

BLACK MYTH WUKONG
Le jeu chinois qui va tout casser !



10 REMAKES QUI FONT ENVIE !
Mass Effect, Ghost'n Goblins, Nier, etc.

N° 242 - MARS 2021

JeuxVidéo MAGAZINE.com

2 POSTERS OFFERTS





SPÉCIAL MONDES OUVERTS

25 JEUX À DÉCOUVRIR !

HORIZON II FORBIDDEN WEST, FAR CRY 6, PROJECT ATHIA...

L 13968 - 242 - F: 4,50 € - RD

BIEN CHOISIR SON PORTABLE GAMER



Les critères + notre sélection

PS5 ET XBOX SERIES

Bientôt le retour des stocks ?



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

NINTENDO SWITCH

SQUARE ENIX. Nintendo

BRAVELY DEFAULT™ II

ESSAYEZ LA DÉMO GRATUITE
disponible sur le Nintendo eShop



Nintendo Switch Lite (HDH-001) DAS tronc/membres : 0,991 W/kg

REJOIGNEZ LES HÉROS DE LA LUMIÈRE



Nintendo Switch Lite

Les **quatre Cristaux** qui régissent l'harmonie du continent d'Excilliant ont été volés et l'équilibre du monde est menacé. Incarnez **quatre Héros** hauts en couleur et affrontez les forces maléfiques ayant pris possession des Cristaux pour rétablir l'ordre.



LE 26 FÉVRIER

© 2021 SQUARE ENIX CO., LTD.
All Rights Reserved.

12

ÉDITO

C'est LE sujet qui vous hante tous : quand pourra-t-on enfin se procurer une console PS5 ou Xbox Series ? Depuis leur lancement en novembre 2020, on ne les trouve qu'au compte-gouttes dans les boutiques et sur les sites marchands, et elles partent toutes en quelques secondes, le plus souvent dans les mains des « scalpers ». Le monde du jeu vidéo a appris à connaître ce terme anglais qui désigne des acheteurs en masse de consoles à l'aide de bots sur Internet, qui ensuite les revendent à prix d'or sur eBay et consorts. Une pratique détestable, mais qui n'est pas la seule cause de cette pénurie de PS5 ou Xbox Series. Notre dossier spécial sur le sujet expose les raisons de cette situation, qui risque néanmoins de durer encore quelque temps... Mais rassurez-vous, en attendant un retour à la normale, les jeux continuent tout de même de sortir, sur l'ancienne comme la nouvelle génération de consoles. Un titre comme *Horizon II : Forbidden West,* très attendu par les fans du premier épisode, sera ainsi disponible à la fois sur PS4 et PS5. Et ce n'est qu'un exemple parmi la pléthore de titres que nous vous présentons ce mois-ci, qu'il s'agisse de mondes ouverts, de remakes de vieilles gloires du jeu vidéo ou de blockbusters venus, de manière inattendue, de Chine. De quoi bien vous occuper, donc ! J'en profite aussi pour vous remercier d'être toujours plus nombreux à nous suivre également sur YouTube, ce qui nous a permis de dépasser récemment les 100 000 abonnés, moins d'un an après le « reboot » de la chaîne. Et si vous ne connaissez pas encore notre chaîne, qu'attendez-vous pour nous rejoindre ? Vous ne le regretterez pas, promis !

Arnaud De Keyser

Suivez-nous sur YouTube







NE MANQUEZ PAS JEUX VIDÉO MAGAZINE N°243 EN KIOSQUE LE 24 MARS

« L'actu en continu avec Jeux Vidéo Magazine »

Jeux Vidéo Magazine .com

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°242 :
mars 2021

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

JVM n° 242 comprend, pour l'ensemble de sa diffusion, un double poster broché 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.

Link Digital Spirit

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.

PEFC 10-32-2813

SOMMAIRE

JEUX VIDÉO MAGAZINE **N°242** MARS 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

SPÉCIAL MONDES OUVERTS

DÉCOUVREZ LES 25 JEUX IMMENSES QUI VOUS ATTENDENT DANS LES MOIS À VENIR !

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.

58

PÉNURIE DE PS5/ XBOX SERIES

QU'EST-CE QUI CLOCHE ?





Virgin
RADIO
POP ROCK ELECTRO

CHAQUE MOIS DANS JVM

PS NOW/XBOX GAME PASS



BONNES AFFAIRES



DLC ET MISES À JOUR



PRÉCOMMANDES





ACTUS

08 À la Une : Ratchet & Clank : Rift Apart
12 Le beau jeu du mois : Tasomachi – Behind the Twilight
14 Tendance : les meilleurs jeux du festival Steam
18 Opinion : Stadia et Amazon Game studios, patatras !
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 Spécial mondes ouverts

DOSSIERS

52 Remakes et remasters : du neuf avec du vieux !
58 Pénurie de PS5 et Xbox Series : qu'est-ce qui cloche ?
62 Black Myth Wukong

AVANT-PREMIÈRES

66 Bravely Default II
68 Roller Champions

CONSO

70 Bien Choisir son portable gamer
72 Planning et top des ventes
74 Bonus de précommande
76 Steam : 10 jeux pour le prix d'un !

TESTS

78 Sommaire Tests

CONSOLES/PC

80 Super Mario 3D World + Bowser's Fury
82 The Medium
84 Little Nightmares II
86 Destruction AllStars
87 Persona 5 Strikers
88 Control Utimate Edition
88 Nioh Collection
89 Atelier Ryza 2
89 Werewolf : The Apocalypse – Earthbound

À TÉLÉCHARGER

90 Curse of the Dead Gods
90 Pumpkin Jack
91 Cyber Shadow
91 Turrican Flashback
92 Vera Blanc : Ghost in the Castle
92 Silver Chains
93 Project Starship X
93 Loot Hero DX

MOBILES

94 Warhammer 40.000 : Lost Crusade
95 Pink
95 Dragon Quest Tact

BONUS

96 Communauté
98 À vous de jouer !

JeuxVidéo MAGAZINE.com ABO

PAYEZ MOINS CHER EN VOUS ABONNANT !



moins de

3,35€

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

ABONNEMENT 1 AN
12 NUMÉROS



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



39,90€

au lieu de ~~54,00€~~

PLUS RAPIDE ! ABONNEZ-VOUS SUR

jeuxvideomagazine.com

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

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

❒ Mme ❒ Mlle ❒ M.

Nom :

Prénom :

Date de naissance :

Adresse :

Code Postal : **Ville :**

Téléphone :

Email :

Je choisis mon mode de paiement : 1107

❒ Chèque à l'ordre de Link Digital Spirit

❒ Carte bancaire N°

Expire fin : Clé** :

** indiquée au dos de votre carte

Date et signature obligatoires :

Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/07/21. Pour l'étranger, nous consulter. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ❒. Conformément à la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.

Genre action-plateforme
Éditeur Sony
Plateforme PS5
Sortie 11 juin 2021

A LA UNE

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



Tasomachi : Behind the Twilight est le beau jeu de ce mois. *P. 12*



Sélection des meilleurs jeux du Festival Steam. *P. 14*



Situation compliquée pour Stadia et Amazon. *P. 18*



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

Ratchet & Clank : Rift Apart déboule en juin !

S'agira-t-il du premier véritable jeu vidéo nouvelle génération ?

01

On le sait, la victoire d'une génération d'une machine tient souvent à l'exploitation de sa puissance par de nouveaux jeux, par des exclusivités qui sont autant marqueurs d'une époque que vitrines technologiques. Oui, il faut en mettre plein les yeux pour vendre et plus encore pour convaincre de l'intérêt de cet achat. Malgré quelques titres exploitant joliment la puissance supérieure de la PS5 sur la PS4, mettant à jour certains titres emblématiques de la ludothèque de cette dernière, on ne peut pas dire que l'on ait été époustouflé, si ce n'est peut-être par un *Demon's Souls*. Et encore… Non, il faut autre chose, un concept qui exploite au mieux le SSD de la machine et son absence de chargement trop visible, un jeu qui permette au joueur de, par exemple, passer d'une dimension, d'un monde à l'autre instantanément. C'est la promesse de ce *Ratchet & Clank* prévu »





Passer de dimension en dimension, un rêve impossible sans le SSD.

Des fonctionnalités de la dernière PlayStation seront mises à profit pour améliorer l'expérience de jeu, comme le SSD pour éliminer toute trace de chargement entre les niveaux et multiples dimensions.

» pour le 11 juin prochain, une promesse d'autant plus alléchante que plusieurs jeux ont récemment tenté de se frotter à ce type de mécaniques temporelles/dimensionnelles, comme *Dishonored 2,* ce dernier devant se contenter de deux réalités parallèles, déjà suffisamment difficiles à gérer et mettre en œuvre sur la précédente génération.

Affrontant une nouvelle fois le Docteur Néfarious qui a dérobé une technologie lui permettant de créer des failles entre les dimensions, Rachet et Clank pourront, eux aussi, sauter d'une de ces failles à l'autre grâce au Rift Tether, outil utilisable durant les phases de plateforme/exploration tout comme durant les empoignades. Ces allers-retours entre plusieurs dimensions permettront d'ailleurs au studio de s'amuser avec plusieurs versions dimensionnelles de Ratchet et Clank, certaines n'étant pas devenues les héros que l'on connaît. Touristes spatiaux, nos héros musarderont sur des planètes inédites pour certaines, connues pour d'autres, comme Sargasso.

Rapidement, Ratchet et Clank seront accompagnés d'un nouveau personnage, une Lombax – la race de Ratchet –, tout aussi jouable, et que l'on imagine plus tournée vers le corps à corps comme le suggère son bras bionique, ainsi que la masse qu'elle porte. Si le SSD sera ici bien exploité pour éliminer toute trace de chargement entre ces divers niveaux et multiples dimensions, d'autres fonctionnalités de la dernière PlayStation seront mises à profit pour améliorer encore l'expérience de jeu. Ainsi, les diverses armes réagiront en fonction de la pression sur les gâchettes adaptatives de la DualSense : les tirs plus précis étant favorisés lorsqu'on presse ces dernières doucement et, inversement, les munitions infligeant plus de dégâts lorsqu'on appuie plus franchement. Dans les faits, chaque arme proposera diverses variations de ses tirs, et une empreinte sensorielle spécifique. Tout aussi intéressant, les vibrations pourront nous faire ressentir de manière bien plus probante toutes les explosions autour de nous. On espère seulement ne pas ressentir plein de fourmillements dans les mains, comme après une trop longue session de *PlayRoom*...

