITEUR Ubisoft **SUR** PS4, PS5, Xbox, PC **SORTIE** 2021

Yara vous tendra bientôt les bras pour un aller-retour dans un enfer révolutionnaire.

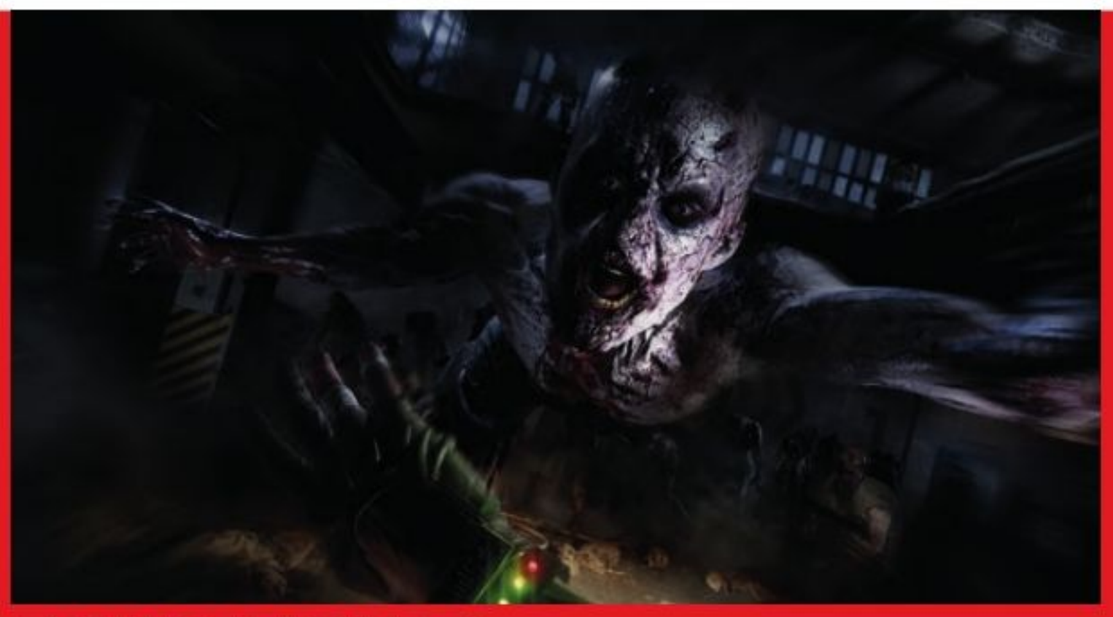
C'est un constat : à (presque) chaque nouveau *Far Cry,* son tyran ou son maboul de service prêt à écraser la population locale ou ceux qui se mettent sur son chemin. Située sur Yara, une île très inspirée de Cuba, l'action de cet épisode met en scène Anton Castillo, dictateur, et son fils que ce dernier tente d'éduquer. En face, la révolte gronde, gonfle et passe à l'action. Des jungles les plus éloignées de la capitale jusqu'aux rues de cette dernière, il s'agira de mener cette révolution en direction du palais de Castillo, aidé de mercenaires, de personnages et animaux uniques, bricolant vos armes avec le matériel déniché sur cette île coupée du monde depuis des décennies. Ubisoft promettant des conflits intéressants entre le dictateur et son fils, on croise les doigts pour que ce *Far Cry*-là se fasse plus narratif que ses prédécesseurs.

RAINBOW SIX QUARANTINE

ÉDITEUR Ubisoft **SUR** PS4, PS5, Xbox, PC **SORTIE** 2021

S'il paraît plus mort que vivant, ce *R6* pourrait (d)étonner à sa sortie.

Annoncée depuis très (trop ?) longtemps, cette variation *Left 4 Dead* de *Rainbow Six Siege* destinée à trois joueurs en coopération n'en finit pas d'être repoussée suite à la crise sanitaire. Désormais, c'est plutôt vers la fin 2021 que la chasse à l'Infecté débutera. Si l'on en croit certaines rumeurs, une vingtaine d'agents seront proposés, opérant dans trois villes différentes des États-Unis. À voir si ces « leaks » se confirmeront.

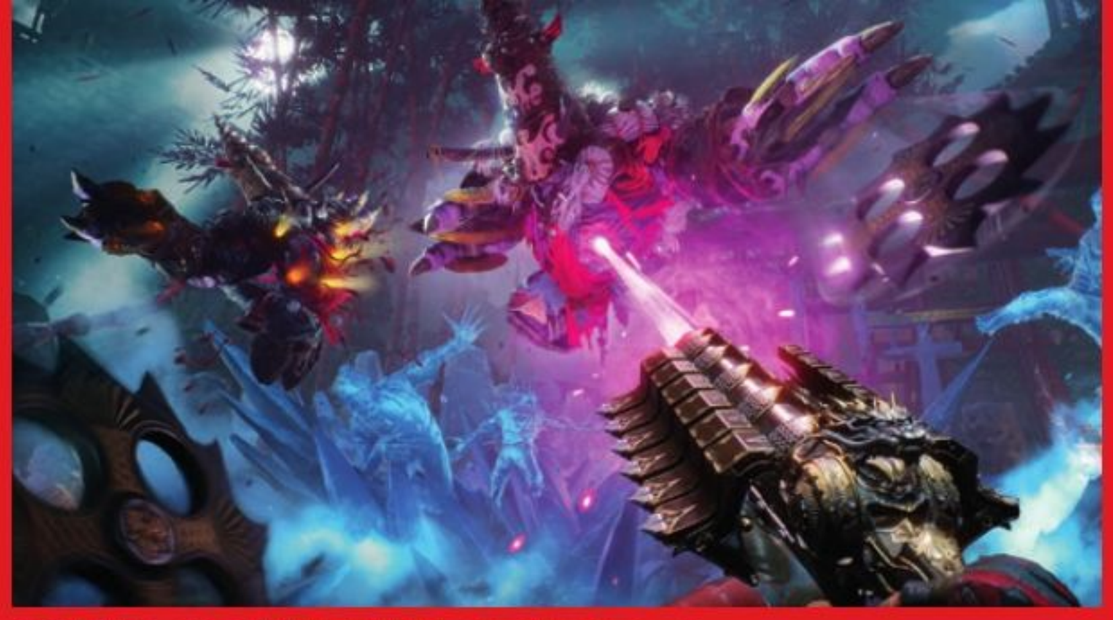


DYING LIGHT 2

ÉDITEUR Deep Silver **SUR** PS4, PS5, Xbox, PC **SORTIE** NC

***Dying Light 2* réussira-t-il à refaire le coup de Lazare, et ressusciter ?**

Entre les multiples évolutions de la ville, les factions, et puis les acrobaties, le titre de Techland promet beaucoup. Cependant, plus encore que *R6 Quarantine, Dying Light 2* paraît aujourd'hui plus macchabée que FPS en voie de sortie. En effet, au vu des multiples départs de ses développeurs (scénariste, directeur créatif, etc.), on a quand même la sensation qu'il y a quelque chose de pourri au royaume de Techland.



SHADOW WARRIOR 3

ÉDITEUR Devolver **SUR** PC **SORTIE** 2021

Pétoires et sabres seront de sortie pour l'élimination de toutes sortes de démons.

La recette de *Shadow Warrior* fait mouche : des armes à feu, des sabres, un grappin pour accélérer son allure ou se rapprocher de ses adversaires, des clins d'œil et de l'humour, et surtout un univers asiatique qui change des sempiternels champs de bataille futuristes ou contemporains. Par ailleurs sanglant et gore, *Shadow Warrior 3* nous fera mettre en pièces (et bouts de chair virevoltants) nos ennemis grâce à des pièges. Un p'tit goût de *Doom* ?

METAL : HELLSINGER

ÉDITEUR Funcom **SUR** PS4, PS5, Xbox, PC **SORTIE** 2021

Diabolique, *Metal : Hellsinguer* nous envoie dans les profondeurs de l'enfer.

Original dans sa démarche, *Metal : Hellsinger* exige du joueur qu'il massacre en rythme – celui de chansons jouées – pour augmenter sa puissance de feu. Le titre donne le ton, puisque ce sont des compositions originales de musiciens de metal, comme Trivium, Dark Tranquility, qui serviront de bande-son à cette expédition infernale. Le concept est original, à voir maintenant s'il sera bien exécuté et mérite qu'on y passe quelques heures.

GHOSTWIRE : TOKYO

ÉDITEUR Bethesda **SUR** PS5, PC **SORTIE** 2021

Quand le créateur de *Resident Evil* passe au FPS, il faut s'attendre à de l'originalité !

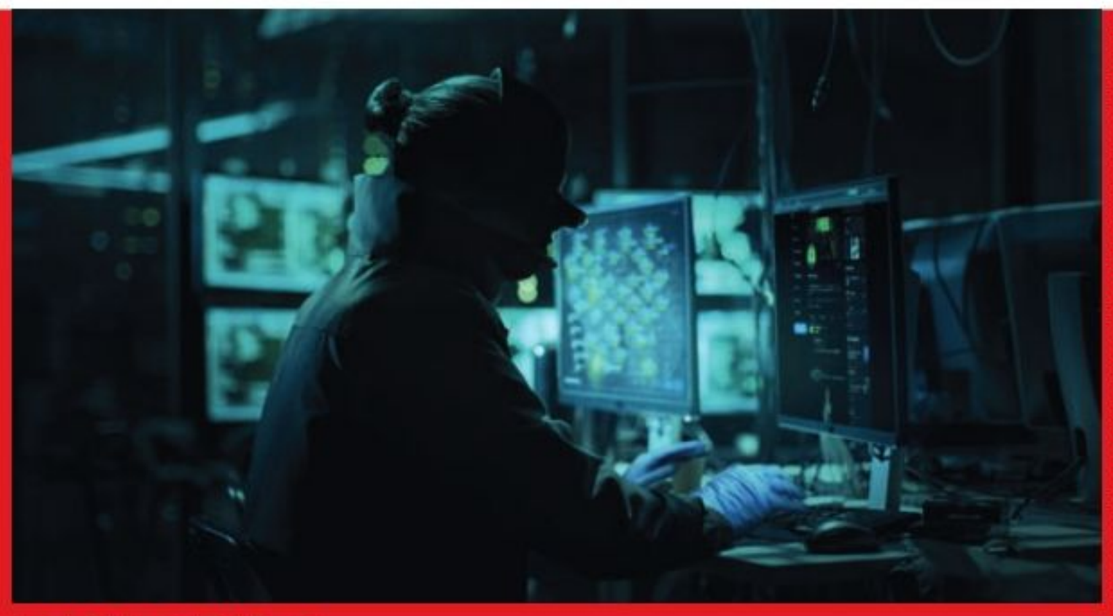
Le saviez-vous ? Durant ses premiers mois de développement, le premier *Biohazard/Resident Evil* avait la forme d'un FPS… *Ghostwire* se fait donc, pour Shinji Mikami, séance de rattrapage après qu'il a tiré au mieux parti de la caméra à la troisième personne dans ses précédents titres. Ici, alors que Tokyo a été vidé de la quasi-totalité de sa population, des esprits et créatures sont apparus. Dans le rôle d'un ninja exorciste, capable d'user de pouvoirs magiques, le joueur aura pour mission de les chasser l'un après l'autre. Cependant, avec son utilisation inattendue des sortilèges – le personnage tire avec ses mains comme s'il visait avec une arme à feu –, son univers graphique pour le moins réussi – on navigue a priori entre plusieurs dimensions – et ses esprits frappeurs inédits, *Ghostwire* ne serait-il pas trop… original pour son bien ?

DEATHLOOP

ÉDITEUR Bethesda Softworks **SUR** PS5, PC **SORTIE** 21 mai 2021

Dans *Deathloop*, on ne choisit pas entre être chasseur ou proie, on est les deux !

On connaît Arkane Studios pour sa passion des immersive sim, pour le level design à la fois riche et retors, ou pour le soin apporté à la construction de ses univers. Avec *Deathloop*, le studio ajoute à ces ingrédients une boucle temporelle de 24 heures durant laquelle il s'agira d'éliminer huit visionnaires vaquant à leurs occupations sur l'île de Blackreef, chaque décision prise ayant un impact sur le lieu, les forces en présence. Ainsi, l'emploi du temps d'une cible donnée la poussera peut-être à rencontrer une de ces proies à une heure précise… De quoi faire d'une pierre, deux coups. Observer, noter, améliorer son équipement et gagner des pouvoirs à chaque répétition des événements, exploiter les failles de cette journée sans fin sera nécessaire à Colt, le héros, pour fuir Blackreef, et Julianna, une chasseresse, jouable par l'IA ou un autre joueur, dont il est… la cible.

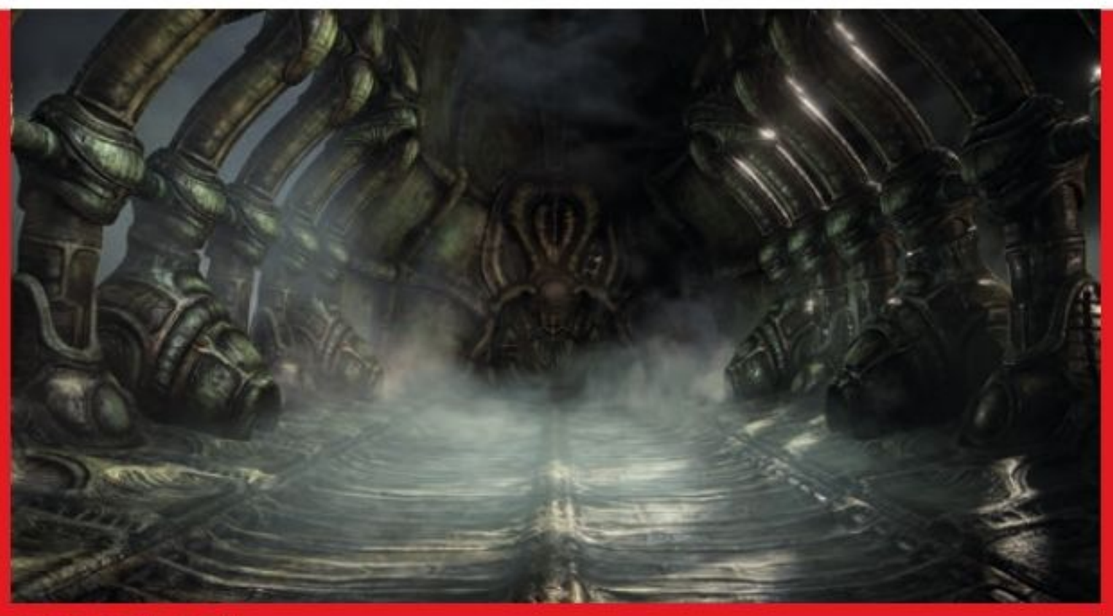


PAYDAY 3

ÉDITEUR Starbreeze **SUR** N.C. **SORTIE** N.C.

Quand Starbreeze prépare en secret un braquage en bonne et due forme.

Payday, on connaît : ses banques à braquer, ses coffres à vider, ses cambrioleurs masqués, sa police qui arrive trop rapidement et oblige les joueurs à fuir sous les balles. Avec ce troisième volet, la série passe à l'Unreal Engine et… on n'en sait pour le moment pas plus. Mais le concept de braquage en coopération à quatre joueurs devrait logiquement être une nouvelle fois de la partie. En attendant, *Payday 2* continue d'être régulièrement mis à jour.



SCORN

ÉDITEUR Ebb Software **SUR** Xbox, PC **SORTIE** 2021

Quand l'immersion passe par l'horreur la plus graphique.

Scorn a l'horreur viscérale et picturale dans la peau. Très, très inspiré des toiles de l'artiste Giger (*Alien*), le jeu d'Ebb Sowftare joue la carte de l'esthétique à défaut visiblement d'être passionnant. Ainsi que les démos jouables l'ont démontré, il ne faudra pas attendre de flinguer à tout va – les sensations de tir se sont d'ailleurs avérées assez molles –, mais plutôt à se promener en profitant de décors extraterrestres très immersifs, et terrifiants.

BRIGHT MEMORY INFINITE

ÉDITEUR Playism **SUR** Xbox, PS5, PC **SORTIE** N.C.

Créé par un développeur seul, ce FPS brille par ses interactions.

Douée dans l'art d'assassiner, l'héroïne de ce *Bright Memory Infinite* sait piloter des véhicules, user de son grappin pour atteindre une position élevée, lancer des attaques au sabre ou foncer sur les parois tout en arrosant ses adversaires de salves de balles. Impressionnant pour un jeu développé sous Unreal Engine – mais dont certains assets ont été repris d'autres titres – et par un seul et unique créateur !

FALLEN ACES

ÉDITEUR New Blood Interactive **SUR** PC **SORTIE** 2021

Et si on mettait un peu d'ambiance film noir dans un FPS...

Les FPS, on le sait, recyclent plus ou moins les mêmes univers. Dans *Fallen Aces*, le studio New Blood Interactive (*Dusk*) essaie pour sa part de mettre en scène une ambiance de film noir agrémentée d'une esthétique comics. Un pari osé, inattendu, mais qui, aidé par un moteur volontiers old-school, a l'air de fonctionner. Mieux, le studio annonce que l'aventure, qui s'étalera sur trois épisodes, se veut non linéaire.

HALO INFINITE

ÉDITEUR Microsoft **SUR** Xbox, PC **SORTIE** Automne 2021

Après une communication ratée en juillet, 343 Industries tente de rassurer les fans.

C'est désormais confirmé, *Halo Infinite* n'était pas prêt à être montré aux joueurs l'été dernier. En effet, le 25 décembre 2020, Bonnie Ross, à la tête de 343 Industries, a annoncé que l'épisode très attendu de la franchise de Microsoft ne sortirait pas avant l'automne 2021. La principale raison est connue de tous : la COVID-19. D'ailleurs des interviews récentes des développeurs attestent que de nombreuses technologies n'étaient pas encore implémentées lors de cette démonstration de juillet, et notamment les animations faciales, d'où certaines expressions sans vie des personnages. On a aussi appris qu'il sera possible de customiser entièrement son Spartan, jusqu'à chaque pan de son armure ou de son armement, et même le viseur. D'autres développeurs ont certifié que la campagne de ce volet serait aussi la plus verticale de la série, grappin oblige.

OVERWATCH 2

ÉDITEUR Activision Blizzard **SUR** PS4, Xbox, Switch, PC **SORTIE** N.C.

Vrai phénomène avant l'arrivée de *Fortnite*, *Overwatch* peut-il retrouver de sa superbe ?

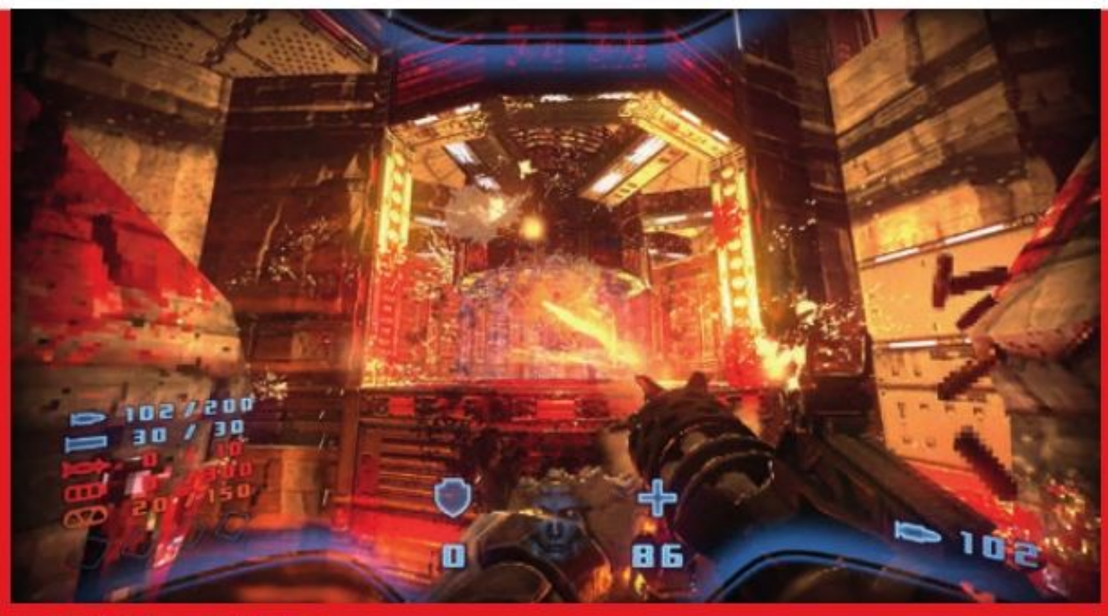
La question est récurrente : pourquoi faire une suite à un jeu multijoueur, alors qu'il suffirait de le patcher, de vendre des extensions ? C'est bien ce que fait Blizzard avec *World of Warcraft*... Parce que le studio de *Overwatch 2* souhaite proposer, en plus des héros redesignés et des usuels modes joueurs contre joueurs, un mode coopératif et scénarisé. Nommé Story Mode, il met en scène des équipes de quatre personnages dans des missions aux quatre coins du monde, avec cut-scenes, cinématiques et dialogues. Vous l'aurez compris, avec ce volet, Blizzard tend à donner vie à son univers, qui n'était jusque-là dévoilé que dans des courts métrages ou des comics. De plus, le studio a intégré des Hero Mission qui permettront de faire progresser son héros, de débloquer des compétences, talents, etc., mais uniquement dans le mode histoire.