Techniquement parlant, si le ray-tracing est au programme de cette échappée, on ne sait encore s'il sera proposé pour les deux modes graphiques révélés : un 4K à 30 images par seconde, et un 60 images par seconde – plus fluide donc – à la résolution encore non précisée. ■

Chaque arme dispose d'une empreinte sensorielle spécifique.



P5S
PERSONA 5 STRIKERS

REPRENEZ LE COMBAT !
DISPONIBLE MAINTENANT







16+
www.pegi.info

NINTENDO SWITCH
PS4

©ATLUS. ©SEGA. / ©KOEI TECMO GAMES. All rights reserved. ATLUS and SEGA are registered in the U.S. Patent and Trademark Office. ATLUS, the ATLUS logo, PERSONA and PERSONA 5 STRIKERS are either registered trademarks or trademarks of ATLUS Co., Ltd. or its affiliates. SEGA is either a registered trademark or a trademark of SEGA CORPORATION. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PlayStation Family Mark" and "PS4 logo" and are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. ©2020 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.

ATLUS

Éditeur
Playism

Plateforme
PC

Sortie
Printemps 2021

LE BEAU JEU DU MOIS

Fantasy et enchantement

Tasomachi : Behind the Twilight s'annonce sous de bons auspices.

02

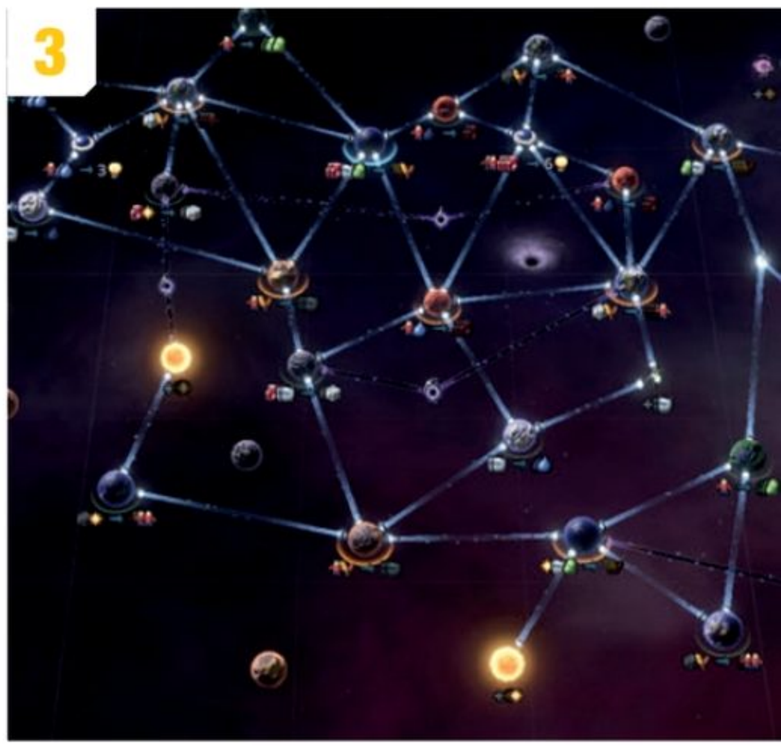
Se saisir de l'œuvre, du trait d'un artiste et en faire un jeu vidéo, l'idée n'est pas neuve. Les développeurs des années 80 n'hésitaient pas à reprendre le style d'un artiste de BD (comme celui de *Ranx* ou encore de *La Quête de l'oiseau du temps*) pour l'adapter à un contexte vidéoludique. *Dragon Quest* doit d'ailleurs une partie de son succès premier à la direction artistique d'Akira Toriyama (*Dragon Ball*). *Tasomachi : Behind the Twilight,* lui, tire toute son esthétique du talent de Nocras, artiste japonais connu pour ses planches très marquées de fantasy, mettant en scène des décors nippons visités par des jeunes filles. Et c'est exactement ce que propose ce *Tasomachi : Behind the Twilight*, comme on incarne Yukumo arpentant le monde à bord de son dirigeable. Ce dernier tombant en panne, la voilà obligée de partir à la recherche de pièces détachées dans une ville abandonnée par ses habitants, seuls quelques chats arpentant encore les rues. L'objectif du joueur ? Résoudre le mystère autour de cette cité que l'on pourra parcourir à volonté et en toute liberté. Au programme, des sauts en 3D, et notamment dans les donjons, des casse-tête à résoudre, des objets à collecter dans la cité, quelques dialogues et surtout beaucoup d'exploration.

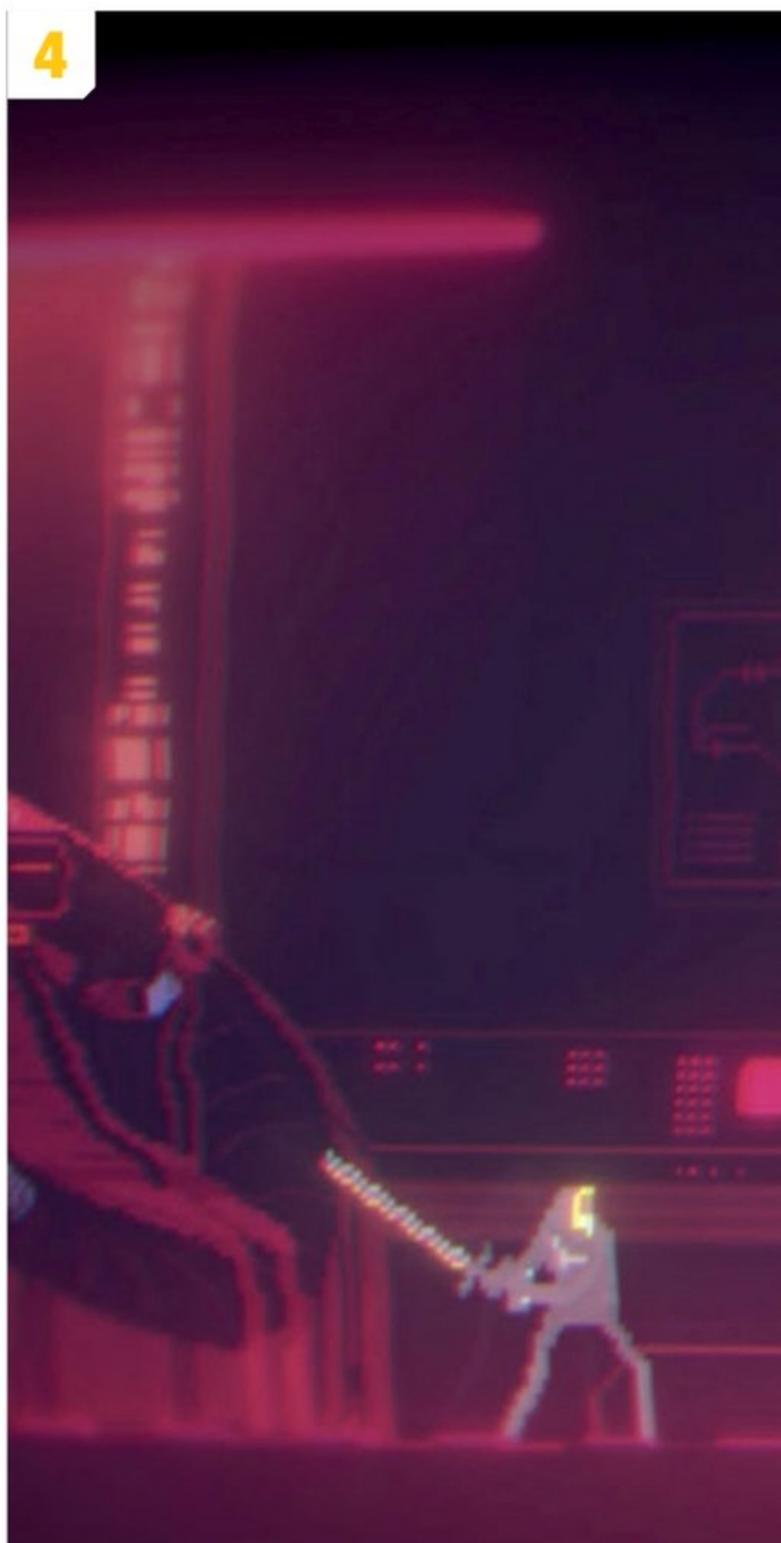
Plateforme indépendante de nombreux jeux très typés plateforme, et notamment des excellents *Touhou Luna Nights* ou des deux indispensables, mais difficiles, *La-Mulana,* Playism édite ce titre pour le moins enchanteur, à la B.O. concoctée par Ujico. Cependant, pour le moment, ce qui saute aux yeux, c'est surtout le manque de finesse et de précision des mouvements : Yukumo semble flotter au-dessus du sol, et les sensations de saut ne sont pas là, ne permettant pas de bien juger de notre distance. Heureusement, il reste encore quelques mois au studio pour corriger ces errements et, au pire, l'esthétique demeurera pour nous enchanter.

03 LES MEILLEURS JEUX DU FESTIVAL STEAM

Sur Steam, les démos se sont multipliées annonçant de petits bijoux en devenir. Petite sélection.







1 LUNARK

Éditeur Canari Games
Sortie 2021
Sur PC

Si vous appréciez *Flashback* ou *Another World*, deux classiques du cinematic plateformer, ne manquez pas ce *Lunark* très coloré, mais aussi magnifiquement animé, qui s'amuse par ailleurs à utiliser des techniques des années 80 pour ses cinématiques en rotoscoping. Animation et contrôles au poil, graphismes colorés et très pixelisés, les leçons du genre semblent bien apprises.

2 POTION CRAFT : ALCHEMIST SIMULATOR

Éditeur TinyBuild
Sortie 2021
Sur PC

Si l'artisanat est aujourd'hui une constante présente dans tous les jeux, *Potion Craft* va plus loin en vous proposant de tenir une boutique d'alchimiste, mélangeant les ingrédients, les écrasant physiquement avec un mortier, augmentant la chaleur, vendant ses potions, améliorant son étalage pour attirer le chaland. Une petite surprise pour artisans fous.