BOUNDARY

ÉDITEUR Huya **SUR** PS4, PC **SORTIE** 2021

Dans l'espace, tout le monde vous entendra « fragger » !

Le concept de *Boundary* est simple : du FPS multi en apesanteur. Si l'on y retrouve tous les éléments usuels du genre (classes de soldats avec leurs bonus spécifiques, plusieurs arènes), l'action se déroulera toujours dans une station spatiale et il faudra autant gérer la poussée de ses réacteurs que les débris qui flottent sur le champ de bataille. À voir si cette originalité bienvenue ne tombera pas de nos mains une fois testée…



PRODEUS

ÉDITEUR Humble Bundle **SUR** PS4, Xbox, PC, Switch **SORTIE** 2021

Faire du neuf, du nerveux avec du vieux, c'est un peu la politique de ce FPS.

Imaginez des modèles de décors et d'adversaires actuels, mais… pixellisés. C'est la marque de fabrique de cet étonnant *Prodeus* qui tend à faire se rencontrer les moteurs du moment, et leurs modèles, et une philosophie pixel art et rentre-dedans, digne héritière des FPS du milieu des années 90. Actuellement en accès anticipé sur PC, cette ode aux *Doom* originaux est plébiscitée par tous ceux qui y ont joué.

EXOMECHA

ÉDITEUR Twistedred **SUR** Xbox, PC **SORTIE** 2021

Un nouveau challenger arrive sur la scène du FPS free-to-play.

Développé par un tout jeune studio, ce free-to-play met en scène des soldats, chromés ce qu'il faut, combattant sur une île déserte aux paysages paradisiaques : jungle, plages, volcans, etc. Outre la possibilité de piloter un hélicoptère ou de surfer sur une planche volante (si, si !), des méchas en forme de chevalier, araignée ou dragon seront aussi de ces batailles façon battle royale. Tout un programme !

CROSSFIREX

ÉDITEUR Smilegate **SUR** Xbox, PC **SORTIE** 2021

Très prisé sur le marché asiatique, *CrossfireX* prépare son débarquement en Occident.

Prévu pour 2020, ce FPS free-to-play très proche dans l'esprit de *Counter-Strike : Global Offensive* a finalement vu sa sortie repoussée suite à la crise sanitaire. À noter que, si son multi sera gratuit, sa campagne solo, payante, développée par Remedy (oui, celui de *Max Payne* et *Control*) et se déroulant aux quatre coins du monde, proposera un rythme plus proche de celui de *Call of Duty*, tout en incluant un bullet time façon F.E.A.R. Intriguant.

S.T.A.L.K.E.R. 2

ÉDITEUR GSC Game World **SUR** Xbox, PC **SORTIE** N.C.

De retour de la Zone, *S.T.A.L.K.E.R.* ambitionne de rénover le RPG en monde ouvert.

Il y a douze ans, murmurer *S.T.A.L.K.E.R.* à l'oreille d'un joueur PC suffisait à en illuminer le regard. Malgré ses bugs, ce premier volet avait convaincu par son ambition, par son mélange de genres alors encore avant-gardiste : FPS en monde ouvert, RPG aux multiples choix, survie, infiltration et horreur, dans une Russie dévastée par une seconde explosion des réacteurs de Tchernobyl. Présenté comme un des mondes ouverts les plus larges jamais développés – bonne chose ou pas ? –, *S.T.A.L.K.E.R. 2* mêlera tous les éléments cités, intégrant une narration à embranchements avec de multiples fins. Mieux, le nouveau moteur du studio devrait lui permettre de proposer des événements aléatoires pour bousculer la routine de l'aventure. Si aucune date de sortie n'a été communiquée, il est déjà prévu que ce *S.T.A.L.K.E.R. 2* soit intégré au Xbox Games Pass.

WITCHFIRE

ÉDITEUR The Astronauts **SUR** PC **SORTIE** N.C.

Retour aux affaires qui « fraggent », après la parenthèse *The Vanishing of Ethan Carter.*

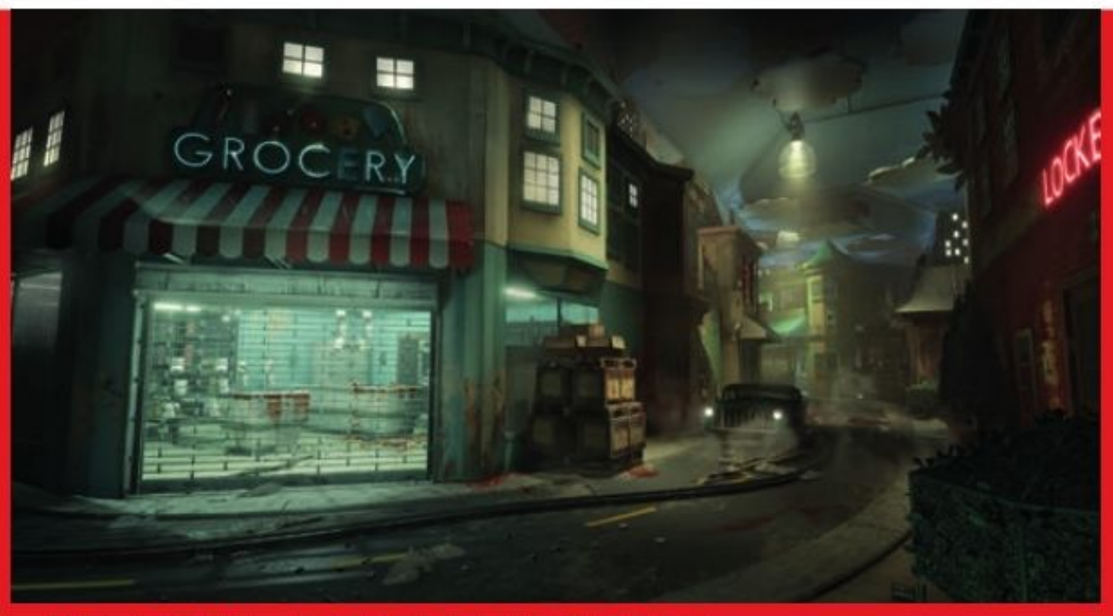
Connu pour son franc-parler, Adrian Chmielarz, ancien de chez People Can Fly (*Painkiller, Bulletstorm*), avait formé The Astronauts pour créer l'excellent *The Vanishing of Ethan Carter*. Avec *Witchfire*, son nouveau FPS, le studio, fort de (seulement !) neuf employés, entend s'inspirer des *Souls* pour l'univers, de *Destiny* pour les sensations de tir, de *Rage 2* (voire de *Doom Eternal*) pour son esquive rapide à la première personne, etc. Toujours en développement, et elle devrait l'être encore durant toute l'année 2021, cette chasse aux sorcières avec mousquets a déjà pour elle une esthétique à tomber. Ici, en chasseur de créatures infernales, le joueur affronte fantômes, squelettes et autres. Par ailleurs, Adrian Chmierlarz commente les évolutions du projet sur le blog officiel du jeu, un moyen d'être rassuré quant à l'avancée du développement.

GLOOMWOOD

ÉDITEUR New Blood Interactive **SUR** PC **SORTIE** N.C.

Une immersive sim qui joue avec les codes du genre.

L'esthétique est victorienne, le moteur un peu désuet – un hommage aux FPS de la fin des années 90 –, mais *Gloomwood* n'est pas avare en bonnes idées. Tout d'abord, cet univers gothique tout de grisaille vêtu, ensuite, et c'est sans doute plus important, la prédominance de l'infiltration. En effet, s'il reprend la patte graphique de *Thief*, en version horreur de la Hammer, *Gloomwood* en accommode aussi les mécaniques de jeu. À surveiller.



THE OUTLAST TRIALS

ÉDITEUR Red Barrels **SUR** PC **SORTIE** 2021

Curieux changement de direction pour cet opus d'*Outlast*...

Chantre de l'infiltration terrorisante, *Outlast* s'essaie ici à la coopération. Jusqu'à quatre prisonniers d'une expérimentation se déroulant durant la Guerre froide pourront s'entraider pour tenter d'échapper à un tueur dans ce qui semble être un complexe souterrain. Un complexe aux airs de ville reconstituée, façon fête foraine… Red Barrels n'ayant pas beaucoup communiqué sur le jeu, de nombreux éléments demeurent secrets.

ATOMIC HEART

ÉDITEUR Mundfish **SUR** PS4, PS5, Xbox, PC **SORTIE** 2021

Si son développement est pour le moins tumultueux, *Atomic Heart* voit la fin du tunnel.

Extension VR annulée, licenciement d'une partie des équipes, révélations anonymes : on ne peut pas dire que le développement d'*Atomic Heart* soit de tout repos. Dans une URSS alternative, on y incarne un agent du KGB en proie à des hallucinations, envoyé enquêter dans une usine de robots. De l'horreur, un peu d'artisanat, *Atomic Heart* devrait rappeler BioShock par certaines de ses composantes.

GRAVEN

ÉDITEUR 1C Entertainment **SUR** PS4, PS5, Xbox, Switch, PC **SORTIE** 2021

De la fantasy, de l'immersive gim, *Graven* pourrait-il prendre la place d'*Ultima Underworld* ?

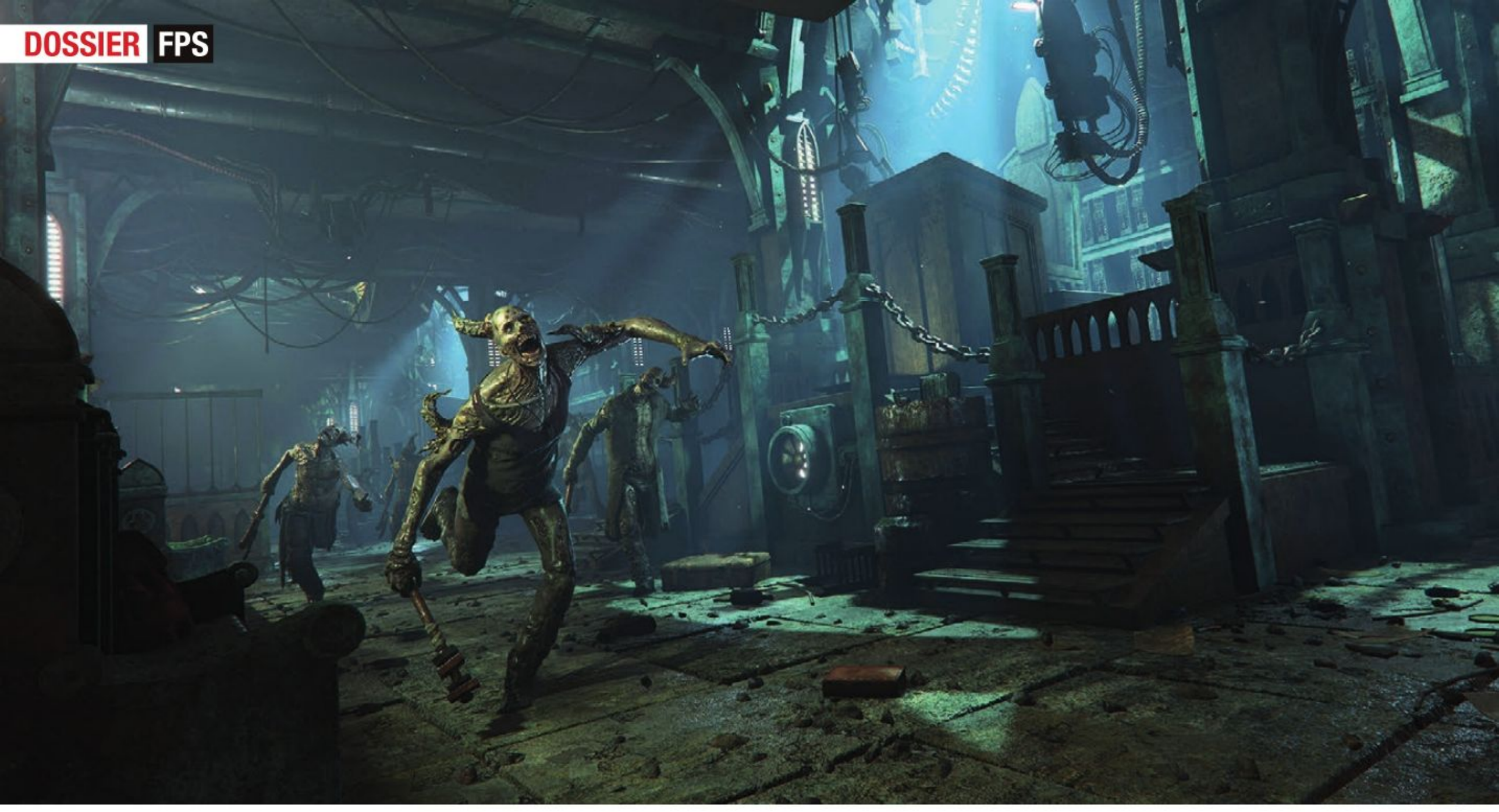
Graven est ambitieux. Très. On y est à la fois sorcier, capable d'enflammer et d'électrifier, et guerrier errant dans les rues d'une ville maudite à nettoyer de ses créatures. L'inspiration est évidente : *Ultima Underworld* ou les premiers jeux d'Arkane (*Arx Fatalis, Dark Messiah of Might and Magic*), avec une patte graphique – c'est la tendance – qui renvoie au début des années 2000… À voir si *Graven* en aura aussi la profondeur.

BACK 4 BLOOD

ÉDITEUR Warner Bros. Int. **SUR** PS4, PS5, Xbox, PC **SORTIE** 22 juin 2021

Les développeurs de *Left 4 Dead* proposent un nouveau FPS coopératif.

Evolve n'aura été qu'une diversion, qu'une erreur pour le studio Turtle Rock, créateur de *Left 4 Dead*, qui s'était ensuite affairé à produire quelques titres pour casque de réalité virtuelle. *Back 4 Blood* signe son retour aux affaires coopératives et zombiesques. Un simili *Left 4 Dead.* Avec toutefois une différence de taille : il ne s'agit plus de survivre aux hordes de zombies, mais bien de les terrasser. Vétérans, les héros n'ont plus peur des morts-vivants, mais créent des espaces sûrs. Pour varier les plaisirs, les développeurs ont intégré des cartes qui modifient les statistiques de départ des joueurs. Parallèlement, l'IA peut utiliser des cartes pour compliquer la progression des nettoyeurs en augmentant la taille des hordes, en diffusant du brouillard, etc. Oui, un peu comme dans le mode coop de *Resident Evil 3,* sauf qu'ici c'est l'IA qui mène la danse.



WARHAMMER 40.000 : DARKTIDE

ÉDITEUR Fatshark **SUR** PS5, Xbox, PC **SORTIE** 2021

La bataille pour la survie de Tertium aura lieu dans les sous-sols !

Le Space Marine, ce qu'il aime bien dans la vie, c'est trancher dans le vif du sujet, une tronçonneuse à la main, mais de préférence en plein air, sur un champ de bataille, ou alors dans des épaves abritant des Genestealers, ces aliens beaucoup trop collants. Les bas-fonds d'une ville-ruche comme Tertium ? Non, merci. Pour combattre ses hordes de sectateurs chaotiques dégénérés, ses corrompus et ses mutants fruits d'expériences génétiques, ce sont plutôt des Inquisiteurs, quatre de préférence, aux classes et compétences bien distinctes, que l'on envoie sur place. Eux sauront comment mater cette insurrection en provenance des égouts. Avec *Darktide*, le studio Fatshark reprend les mécaniques de *Vermintide* et les adapte au monde du 40e Millénaire, un âge où Bolters et haches énergétiques remplacent arcs et épées. De bonnes sensations à prévoir.

DEATHGROUND

ÉDITEUR Jaw Drop Games **SUR** PC **SORTIE** NC

Des flingues, des dinosaures... comment *Deathground* pourrait-il mal tourner ?

À mi-chemin entre le FPS, la survie et l'horreur, *Deathground* a pour lui quelques originalités plutôt bien vues, comme la nécessité de s'éclairer à la lampe torche ou la présence de dinosaures gérés par l'intelligence artificielle. Si ces derniers traînent visiblement dans les lieux de l'aventure, ils viendront aussi interrompre les aventuriers durant les activités nécessaires à leur survie. Il faudra alors penser à se cacher ou à dégainer…

CHILVARY II

ÉDITEUR Deep Silver **SUR** PS4, PS5, Xbox, PC **SORTIE** 2021

Il n'y a pas que les pétoires pour faire saigner dans les FPS !

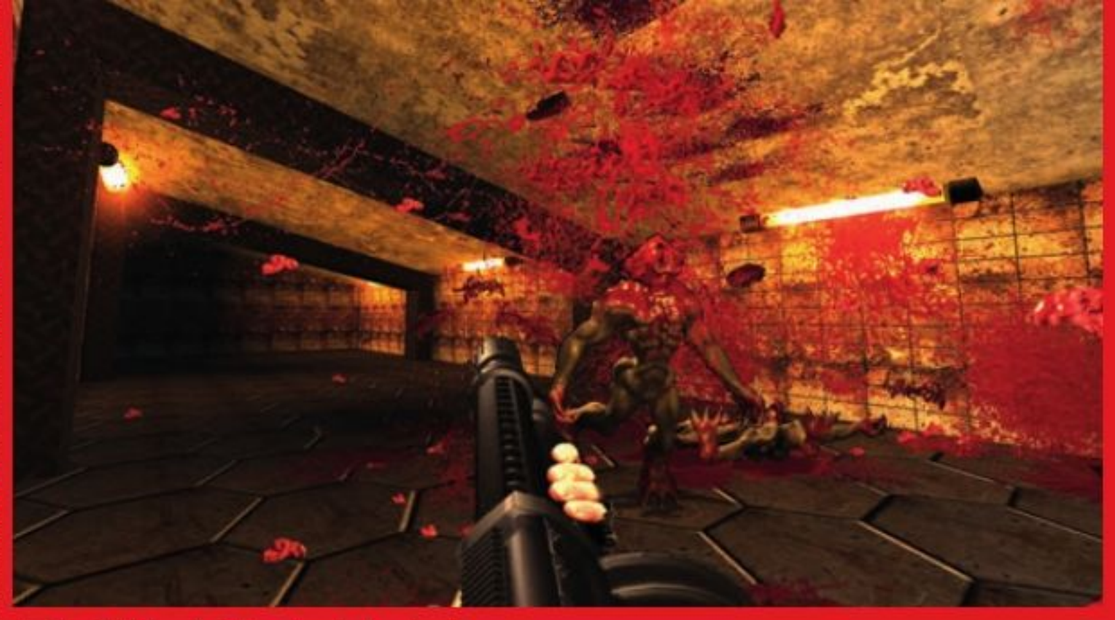
L'équipe de Tom Banner pousse le concept de sa série jusque dans ses dernières limites. Ici, ce sont pas moins de soixante-quatre joueurs/chevaliers qui s'affronteront à l'épée et au bouclier dans des arènes s'inspirant de longs métrages. Pluie de flèches enflammées, conditions météo déclinantes, assauts de château et autres seront de la partie, avec cross-play entre toutes les plateformes de jeu. Attention, ça va trancher !

EVIL WEST

ÉDITEUR Focus **SUR** PS4, PS5, Xbox, PC **SORTIE** 2021

Ça vous dit de partir à la chasse aux vampires au cœur du Far West ?

Un cow-boy sans foi ni loi, des démons et morts-vivants, un univers de western, tout, tout dans *Evil West* rappelle un certain *Dark Watch*, chouette FPS horrifique sur PS2. Chasseur de vampires équipé d'un gant mécanique, capable d'éventrer de ses lames comme d'électrifier en masse, on nettoiera l'Ouest américain de sa racaille à dents longues. L'ambiance a l'air d'être là, et il sera possible de jouer en coopération à deux.



BRUTAL FATE

ÉDITEUR Sergeant Mark IV **SUR** PC **SORTIE** Automne 2021

Quand le créateur de *Brutal Doom* crée son propre jeu, l'inspiration se fait évidente.

Mod pour le *Doom* de 1993, *Brutal Doom* ajoute adversaires, effets sanglants, finish gore, et transforme le vénérable, mais déjà efficace, ancêtre, en fast-FPS furieux et ultra-violent. *Brutal Fate* n'est en fait qu'une version remaniée dudit mod, déparée du code source et des assets de *Doom*. Marco Abenante étant seul aux commandes, il faudra attendre fin 2021 pour trucider en paix des hordes de démons.

SECOND EXTINCTION

ÉDITEUR Systemic Reaction **SUR** Xbox, PC **SORTIE** 2021

Pas de zombie, mais des bons gros dinos prêts à passer à la sulfateuse !

Actuellement en accès anticipé, *Second Extinction* se distingue par son univers. Imaginez la Terre à nouveau recouverte de neige et des dinosaures régnant encore à sa surface. Pensé pour la coopération à trois – le jeu est jouable en solo, mais la survie peu certaine dans ce cas – sur une carte de grande taille, le titre de Systemic Reaction a déjà été longuement éprouvé par une communauté de joueurs pour le moins satisfaits. Nerveux, parfaitement optimisé, intelligence artificielle qui donne du fil à retordre et animations parfaitement réussies, il ne manque peut-être que des véhicules et davantage de proies à se mettre sous la main pour que la traque proposée soit aussi passionnante qu'elle est attrayante. *Second Extinction* étant encore à préparer sa sortie, nul doute que le contenu s'étoffera avant cette dernière.