3 SLIPWAYS

Éditeur Beetlewing
Sortie 2021
Sur PC

Les 4X sont trop longs, trop complexes à appréhender ? Les développeurs de *Slipways* ont pensé à vous en proposant des parties qui ne durent pas plus d'une heure. Comment ? En condensant en grande partie des mécaniques du genre, en en automatisant d'autres (les planètes se gèrent elles-mêmes) et surtout en se débarrassant de tout l'aspect guerrier pour se concentrer sur l'économie et le commerce.

4 NARITA BOY

Éditeur Team 17
Sortie 2021
Sur PS4, Xbox, Switch, PC

Annoncé il y a quelque temps déjà, *Narita Boy* joue la carte psychédélique, très années 80, avec ce héros qui doit sauver un monde de jeu vidéo. Si l'esthétique et l'animation laissent pantois, on sera un peu plus sévère avec les contrôles et une légère latence. À voir s'il ne s'agit que d'un problème lié à la démo proposée sur Steam.

5 LOOP HERO

Éditeur Devolver
Sortie 2021
Sur PC

Véritable star de cet événement, malgré son apparence peu aguichante, *Loop Hero* parvient à justifier son aspect Rogue-like pour un scénario bien plus malin qu'on ne l'imagine. Ici, notre héros reconstruit le monde effacé par la Liche de service à chacune de ses sorties : chaque élément de décor intégré influant sur sa jauge de vie, sa récupération, etc. On y a passé beaucoup trop d'heures…

6 STEEL ASSAULT

Éditeur Zenovia
Sortie 2021
Sur PC

Très classique dans sa forme et sa proposition esthétique façon Super Nintendo, *Steel Assault* a pour lui de proposer une action tonitruante, une vitesse d'exécution hallucinante qui le réserve aux amateurs de jeux d'arcade à l'ancienne. Par ailleurs, sa lisibilité, lors de certaines séquences, est quelque peu entachée par ses couleurs très vives. On est néanmoins impatient de s'y plonger.

D'AUTRES DÉMOS CONVAINCANTES…



THE LAST SPELL

Après le punitif *Dead in Vinland*, CCCP nous propose un mélange de tactical RPG/tower defense/Rogue-like qui semble pour le moins réussi.



SQUADRON 51

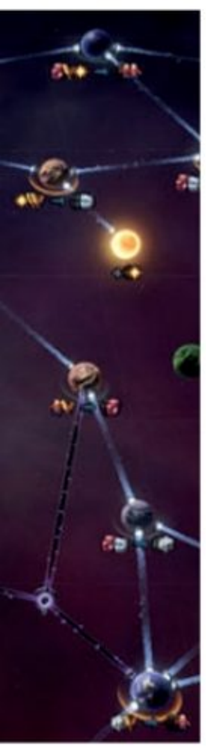
Imaginez un shoot them up inspiré du Pulp avec OVNI et autres, tout en noir et blanc, et vous aurez une idée de ce qu'est *Squadron 51*.



AEON DRIVE

De la plateforme avec grappin ultra-rapide qui renvoie à *Celeste*, en cependant bien plus agréable à regarder : le programme est alléchant.








2


5
STORM TEMPLE
OBLIVION
THICKET
MEADOW


6
6:12

JeuxVidéo MAGAZINE.com

OFFRE D'ABONNEMENT



1 AN D'ABONNEMENT À

JeuxVidéo MAGAZINE.com

(SOIT 12 NUMÉROS)

+ 1 OU 5 JEUX PC

À PARTIR DE

45€

EN PARTENARIAT AVEC

GAMESPLANET





















RETROUVEZ LA LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR

fr.gamesplanet.com/promo/jvm

ABONNEMENT 1 AN

+ 1 JEU PC

(VOTRE JEU AU CHOIX EN VERSION DÉMATÉRIALISÉE)



45€

ABONNEMENT 1 AN

+ 5 JEUX PC

(VOS JEUX AU CHOIX EN VERSIONS DÉMATÉRIALISÉES)



69,90€

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** ⟶ ❒ **+ 1 jeux pour 45€** 0525 ❒ **+ 5 jeux pour 69,90€** 0526

❒ Mme ❒ Mlle ❒ M.

Nom :

Prénom :

Date de naissance :

Adresse :

Code Postal : **Ville :**

Téléphone :

Email*:

*obligatoire pour recevoir le code PC

Je choisis mon mode de paiement :

❒ Chèque à l'ordre de Link Digital Spirit

❒ Carte bancaire N°

Expire fin : Clé** :

** indiquée au dos de votre carte

Date et signature obligatoires :

Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/07/21. 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.



04 STADIA ET AMAZON : PATATRAS !

Les projets de jeux vidéo des deux mastodontes sentent le roussi !

Rien n'était acquis pour Amazon et Stadia (Google) à leur arrivée tonitruante sur le marché du jeu vidéo, ou sur celui du cloud gaming pour le second. En fait, et on s'en rend compte au vu des événements récents, malgré des centaines de millions de dollars investis, tous deux ont visiblement bien du mal à comprendre les attentes des joueurs et, plus intéressant et préoccupant encore, les méthodes de développement des œuvres vidéoludiques. Ainsi, malgré le recrutement massif de stars du développement ou de vétérans – qui ont tous fini par partir… –, Amazon n'a jusqu'à présent sorti aucun jeu. Pire, plusieurs projets ont été annulés après plusieurs années de développement. Avec un coût de fonctionnement estimé à plus 500 millions de dollars par an pour maintenir en vie trois studios et plus de 800 emplois, on comprend le gouffre que constitue la branche Amazon Game Studios. Un gouffre qui, de plus, ne rapporte rien. Les raisons ? Un moteur maison, basé sur le CryEngine, qui a bien du mal à satisfaire les exigences des développeurs, et surtout la volonté des dirigeants d'Amazon Game Studios de faire feu de tout bois, dès la sortie de leur premier jeu. Soit. Un choix étonnant quand la plupart des acteurs du marché se sont installés sur la durée. Récemment nommé P.-D.G., Andy Sassy s'est d'ailleurs adressé aux studios : « *Certaines entreprises décollent dès la première année, d'autres prennent plusieurs années. Bien que nous n'ayons pas encore réussi chez AGS, je crois que nous y arriverons si nous nous accrochons.* » Bref, si le AAA gagnant n'est pas encore de ce monde pour Amazon, le géant de la vente en ligne ne semble pas vouloir abandonner la partie.

La folie des grandeurs

Stadia, lui, est victime de Google, de ses ambitions souvent démesurées et, a contrario, de sa capacité à annuler un service qui ne fonctionne pas après quelques semaines seulement. On se souvient des Google Glass, de ces lunettes embarquant des outils de réalité augmentée, dont la commercialisation n'a, en 2014, duré que quelques mois. Or, depuis les tout débuts de Stadia,



Jade Raymond, à la tête de Stadia Games and Entertainment, mais peu aidée dans sa mission par un Google visiblement peu au fait du développement de jeux, a quitté le projet Stadia.

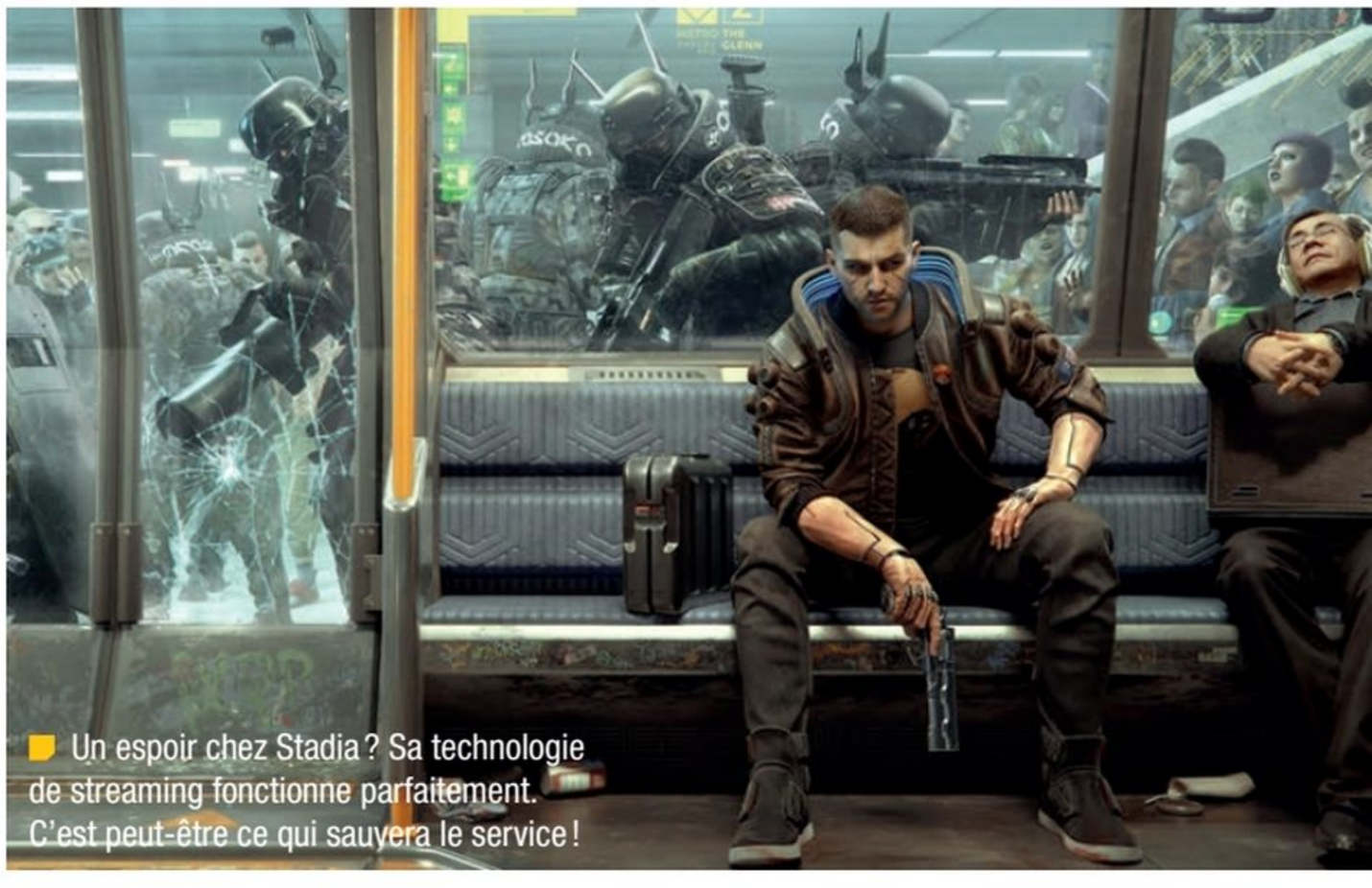
Crucible, première proposition d'Amazon Game Studios très vite retirée, a surtout été un échec. On attend toujours *New World*…