CES JEUX QUI FÊTENT LEUR 30 ANS EN 2021

ALORS QUE PLUSIEURS SAGAS SONT TRENTENAIRES CETTE ANNÉE, ON FAIT UN PETIT TOUR D'HORIZON DES PERSONNAGES AYANT TRAVERSÉ LES GÉNÉRATIONS ET DONT LE RETOUR EST PRÉVU DANS LES PROCHAINS MOIS ! PAR RÉGIS MONTERRIN

Sonic the Hedgehog

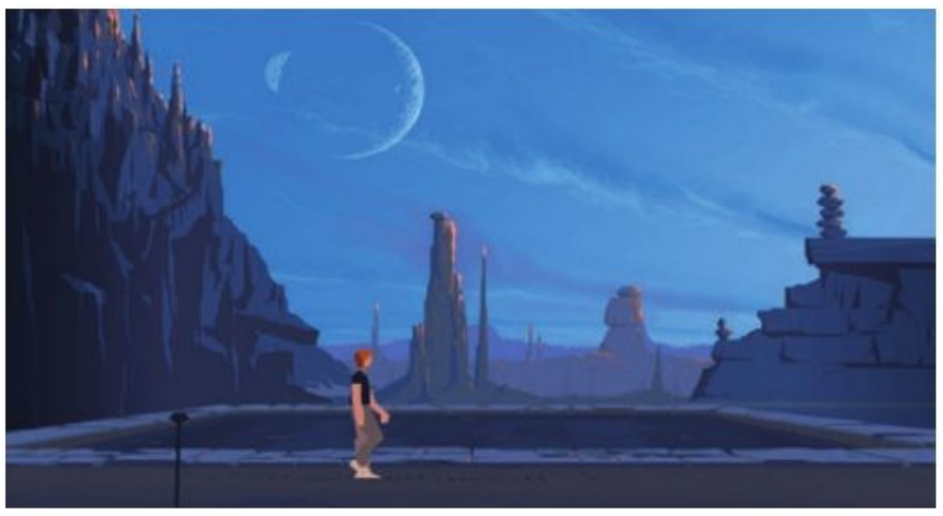
Mega Drive

En 1990, le président de SEGA, Hayao Nakayama, décide de lancer, en interne, un concours d'illustration. Son but : créer une mascotte qui puisse contrer Mario ! Le croquis d'un lapin est sélectionné et le personnage est incorporé au sein d'un jeu en préparation. Malheureusement, l'avatar aux longues oreilles ne convient pas et c'est finalement un petit hérisson bleu qui va le remplacer. Indémodable depuis 30 ans, Sonic reste lié à SEGA et il semblerait que la firme japonaise prépare son retour en grandes pompes (rouges). Un anniversaire qui pourrait être frappé du signe de la new-gen. On y croit !

The Legend of Zelda: A Link to the Past

Super Nintendo

Fruit de 58 240 heures de programmation (!) et de plus de trois ans de travail, la troisième aventure de Link débarque en 1991 au Japon. Née sur NES, celle-ci est transposée sur Super Nintendo afin de profiter des capacités de la nouvelle console. Supervisé par le talentueux Shigeru Miyamoto, le jeu marquera les esprits grâce à ses graphismes, son scénario et sa musique. Depuis trois décennies, la série *Zelda* fédère toutes les catégories de gamers et il y a fort à parier que *Breath of the Wild 2* catapulte, une nouvelle fois, la Switch vers les cimes. On ne demande que ça



Another World

Amiga/Atari ST

Après une expérience scientifique qui tourne mal, le physicien Lester Knight Chaykin est catapulté dans un monde parallèle étrange et hostile. Issu de l'imagination d'Éric Chahi, *Another World* fait sensation à sa sortie en 1991 grâce à sa réalisation et ses personnages parfaitement animés. À l'image du premier *Prince of Persia*, le Français a créé ses animations en utilisant la rotoscopie, une technique consistant à transposer des prises de vue en temps réel dans un jeu vidéo. Ce titre a influencé de nombreuses œuvres comme *Ico* ou les *Metal Gear Solid.*

Streets of Rage

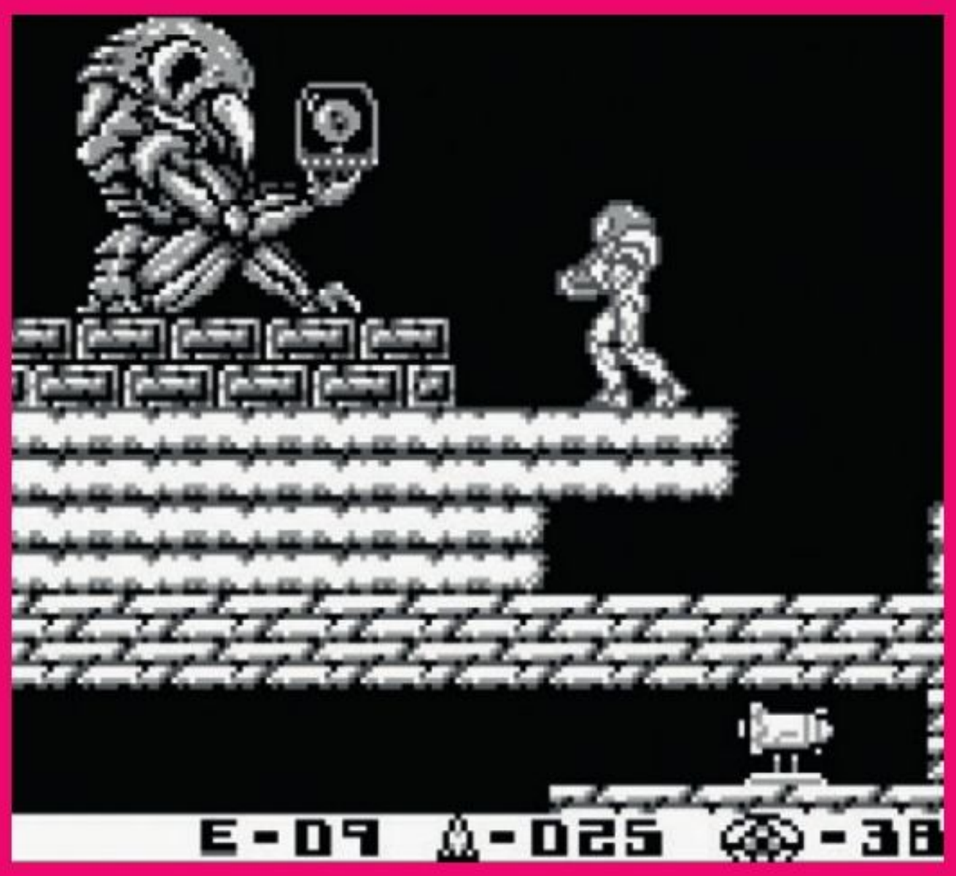
Mega Drive

Inspiré des séries télévisées *L'Agence tous risques* et *Starsky & Hutch*, *Streets of Rage* (*Bare Knuckles* au Japon) est l'un des piliers du genre beat'em all. Dans la lignée des *Double Dragon* et autres *Final Fight,* le jeu nous fait traverser des environnements infestés de loubards et il faut cogner sur tout ce qui bouge. Superbement réalisé et doté d'une musique expérimentale géniale (signée Yuzo Koshiro), le jeu a connu trois suites, dont l'une a vu le jour en… 2020. Si vous n'avez pas fait *Streets of Rage 4*, foncez !

Final Fantasy IV

Super Nintendo

Incontournable dans l'industrie du jeu vidéo, la série *Final Fantasy* avait déjà une forte aura il y a trente ans. Après trois épisodes parus sur NES, *Final Fantasy IV* arrive sur Super Nintendo et téléporte le jeu de rôle dans une nouvelle dimension. Graphismes plus détaillés, scénario enrichi, personnages fouillés, musiques divines… l'aventure fait sensation ! Elle ne sortira que dix ans plus tard en Europe sur… PlayStation. Le remake de *Final Fantasy VII* est là pour le prouver, la licence a encore un bel avenir devant elle. Vivement la suite !



Metroid II

Game Boy

Après une aventure remarquée sur NES, la belle Samus Aran revient sur Game Boy ! À l'époque, la cartouche est remarquée pour ses graphismes dignes d'une console de salon et une épopée longue et passionnante. C'est dans *Metroid II* que l'héroïne se voit dotée de ses deux épaulières qui deviendront récurrentes sur sa combinaison. En 2021, la Switch devrait accueillir un tout nouvel épisode (signé Retro Studios), mais le développement, compliqué, pourrait nous obliger à patienter au-delà de cette année. On croise les doigts pour y goûter dans quelques mois !

Super Soccer

Super Nintendo

En 1991, la Super Nintendo accueille *Super Soccer*, l'un des premiers jeux de football de la génération de consoles 16-bits. Appelé *Super Formation Soccer* au Japon, le titre impressionne à sa sortie avec ses effets de simili-3D et ses zooms. Fort de sa représentation visuelle (un terrain à la verticale avec de la profondeur) et de son gameplay arcade, le programme a inspiré de nombreux jeux de foot. Alors, certes, face à *FIFA* et *PES*, le jeu paraît totalement dépassé aujourd'hui, mais il fallait bien un début !

Quackshot

Mega Drive

Donald Duck a décidément l'art de se mettre dans des situations pas possibles. Dans *Quackshot*, le canard brave sa maladresse pour retrouver un trésor avant que Pat Hibulaire ne mette la main dessus. Parodie réussie des films *Indiana Jones*, le jeu de SEGA est un chef-d'œuvre de la plateforme. Drôle, visuellement superbe et doté de séquences géniales, il sublime l'univers instillé par le célèbre archéologue. Archéologue que l'on retrouvera d'ailleurs dans une aventure inédite signée Bethesda. Le jeu vient d'être annoncé et on n'en peut déjà plus. Vivement que l'on claque du fouet !

Wonder Boy in Monster World

Mega Drive

Paru en 1991 au Japon, *Wonder Boy in Monster World* est le cinquième épisode de la série *Wonder Boy*. Muni de son épée et de son bouclier, le héros Shion doit traverser des environnements aussi beaux que dangereux. Tout comme dans Link dans *Ocarina of Time*, il est même amené à jouer de l'ocarina pour passer des obstacles. Chevaleresque et mignonne à souhait, cette franchise est si intemporelle que le troisième épisode, intitulé *The Dragon's Trap*, a été remastérisé à la perfection en 2017.

Toki

Amiga/Atari ST/Commodore 64

Avec sa trogne à faire reculer un régiment de dragons, ce bon vieux *Toki* doit parcourir six niveaux infestés de pièges et d'ennemis. Victime d'une malédiction, le primate part à l'aventure pour sauver sa petite amie et retrouver son apparence humaine. Difficile, mais passionnante, cette production a été saluée à sa sortie pour ses graphismes colorés et a fait l'objet d'un sympathique remake en 2019. Ce n'est sans doute pas la licence la plus connue de cette liste, mais passer à côté serait une erreur. À essayer ! Sous peine d'être transformé en singe à votre tour!

Battletoads

NES

Au début des années 90, le studio RARE est lassé de créer des jeux à licences (dessins animés, jeux télévisés…). Kevin Bayliss, jeune adulte à l'époque, décide de s'inspirer de la vie aquatique et se met à dessiner des crapauds bagarreurs avec des noms amusants : Rash (éruption cutanée), Zitz (acné) et Pimple (bouton). La série, célèbre pour sa difficulté et son côté déjanté, fera l'objet de nombreux épisodes. Elle a d'ailleurs fait son come-back en août dernier dans une aventure totalement inédite, et toujours aussi barrée, sur PC et Xbox One.

Mercs

Mega Drive

«*C'était leur guerre, pas la mienne!*» En 1991, la Mega Drive accueille la suite de *Commando*, un jeu d'action s'inspirant des conflits guerriers. Empruntant au film *Rambo III* avec Stallone, *Mercs* plonge le joueur au cœur d'une jungle hostile. Muni d'un arsenal dévastateur, l'avatar arpente des décors où se mêlent soldats ennemis, Jeeps, navires et autres hélicoptères. Spectaculaire et explosif, le titre ressortira régulièrement dans des compilations au cours des années suivantes. Attention, un lance-roquettes se manie avec précaution!

GENRE Plateforme **ÉDITEUR** Nintendo
JOUEURS 1 (4 online) **SUR** Switch **SORTIE** 12 février 2021

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

IL AURAIT EU SA PLACE DANS *SUPER MARIO 3D ALL-STARS*, MAIS *SUPER MARIO 3D WORLD* A DROIT À SA PROPRE SORTIE AVEC UN JOLI BONUS.

En 2020, Mario fêtait ses 35 ans d'existence et il compte bien poursuivre les célébrations en 2021. Des célébrations déjà bien entamées avec, notamment, la sortie de *Super Mario Bros 35* et de la compilation *Super Mario 3D All Stars.* Cela dit, malgré la réunion de trois classiques, beaucoup lui reprochaient quelques manques, comme l'absence de *Super Mario 3D World*. Le jeu de 2013 a néanmoins droit à sa propre sortie et allonge ainsi la série de portages Wii U à paraître sur Switch.

UN DUO IMPROBABLE

Pour l'occasion, cette nouvelle version de *Super Mario 3D World* est agrémentée d'un bonus non négligeable puisqu'elle est accompagnée de *Bowser's Fury,* véritable jeu à part entière. S'il s'agit à nouveau de contrôler le célèbre plombier et d'affronter sa Némésis de toujours, l'aventure se

Les quatre personnages jouables ont chacun leur particularité, comme dans le jeu NES *Super Mario Bros. 2.*

Dans *Bowser's Fury,* chaque apparition du boss fait basculer le niveau dans une ambiance cataclysmique.

déroule aux côtés de Bowser Jr auquel il va falloir prêter main-forte. Mais ce dernier vient également donner quelques coups de main à Mario en éliminant des ennemis ou en récupérant des pièces difficiles à atteindre. Une option permet toutefois de désactiver cette assistance pour ceux qui préfèrent agir en solo, tandis qu'une autre donne la possibilité de faire intervenir un second joueur pour plus de convivialité. Quelle que soit la configuration, il ne reste plus qu'à arpenter différentes

Cette version de *Super Mario 3D World* est accompagnée du DLC *Bowser's Fury,* véritable jeu à part entière.

îles à la recherche des astres félins, ces artefacts censés aider les deux héros à repousser la menace qui pèse sur le Lac Saudechat. Il faut d'ailleurs noter que *Bowser's Fury* est structuré autour d'une seule grande carte, ce qui laisse la liberté au joueur d'explorer l'ère de jeu comme il le sent, en faisant appel à Plessie le dinosaure nageur si besoin. Cela rappelle alors *Super Mario Odyssey* et ses différents mondes à fouiller en quête des lunes de puissance. En revanche, pas de couvre-chef magique, Mario peut ici s'appuyer sur les objets classiques comme le Super Champignon ou la Super Clochette, entre autres.

CHAT PERCHÉ

Du côté du titre principal, on ne trouve pas vraiment de surprise : *Super Mario 3D World* revient pratiquement tel qu'on l'a connu en 2013. Cela pourrait décevoir les joueurs qui en ont essoré les moindres secrets à l'époque, mais ce n'est certainement pas un mal pour ceux qui vont le découvrir pour la première fois. En effet, ses niveaux inventifs, sa réalisation soignée et son ambiance chaleureuse forment un cocktail qui donnent le sourire au bout d'à peine quelques minutes de jeu. Nintendo a tout de même apporté de menus ajustements, comme une vitesse de déplacement accrue lorsque l'on revêt la tenue de chat et surtout la possibilité de jouer à plusieurs en ligne. ■ Benoît Barny

NOTRE ATTENTE

+ Il s'agit ici vraiment de deux jeux en un.	+ Sur le plan visuel et ludique, *Super Mario 3D World* n'a pas pris une ride.
+ Une option de jeu en ligne a été ajoutée à *Super Mario 3D World.*	− Le tarif pourrait rebuter ceux qui avaient déjà acheté le jeu sur Wii U.

En proposant deux jeux en un, ce diptyque pourrait même convaincre ceux qui ont déjà joué à *Super Mario 3D World* sur Wii U, si leur budget le permet. Même s'il ressemble à une suite allégée d'*Odyssey, Bowser's Fury* est une aventure à part entière aux séquences de plateforme souvent inspirées. ★★★★☆

GENRE Action-RPG
ÉDITEUR Capcom
JOUEURS 1 (4 online)
SUR Switch
SORTIE 26 mars 2021

MONSTER HUNTER RISE

MONSTER HUNTER WORLD EN PERTE DE JOUEURS, *RISE* VIENT PRENDRE LA RELÈVE. ERGONOMIE RETRAVAILLÉE ET EXCLUSIVITÉ SWITCH EN PLUS.

Avec ce *Monster Hunter Rise*, la franchise de Capcom se concentre sur le combat contre les monstres plutôt que sur la traque.

Après plus de 16 millions d'exemplaires de *Monster Hunter World* écoulés, il paraissait évident que Capcom allait construire autour de ses concepts pour ce *Rise* exclusif à la Switch. Et passer quelques minutes avec le jeu suffit à s'en convaincre : on y retrouve les cartes ouvertes avec leurs zones, les quatorze armes (Morpho-Hache, Insectoglaive, Fusarbarbalète), etc. Cependant, conscients de certaines lourdeurs dans la navigation de *World*, les développeurs ont beaucoup amélioré l'ergonomie.

PLUS VERTICAL

Première nouveauté, la collecte de ressources se fait soit instantanément (fleur, miel, etc.), soit plus rapidement,

Si sa prise en main n'est pas évidente, le Filoptère ouvre l'éventail d'approches des joueurs.

Contrôlez une créature pour la faire affronter une autre, ou plus simplement pour la pousser à s'assommer contre un élément du décor.

et l'on concocte des potions automatiquement, à la cueillette. Plus de navicoles pour s'orienter sur la carte, ni de traces de créatures à chercher et suivre pour dénicher la bête, le joueur est guidé vers sa prochaine cible par une très usuelle et voyante flèche. Les amateurs d'immersion seront moyennement aux anges. Par ailleurs, notre monture n'est plus assujettie à une quelconque jauge d'endurance. Bref,

Tout est fait pour hâter le rythme du jeu, bousculer la dynamique de l'aventure.

tout est fait pour hâter le rythme du jeu, bousculer la dynamique de l'aventure, et notamment la seconde véritable nouveauté de ce volet, bien plus importante et pertinente : l'abandon du grappin et l'intégration du Filoptère. Ce filin qui doit se recharger avec le temps permet de se déplacer très rapidement dans n'importe quelle direction, sans avoir besoin de s'accrocher à un élément du décor. Ainsi, il est désormais possible de progresser très vite à la manière du Rico de *Just Cause*, ou très haut, vers les sommets les plus enneigés. Très logiquement, ce *Rise* se fait plus vertical que *World*, même si la maniabilité de cette nouvelle fonctionnalité demandera sans doute un peu d'entraînement avant d'être pleinement maîtrisée. Et il faudra y passer, puisque ces liens de soie (on peut aussi utiliser une araignée récoltée) permettent, une fois un monstre affaibli, d'en prendre le contrôle, de le chevaucher pendant un temps limité et de l'envoyer combattre un autre monstre. Provoquer des combats entre mastodontes sera un bon moyen de les affaiblir avant de passer à l'action et achever notre cible. Techniquement parlant, on a affaire à un volet qui tient la dragée haute à *World* avec un monde luxuriant, riche en textures et couleurs, qui ne fait apparaître son aliasing que lorsque la console est dockée. ■ Raphaël Lucas

NOTRE ATTENTE

+ Une réalisation qui tire le meilleur de la console de Nintendo.	+ Des mécaniques qui ouvrent un nouveau champ d'interactions.
+ Des choix de design et une automatisation bien pensés.	+ *Monster Hunter* à son meilleur, accessible et riche en possibilités.

Monster Hunter n'a plus rien à prouver. Cependant, avec ce *Rise*, on sent Capcom tenté de rendre sa série plus facile d'accès, plus facile à approcher, grâce à l'automatisation de nombreuses mécaniques, ou l'accélération du rythme des traques pour convenir aux joueurs nomades de la Switch. ★★★★☆

Mono peut compter sur une alliée de (petite) taille pour l'accompagner durant son périple : Six, l'héroïne du premier épisode !

GENRE Aventure-plateforme
ÉDITEUR Bandai Namco
JOUEUR 1
SUR PS4, Xbox, Switch, PC
SORTIE 11 février 2021

LITTLE NIGHTMARES II

QUATRE ANS APRÈS LE PREMIER VOLET, *LITTLE NIGHTMARES* REVIENT HANTER NOS SESSIONS DE JEU. DÉCOUVREZ AVEC NOUS LES DEUX PREMIERS CHAPITRES DE L'AVENTURE !

Le niveau de l'école offre l'occasion au joueur d'affronter des garnements aussi malsains que violents. Une autre forme de casse-tête...

Ce premier contact s'est montré rassurant sur bien des points. Tout d'abord, la direction artistique n'a rien perdu de sa force et de sa singularité. L'aventure de *Little Nightmares II* met à nouveau en scène des héros enfantins et minuscules, perdus dans des décors trop grands pour eux. Les gigantesques adultes font, eux, office de véritables monstres, sales, malsains et répugnants. En un mot : cauchemardesques ! Cette ambiance véritablement glauque se voit renforcée par un moteur 3D qui progresse et qui nous offre désormais de splendides panoramas. Il faut dire que les développeurs se sont appliqués à concevoir des environnements plus variés et plus vastes que pour le premier épisode, qui se déroulait entièrement en intérieur.

CHASSE À « COURS »

L'aventure débute dans une forêt, ce qui pourrait bien être une référence au cultissime *Inside*. Mais très vite, notre héros prénommé Mono (et pas Momo !) pénètre dans la cabane d'un terrifiant chasseur, confirmant ainsi que nous sommes bel et bien dans un épisode de *Little Nightmares.* Ce sinistre personnage, qui dissimule son visage derrière une cagoule, retient prisonnière Six, l'héroïne du premier épisode. Mono va bien sûr la délivrer, et les deux gamins vont ensuite faire équipe. Une fois n'est pas coutume, l'intelligence artificielle qui organise les mouvements et les actions de Six semble parfaitement au point. Notre partenaire se place toujours où il faut, quand il faut et comme il faut, afin de nous aider à franchir certains passages et à résoudre des énigmes.

UN CAS D'ÉCOLE

Après avoir échappé à la traque du chasseur, les deux héros arrivent en ville et se voient contraints de traverser une école. Naturellement, c'est alors la maîtresse qui fait office d'ennemie principale. Mais en plus des parties de cache-cache avec ce sévère

Sales, malsains et répugnants, les gigantesques adultes font office de véritables monstres.

adversaire, il faut également se frotter aux élèves. Le jeu nous propose alors quelques affrontements directs, Mono devant définir le moment opportun pour abattre un lourd marteau sur leur crâne. *Little Nightmares II* cherche manifestement à faire varier légèrement son gameplay, tout en respectant les codes et l'ambiance du premier épisode. Nous espérons donc que ce délicat équilibre sera préservé sur toute la longueur. Et en parlant de longueur, nous croisons très fort les doigts pour que la durée de vie de cet opus dépasse cette fois les trois heures... ■

Fabien Pellegrini

NOTRE ATTENTE

+ La direction artistique s'avère aussi sombre que séduisante.	+ L'intelligence artificielle de Six semble plutôt bien faite.
+ Les niveaux sont plus vastes et plus variés qu'auparavant.	− Difficile de savoir si la durée de vie sera correcte.

Plus beau et plus varié, mais toujours aussi malsain et angoissant, ce *Little Nightmares* ne décevra certainement pas les amateurs du premier volet. Et si jamais la durée de vie tient la route (disons six heures plutôt que trois...), il pourrait même faire de nouveaux adeptes !

★★★★☆

HIGH-TECH
LES NOUVEAUTÉS TECHNO DE 2021

COVID-19 oblige, l'édition 2021 du CES (Consumer Electronic Show) s'est tenue en ligne plutôt que dans les halls d'exposition de Las Vegas. Ce changement n'a pas empêché les grands noms de l'électronique et de l'informatique de répondre virtuellement présents ! *par Fabien Pellegrini*

LE SIÈGE GAMER ULTIME ?

Le CES est l'occasion pour les différentes marques de présenter des produits finis, mais également des concepts prometteurs. Le Project Brooklyn de Razer appartient à cette seconde catégorie. Ce siège dispose de lumières personnalisables, de retours haptiques au niveau de l'assise et du dossier, d'accoudoirs pouvant se déplier pour révéler un support clavier, et même d'un écran OLED déployable et couvrant un champ de vision de soixante degrés. On n'ose à peine imaginer le prix du produit final s'il finit par voir réellement le jour.

NVIDIA ABAT DE NOUVELLES CARTES... GRAPHIQUES

Après les puissantes, mais difficiles à trouver, GeForce RTX 3070, 3080 et 3090, Nvidia dégaine la 3060. Avec un prix officiel qui devrait tourner en Europe autour des 350 euros (329 dollars HT aux États-Unis), cette carte proposera à coup sûr un très bon rapport puissance/prix. Les Californiens attaquent également le marché des portables avec une déclinaison mobile des puces 3060 à 3080, qui fourniront naturellement des performances en hausse par rapport à la génération précédente, mais seront également dotées d'un « WhisperMode 2.0 » donnant la priorité au silence.

LE MASQUE, ÇA GAZE !

Chez Razer, le Project Hazel est, si l'on en croit le constructeur, destiné à la « nouvelle normalité ». Au programme de ce masque high-tech et légèrement paranoïaque, des LED programmables, une ventilation active pour éviter l'accumulation de CO_2, des filtres remplaçables, un boîtier de recharge stérilisateur et une surface transparente pour ne pas cacher les expressions du visage. Histoire de pousser le délire Dark Vador jusqu'au bout, le produit intègre également un micro et des haut-parleurs afin que vos interlocuteurs puissent entendre ce que vous avez à leur dire. C'est donc ça le futur ?

AMD RIPOSTE SUR LE MOBILE

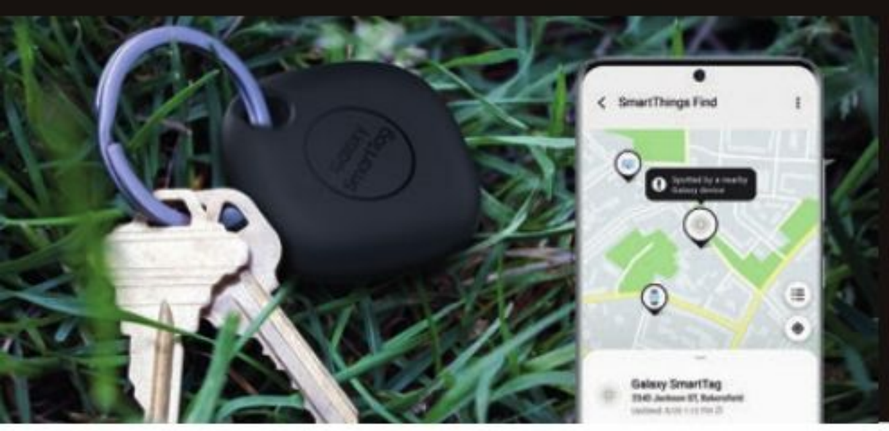
Du côté des rouges, pas de nouvelles annonces en ce qui concerne les cartes graphiques, mais AMD a tout de même présenté au monde entier les Ryzen 5000 Series Mobile. Du Ryzen 3 5300 U jusqu'au Ryzen 9 5980HX, la gamme regroupe treize processeurs différents, dont dix basés sur l'architecture Zen 3. La nomenclature est inutilement complexe, mais les performances brutes et les gains en autonomie sont au rendez-vous.

UN PORTABLE BIEN ACCOMPAGNÉ

De tous les PC portables présentés au CES, le ROG Flow X13 d'Asus est certainement l'un des plus intéressants pour les gamers. Aussi fin, léger et pratique (il peut se replier à 360 degrés) qu'un modèle destiné à la bureautique, ce portable dispose d'un atout de taille pour faire merveille dans les jeux : un module externe baptisé ROG XG Mobile. Celui-ci dissimule en son sein une puissante carte graphique pouvant aller jusqu'à la GeForce RTX 3080.

SAMSUNG TRAQUE VOS OBJETS

En parallèle des nouveaux Galaxy S21, la conférence de Samsung a été également l'occasion de découvrir les Galaxy SmartTag, qui sont d'ailleurs uniquement compatibles avec les smartphones de la marque coréenne. Que vous décidiez de l'attacher au collier de votre chien, à votre porte-clés ou à une valise, le SmartTag vous permettra de ne jamais perdre la trace de votre bien le plus précieux. Si le tag se trouve proche de vous, un clic sur votre portable le fera sonner. Et s'il est trop loin, son emplacement sera indiqué sur le téléphone. De plus, dans un cadre domotique, le bouton central permet d'actionner le dispositif de votre choix (lumières, téléviseur, porte de garage, etc.).



APRÈS LES PLIABLES, LES ENROULABLES !

Alors que les téléphones pliables commencent tout juste à décoller, certains constructeurs pensent déjà aux écrans enroulables. Ainsi, LG a fait la démonstration de son « rollable phone », qui peut passer d'un format smartphone à un format tablette, tandis que TCL a présenté un concept de téléphone pouvant s'étendre de 6,7" à 7,8". Le constructeur chinois a même poussé le bouchon plus loin, avec un écran 17" totalement enroulable sur lui-même. On n'arrête décidément pas le progrès !

DES TÉLÉS PENSÉES POUR LE JEU VIDÉO

À chaque édition du CES, des dizaines et des dizaines de nouveaux téléviseurs sont présentés. 2021 n'échappe pas à la règle, qu'il s'agisse d'écrans 8K (Sony Master 8K LED Z9J, TCL 6-Series R648, Samsung Neo QN900), de modèles laser (notamment chez Hisense) ou de produits bénéficiant d'un système de rétroéclairage évolué (QLED, mini-LED, MicroLED...). Mais la tendance la plus intéressante pour nous reste celle du gaming. Non seulement les téléviseurs proposant 120 Hz, VRR (taux de rafraîchissement variable) et ALLM (réduction automatique de la latence) se multiplient, mais les constructeurs misent également sur les services. Cette année, les modèles Samsung vont se doter d'une « Game Bar » regroupant les diverses options utiles pour les jeux vidéo, tandis que les écrans LG proposeront également un menu « Game Optimizer », mais intégreront aussi, et surtout, des versions natives de GeForce Now et Stadia.

DES ROBOTS BONS À TOUT FAIRE

Si les robots Mister Handy de *Fallout* vous ont toujours fait rêver, sachez que la réalité n'est pas loin de rattraper la fiction. Samsung œuvre en tout cas dans ce sens. Le constructeur coréen a en effet présenté trois nouveaux robots lors du CES. Le plus petit s'appelle JetBot 90 AI+ et fait office de super-aspirateur, muni d'une caméra, de capteurs laser 3D et d'une fonction de reconnaissance des objets. De taille moyenne, mais très mignon, Samsung Bot Care est un assistant intelligent, capable de réagir en fonction de votre comportement et de votre agenda. Enfin, le grand Samsung Bot Handy (tiens, tiens…) est capable d'utiliser son bras articulé pour ramasser des objets, qu'il aura préalablement identifiés grâce à l'IA. À lui les joies du rangement de chambre et de la dépose d'assiettes dans le lave-vaisselle !

TOP 5 DES VENTES EN FRANCE DÉC. 2020 JANVIER 2021

	1	2	3	4	5
Du **07**/12 au **13**/12	Cyberpunk 2077	Animal Crossing	Mario Kart 8 Deluxe	Cyberpunk 2077	Assassin's Creed Valhalla
Du **14**/12 au **20**/12	Animal Crossing	Mario Kart 8 Deluxe	Assassin's Creed Valhalla	FIFA 21	Call of Duty Black Ops Cold War
Du **21**/12 au **27**/12	Mario Kart 8 Deluxe	Animal Crossing	FIFA 21	Call of Duty Black Ops Cold War	Just Dance 2021
Du **28**/12 au **03**/01	Mario Kart 8 Deluxe	Animal Crossing	Ring Fit adventure	Just Dance 2021	FIFA 21

Source : SELL

PLANNING DES SORTIES

ACTION-AVENTURE

Balan Wonderworld	PS4 PS5 XBOX PC SWITCH	26 mars 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	18 mars 2021
Returnal	PS5	19 mars 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.

Pas juste l'info.

L'info juste.

franceinfo:

radio . web . tv canal 27

Et tout est plus clair.

BONUS DE PRÉCOMMANDE

Retrouvez chaque mois les meilleurs prix et offres des enseignes.

26 FÉVRIER 2021
Éditeur Square Enix
Genre RPG
Sur Switch

BONUS DE PRÉCOMMANDE
FNAC (50 €)
- Poster

AVIS Les lecteurs sont nombreux à apprécier les posters, et les modèles fournis ici font honneur à la jolie direction artistique du jeu.

26 FÉVRIER 2021
Éditeur Capcom
Genre Action-aventure
Sur Switch

BONUS DE PRÉCOMMANDE
FNAC (50 €)
- Steelbook

MICROMANIA (60 €)
- Set de cartes postales

AVIS Le steelbook est une valeur sûre du bonus de précommande, mais l'offre de la Fnac a surtout le mérite d'être un peu moins onéreuse.

9 AVRIL 2021
Éditeur Bandai Namco
Genre Combat
Sur PS4, PS5

BONUS DE PRÉCOMMANDE
FNAC (PS4 : 60 €, PS5 : 70 €)
MICROMANIA (PS4 : 70 €, PS5 : 75 €)
- Couleurs alternatives pour Sol et Ky

AVIS Les couleurs inversées entre les deux personnages emblématiques devraient ravir les connaisseurs. Mais il vaut mieux se tourner vers la Fnac pour un tarif plus attractif.

23 FÉVRIER 2021
Éditeur SEGA
Genre Action-RPG
Sur Switch, PS4

BONUS DE PRÉCOMMANDE
FNAC, MICROMANIA (60 €)
- Badge Joker

AVIS Ce badge de Joker devrait voler le cœur des collectionneurs et, pour le coup, le tarif demeure identique entre la Fnac et Micromania.

C NEWS

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

CANAL+ FACTORY - RCS NANTERRE B 414 949 172

C NEWS

ON S'Y RETROUVE

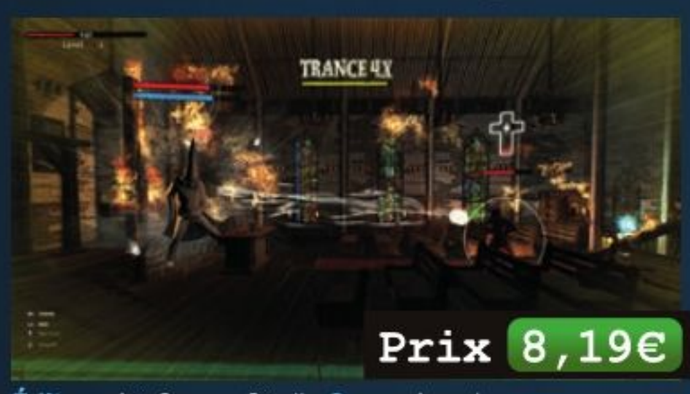
PANIER STEAM

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 !

INFERNAL RADIATION

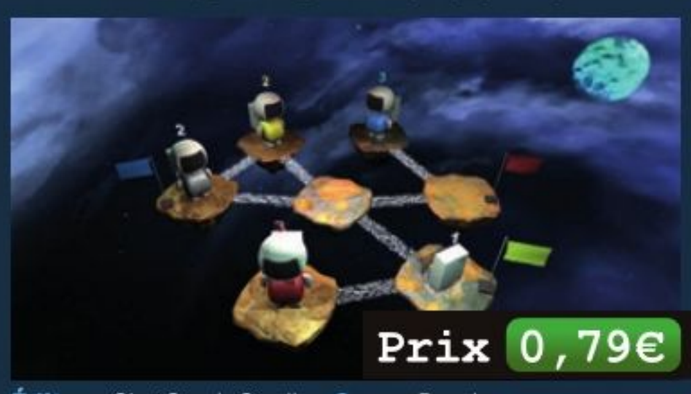


Éditeur Art Games Studio **Genre** Arcade
Joueurs 1 ou 2

Exorcismes musclés.

Une centrale qui puise directement de la chaleur dans le cœur de l'enfer pour en tirer de l'énergie, quelle bonne idée ! Évidemment, ça se passe mal et de nombreux démons en profitent pour venir posséder les habitants du village d'à côté. C'est là que vous intervenez en tant qu'exorciste dans ce jeu d'action à la troisième personne au design soigné et original qui peut se jouer à deux sur la même machine.

MINI MOVES : AMONG STARS



Éditeur ShotStack Studios **Genre** Puzzle
Joueur 1

Un petit saut pour l'homme.

Avec un nombre de mouvements limité, vous devez déplacer de petits cosmonautes qui peuvent faire un bon d'un lieu vers un autre. L'objectif ? Les faire parvenir à la bonne position qui correspond à leur couleur. Évidemment, au fil des 40 niveaux que comporte ce casse-tête galactique, cela devient de plus en plus compliqué. Heureusement, dans l'espace personne ne vous entendra gamberger !

FIREWORKS MANIA : AN EXPLOSIVE SIMULATOR

Éditeur Laumania ApS **Genre** Simulation
Joueur 1

Oh, la belle rouge !

Après une année au cours de laquelle vous avez certainement plus souvent regardé le plafond au-dessus de votre télé que le ciel, les feux d'artifice vous manquent ? Voilà la solution, avec cette simulation qui vous permet de créer vos propres spectacles pyrotechniques au-dessus d'une banlieue pavillonnaire. Ici, pas de high score, pas d'élimination, juste la satisfaction de faire de jolies explosions avec des graphismes réussis.

NO PLACE LIKE HOME

Éditeur Realms Distribution
Genre Aventure-simulation
Joueur 1

Paradis perdu.

Dans ce jeu en accès anticipé, mais déjà très intéressant, vous incarnez l'un des rares terriens à ne pas être partis sur Mars quand la planète bleue est devenue invivable. Tel le petit Wall-E, vous écumez la planète, aspirateur en main, pour récolter et recycler ce qui peut l'être et tenter de recréer un bout de terrain vivable. Moins axé sur la survie que sur la construction, voilà un jeu à suivre dans les prochains mois.

SINK AGAIN

Éditeur Flatcoon **Genre** Aventure-stratégie **Joueur** 1

C'est un fameux trois-mâts....

Navigant sur les mêmes eaux que le célèbre *Pirates* de Sid Meier, *Sink Again* vous propose de devenir un frère de la côte et d'écumer les mers à bord de votre navire. Au programme, abordages, commerce, exploration, mais aussi des choses innovantes pour le genre comme des combats en mode tactique au tour par tour ou de l'exploration de donjons. S'il est encore perfectible, ce jeu donne envie de hisser le pavillon noir !

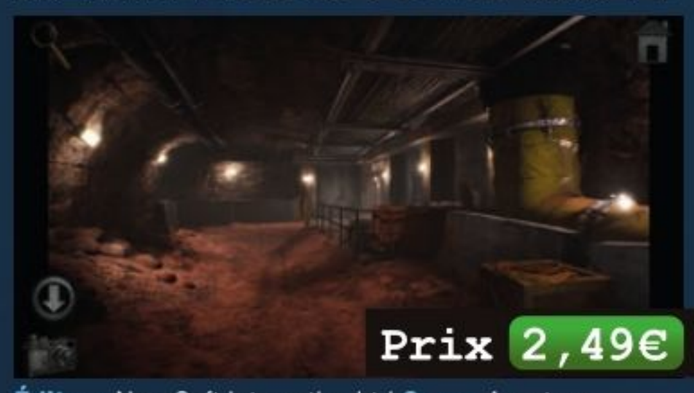
UNSPOTTABLE

Éditeur GrosChevaux **Genre** Action
Joueurs 2 à 4

Pas vu, pas pris

Reprenant le principe d'un *Spy Party* ou de *Hidden in Plain Sight, Unspottable* est un jeu d'action en multijoueur et uniquement en local où vous devez vous faire passer pour une intelligence artificielle afin de l'emporter. Chaque niveau a ses propres règles, mais la plus importante est de ne pas se faire remarquer et d'avancer comme les personnages gérés par le programme pour frapper en fourbe. Fous rires garantis.

MERIDIAN 157 : CHAPITRE 1

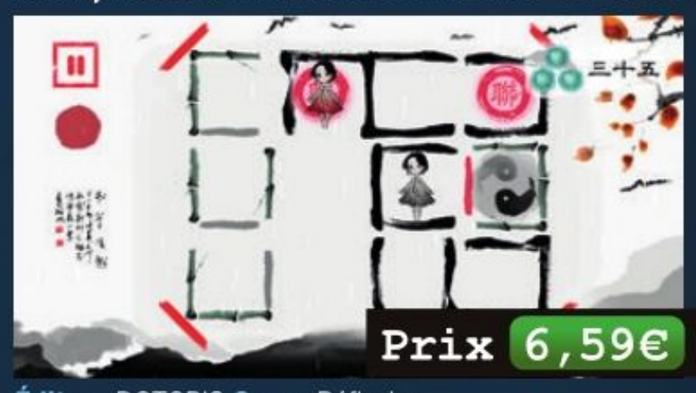


Éditeur NovaSoft Interactive Ltd **Genre** Aventure
Joueur 1

Alaska mystérieux.

Prenant pour cadre une île étrange au large de l'Alaska, ce jeu d'aventure en point & clic propose un cocktail assez classique d'exploration, de collecte d'objets et d'énigmes dans une ambiance pour le moins mystérieuse. À défaut de réinventer la roue, *Meridian 157* offre un challenge cohérent et bien dosé. Assez court, le jeu trouve son prolongement dans sa suite qui est d'ores et déjà disponible à petit prix.

LYNN, LA FILLE ASPIRÉE DANS LES PUZZLES



Éditeur DOTORIS **Genre** Réflexion
Joueur 1

À la recherche du renard aux neuf queues.

Inspiré des peintures orientales et des collages, voici un jeu de puzzle tout mignon où vous aidez Lynn, une jeune fille prisonnière de labyrinthes. La particularité de ces puzzles, c'est que vous ne déplacez pas le personnage, mais bien les pièces avec des actions parfois très limitées en nombre. Avec une centaine de niveaux et une jolie petite histoire, associée à une réalisation adéquate, cette aventure vaut les quelques euros demandés.