journalistes et joueurs soulignent ses problèmes. D'un, le service est beaucoup trop cher pour ce qu'il propose, à savoir un circuit fermé. De deux, il manque des exclusivités, exclusivités qui devaient être produites dans les studios de Stadia. Sauf que Google a décidé de purement et simplement fermer Stadia Games and Entertainment, et a licencié/recasé plus de 150 développeurs qui n'ont donc pas pu mener leur mission à bien. La raison de cet échec ? Visiblement, des investissements et budgets très limités venant de Google ne permettant pas aux équipes de livrer à temps. Bref, il n'y aura pas d'exclusivités Stadia, si ce n'est temporaires et développées par des studios et éditeurs tiers. Inutile de préciser qu'on ne donne donc pas cher de la peau du service d'ici quelques mois ou années, surtout s'il ne modifie pas son offre et ses tarifs, quand d'autres sont plus accessibles et permettent d'accéder aux bibliothèques Steam, GOG et autres. Ce qui serait dommage car, comme l'a démontré *Cyberpunk 2077,* la technologie cloud derrière Stadia, elle, fonctionne parfaitement…

Sony et Microsoft jubilent

Enfin, disons-le. Pour Microsoft et son Xbox Game Pass, c'est banco ! En fait, il y a encore quelques mois, Phil Spencer le rappelait : ses concurrents n'étaient pas Sony ou Nintendo, mais bien Amazon et Google. Au vu de leurs performances actuelles, il n'est pas interdit de penser qu'on a sablé le champagne chez Microsoft, voire chez Sony. Stadia et Amazon sont certes des géants, mais leurs chevilles sont fragiles, leur souffle court, beaucoup trop court pour espérer tenir la distance face à des marathoniens comme Microsoft et Sony.

Amazon Game Studios, qui n'a toujours pas proposé de titres, semble être un gouffre financier pour Amazon. Google, lui, a fermé Stadia Games and Entertainment, son studio de développement qui n'avait pas sorti le moindre titre…



Un espoir chez Stadia ? Sa technologie de streaming fonctionne parfaitement. C'est peut-être ce qui sauvera le service !



AU LIT, KEANU

CD Projekt aurait dû le savoir : laisser les joueurs modder *Cyberpunk 2077*, c'est ouvrir la porte à toutes les dérives, et notamment à un mod permettant de coucher avec Keanu Reeves, mod qui a été retiré très rapidement.



UNE GRANDE DAME

Les cosplayeuses ne traînent pas. À peine Lady Dimitrescu est-elle apparue dans les derniers trailers de *Resident Evil Village* que Danielle DeNicola et d'autres se sont amusées à reproduire ses atours et traits. Cette dernière est ici photographiée par David Love.

BERNIE S'ENFLAMME

Durant l'investiture de Joe Biden, Bernie Sanders s'est fait remarquer par sa tenue et est devenu un mème que l'on retrouve, entre autres, sous forme de combattant dans *SoulCalibur VI*. Il nous aura tout fait, le Bernie !



05 ZAPPING

LES INFOS QU'IL FAUT AVOIR LUES

SANS GERALT

Un jeu *The Witcher* sans Geralt ? Oui, *The Witcher: Old World* se déroulera longtemps avant la naissance du Sorceleur star. Avec figurines, jeu de cartes et de chasse aux monstres pour 2 à 5 joueurs, il passera par la case Kickstarter en mai prochain.





SONIC + LEGO

Après une gamme *Super Mario* (aussi onéreuse qu'inutile), Lego s'intéresse à *Sonic Mania* grâce à un set concocté par Viv Granell, un anglais de 24 ans, via la plateforme Lego Ideas. Bientôt en boutique !

L'ART DE GENSHIN

Genshin Impact est un véritable phénomène. Au point que certains lui consacrent des centaines d'heures, et notamment un fan chinois qui a recréé entièrement la cité de Liyue Harbor en maquette. Dingue !





EN ROUTE !

À défaut de l'ouverture du parc d'attractions Super Nintendo World, une nouvelle fois repoussée, les Japonais férus des moustachus ont pu découvrir le train aux couleurs de Nintendo qui reliera la gare de Nishikujo à celle de Sakurajima à Osaka, jusqu'au pied du parc.

Jouez les mercenaires de la Golden Force dans
un plateformer multijoueur au style rétro ultra dynamique !

Just For Games

Edition numérotée - Contient un certificat d'authenticité

JUST FOR GAMES
Just Limited
Numbered edition

Golden Force

Éditions Standard et Limited

26 MARS 2021

7 www.pegi.info

PS4 NINTENDO SWITCH

www.justforgames.com

PIXELHEART
www.pixelheart.eu

Golden Force © 2021 PixelHeart Europe. Golden Force, PixelHeart et leurs logos sont des marques commerciales ou des marques déposées de PixelHeart Europe. Edité par PixelHeart Europe. Développé par STORYBIRD Studio. STORYBIRD Studio et ses logos sont des marques commerciales ou des marques déposées. Distribué par © Just For Games. Tous droits réservés. Just For Games et son logo sont des marques déposées de Just For Games SAS. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

LES **TOPS** DU MOIS

LE DERNIER DES DEUX

C'est désormais une information de source sûre : Pedro Pascal, vu dans *Game of Thrones* et caché sous le casque du Mandalorian, interprétera Joel dans la série *The Last of Us*, quand Bella Ramsey, elle aussi présente dans la série *Game of Thrones,* donnera vie à Ellie. Un choix inattendu et plutôt bien vu, tant leurs visages ne sont pas encore trop connus.





EN PARTANCE POUR IO

Être lâché par Square Enix, puis fuir Warner Bros. pour éditer soi-même son troisième *Hitman*, IO Interactive n'aura pas eu la vie facile sur cette dernière génération de consoles. Cependant, le studio a annoncé que les dernières aventures de l'Agent 47 avaient été rentables dès la première semaine de vente. On comprend que le studio voit désormais la vie en rose, entre son projet 007 et un jeu multijoueur non annoncé, pour lesquels IO va recruter plus de 200 développeurs.

ÉCOLOGIQUE

Ori, c'est presque un jeu écologique. En bonne logique, Moon Studios, son créateur, et d'autres acteurs versent une partie des ventes d'*Ori and the Will of Wisps* sur Switch à une association de défense de la nature. Résultat, le studio a récolté 58 000 dollars pour Rainforest Trust qui, avec cet argent, va protéger « *plus de 11 735 hectares d'habitats tropicaux, soit environ une fois et demie la taille de la forêt de Brocéliande, ou 14 fois la surface du parc du Château de Versailles.* » Précis !



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

L'ATTENTE SERA LONGUE

Vous n'avez pas de console nouvelle génération ? Normal ! La pénurie est toujours d'actualité, les acheteurs-revendeurs aux aguets, et AMD, fabricant des processeurs de la PS5 et des Xbox Series X/S, en retard en raison de la crise sanitaire et des demandes grandissantes des constructeurs de PC (qui voient aussi leurs ventes exploser). Selon Microsoft, cette situation est amenée à perdurer jusqu'à juin. Bon, en même temps, vu le peu de jeux nouvelle génération prévus dans les mois qui viennent…





PIRATAGE EN COURS

Ces mots sur l'écran de chargement de *Cyberpunk 2077* n'ont jamais sonné aussi vrai. En effet, le studio polonais, comme Capcom avant lui, a été victime d'un piratage de ses serveurs : les hackers ont ainsi saisi de nombreux documents, des codes sources et notamment celui d'une version de *The Witcher 3* compatible ray-tracing. Cependant, CD Projekt a annoncé qu'il ne négocierait pas avec les pirates.

REPOSE EN PAIX

Interprète d'une des sorcières/vampires remarquées récemment dans les vidéos de *Resident Evil Village*, Jeanette Maus n'assistera pas à la sortie de cet épisode de la saga horrifique de Capcom. Actrice dans de nombreux courts-métrages et dans *Ma meilleure amie, sa sœur et moi,* elle a succombé à un cancer à l'âge de 39 ans, le 24 janvier dernier.



WAR THUNDER

BONUS POUR LES NOUVEAUX

JOUEZ GRATUITEMENT SUR WARTHUNDER.COM/FLY

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

STEAM Oculus VR VIVE PC PS4 XBOX Mac

12 www.pegi.info

CHIFFRES DU MOIS

HITMAN 3, *RESIDENT EVIL 3* ET *STAR WARS* FONT LA GROSSE ACTUALITÉ DE CE MOIS.

8 SECONDES



C'est le temps qu'il faut actuellement aux speedrunner pour terminer le premier niveau de *Hitman 3* situé à Dubai. Pas de triche, mais une astuce, la position des deux cibles en tout début de partie les rend faciles à éliminer.

160 MILLIONS

La boutique d'Epic Games est peut-être encore loin de Steam en matière de fréquentation, mais sa situation progresse. 160 000 comptes sont recensés, et les joueurs y ont dépensé 700 millions de dollars.

513 MILLIONS



Capcom va mieux que jamais : avec 513 millions de dollars de chiffre d'affaires, l'éditeur japonais atteint des résultats jamais vus, grâce aux ventes démat' de *Resident Evil 3* et de *Monster Hunter World*, alors que son année fiscale n'est pas terminée.



325 MILLIONS

Lors de l'extension de partenariat avec l'UEFA, EA a dévoilé les chiffres de ventes de sa franchise *FIFA*. Depuis son premier épisode en 1993, la série s'est écoulée à 325 millions d'exemplaires. Joli !

4,5 MILLIONS



La PS5 est peut-être toujours en rupture de stock, mais elle s'est néanmoins écoulée à plus de 4,5 millions d'unités durant l'année 2020. On a par ailleurs appris que Sony la vendait à perte.

3 MILLIARDS

EA aura bien profité de *Star Wars*, puisque la franchise a gagné 3 milliards de dollars, dont 1 milliard uniquement via le free-to-play *Héros de la galaxie*. À noter qu'EA a aussi vendu 52 millions de jeux estampillés de la franchise.



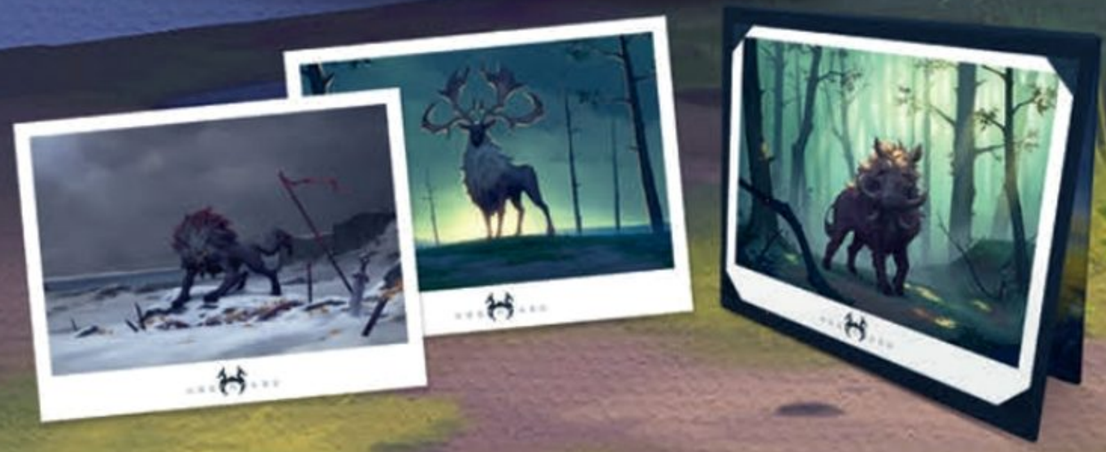
79 MILLIONS

Dire que l'on craignait pour la Switch à sa sortie… Ainsi que l'a révélé Nintendo, la console hybride s'est écoulée à 79,87 millions d'exemplaires, dépassant la 3DS et offrant à Big N sa plus belle année… Rien de moins.



OMAKÉ BOOKS PRÉSENTE

THE ART OF NORTHGARD



COFFRET COLLECTOR LIMITÉ À 1000 EXEMPLAIRES :

- L'artbook officiel bilingue français/anglais de 178 pages.
- Un poster exclusif A3.
- Un présentoir cartonné avec ses 3 lithographies des clans du Loup, du Sanglier et du Cerf.
- Un code DLC (PC) pour une "Maison commune" exclusive.
- Un certificat d'authenticité numéroté.

SHIRO GAMES

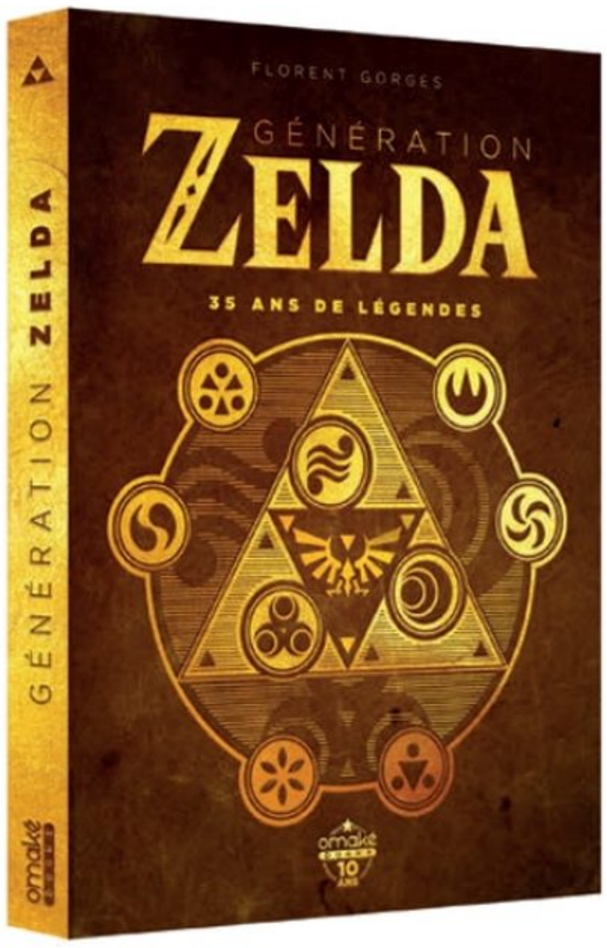
THE ART OF NORTHGARD © 2016 Shiro Games.
The Northgard name and logo are trademarks of Shiro Games and may be registered trademarks in certain countries. All rights reserved.

TOUT L'ART DU JEU VIDÉO *NORTHGARD* !
DISPONIBLE EXCLUSIVEMENT SUR OMAKEBOOKS.COM

omaké books 10 ANS

L'AGENDA

Février-mars



LIVRE **25 MARS**

GÉNÉRATION ZELDA : 35 ANS DE LÉGENDES

Pour fêter les 35 ans de *The Legend of Zelda*, Omaké Books, sous la plume de Florent Gorges, se propose de vous en apprendre plus sur la franchise culte. En 176 pages illustrées par Jean-Baptiste Pollien, cet ouvrage propose non seulement une compilation d'articles déjà parus de l'auteur, mais aussi une bonne moitié d'inédits sur l'histoire de la série en France ou un making of de *A Link to the Past*. Le prix : 17 euros. Une version collector est aussi disponible sur omakebooks.com au tarif de 25 euros.



ÉVÉNEMENT **17 MARS À 20 H 30**

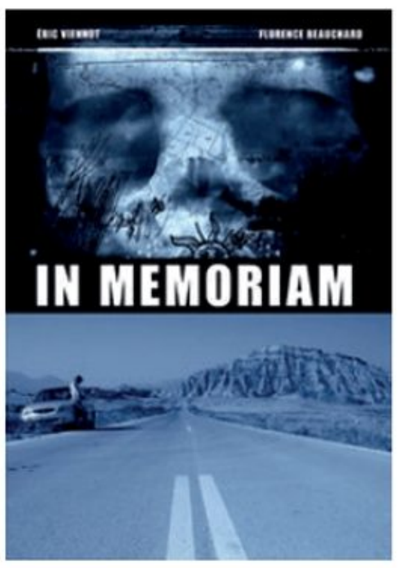
CÉRÉMONIE DES PÉGASES 2021

Toute récente, la cérémonie des Pégases a pour objectif de récompenser le meilleur de la production française. Cette année, pour raison de COVID-19, elle sera retransmise via les réseaux sociaux. Parmi les nominés, on retrouve évidemment *Flight Simulator, Haven, Paper Beast, Street of Rage 4, Tell me Why,* mais aussi le génial *There is no Game : Wrong Dimension.*

LIVRE **DISPONIBLE**

IN MEMORIAM

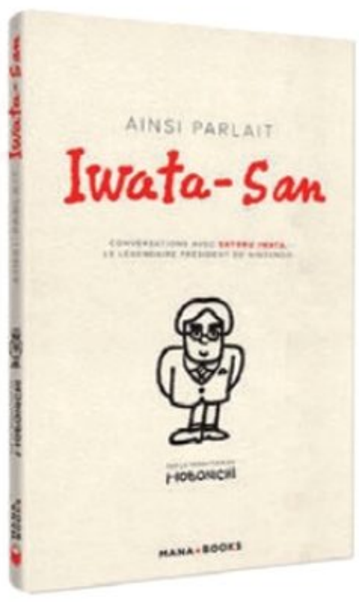
Véritable choc pour ceux qui y ont joué en 2003, *In Memoriam* d'Éric Viennot revient sous la forme d'un roman coécrit avec Florence Beauchard, dans lequel on suit le journaliste Jack Lorski à la poursuite d'un tueur en série, le Phoenix. Le prix : 18 euros



LIVRE **1ER AVRIL**

AINSI PARLAIT IWATA-SAN

Recueil d'interviews de Satoru Iwata, programmeur, puis P.-D.G. de Nintendo, cet *Ainsi parlait Iwata-San* propose aussi des extraits des fameux Iwata Asks au cours desquels il interviewait des développeurs stars. Le prix : 17 euros.



LIVRE **DISPONIBLE**

THE ART OF NORTHGARD

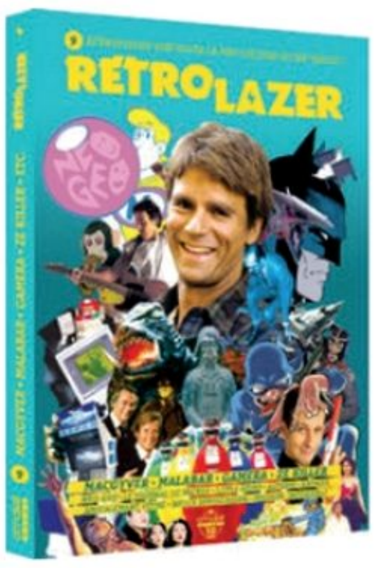
Coffret collector limité à 1000 exemplaires et uniquement disponible sur le site omakebooks.com, cet artbook bilingue de 178 pages est accompagné d'un poster, de lithographies et d'un présentoir. Magnifique. Le prix : 45 euros.



MOOK **25 FÉVRIER**

RETROLAZER N°9

Si vos baskets fluo, vos rollers ou vos pin's vous manquent, *Retrolazer* est là pour rafraîchir vos souvenirs ou pour satisfaire votre soif de culture des années 80. Pour 13 euros, vous en apprendrez plus sur MacGyver, Gamera, Batman, ou le jeu *Mission : Impossible.*



LIVRE **25 MARS**

LA MUSIQUE DANS ZELDA : LES CLEFS D'UNE ÉPOPÉE HYLIENNE

Third Editions aime la musique de jeu vidéo et le prouve une nouvelle fois avec cet ouvrage consacré à la musique de la franchise *Zelda*, sous la plume experte de la musicologue, Fanny Rebillard. Le prix : 25 euros.