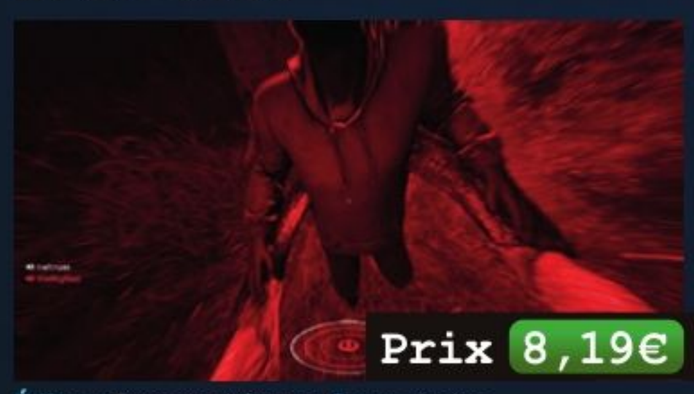
TSURO

Éditeur Thunderbox Entertainment **Genre** Stratégie
Joueurs 1à 8

Jardin zen.

Adapté d'un jeu de société, voici un titre diabolique qui vous propulse dans un jardin japonais. Le principe est très simple : vous posez une tuile sur laquelle sont dessinés des sentiers dans le sable. Ensuite, vous déplacez votre pierre le long d'un sentier relié. Là où ça se complique, c'est que les autres joueurs peuvent vous bloquer la voie ou vous faire avancer. Le gagnant est le premier sorti ou le dernier en jeu. Chouette et bien réalisé.

IN SILENCE



Éditeur Ravenhod Games **Genre** Action
Joueur 1

Sans un bruit...

Et si le bruit était votre pire ennemi, ou votre meilleur allié ? Dans *In Silence*, une équipe de joueurs tente de survivre aux assauts d'une créature quasiment aveugle, mais capable d'utiliser son ouïe surdéveloppée pour les repérer. Un souffle trop rapide, une branche qui craque, et vous voilà foutu, sachant que, pour l'emporter, il faut trouver de quoi réparer une voiture. Si le contenu est encore limité, les sensations sont énormes !

L'ADDITION

Jeux	Prix
Infernal Radiation	8,19 €
No Place Like Home	3,99 €
Mini Moves : Among Stars	0,79 €
Sink Again	10 €
Fireworks Mania : An Explosive Simulator	9,99 €
Meridian 157: Chapitre 1	2,49 €
Lynn, la fille aspirée dans les puzzles	6,59 €
Unspottable	9,99 €
In Silence	8,19 €
Tsuro	7,99 €
TOTAL	**68,21 €**

TESTS

84
HITMAN III
UN MUST-HAVE POUR LES FANS D'INFILTRATION

PLAYSTATION

Hitman III 84
MXGP 2020 88

XBOX

Hitman III 84

PC

Hitman III 84

À TÉLÉCHARGER

When The Past was Around 89
Bridge Constructor The Walking Dead 89
Super Meat Boy Forever 90
Scott Pilgrim vs. The World : The Game – Complete Edition 90
Monster Sanctuary 91
Unto the End 91
I, AI 92
Micetopia 92
Freddy Spaghetti 92
Nine Witches : Family Disruption 93
Five Dates 93

MOBILES

League of Legends : Wild Rift 94
La Ferme des animaux d'Orwell 95
Headland 95

À QUOI

LE TESTEUR DU MOIS

Mr Propre

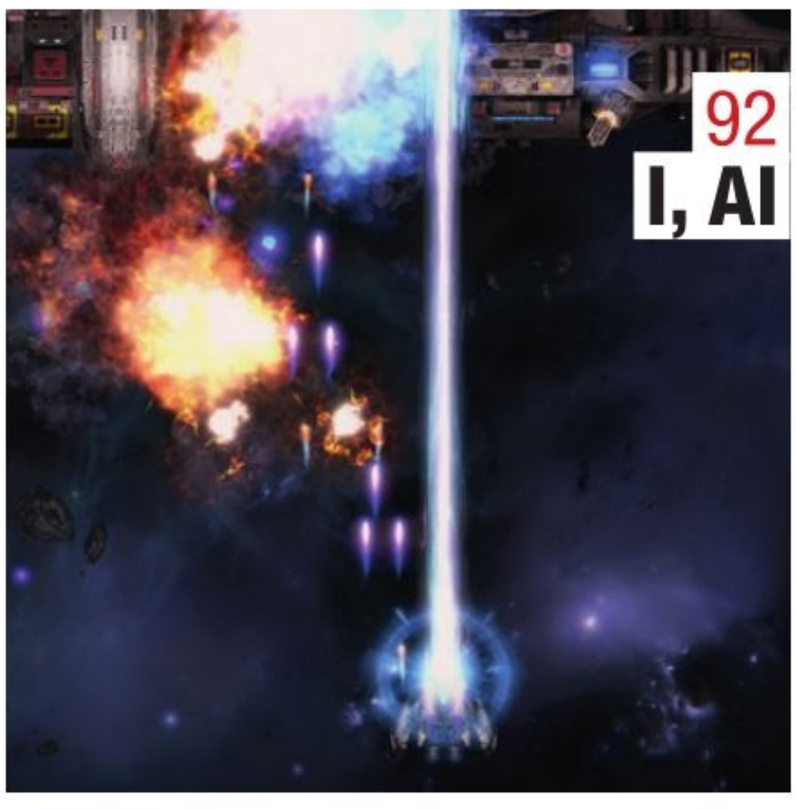
HITMAN III

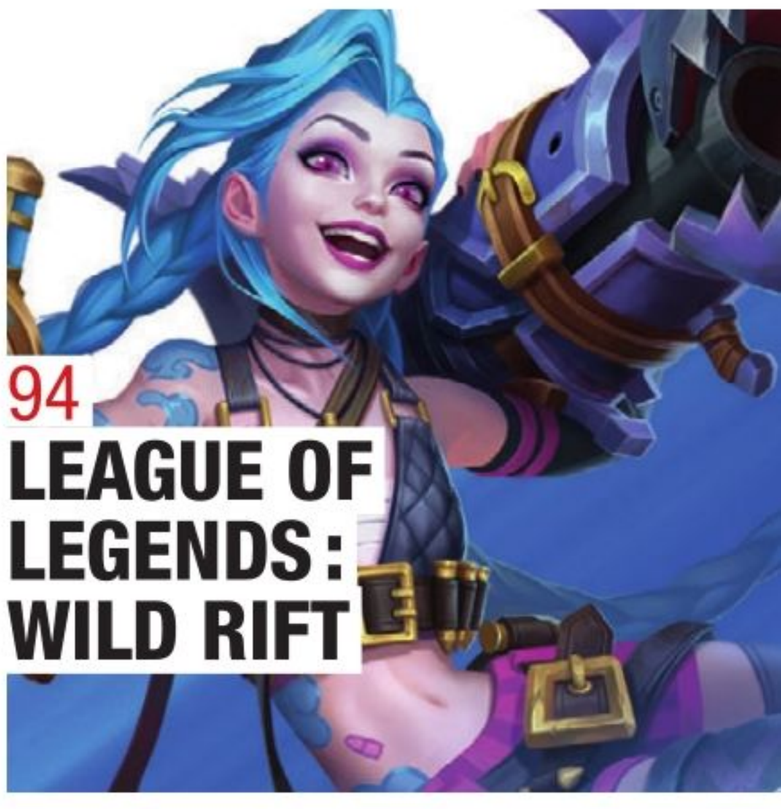
Tout comme l'Agent 47, j'aime le travail bien fait, sans laisser la moindre trace...

Arnaud De Keyser

HITMAN III

Moi, je lui trouve un air sympatique à cet assassin chauve, il me rappelle quelqu'un, mais qui ?





JOUE **LA RÉDACTION** CE MOIS-CI ?

Mohammed Aigoin

HITMAN III

C'est un bon jeu qui reflète une de mes résolutions pour cette année : être méthodique !

Raphaël Lucas

HITMAN III

C'est toujours un plaisir de se glisser dans la peau de l'Agent 47 !

Fabien Pellegrini

HITMAN III

Un épisode final de qualité, même si il faut toujours se méfier des grands chauves...

Ghislain Masson

HITMAN III

Rien que le jeu dans le jeu pour trouver comment l'acheter et activer les DLC est ultra-dense !

Filipe Canelas

HITMAN III

C'est menacé d'un pistolet sur la tempe (tenu par un grand chauve) que je choisis *Hitman III*...

Cyril Trigoust

WILD RIFT

Ce *League of Legends* portable aspire mon temps libre alors que j'ai tant de jeux à tester. Misère…

Olivier Lehmann

NINE WITCHES

Une chouette surprise avec de l'humour adulte et du pixel art de qualité !

Raphaël Lucas

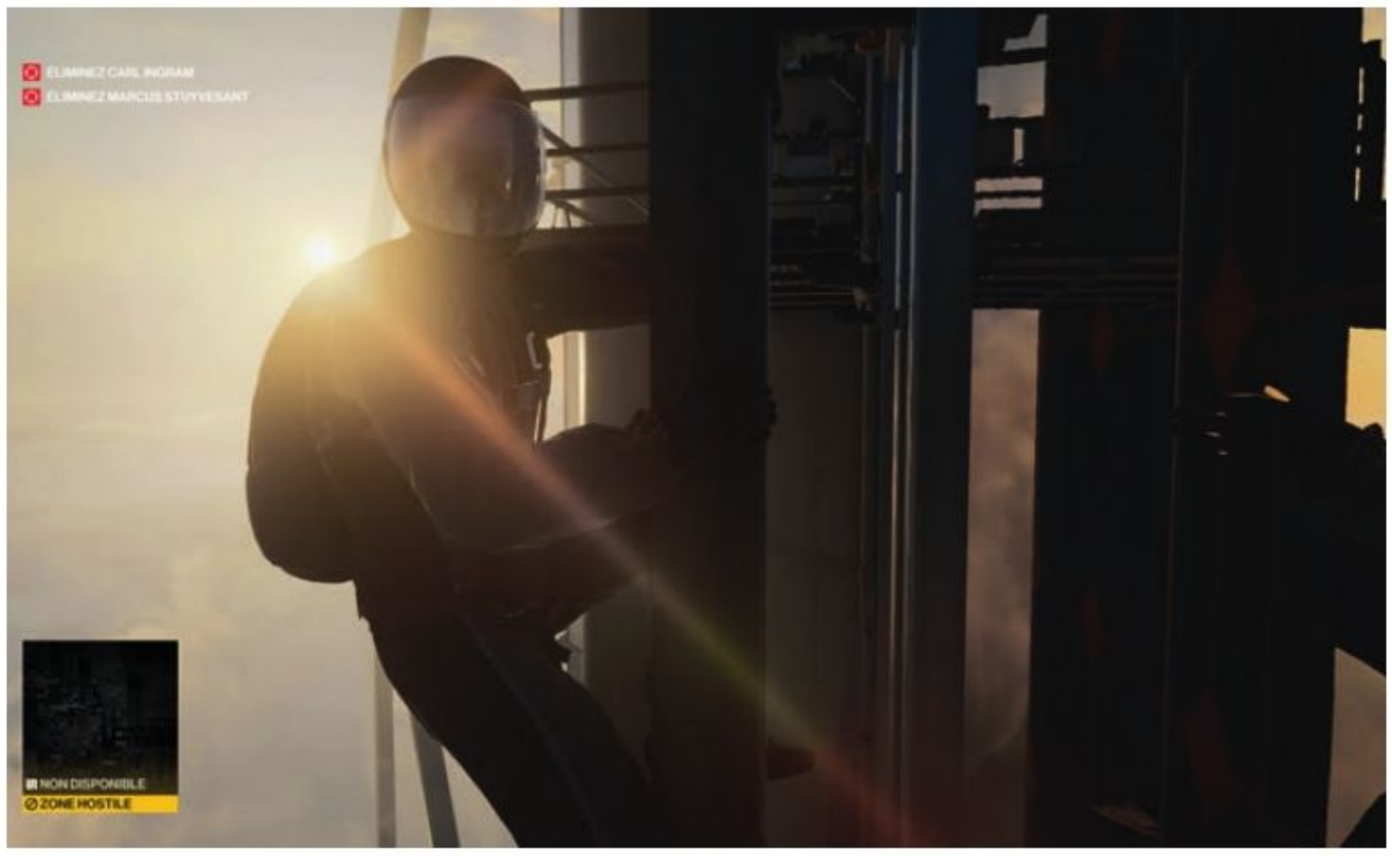
Hitman 3

La formule est peut-être connue, néanmoins ce *Hitman 3* parvient à ménager quelques surprises (narratives) pour ses fans !

ÉDITEUR IO INTERACTIVE
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 18+
PS4, PS5, XBOX, SWITCH 70 €
PC, STADIA 60 €
PAR LES CRÉATEURS DE HITMAN

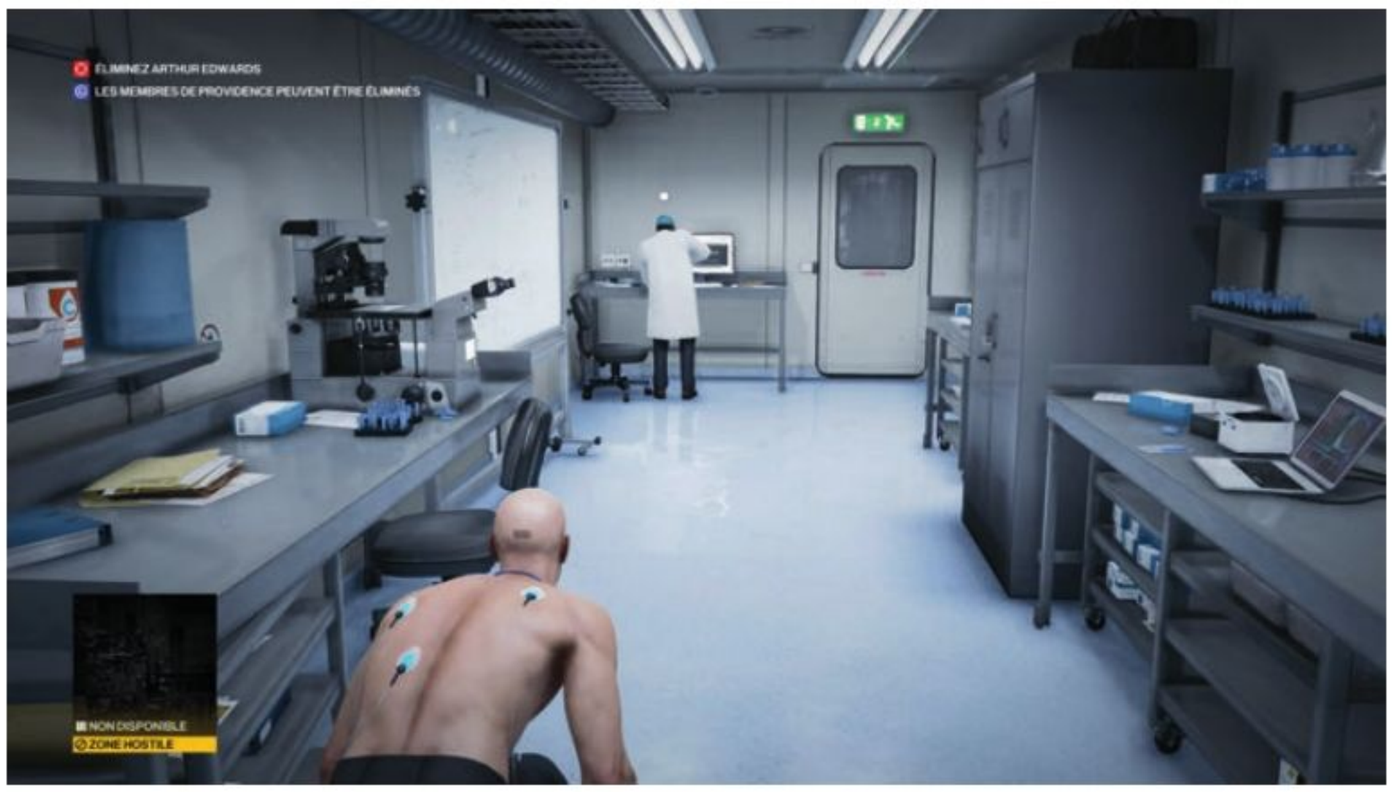
Hitman est l'exemple même de la franchise qui a réussi sa transition vers de nouveaux modes de consommation du jeu vidéo. On s'en souvient, le premier volet de ce reboot, sous l'égide de Square Enix, s'essayait au contenu épisodique, obligeant le studio à repenser sa manière de faire, son level design, voire à proposer des missions et objectifs supplémentaires pour conserver l'attention des joueurs entre deux chapitres. Une expérimentation qui non seulement a fonctionné, mais a aussi donné le temps à IO Interactive de se restructurer. Depuis, *Hitman 2* a consolidé les acquis du studio, permettant de jouer, de rejouer, de rerejouer, en partant sur de nouveaux indices repérés, en s'infligeant soi-même des contraintes ou en démarrant avec des costumes ou un équipement précis, débloqués précédemment sur la même carte. Les niveaux sont ainsi des énigmes, des casse-tête aux routines invariables que le joueur doit observer, noter avant de passer à l'expérimentation. Et *Hitman 3* ne bouge pas cette formule d'un iota.

Pour que la fête de l'infiltration soit aboutie, il faut de la variété, et IO Interactive le sait. *Hitman 3* propose donc, comme ses précédentes incarnations, des niveaux à parcourir et apprendre : un gratte-ciel à Dubaï avec plusieurs chemins à l'extérieur ; un manoir plein de passages secrets et une intrigue à la Agatha Christie à Dartmoor en Angleterre ; une rave party bruyante, rassemblant de nombreux danseurs à Berlin ; un niveau beaucoup plus large aux extérieurs et intérieurs labyrinthiques à Chongqing en Chine ; une propriété et ses vignobles à investir sous le soleil de Mendoza en Argentine alors qu'une fête réunit des dizaines de millionnaires ; une base (chut !) perdue dans les montagnes des Carpates… À chaque carte, son ambiance, sa population, ses gardes, mais aussi sa manière d'aborder le level design. Ainsi, Dubaï se fait très verticale, avec plusieurs étages reliés par des escaliers, des poutres extérieures, des échelles ou des couloirs réservés aux membres du personnel. A contrario, Mendoza embrasse une horizontalité plus affirmée avec ses vignobles, sa propriété.



Une première mission qui démarre sur les chapeaux de roues : immersion assurée dans l'aventure.

L'IA ne répond pas toujours à l'appel lorsque la situation s'envenime.



Techniquement et esthétiquement parlant, c'est encore un petit bond en avant pour IO Interactive.

Les cut-scenes et cinématiques de cet épisode se veulent moins évasives que dans les précédents volets.

Quant à Chongqing, elle mélange un peu des deux tout en jouant la carte de l'ouverture. On y passe de la rue aux divers balcons, se faufilant dans des appartements mal entretenus et labos douteux. Évidemment, pour qui suit la franchise depuis ses débuts en 2000 sur PC et cette première fuite d'une chambre aux murs matelassés, pour qui a soigneusement et furtivement (*Silent Assassin*) éliminé toutes les cibles proposées à 47, il y aura sans doute cette sensation que telle ou telle section d'un niveau a déjà été traversée, que cette structure ou ambiance de ce « 3 » rappelle cette mission reprise dix, vingt fois avant d'obtenir la plus haute distinction par le passé. IO ne se répète pas, mais l'exercice – 20 ans passés à créer des *Hitman* – laisse apparaître quelques récurrences dans la manière de disposer les éléments.

Du neuf narratif

Côté scénario, ceux qui attendaient enfin quelques révélations seront aux anges. Loin des cut-scenes souvent elliptiques des précédents volets, le studio a pour ce tout dernier épisode de la trilogie mis les petits plats dans les grands avec des cinématiques (oui, des cinématiques) plus nombreuses et mieux rythmées que par le passé. Certaines séquences jouables n'hésitent pas à expérimenter, et ça fonctionne plutôt bien... Les nouveaux venus ne seront pas trop perdus, puisque quelques cartons résument globalement les événements passés. Il est aussi possible de jouer aux précédents volets, totalement intégrés au jeu si on les possède déjà, ou de les acheter. On a aussi noté que, si elles suivent largement le canevas créé, certaines intrigues (ces missions qui se débloquent à l'écoute de conversations) osent l'originalité, avec par exemple une véritable enquête à mener dans le manoir anglais, entretiens avec les suspects à la clé, ou une séance de brainwashing qui échoue. D'autres petites surprises de ce genre

Pour que la fête de l'infiltration soit réussie, il faut de la variété, et IO Interactive le sait.

sont à dénicher durant l'exploration. Parce que s'il faut s'infiltrer, et une nouvelle fois sans cesse se déguiser pour passer inaperçu, IO Interactive pousse aussi le joueur à se perdre, à explorer, à dérober des objets pour expérimenter avec eux plus tard, quand l'occasion se présentera. De fait, il faut accepter de prendre son temps, de vaquer, d'écouter, de visiter, de découvrir avant de véritablement agir. À moins d'être très méticuleux, il y a de fortes chances que l'on vous repère, vous attaque et, probablement, vous élimine durant vos premières tentatives. Pas grave, l'essence de *Hitman 3* réside dans sa rejouabilité, chaque tentative, chaque échec nous en apprenant toujours plus sur la carte du moment, ses secrets et ses gardes. D'ailleurs, *Hitman*, ce n'est plus vraiment une histoire à suivre. S'il y a bien une campagne pour tout comprendre, il est aussi possible de se lancer à loisir sur chacune des six cartes proposées. C'est de cette manière que l'on consommera *Hitman 3* sur le long terme, soit en suivant d'autres intrigues (3 par carte au lancement), soit en allant à la poursuite d'une cible unique ou en menant d'autres activités.