LIVRE **11 MARS**

LE JAPON EN STOP

Suivez le journaliste Julien Inverno comme il traverse le Japon pendant trois mois en auto-stop, campant devant le Q.G. de Nintendo, nous faisant part de ses rencontres ou de ses conseils, si l'envie vous prend de l'imiter. Le prix : 15 euros.



OMAKÉ BOOKS PRÉSENTE

LE JAPON EN STOP

TROIS MOIS D'AVENTURES ET DE RENCONTRES INOUBLIABLES !

PAR JULIEN INVERNO



ET TOUS LES BONS CONSEILS POUR RÉUSSIR VOTRE EXPÉRIENCE !
DISPONIBLE LE 11 MARS 2021 EN LIBRAIRIE ET SUR 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



CALL OF DUTY BLACK OPS III

Éditeur Activision **Genre** FPS

Au départ, la série *Black Ops* se déroulait dans les années 60, en plein cœur de la Guerre froide. Mais le deuxième volet a pris un tournant futuriste, confirmé par ce troisième épisode. L'action de ce dernier prend, en effet, place en 2065 et le joueur peut contrôler un soldat aux aptitudes personnalisables pour une action survoltée.



LITTLE NIGHTMARES

Éditeur Bandai Namco **Genre** Action-aventure

Little Nightmares plonge le joueur dans une ambiance angoissante et le confronte aux peurs de l'enfance. On incarne en effet Six, une fillette qui doit s'enfuir d'un navire sinistre, occupé par des personnages qui le sont tout autant. D'ailleurs ces derniers n'espèrent qu'une seule chose : faire de l'héroïne leur prochain repas...



HOTLINE MIAMI 2 : WRONG NUMBER

Éditeur Devolver Digital **Genre** Jeu de tir

Inspiré des jeux d'arcade et du cinéma d'action, *Hotline Miami* se distingue par son scénario nébuleux et sa violence outrancière malgré ses graphismes 2D colorés. Si le premier volet met en scène un personnage inconnu, la suite permet d'incarner les membres de factions criminelles dont les motivations concordent vers un inévitable bain de sang.



DARKSIDERS GENESIS

Éditeur THQ Nordic **Genre** Action-aventure

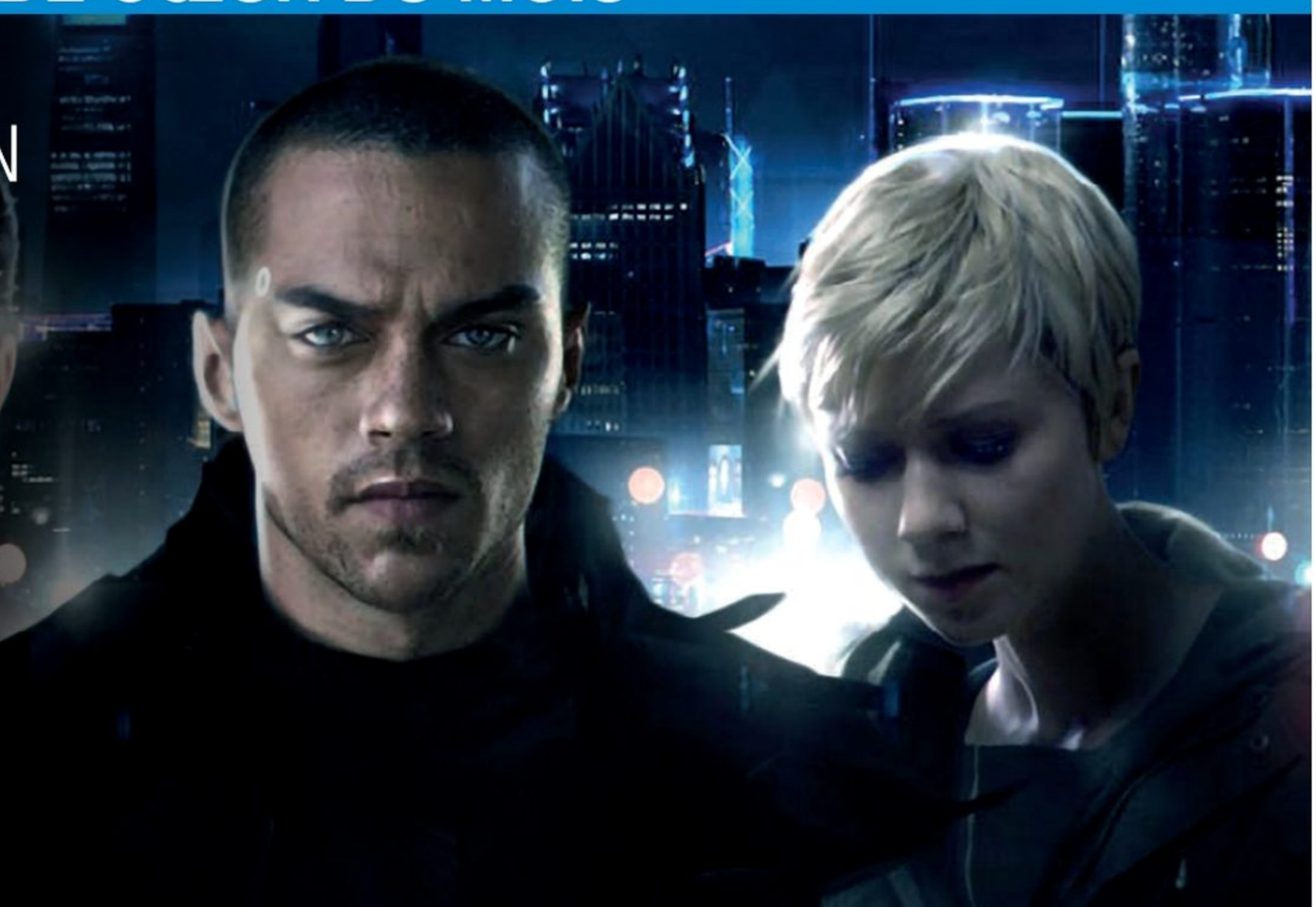
Guerre, l'un des Cavaliers de l'Apocalypse et protagoniste du premier *Darksiders*, reprend du service. Mais il est cette fois accompagné par l'un de ses frères d'armes, Discorde, le manieur de revolvers. Ce quatrième volet se distingue par sa présentation vue du dessus et la possibilité de jouer à deux en coopération.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

DETROIT : BECOME HUMAN

Éditeur Sony **Genre** Aventure

Depuis sa première production, *The Nomad Souls* sorti en 1999, le studio français Quantic Dreams a voulu brouiller les frontières entre cinéma et jeu vidéo. Si *Heavy Rain* a marqué un tournant dans l'histoire de la société, *Detroit* est le titre qui a rencontré le succès le plus fulgurant en atteignant le million d'exemplaires écoulés en deux semaines. Cette réussite, il la doit à sa galerie de personnages touchants et, paradoxalement, humains. *Detroit* raconte en effet les destins croisés d'androïdes conçus pour aider la population : le détective Connor, l'androïde d'intérieur Kara et Markus, un rebelle en quête de liberté.



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



GHOST OF A TALE

Éditeur Seith CG **Genre** Action-aventure

Ghost of a Tale raconte l'histoire de la souris ménestrel Tilo. Capturé par des rats, il doit s'évader et être rusé pour retrouver sa chère épouse. Le jeu a pratiquement été développé par une seule personne, Lionel Gallat, qui avait auparavant travaillé chez Dreamworks, notamment. Ce qui explique la réalisation cinématographique.



PROJECT WINTER

Éditeur Other Ocean Group **Genre** Aventure

Project Winter emmène un groupe de huit joueurs dans un monde hostile plongé dans un hiver qui semble perpétuel. S'il s'agit de coopérer et s'entraider pour survivre, une poignée de traîtres entrent également en jeu pour saboter les plans des participants, à la manière de ce que propose le jeu du Loug-Garou.



THE FALCONEER

Éditeur Wired Productions **Genre** Action

The Falconeer met le joueur aux commandes d'un faucon de combat. Il faut ainsi diriger ce dernier afin de remporter des combats aériens face à d'autres fauconniers, mais aussi des ennemis plus imposants tels que de lourds dirigeables et des coléoptères géants. Il est possible de faire évoluer son volatile selon différents paramètres.



FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE

Éditeur Square Enix **Genre** RPG

Dernier volet de la PS2, *Final Fantasy XII* a connu une version remasterisée maintenant disponible sur Xbox One. Outre les graphismes adaptés aux écrans récents, cette nouvelle version a également droit à des musiques retravaillées et de nouvelles fonctionnalités comme accélérer l'action pour rendre l'accumulation de combats moins pesante.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS



YAKUZA 3, 4 ET 5 REMASTERED

Éditeur SEGA **Genre** Action-aventure

Après l'arrivée de l'épisode *Zero* ainsi que des volets *Kiwami 1* et *2*, le service Game Pass accueille les versions remasterisées des trois chapitres suivants. Les nouveaux venus peuvent ainsi continuer à explorer l'histoire de Kazuma Kiryu, le yakuza au cœur d'or et aux poings d'acier. Si le ravalement est moins radical que ce qui a été effectué sur les deux premiers épisodes au niveau de la réalisation, il est tout de même possible de profiter des trois jeux en 1080 et à 60 images par seconde pour un plus grand confort de jeu. Entre les innombrables voyous à rosser et les dizaines d'activités annexes, ce genre de détails est bienvenu.

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



WORD LACES

Éditeur Minimega **Genre** Casse-tête

On trouve de tout sur Apple Arcade, y compris des jeux de mots pour se détendre. Sous une photo illustrant une thématique est affichée en ensemble de lettres et de syllabes. Vous devez les relier afin de constituer un mot inspiré de la scène présentée en image. Le millier de casse-tête est au départ accessible, mais se corse rapidement. Inutile de le mettre dans les mains des plus jeunes pour travailler leur vocabulaire !



SPIRE BLAST

Éditeur Orbital Knight **Genre** Casse-tête

Vous connaissez sans doute le chamboule tout, ce jeu où l'on doit faire tomber des boîtes de conserve avec une balle. En voici une version améliorée où il s'agit de faire s'écrouler des édifices en visant des carrés de couleur susceptibles d'ébranler la structure. Le nombre de coups est limité et il faudra souvent compter sur les bonus récupérés lors de vos parties pour espérer remporter le niveau.



POPULOUS RUN

Éditeur FiftyTwo **Genre** Course sans fin

Finement sous-titré « le jeu de course sans sucre », *Populous Run* est une course sans fin où votre héros, très vite rejoint par un groupe, doit éviter des obstacles tels que des sucettes ou des donuts géants. Cette course à plein régime est follement drôle et esthétiquement superbe, mais on lui reproche des contrôles pas toujours précis et des obstacles jaillissant trop vite pour être évités. Sinon, un vrai régal.



NOIX – MYSTÈRE ET SURVEILLANCE

Éditeur Noodlecake **Genre** Simulation

Nous ne pouvions échapper au jeu narratif dont la plateforme d'Apple est si friande. Ce mois-ci, nous partons observer des écureuils dans un récit qui n'est pas sans rappeler *Firewatch* sur la forme et le très attendu *Sable* côté esthétique. Vous vous laisserez vite prendre par cette histoire qui, si elle tourne autour des charmants petits écureuils à surveiller, n'a rien de mignonne dans son déroulement.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS



SUPER IMPOSSIBLE ROAD

Éditeur Rogue Games **Genre** Course

Notre sélection de ce mois met décidément en avant les petits plaisirs à dévorer en moins de 5 minutes. *Super Impossible Road* est un jeu de course hypervitaminé sur des circuits où la sortie de piste peut être un échec ou un raccourci selon votre chance et votre maîtrise de la trajectoire. Dans différents modes de jeu (course en ligne contre 8 adversaires, mode Carrière, contre la montre, etc.), vous tentez de contrôler votre bolide lors de courses de plus en plus rapides sur un parcours particulièrement étroit. La fluidité due aux écrans 60 ou 120 Hz selon votre support de jeu saute aux yeux. On ressent des sensations proches d'un *WipEout* avec une conduite qui doit autant à la maîtrise qu'à l'instinct. *SIR* est un jeu grisant et/ou éprouvant pour les nerfs !

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

L'actu

DES DLC ET MISES À JOUR

QUOI DE NEUF DANS VOS JEUX PRÉFÉRÉS ?

DÉJÀ DISPONIBLE

GOD OF WAR

Quoi de neuf ?

☑ Patch PS5

Véritable mutation de la franchise, *God of War* n'avait pas encore eu droit à sa mise à jour pour la PlayStation 5. C'est désormais fait depuis début février. Vous pouvez donc relancer le jeu en 4K et 60 images/seconde par défaut, et vous prendre une grosse claque visuelle, tant le jeu est bluffant. Il faudra attendre encore pour une mise à jour pour la manette DualSense, si jamais il y en a une.





HITMAN 3

Quoi de neuf ?

☑ Aides

Un peu coincé dans *Hitman 3* ou les deux précédents volets ? Sur PS5, IO Interactive a choisi d'aider les joueurs en les menant pas à pas, via textes ou vidéos, avec le système d'activités de la machine. Mieux, on peut y afficher la carte pour se diriger plus facilement. Bref, tout est fait pour donner un coup de main au joueur, sans qu'il ait besoin de quitter sa partie.



Minecraft Dungeons

Quoi de neuf ?

☑ Nouveau DLC

Minecraft Dungeons se porte plutôt bien et accueille un quatrième DLC en ce mois de février : *Flames of Nether.* Vendu 5 euros seul, ou 10 euros avec le second season pass, il ouvrira les portes de six nouvelles misions avec ce qu'il faut d'armes, d'armures et de pièces d'équipement à glaner. Parallèlement, Mojang prépare une gosse mise à jour gratuite avec notamment des missions end-game générées procéduralement.



Forza Horizons 4

Quoi de neuf ?

☑ Nouvelles autos

C'est désormais un classique de *Forza Horizon* : donner à ses pilotes virtuels la possibilité de piloter des engins impossibles, comme les fameuses Hot Wheels, les voitures qui ont marqué l'enfance de nombreux joueurs de jeu vidéo ! Pour *Forza Horizon 4*, six véhicules sont pilotables pour peu qu'on débourse six euros supplémentaires.

À VENIR

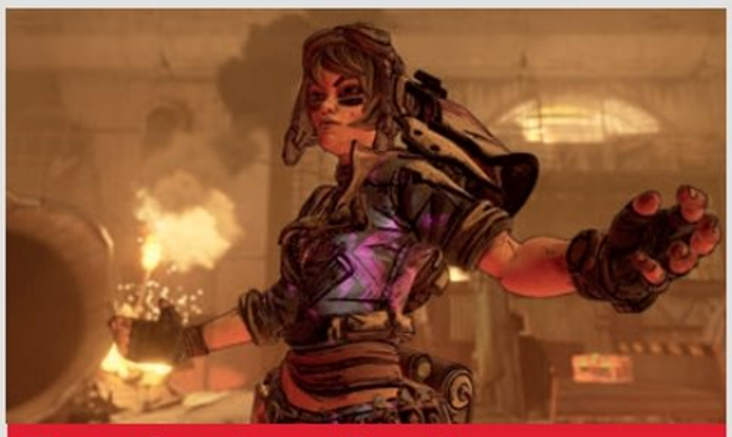


The Division 2

Quoi de prévu ?

☑ Futur contenu

Ubisoft et Massive l'avaient annoncé : la mise à jour 12, sortie en décembre dernier, devait être la toute dernière pour un *The Division 2* déjà riche en événements et ajouts de contenus. Finalement, l'éditeur et le studio sont revenus récemment sur leur décision et devraient proposer des contenus supplémentaires, sans plus d'informations, d'ici quelques mois. Il faut dire que le jeu est toujours très fréquenté…



Borderlands 3

Quoi de prévu ?

☑ DLC

Prévu pour le 18 mars, le DLC de *Borderlands 3* introduira une mécanique originale pour la franchise. Sa trame narrative tournant autour d'une série de meurtres, Director's Cut intégrera une mécanique d'analyse des scènes de crime pour résoudre ces affaires qui conduiront les personnages aux quatre coins de la galaxie, accompagnés par la jeune Ava. Ajoutez des boss de raid (Hémovore l'invincible), des contenus coupés à *Borderlands 3* et vous obtenez ce DLC visiblement fourni.



Spiritfarer

Quoi de prévu ?

☑ Contenu gratuit

Petite perle du jeu indépendant, *Spiritfarer* aura droit à trois mises à jour gratuites tout au long de l'année 2021. D'abord de nouveaux esprits pour ce printemps et cet été, avec des révélations sur le personnage principal. Puis, en automne, une nouvelle île, ainsi qu'un nouvel événement. *Spiritfarer* se rappellera donc aux joueurs au cours de cette année…

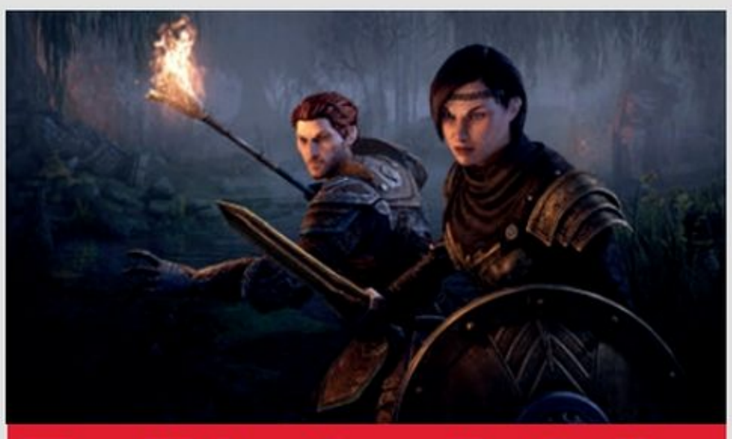


Gods Will Fall

Quoi de prévu ?

☑ Contenu gratuit et payant

Titré *Valley of the Dormant Gods*, le contenu payant de *Gods Will Fall* proposera trois DLC étalés entre mars septembre, chacun donnant aux joueurs l'opportunité de visiter un nouveau donjon et de combattre un dieu. Nouvelles armes, compétences et autres seront aussi de la partie. Du côté du gratuit, et prévu pour le mois de juin, on trouvera *The Dolmen Depths* dans lequel on arpentera un monde souterrain avant de rencontrer un héros retenu prisonnier.



The Elder Scrolls Online

Quoi de prévu ?

☑ Nouvelle saga

TESO continue d'abreuver ses joueurs de contenu. Outre la saga de *La Porte d'Oblivion* et les donjons de *Flames of Ambition*, le MMORPG, tendance solo, de Bethesda proposera à ses aventuriers d'errer du côté du Bois noir, une zone encore inédite de Tamriel, en juin. Par ailleurs, le jeu introduira un système de compagnon équipé suivant le joueur, proche de celui de *Skyrim*, preuve s'il en est besoin que *TESO* est surtout joué en solitaire.

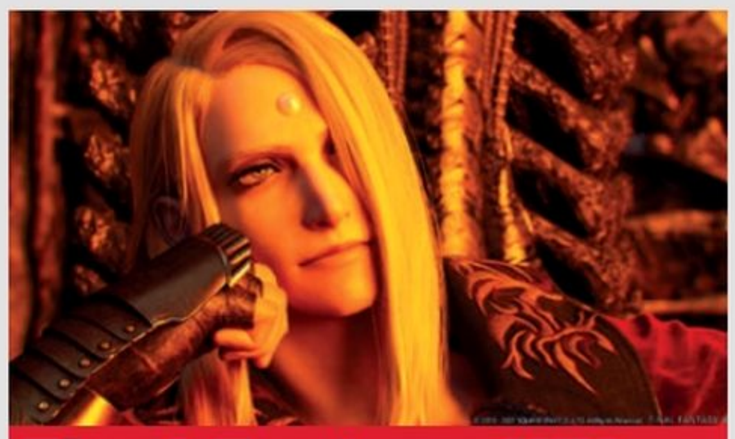


Factorio

Quoi de prévu ?