Suivre les intrigues est le meilleur moyen de commencer à apprendre chaque niveau en étant guidé.

Bond technique

Techniquement et esthétiquement parlant, c'est encore un petit bond en avant pour IO Interactive : les niveaux sont magnifiques, variés dans leur proposition esthétique. Ainsi, Dubaï, la première destination de ce périple, entraîne notre héros des parois du gratte-ciel (avec un panorama étourdissant et une vue imprenable sur les nuages en dessous) à un intérieur bondé, plein

FOCUS SUR
DES GADGETS DANS LA POCHE

L'appareil photo de l'Agent 47 lui permet de pirater certaines serrures dans le niveau de Dubaï. C'est l'un des rares nouveaux gadgets de cet épisode qui repose autrement sur des outils qui ont déjà fait leurs preuves par le passé : tournevis, hache, poison, etc.

TOP CHRONO

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

00H10 Après une introduction résumant les épisodes précédents et un saut en parachute, j'atterris à l'extérieur d'un gratte-ciel de Dubaï.

08H23 Bon, à force de faire le même niveau plusieurs fois pour essayer de tout voir, de tout entendre, de tout essayer, je n'ai pas dépassé le manoir anglais !

17H08 J'aurai pris mon temps, notamment sur ce dernier niveau, mais à peine ai-je terminé que déjà je veux y retourner. Allez, c'est re-parti !

d'invités et de gardes, en passant par des quartiers résidentiels luxueux et très surveillés ou par une exposition artistique dont on peut pirater les installations et du coup provoquer l'ire de l'artiste. C'est beau, riche, mais surtout parfaitement cohérent. Mieux, sur une PlayStation 4 de première génération, le titre demeure solide en matière de ration images/seconde quel que soit le niveau arpenté, quelle que soit la taille de la carte ou sa population. On sent que IO Interactive connaît son moteur Glacier sur le bout des doigts, et a même profité pour encore l'améliorer sur *Hitman 3*. D'ailleurs, si vous possédez les précédents épisodes, ils seront ici inclus et profiteront de ces légères améliorations. De quoi donner envie de rejouer à chacun d'eux.

Cependant, tous ces éloges ne peuvent cacher quelques errements du jeu, et surtout des animations, les mêmes ou presque depuis le premier volet, qui semblent désormais un peu rigides, surtout durant les quelques passages de plateforme, où l'Agent 47 a bien du mal à cacher son manque de flexibilité. L'IA aussi n'est pas toujours très au fait de ce qu'il se passe devant elle, ou ne le devine que trop bien. Par ailleurs, quelques bugs d'affichage se sont invités durant nos parties : garde coincé dans un pan de mur, textures de machines à laver qui n'apparaissent pas, etc. Un peu dommage. ■

Certains serveurs ont la langue bien pendue : discutez avec eux pour glaner quelques indices.

VERDICT 16/20

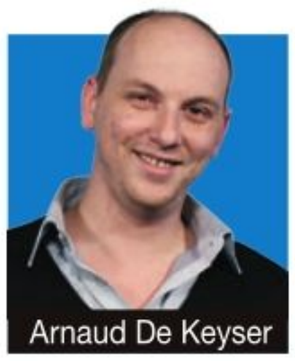
JOUABILITÉ ★★★★★
Des commandes surtout contextuelles, des aides de jeu (intrigues) pour qui veut les suivre, c'est propre, mais sans doute un peu raide.

GRAPHISMES ★★★★★
Des environnements très réussis, immersifs, néanmoins desservis par des animations toujours un peu rigides.

BANDE-SON ★★★★★
Des doublages anglais bien dans le ton, et une bande-son originale qui souligne les temps forts. Parfait.

DURÉE DE VIE ★★★★★
S'il faut une bonne douzaine d'heures pour en voir la fin, comptez 4 à 5 fois plus pour tout voir et faire.

Pas de grosses surprises, à quelques coups de génie narratifs près, *Hitman 3* ressert une formule qui a prouvé son intérêt. Du très bon travail, mais on sent qu'il faudrait que la franchise évolue pour vraiment paraître « fraîche ».



MXGP 2020

Déjà sorti sur PS4 et Xbox One, le jeu de motocross de Milestone débarque désormais sur PS5. Avec des améliorations à la clé ?

ÉDITEUR MILESTONE
GENRE COURSE
JOUEURS 1 (4 ONLINE)
PEGI 3+
PS5 55 €
PAR LES CRÉATEURS DE MXGP 2019

Comme cela était espéré – et prévisible – la version PS5 de *MXGP 2020* brille d'entrée de jeu par sa fluidité accrue par rapport aux versions PS4 et Xbox One. Plus aucune chute de framerate n'est à regretter, les motos défilent à toute allure sans le moindre accroc. Sur le plan graphique, même constat, la hausse claire de définition rend le jeu encore plus agréable à l'œil, surtout que certains décors ont été revus et corrigés pour le passage à la « new-gen ». Enfin *MXGP 2020* tire également profit des retours haptiques et surtout des gâchettes à retour de force, qui opposent une résistance au doigt lorsque l'on accélère, le tout accompagné d'effets sonores de qualité.

MXGP 2020 tire profit des retours haptiques et surtout des gâchettes à retour de force de la PS5.

MXGP 2020 est l'exemple parfait d'un jeu correctement adapté pour la nouvelle génération de consoles, la PS5 en l'occurrence.

Sobre, mais efficace

Concernant les sensations de pilotage, *MXGP 2020* s'avère être un titre polyvalent, à la fois accessible aux novices, mais offrant aussi un réalisme exigeant pour ceux qui oseront se frotter au mode « physique avancée », qui offre de nombreux paramètres à calibrer. En revanche, côté modes de jeu, *MXGP 2020* ne brille guère par son originalité : une Carrière anecdotique, des défis contre-la-montre dans un vaste décor (le « playground ») norvégien, un éditeur de circuits intuitif, mais limité à un seul environnement, sans oublier du multijoueur hélas encore assez peu fréquenté sur PlayStation 5. Rien de scandaleux en soi, donc, mais cela manque tout de même un peu d'ambition. Malgré cela, *MXGP 2020* a tout pour ravir les fans de motocross, surtout en l'absence de véritables concurrents. L'important à retenir, c'est que le jeu tire bien parti de la PS5, offrant une vraie plus-value comparé à la version sur les anciennes consoles. ■

VERDICT 15/20

JOUABILITÉ ★★★★★
La prise en main est aisée pour les débutants, mais les pros peuvent aussi corser un peu le pilotage avec la physique avancée.

GRAPHISMES ★★★★★
Le jeu est plutôt agréable à l'œil dans cette version PS5, et l'on sent la différence avec la précédente génération de console.

BANDE-SON ★★★★★
Le vrombissement des moteurs est convaincant, au même titre que l'ensemble de l'habillage sonore du jeu.

DURÉE DE VIE ★★★★★
MXGP 2020 ne propose pas assez de contenu à notre goût, et manque aussi un peu d'originalité.

Passage à la « new-gen » réussi pour *MXGP 2020,* qui fait honneur aux capacités de la PS5. Reste désormais à étoffer un contenu un poil trop chiche à nos yeux. Pour *MXGP 2021*, sûrement...

À TÉLÉCHARGER

Bridge Constructor The Walking Dead

Ce crossover étonnant entre la saga *Bridge Constructor* et la série télévisée *The Walking Dead* permet au joueur de devenir un ingénieur en destruction de zombies !

ÉDITEUR HEADUP
GENRE RÉFLEXION
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 10 €
PAR LES CRÉATEURS DE BRIDGE CONSTRUCTOR

Débutée en 2011, la série en 2D des *Bridge Constructor* repose sur un principe simple : bâtir des ponts reliant un point A à un point B, à l'aide de matériaux divers, le tout dans un objectif précis (faire traverser des personnages, détruire des adversaires…). Ce nouvel épisode se déroulant dans l'univers de *The Walking Dead,* il offre donc aux joueurs de côtoyer les héros cultes de la série (Michonne, Daryl, Eugene…), mais aussi de les aider à se débarrasser des morts-vivants présents dans chaque niveau. Pour cela, il est nécessaire de bâtir des pièges en utilisant les éléments alentour et des infrastructures de plus en plus complexes qui respectent les lois de la physique. En plus, il faut programmer à l'avance des ordres (activer mécanisme, courir à droite…) destinés aux personnages impliqués dans les situations afin de sauver leur vie. Certes, la frustration est assez présente car le joueur doit souvent recommencer en raison de la difficulté du challenge. Mais l'ambiance inhérente à *The Walking Dead* avec une vraie histoire ponctuée de cinématiques, le gameplay accessible et la variété des missions confortent réellement l'intérêt du jeu. ■ Olivier Lehmann

VERDICT 15/20

En dépit de sa difficulté et de la frustration qu'elle peut générer, cette suite de casse-tête n'en demeure pas moins attractive sur la longueur grâce à une maniabilité bien étudiée et à l'univers de *The Walking Dead.*

When the Past was Around

Le studio indonésien Mojiken raconte ici une histoire d'amour poétique sous la forme d'un point'n'click qui fait voyager le joueur dans les souvenirs d'une jeune femme…

ÉDITEUR CHORUS WORLDWIDE
GENRE POINT'N'CLICK
JOUEUR 1
PEGI 3+
PS STORE, MXBOX, ESHOP 10 €
PAR LES CRÉATEURS DE DIVINATION

Divisée en cinq gros chapitres, cette aventure, affichant de superbes graphismes en 2D dessinés à la main, propose une suite de tableaux muets qui évoquent la destinée sentimentale de l'héroïne Eda. Accompagnés d'une magnifique musique au piano, ces derniers plongent le joueur dans un univers à la fois surréaliste et poétique, où, par exemple, les oiseaux délivrent d'énigmatiques lettres, les notes de musique font basculer dans une autre dimension et où l'être aimé revêt la forme d'un homme à tête de hibou. Concrètement, il s'agit de fouiller les décors à l'aide du curseur dirigé par le joystick gauche, puis de récupérer des objets et de les combiner afin de déclencher l'événement propulsant au niveau suivant. Si certains puzzles s'avèrent tirés par les cheveux et d'autres nécessitent un papier et un crayon histoire de se faciliter la tâche (pour agencer des formes dans un tableau par exemple), l'aventure reste néanmoins accessible dès lors que le joueur fait preuve d'un bon sens de l'observation. De plus, en guise d'aide, il est possible de faire apparaître tous les éléments interactifs du décor en maintenant appuyée une touche. ■ Olivier Lehmann

VERDICT 15/20

S'il n'offre pas une durée de vie énorme (3 heures), ce jeu d'observation et de réflexion parvient toutefois à séduire en raison de son atmosphère aussi charmante que poétique et ses graphismes très stylisés.

Scott Pilgrim vs. the World The Game Complete Edition

Disparu des plateformes de téléchargement de la PS3 et de la Xbox 360 depuis 2014, *Scott Pilgrim vs. the World : The Game* nous revient dans une édition définitive.

ÉDITEUR UBISOFT
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEURS 1 À 4 (4 ONLINE)
PEGI 12+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 15 €
PAR LES CRÉATEURS DE CHILD OF LIGHT

Ce beat'em up à l'ancienne, façon *Double Dragon* ou *Streets of Rage,* suit la trame de la bande dessinée *Scott Pilgrim* et du film *Scott Pilgrim vs. the World.* Votre unique objectif est donc d'aller affronter les sept anciens petits amis de votre amoureuse. Pour y parvenir, il faut mettre à profit les éléments de jeu de rôle intégrés à l'aventure. Gagner de l'expérience permet ainsi de débloquer des attaques, tandis qu'acheter des objets dans les boutiques améliore vos statistiques. Cette édition complète donne accès à six héros principaux, les deux personnages autrefois disponibles en contenu téléchargeable étant ici directement fournis. C'est d'ailleurs le seul véritable ajout de cette réédition 2020 qui, pour le reste, s'avère identique à la version originale de 2010. Le pixel art fait toujours son petit effet, même si ces gros blocs graphiques piquent un peu les yeux sur un écran 4K. Précisons enfin que le jeu peut être parcouru jusqu'à quatre joueurs en coop, en local ou en ligne, et que c'est ainsi qu'il procure le plus d'amusement. ■ Fabien Pellegrini

VERDICT 14/20

Ni remaster, ni remake, cette *Complete Edition* est une simple réédition du jeu de 2010. Rien d'extraordinaire donc, mais on peut tout de même se féliciter de la disponibilité de l'aventure sur les plateformes modernes.

Super Meat Boy Forever

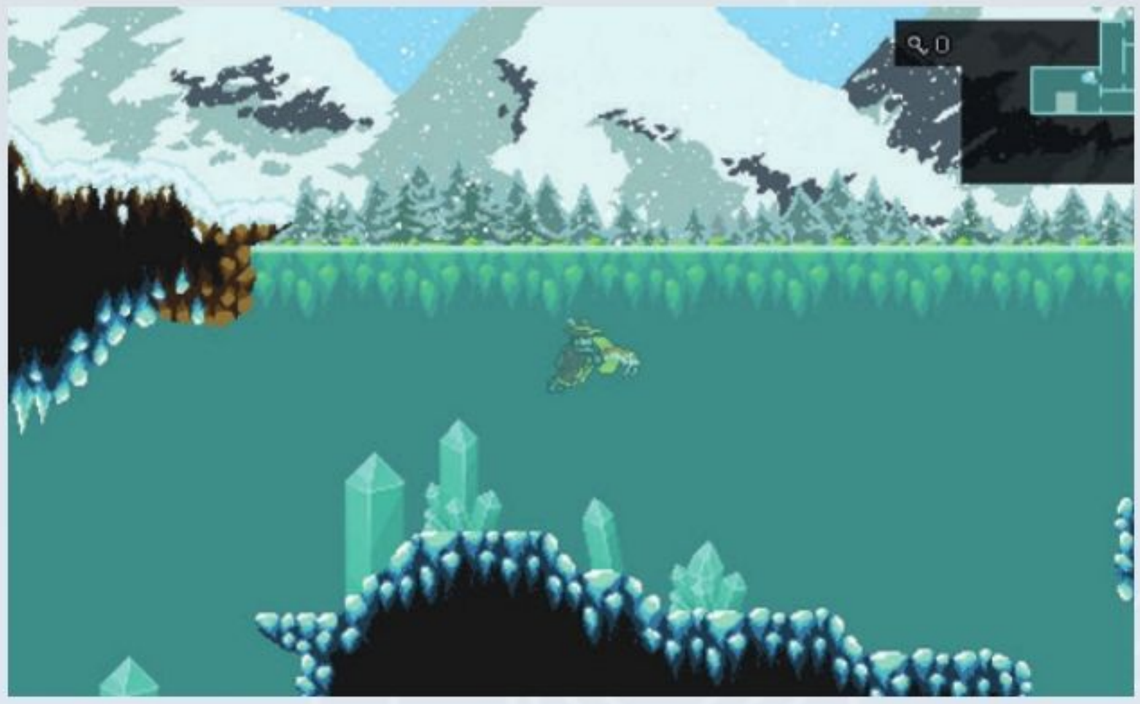
Le jeu de plateforme déconseillé aux végétariens nous revient dans un second volet assez surprenant, qui risque de se mettre à dos une partie de la communauté.

ÉDITEUR TEAM MEAT
GENRE PLATEFORME
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE SUPER MEAT BOY

Dix ans après un premier volet ayant rencontré un énorme succès, *Super Meat Boy* est de retour ! Cette fois, le cube de viande le plus agile de la planète a décidé de jouer la carte de l'autorunner. Terminées les phases de plateforme classiques, il est désormais impossible de contrôler directement la course de notre personnage, qui file tout droit comme un grand ! Il ne reste aux joueurs que deux commandes essentielles : une pour frapper et sauter, et l'autre pour se baisser au sol ou plonger une fois dans les airs. Beaucoup d'adeptes du premier volet risquent de regretter ce choix, qui bousculera leurs habitudes. Par ailleurs, les niveaux sont désormais générés aléatoirement, ce qui tranche avec le level design d'autrefois, entièrement manuel. Heureusement, après quelques longues minutes de tâtonnement, même les plus grincheux finiront par s'habituer à ces changements et apprécier l'exigence de l'aventure, qui demande d'excellents réflexes et même un peu de réflexion par moments. Les boss variés, les différents clins d'œil aux jeux vidéo rétro, et la direction artistique à la fois gore et mignonne aident également à faire passer la pilule. ■ Fabien Pellegrini

VERDICT 14/20

Plutôt joli et toujours exigeant, *Super Meat Boy Forever* demande un certain temps d'adaptation. Il faut savoir faire le deuil du jeu de plateforme classique et accepter ce nouveau gameplay typé « autorunner ».



Monster Sanctuary

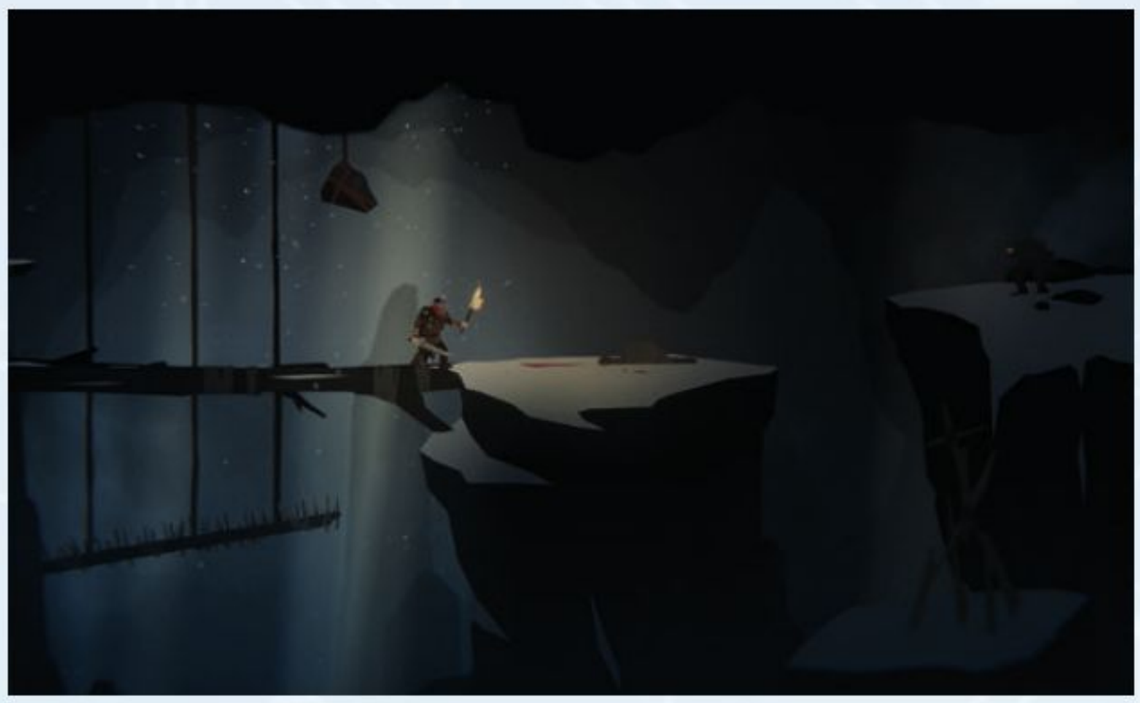
Sous sa défroque toute de pixel art, *Monster Sanctuary* mêle progression de *Metroidvania* et mécaniques de *Pokémon*. Alors, catastrophe ou réussite inattendue ?

ÉDITEUR TEAM 17
GENRE ACTION-RPG
JOUEUR 1
PEGI 7+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 20 € (INCLUS DANS LE GAME PASS)
PAR LES CRÉATEURS DE OVERCOOKED !

Le mélange est osé. D'une part, la 2D vue de côté, un personnage qui saute et des plateformes inaccessibles façon *Metroidvania* qui suggèrent une amélioration de notre gardien des monstres ou des aides extérieures pour les atteindre. D'autre part, une centaine de créatures à collectionner, équiper, entraîner et à utiliser durant des empoignades au tour par tour. Mieux, certaines permettent de se déplacer dans les airs comme dans l'eau. Si les graphismes font dans le bon gros pixel coloré, c'est au cours des combats que *Monster Sanctuary* révèle sa richesse : nombreux sorts à effets, gestion des caractéristiques de ses compagnons et de leur arbre de compétences, buff et debuff des alliés, etc. Très rapidement, les mécaniques de RPG deviennent exigeantes, et notamment contre les boss du jeu. Si le jeu de Moi Rai Games n'évite pas certains écueils et pièges du genre (nécessité de farmer pour être à niveau), les différents éléments du jeu s'additionnent avec bonheur et on passe des heures à jouer, autant captif d'un level design inspiré que de systèmes qui tournent bien. Seule la navigation dans les menus peut lasser… ■ Raphaël Lucas

VERDICT 15/20

S'il ne réinvente rien, *Monster Sanctuary* prouve que le mélange des genres peut être bénéfique et ouvrir de nouvelles voies à explorer pour des genres pourtant largement éprouvés. Une très chouette pioche.



Unto the End

Intrigant par son esthétique et son ambiance, *Unto the End* pèche cependant lorsqu'il s'agit de rendre intéressants ses affrontements.

ÉDITEUR BIG SUGAR
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS STORE, MXBOX, ESHOP 20,99 € (INCLUS DANS LE GAME PASS)
PAR LES CRÉATEURS DE VALFARIS

Vu de côté en 2D, installant parfois le joueur dans une pénombre à éclairer d'une torche, *Unto the End* passionne tout de suite par sa réalisation, par son ambiance sonore, tout en inquiétant par son système de combat, très proche par certains aspects de *Dark Souls* (mais en 2D). Inquiétant ? Oui, parce que là où le jeu de From Software et la plupart des *Souls*-like s'avèrent d'une lisibilité exemplaire, autorisant de nombreuses stratégies de contournement et d'esquive, les développeurs d'*Unto the End* ont opté pour une approche à la fois plus exigeante, et surtout moins pertinente et affinée. En effet, ici, les adversaires utilisent très rapidement des combos complexes, au timing très, très serré, et il faut parer, contrer et frapper de manière parfaite sous peine d'être vite éliminé (deux ou trois coups contre le double dans un *Souls*). S'ajoute le fait que combattre assez fréquemment dans des lieux très sombres empêche de lire correctement le jeu offensif de l'adversaire. Bref, il faut apprécier trépasser, souvent injustement, pour aimer cet *Unto The End* qui a toutefois pour lui sa réalisation générale, seule apte à transporter le joueur. ■ Raphaël Lucas

VERDICT 13/20

Mal équilibré, parfois mal pensé et designé, *Unto the End* ne convainc qu'à moitié, à la fois trop exigeant et pas assez lisible dans ses empoignades. Dommage, on sentait la passion des développeurs pour le genre.

I, AI

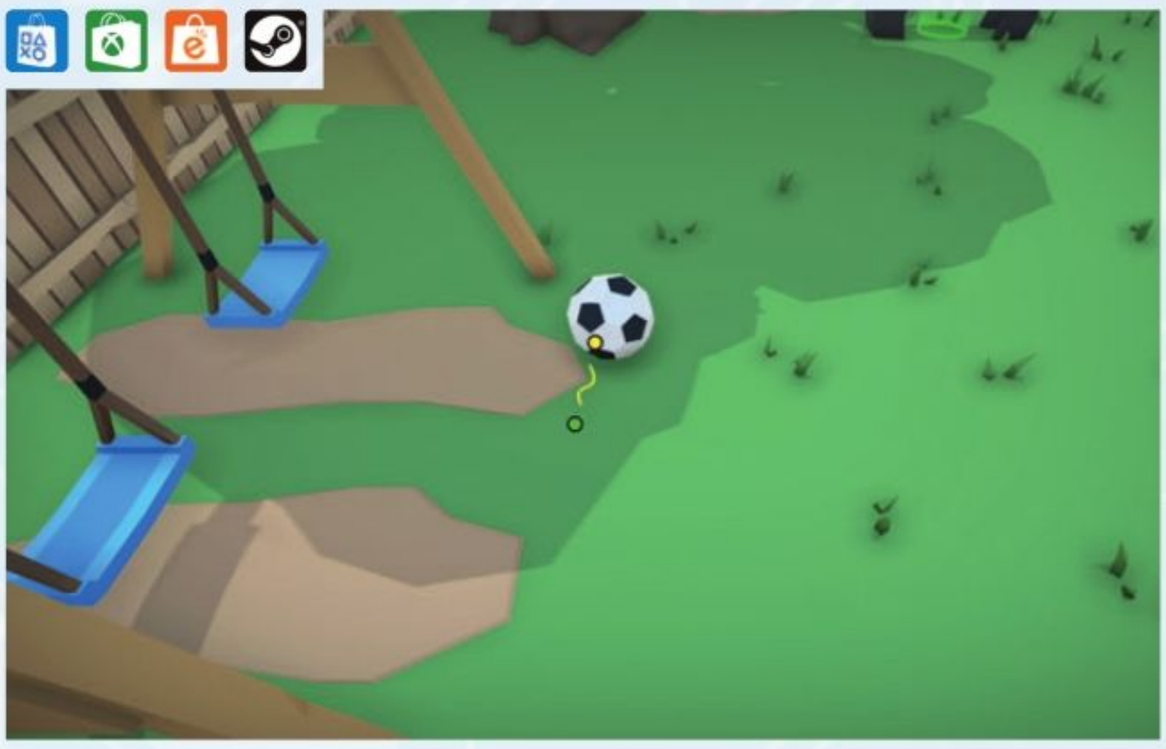
Dans l'espace, personne ne vous entend crier… de déception en jouant à ce shoot vertical en 3D qui, pourtant, disposait à la base de tous les atouts pour convaincre…

Graphismes plutôt détaillés, action non stop et arsenal varié : tous les voyants semblaient au vert pour séduire l'amateur de jeu de tir à scrolling vertical. Ainsi, le joueur se retrouve propulsé dans l'espace dans la peau d'une intelligence artificielle qui a pris le contrôle d'un vaisseau spatial et dont le but est de s'échapper d'une station militaire, tout en guerroyant au fil d'une vingtaine de niveaux. Du côté des points positifs, la maniabilité se révèle plutôt bonne car le vaisseau se contrôle parfaitement, chaque genre de tirs disponible (laser, missiles…) étant en plus lié de manière efficace à une touche de la manette. Par ailleurs, l'action s'avère très lisible à l'écran puisque, contrairement à certains shoots, ce dernier ne se retrouve pas noyé sous un déluge de projectiles multicolores. Et il est possible de booster son vaisseau via dix critères (armure, roquettes…) en achetant des améliorations en échange des cristaux bleus collectés à chaque destruction d'ennemis. Hélas, outre l'absence de mise en scène et de boss imposants, décors et adversaires s'avèrent répétitifs, tandis que l'action générale apparaît trop peu variée. ■ Olivier Lehmann

ÉDITEUR SOMETIMES YOU
GENRE SHOOT
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 10 €
PAR LES CRÉATEURS DE MICROCOSMUM

VERDICT 12/20

S'il peut satisfaire temporairement les joueurs débutants, ce shoot them up à l'ancienne ne sort pas assez du lot et affiche trop de lacunes (pas de scoring, pas de multi coopératif…) pour se transformer en hit.



Freddy Spaghetti

Objectif : tirer sur sa nouille !

Imaginez que, suite à une expérience scientifique, un spaghetti, nommé Freddy, se trouve doté d'intelligence et que vous soyez obligé de le contrôler et de l'étirer, en pressant alternativement les touches de la manette, afin de le faire avancer. C'est le point de départ délirant de cette « simulation » de nouille ! Malheureusement, outre des environnements en 3D et des missions sommaires (il faut le plus souvent rejoindre un point donné), la maniabilité n'est guère précise et l'agacement prend rapidement le dessus. ■ Olivier Lehmann

ÉDITEUR RATALAIKA GAMES
GENRE ACTION-SIMULATION
JOUEUR 1
PEGI 3+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 5 €
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST LEUR PREMIER JEU

VERDICT 9

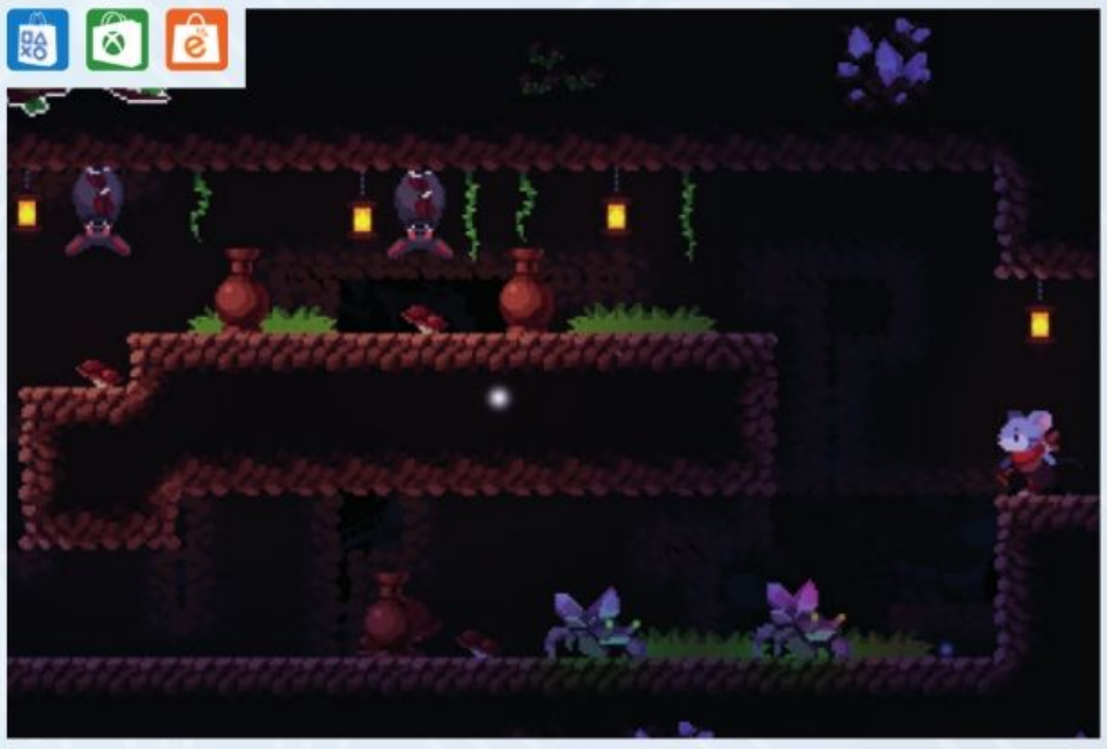
Micetopia

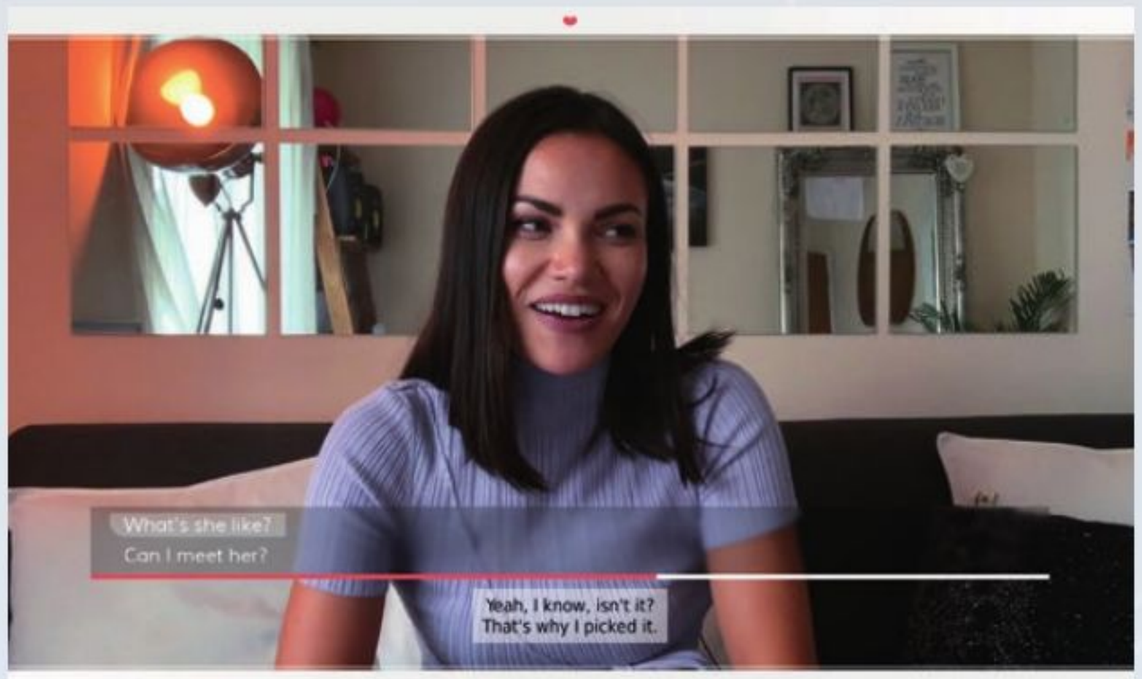
La montagne (vidéoludique) accouche d'une souris.

Le studio Ninja Rabbit signe ici un jeu d'exploration en 2D qui affiche de bonnes intentions. En effet, dans la peau d'une souris, vous devez sauver les villageois des forces maléfiques en parcourant de multiples lieux tout en récupérant des pouvoirs. Problèmes : graphiquement trop sommaire, le jeu ne dispose pas d'environnements assez diversifiés et sa maniabilité n'est pas optimale, notamment en raison de collisions mal gérées avec certains ennemis. Enfin, l'aventure s'avère surtout beaucoup trop déjà vue pour convaincre. ■ Olivier Lehmann

ÉDITEUR RATALAIKA GAMES
GENRE PLATEFORME-EXPLORATION
JOUEUR 1
PEGI 7+
PS STORE, MXBOX, ESHOP 5 €
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST LEUR PREMIER JEU

VERDICT 11





Five Dates

Développé en plein confinement, ce jeu en full motion video apparaît comme l'équivalent vidéoludique d'une application de drague. Mission réussie ?

ÉDITEUR WALES INTERACTIVE
GENRE AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 13 €
PAR LES CRÉATEURS DE THE SHAPESHIFTING DETECTIVE

Durant le confinement, Vinny, un célibataire londonien, décide de se connecter à une application de rencontres, encouragé par son meilleur ami (qui intervient régulièrement entre deux rendez-vous virtuels). Celui-ci doit d'abord choisir ses centres d'intérêt, puis sélectionner trois profils de femmes parmi cinq disponibles (avocate, étudiante, influenceuse…). S'ensuit alors une série de rencontres face caméra émaillées de dialogues à choix multiples et à effectuer en un temps limité. Outre le jeu convaincant des acteurs (notamment Georgia Hirst, actrice dans la série télé *Vikings*), cette romance vidéoludique interactive propose des dialogues bien écrits qui donnent envie de découvrir la personnalité de chacun. D'ailleurs, sur ce dernier point, il y a de quoi faire puisque le titre contient 766 vidéos à débloquer (comptez environ 1 h 30 pour terminer une première partie). Hélas, quelques points négatifs noircissent le tableau : les vidéos ont une compression parfois inégale, il est impossible d'incarner une femme ou de draguer le même sexe que soi et surtout le jeu est totalement en anglais (avec toutefois la possibilité d'afficher des sous-titres en anglais). ■

Olivier Lehmann

VERDICT 14/20

Si rien ne remplace les rencontres en chair et en os, force est toutefois de reconnaître que cette séduction virtuelle, même si elle est très minimaliste en matière d'interactivité, apparaît plutôt sympathique. À tenter !

Nine Witches : Family Disruption

Une histoire délirante axée sur l'occulte, un univers alternatif surréaliste et un gameplay mélangeant exploration et point'n'click : sacrée surprise que ce *Nine Witches* !

ÉDITEUR BLOWFISH STUDIOS
GENRE AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST LEUR PREMIER JEU

Développée par le studio argentin Indiesruption, cette aventure propulse le joueur en Norvège, en pleine Seconde Guerre mondiale, et le place dans la peau d'un duo d'enquêteurs paranormaux : le professeur Krakovitz, dans son fauteuil roulant, et son assistant japonais Akiro. Le premier est capable de projeter son esprit afin de détecter la présence de fantômes alentour, tandis que le second est capable d'interroger les individus et même, lors de certaines phases orientées arcade, d'user de son pistolet pour tuer les ennemis. En pressant une touche, le joueur peut passer de l'un à l'autre à la volée. L'objectif ici est de contrer le troisième Reich en démantelant la division surnaturelle nazie Okkulte-55. Pourvu de graphismes en 2D assez détaillés et d'une bande-son plutôt réussie (même si l'on peut regretter l'absence de doublages vocaux), le jeu offre aussi de nombreux dialogues très drôles et parfaitement traduits en français. De plus, le joueur est souvent plongé dans des situations aussi fun que matures, telles que déplacer un cadavre au milieu de la route pour arrêter un convoi ou espionner un général allemand en train de batifoler. ■

Olivier Lehmann

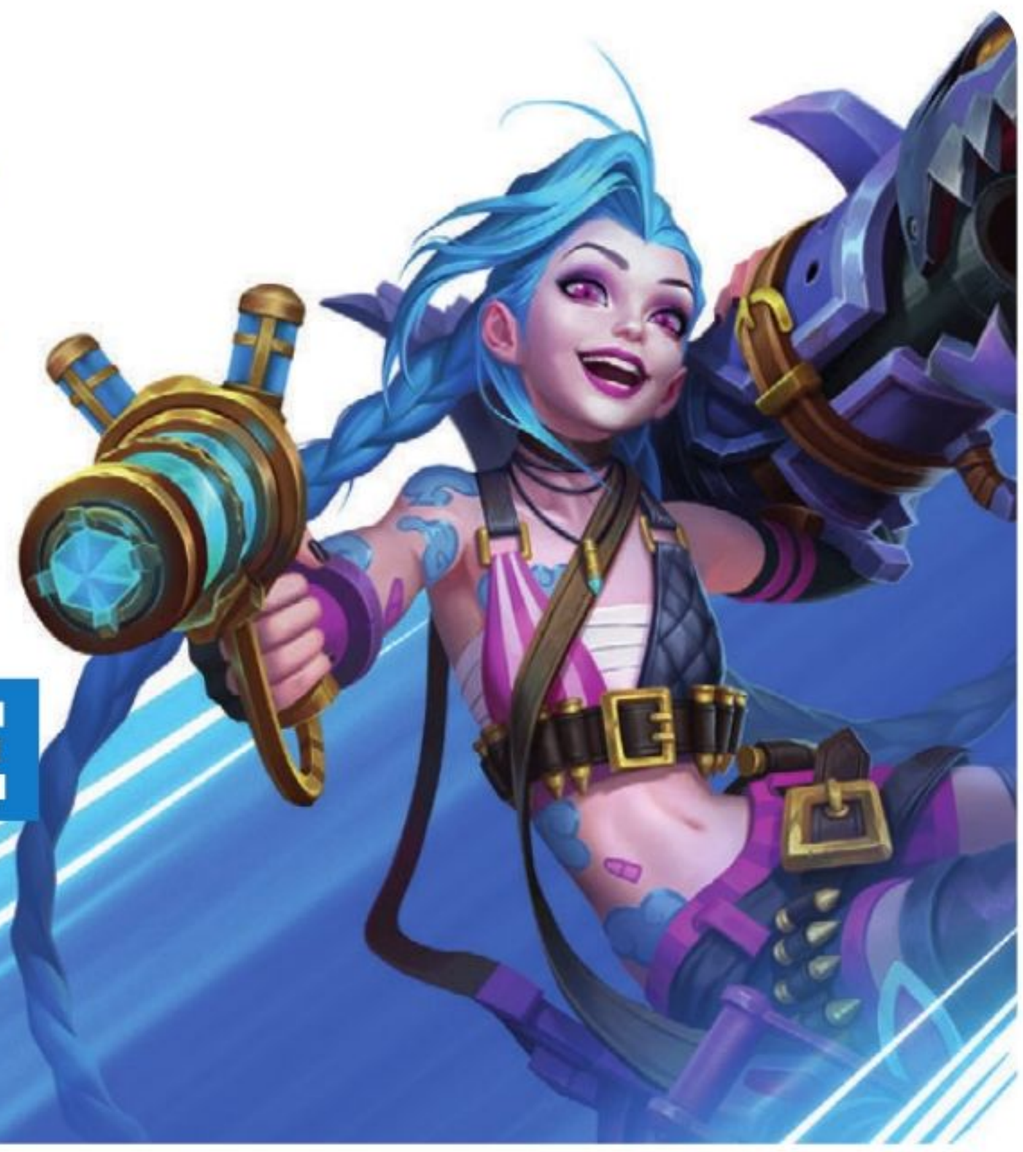
VERDICT 15/20

Grâce à son ambiance à la fois adulte et humoristique, mais aussi à sa galerie de personnages hauts en couleur, cette aventure délirante mérite franchement d'être tentée, d'autant que son gameplay reste très accessible.

TEST

LEAGUE OF LEGENDS WILD RIFT

#MANIABLE
#RAPIDE
#SUPERBE



Des objectifs durant la partie confèrent des bonus à votre équipe. Il ne faut pas les négliger, ils sont souvent la clé du succès.

Cyril Trigoust

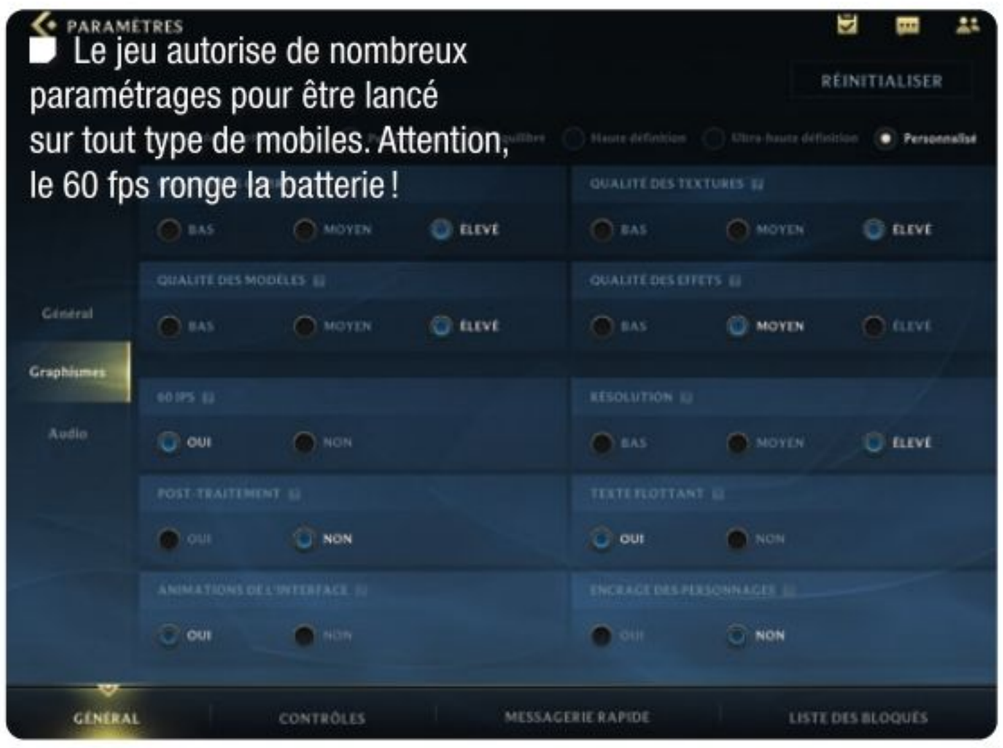
League of Legends **Wild Rift**

Riot chouchoute l'univers mobile. Il a été dur de mettre en défaut *Teamfight Tactics* et *Runeterra*, il en va de même avec ce *League of Legends*.

ÉDITEUR RIOT GAMES
GENRE JEU DE COMBAT D'ARÈNE (MOBA)
JOUEURS 5 EN LIGNE
PEGI 12+
IOS, ANDROID FREE-TO-PLAY
PAR LES CRÉATEURS DE LEGENDS OF RUNETERRA, TEAMFIGHT TACTICS

Le but avoué de Riot est de proposer, sur mobile, une expérience similaire à la version PC. Les règles fondamentales sont donc préservées. Au sein d'une équipe de 5 joueurs, vous investissez un champ de bataille composé de 3 chemins et une jungle. Vous devez détruire des tours adverses pour vous approcher du Nexus dans la base ennemie et porter le coup fatal. Les changements majeurs tiennent dans la résurrection plus rapide des personnages, le gain d'or accéléré et donc des héros hissés au maximum de leurs compétences en très peu de temps. De manière générale, les parties durent une quinzaine de minutes, un délai idéal pour le mobile. Cette approche plus « blitz » donne un côté grand public au jeu, car l'impulsion l'emporte sur la stratégie surtout que la communication avec l'équipe sera souvent limitée à quelques ordres accessibles depuis un icone.

Wild Rift s'adresse à tous, même aux joueurs qui ne sont pas habitués au *League of Legends* PC.



Le jeu autorise de nombreux paramétrages pour être lancé sur tout type de mobiles. Attention, le 60 fps ronge la batterie !

Tempus fugit

Puisque le temps passe vite, il faut se montrer efficace et, sur ce point, *Wild Rift* est irréprochable. Avec son système de verrouillage pour vous concentrer sur certaines cibles (ennemis ou tourelles) et l'appui combiné au glisser du doigt sur les boutons de compétences, le jeu est presque aussi maniable qu'avec le combo souris-clavier. Nous avions déjà largement soutenu *Arena of Valor* et *Vainglory* à leur sortie, affirmant que le MOBA a toute sa place sur mobile, on réitère plus que jamais ! *Wild Rift* amène tout son lore, un modèle économique gratuit si vous ne craquez pas pour le cosmétique, une superbe direction artistique et une ergonomie impeccable à un titre qui sera assurément suivi par Riot et sa communauté.

VERDICT 19/20

JOUABILITÉ ★★★★★
Avec ces systèmes tactiles depuis les compétences en plus du ciblage des objectifs, le jeu est ergonomique et facile à prendre en main.

GRAPHISMES ★★★★★
C'est aussi beau que sur PC et, si votre appareil mobile est assez puissant, le passage en élevé à 60 fps est un régal pour les yeux.

BANDE-SON ★★★★☆
Le jeu étant bien plus dynamique, le narrateur devient pénible avec son décompte des kills et ses superlatifs. Sinon, c'est du tout bon.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Si vous adhérez à la jouabilité, et il n'y a pas de raison que ça ne soit pas le cas, vous êtes parti pour des années de batailles !

Cette « faille sauvage » réussit son arrivée sur mobile. Maniabilité aux petits oignons, gratuité, combats courts et intenses, ergonomie irréprochable, le tout sur un jeu plus accessible que son pendant sur PC. Le top !

La ferme des animaux d'Orwell

1984 d'Orwell et son Big Brother sont repris à toutes les sauces, au point qu'ils éclipsent un autre ouvrage du même auteur aussi essentiel sur le plan littéraire et politique.

ÉDITEUR NERIAL
GENRE NARRATIF-STRATÉGIE
JOUEUR 1
PEGI 9+
IOS, ANDROID 4,49 €
PAR LES CRÉATEURS DE REIGNS

La Ferme des animaux raconte l'histoire de la montée du totalitarisme au sein du microcosme d'une exploitation agricole. Vous commencez le jeu au moment où tout ce qui est à poils et à plumes décide de se passer d'un fermier négligent. Votre révolution d'octobre est en place et se crée l'espoir d'un idéal où tous les animaux sont libres et partagent le fruit de leur travail. À force de propagande, de prosélytisme et de manipulation, les cochons vont tenter d'installer une dictature qui ne dit pas son nom à base de « *vous ne comprenez pas, mais c'est mieux pour vous* ». C'est là que le joueur influe sur ce jeu narratif et peut changer l'issue du livre. Connaissant la fin, nous avons d'abord soutenu ces horribles porcins avant de comprendre que d'autres voies sont possibles. Mais certainement par respect de l'œuvre, peu conduisent à une fin idyllique. Votre but est de prendre des décisions stratégiques quand le narrateur vous en laisse l'opportunité. À vous de privilégier l'accumulation de ressources, soutenir l'expansion de l'animalisme aux fermes voisines, ou manipuler intellectuellement vos troupes. Il n'y a de toute façon pas de bon choix, mais un excellent jeu… ■ Cyril Trigoust

VERDICT 18/20

Nerial a su garder l'essence du roman tout en apportant les nuances nécessaires pour y installer un gameplay où les animaux connaissent un destin différent de celui du livre, parfois heureux, souvent funeste…

Headland

Le studio à l'origine de *Fly This !* propose une aventure à jouer d'un seul doigt sans que cela ampute la maniabilité lors de l'exploration et des combats. Pari réussi ?

ÉDITEUR NORTHPLAY
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 9+
IOS, ANDROID 6,99 €
PAR LES CRÉATEURS DE FLY THIS !, UNLIKELY SOCCER

La tête du jeune garçon que vous incarnez est menacée. Pas sa caboche elle-même, mais ce qu'elle contient, cette imagination sans limites qui l'envoie dans des mondes faits de robots, de châteaux et de tout un univers à découvrir durant l'aventure. Le déroulé est classique. À partir d'un hub central, on lance des niveaux parsemés d'ennemis, de puzzles et de ressources à collecter. Ces dernières permettent d'acheter un équipement adapté au franchissement de quelques endroits qui vous auront mis en miettes lors d'un premier passage. La direction artistique d'*Headland* est soignée, son univers destiné aux jeunes est adorable. Pas de reproche à lui faire sur ces points. Du côté de la jouabilité, la volonté de n'utiliser qu'un seul doigt est pleine de bon sens. Déjà, pas d'interface disgracieuse. Quel que soit l'endroit où vous posez le pouce, un stick virtuel apparaît. Glissez pour faire avancer le héros, puis tapotez et effectuez de nouveau quelques glissades lorsque des ennemis jaillissent. Efficace contre les adversaires de base, cela devient plus brouillon face à des troupes ou des boss, mais *Headland* reste très agréable à parcourir. ■ Cyril Trigoust

VERDICT 16/20

Northplay adapte les mécaniques des jeux d'aventure à nos mobiles. Les niveaux sont courts et bien conçus, de quoi lancer quelques sessions pour arriver en une poignée d'heures à sauver l'imaginaire de notre héros.

COMMUNAUTÉ

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

QUESTIONS DES **LECTEURS**

Que pensez-vous de toute cette affaire autour de *Cyberpunk 2077*? C'est allé loin quand même!

Stéphane Censier

On ne peut pas nier que tout cela est un effroyable gâchis. Attentes démesurées, déception devant le jeu final, révélations fâcheuses sur les conditions du développement... Tout cela a sérieusement entaché l'image de marque du studio CD Projekt, qui passait jusque-là pour l'un des plus vertueux, notamment grâce à sa politique de contenus supplémentaires gratuits pour ses jeux, ses DLC aux airs de jeu complet. Mais depuis l'affaire *Cyberpunk 2077*, le studio polonais rame pour se racheter. On pourra tout de même lui reconnaître la volonté d'assumer, de s'excuser, bref de prendre ses responsabilités.
Et même si le mal est fait, gageons que la version finale de *Cyberpunk 2077*, après moults mises à jour et correctifs, sera vraiment un très bon jeu. Mais il aurait fallu que ce soit le cas dès sa sortie...

Faut-il craindre de nombreux reports de jeux qui devaient sortir en 2021?

Jérémy Filet

Hélas oui! Nous savons déjà que l'adaptation de l'univers d'Harry Potter, *Hogwarts Legacy: L'Héritage de Pouldlard*, ne sortira finalement qu'en 2022. Et avec la pandémie qui semble s'éterniser, d'autres studios risquent de prendre du retard dans le développement de leurs jeux vidéo, faute de conditions de travail idéales. Traditionnellement, l'année qui suit le lancement de nouvelles consoles est assez calme, mais cela risque d'être pire en 2021. Il faut espérer que les choses s'arrangent vite, dans l'univers du jeu vidéo comme dans tous les pans de «la vraie vie»...

TOP DE LA COMMUNAUTÉ

SPÉCIAL «J'AIME»

En 2021, j'aime tellement *JVM* et moi-même!
Pierre-Luc Maillet
On n'est jamais mieux servi que par soi-même!

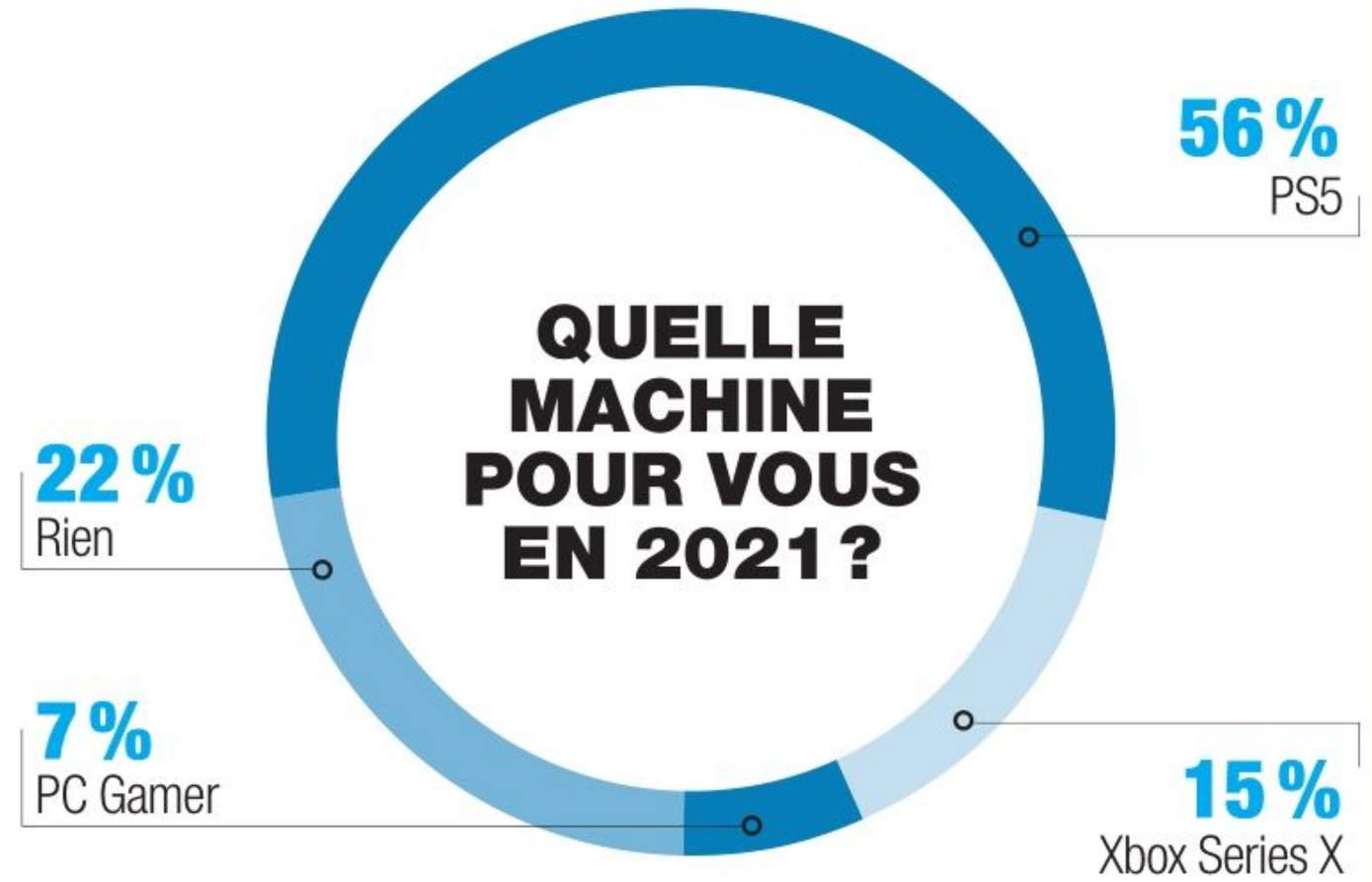
En 2021, j'aime tellement *JVM*, qu'à l'heure du numérique, j'espère qu'il sera toujours présent en version papier. *Jordan Dumont*
On résistera jusqu'au bout!

En 2021, j'aime tellement *JVM* et un potentiel nouveau confinement pour enfin finir mes jeux...
Magnassey Odyvox
Sans dormir, y a moyen aussi, hein!

En 2021, j'aime tellement *JVM* que je continuerai de le lire, surtout si vous publiez la phrase de mon mari! *Alice Hacquet*
On va voir...

En 2021, j'aime tellement *JVM* que je continuerai de le lire, surtout si vous publiez la phrase de ma femme! *Jérémie Hacquet*
Quel travail d'équipe!

LE **SONDAGE** DU MOIS



Sondage effectué sur YouTube avec 12 000 participants.

VOS 5 JEUX D'HORREUR PREFERES

1 Silent Hill 2

« Une ambiance glauque a souhait, une bande-son à la fois magnifique et effrayante, un bestiaire flippant, et surtout une histoire pleine de surprise... Un jeu mémorable. »

Jordan Dumont

2 Resident Evil 2

« Le sentiment d'impuissance, d'insécurité permanente, le bestiaire en font un classique du survival horror. »

Frédéric Fouache

3 Dead Space 2

« Gameplay aux petits oignons, mise en scène saisissante et sound design magistral confèrent au titre une ambiance qui reste inégalée... »

Aurélien Lesire

4 The Last of Us

« Bon, OK, ce n'est pas complètement un jeu d'horreur, mais il y a quand même des passages bien flippants, notamment avec les claqueurs. Un jeu qui laisse des traces ! »

Grégory Champenet

5 Soma

« Dans *Soma*, la terreur est plus psychologique que gore, avec notamment une sensation d'impuissance. Et en plus, c'est l'un des meilleurs scénarios sur le transhumanisme et ses conséquences... »

Fabien Plessi

VOTRE VERDICT

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

HYRULE WARRIORS : L'ÈRE DU FLÉAU

J'adore ce lien avec l'histoire de *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. Les cinématiques sont bien réalisées. Un plaisir de pouvoir contrôler Zelda, les machines et les prodiges. Un bon jeu en attendant *The Legend of Zelda : Breath of the Wild 2*.

Tony Madi

CYBERPUNK 2077

Sans compter tous les bugs d'erreur système à répétition, le jeu est incroyable. Très dynamique, un scénario béton, des quêtes secondaires géniales, une bande-son démentielle et qu'on peut adapter à nos envies, une Night City aussi mystérieuse que complète. Je suis comblée à 90 % (10 % pour les bugs malheureusement et je suis sur PS5 pourtant...).

Sorenza Jacquet

WORLD OF WARCRAFT : SHADOWLANDS

J'ai été agréablement surpris par les congrégations et leur histoire. Le fait de devoir monter votre renom pour faire l'histoire au fur et à mesure est assez original. Maintenant, dans la suite, on se demande quel héros disparu va-t-on pouvoir retrouver, comme Ysera par exemple.

Michel Mélissa Liaudet

À VOUS DE JOUER !

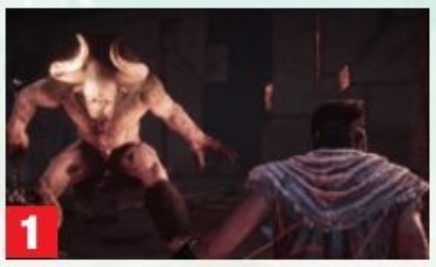
Posez vos smartphones et munissez-vous d'un crayon pour tester votre culture jeu vidéo en répondant à ces quiz tout en vous amusant.

JEU 1 LES JEUX DE 2021

Si vous avez lu notre dossier dans le précedent numéro de *Jeux Vidéo Magazine*, vous n'aurez aucun mal à retrouver les titres de ces jeux attendus pour 2021. En espérant qu'ils soient bien tous au rendez-vous cette année.

JEU 2 BONNE ANNÉE

Le 12 février, on célébrera le nouvel an chinois. Cette année sera placée sous le signe du bœuf de métal. Saurez-vous d'ailleurs retrouver de quels jeux (ou séries de jeux) proviennent les minotaures, ces créatures mi-homme mi-taureau, présentés sur les photos ci-dessous ?


1

2

3

4

5

JEU 3 SOS FANTÔMES

En 2020, *Ghosts 'n Goblins* a fêté ses 35 ans et la série s'apprête à faire un retour remarqué sur Switch le 25 février 2021, dans un épisode *Resurrection*. Testez vos connaissances sur cette mythique série de Capcom en répondant à ce quiz.

1 - Quel est le nom du chevalier, héros de* Ghosts'n Goblins *?

A - *Sir Arthur*
B- *Sir Fortesque*
C- *Sir Galahad*
D- *Sir Lancelot*

2 - Quel est le titre de la suite de* Ghosts'n Goblins *?

A - *Ghosts to Glory*
B- *Ghosts'n Ghouls*
C- *Ghosts'n Trolls*
D- *Ghouls'n Ghosts*

3 - Le sorcier/magicien est un ennemi récurrent de la série. Dans* Ghosts'n Goblins, *en quoi peut-il transformer le héros ?

A - *En bébé*
B- *En canard*
C- *En grenouille*
D- *En vieillard*

4 - L'un des ennemis emblématiques de la saga a eu droit à sa propre série dont le premier épisode est sorti en 1990 sur Game Boy. Quel est le nom de ce jeu ?

A - *Army of Zin*
B- *Gargoyle's Quest*
C- *Ghost Trick*
D- *Makaimura*

5 - En 2001, Capcom a déjà relancé la série sur PlayStation 2 avec un épisode en 3D inédit qui connaîtra d'ailleurs une suite en 2003. Quel est le nom de ce jeu ?

A - *Asura's Wrath*
B- *Ghost Trick*
C- *God Hand*
D- *Maximo*

JEU 4 LE HALO MYSTÈRE

En attendant la sortie de *Halo Infinite* sur Xbox Series X/S, les fans de la série peuvent replonger dans les aventures du Master Chief avec la version optimisée de *Halo : The Master Chief Collection* sur les nouvelles consoles Microsoft. Ils n'auront certainement aucun mal à reconnaître de quel épisode de la saga provient la photo présentée ici !

SOLUTIONS

JEU 1/ 1 : *Mass Effect* – 2 : *Final Fantasy XVI* – 3 : *Ratchet & Clank : Rift Apart* – 4 : *God of War Ragnarok* – 5 : *Horizon II : Forbidden West* – 6 : *Resident Evil VIII Village* – 7 : *Oddworld : Soulstorm* – 8 : *Halo Infinite*.
JEU 2/ 1 : *Assassin's Creed Odyssey* – 2 : *Immortal Fenyx Rising* – 3 : *God of War* – 4 : *League of Legends* – 5 : *World of Warcraft*. **JEU 3/** 1A, 2D, 3C, 4B, 5D. **JEU 4/** *Halo Reach*

WAR THUNDER

BONUS POUR LES NOUVEAUX

JOUEZ GRATUITEMENT SUR WARTHUNDER.COM/FLY

Gaijin entertainment
© 2009—2018 by Gaijin Entertainment.
All rights reserved.

STEAM Oculus VR VIVE PC PS4 XBOX Mac

12 www.pegi.info

PS5

PLAY HAS NO LIMITS*™

* Le jeu n'a pas de limites

La PS5™ sort le 19 Novembre 2020. © 2020 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation Family Mark", "PlayStation", "PlayStation Shapes Logo", "Play Has No Limits", "PS5", "PS5 logo" et "DualSense" sont des marques déposées de Sony Interactive Entertainment Inc.