☑ DLC

Petite merveille de gestion (d'usine, comme son nom l'indique), *Factorio* est une pépite. Outre de nombreux petits patchs pour améliorer sa stabilité dans les mois qui viennent, le titre de Wube Software aura aussi droit à un contenu plus massif en 2022, même si ses développeurs sont incapables pour l'instant de préciser de quoi il sera fait exactement.



Final Fantasy XIV

Quoi de prévu ?

☑ Nouveaux DLC

Endwalker, le nouveau contenu pour *Final Fantasy XIV* prévu pour l'automne prochain, terminera l'arc narratif de la saga des Zordiache et de Hydaelyn et permettra de découvrir une nouvelle île nommée Thavnair sur laquelle est perchée la cité de Radz-at-Han. Sont prévus de nouveaux ennemis (hommes bêtes), des raids, de nombreux affinages de mécaniques et rééquilibrages, et deux nouveaux jobs : un sage soigneur-barrière et un combattant au corps à corps.

JeuxVidéo MAGAZINE.com

VOUS ATTEND SUR YouTube

jeux vidéo magazine



Stocks PS5 | De nouvelles infos : Ça sent pas bon ! 💥...



BIENVENUE EN ENFER 😈 - Rose flippe sur Little...



Xbox Series - BETHESDA racheté par Microsoft :...



CD PROJEKT RED PIRATÉ ! Infos en fuite sur leur...



PS5 | LITTLE NIGHTMARES 2 : 10 minutes de GAMEPLAY...



BLACK MYTH WUKONG : GAMEPLAY OFFICIEL ! 🔥...



PS5 | Faites attention : La DUALSENSE a un PROBLÈM...



PS5 | Xbox Series | PC : Le VRAI visage de la NEXT-GE...



JEUX UBISOFT : Avalanche de NOUVELLES INFOS ! 💥...

VOUS ÊTES DÉSORMAIS

PLUS DE

1 000 000

ABONNÉS

MERCI !





RETROUVEZ NONO ET MOMO TOUS LES JOURS !

SPÉCIAL MONDES OUVERTS

C'EST L'UN DES GENRES PRÉFÉRÉS DES JOUEURS, EN RAISON DES HEURES DE PLAISIR PROCURÉES. EN 2021, LES MONDES OUVERTS VONT SE TAILLER LA PART DU LION AVEC UNE VASTE PROPOSITION DE TITRES. ON VOUS PRÉSENTE TOUT ÇA !



HORIZON II FORBIDDEN WEST 38
FAR CRY 6 40
HALO INFINITE 40
CRIMSON DESERT 41
HOGWARTS LEGACY 41
FABLE 4 42
BIOMUTANT 42
SKULLS AND BONES 43
RIDERS REPUBLIC 43
SHERLOCK HOLMES : CHAPTER ONE 44
ODIN : VALHALLA RISING 44
GRAND THEFT AUTO V 45
DYING LIGHT 2 45
STATE OF DECAY 3 46
PROJECT ATHIA 46
S.T.A.L.K.E.R. 2 47
ATOMIC HEART 47
GOTHAM KNIGHTS 48
SUICIDE SQUAD 48
THE ELDER SCROLLS VI 49
STARFIELD 49
TCHIA 50
EVERWILD 50
HAZEL SKY 51
AVOWED 51

HORIZON II : FORBIDDEN WEST

DIRECTION LA CÔTE OUEST DES EX-ÉTATS-UNIS POUR CETTE SUITE PLUS AMBITIEUSE ENCORE !

ÉDITEUR SONY **GENRE** ACTION-RPG **SUR** PS4, PS5 **SORTIE** 2021

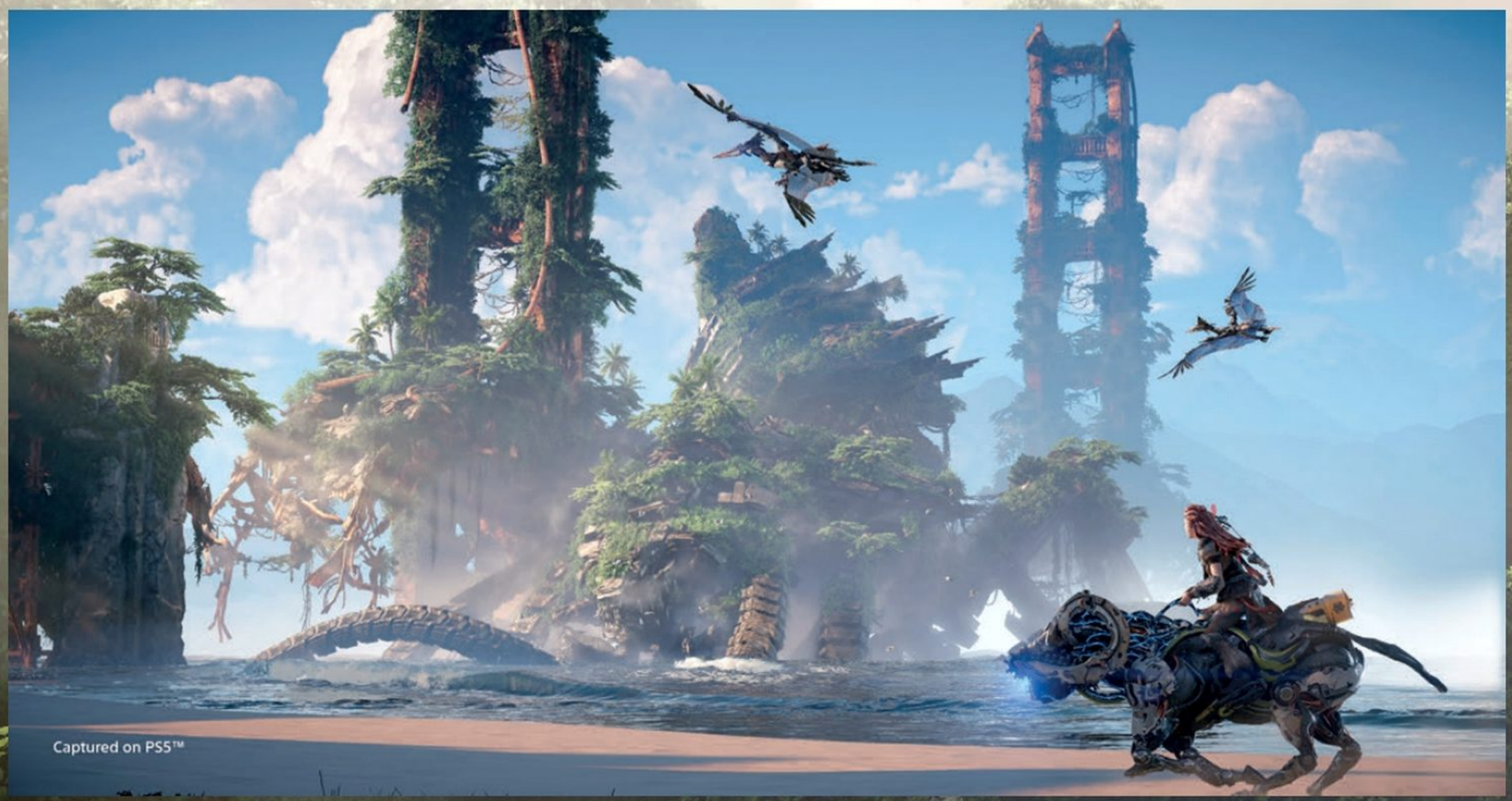
***HORIZON* EST L'UNE DES GRANDES FRANCHISES** de Sony. Non seulement son premier volet a ravi presse et joueurs, mais son moteur Decima a été mis à profit sur le *Death Stranding* de Kojima Productions, l'un des plus beaux mondes ouverts vus jusqu'à présent. Et évidemment, avec la PlayStation 5 comme plateforme principale, Guerrilla Games peut se laisser aller à plus de variété (désert, jungles, ruines terrestres ou sous-marines de cités anciennes) dans les environnements proposés. D'ailleurs, le monde post-apo d'Aloy sera cette fois en proie à un dérèglement climatique provoquant des tempêtes et tornades qu'il faudra soi-même endurer. Grâce au SSD de la PlayStation 5, aucun temps de chargement ne viendra briser l'immersion, même après un trépas et un retour au dernier checkpoint. On demeure cependant curieux de voir ce que cela donnera sur PS4, puisqu'une version est programmée, même si la qualité de la réalisation et l'optimisation du premier épisode, et le fait que le jeu ne sorte que sur ces deux plateformes (et sur PC sans doute beaucoup plus tard) rassurent de prime abord.

MACHINES DE GUERRE

Autre élément de variété de ce volet, des dizaines de nouvelles machines viendront s'ajouter à celles déjà croisées, combattues ou domptées précédemment. Parmi les nouvelles venues, une tortue géante, des éléphants de guerre, des sangliers, des ptérodactyles, voire peut-être des raptors. Toutes ces créatures pourront cette fois être infectées par un mal étrange sur lequel enquête Aloy et dont se sert une tribu brutale pour dominer ces créatures de circuit et de métal. Enfin, l'héroïne sera capable de bien plus d'actions que dans le premier volet puisqu'elle pourra nager profondément pour inspecter chaque parcelle sous-marine de l'univers que ce soient les fonds d'un lac ou ceux d'une mer agitée à la recherche de trésors du passé enfouis dans ces ruines immergées. Mais, là encore, et peut-être même plus que sur terre, il lui faudra faire attention, se cacher dans la flore maritime pour ne pas être croquée vive par une de ces machines y effectuant sa routine.

NOTRE ATTENTE ★★★★★

Splendide et spectaculaire, le premier *Horizon* n'était toutefois pas exempt de défauts : visages peu expressifs, quêtes fedex, problèmes de caméra, etc. Évidemment, il y a fort à parier que le studio a pris note de toutes ces critiques pour les corriger dans cette suite qui se veut plus riche en panoramas et actions.









FAR CRY 6

AVEC CET ÉPISODE, *FAR CRY* SE FAIT UN PEU PLUS URBAIN ET VERTICAL QUE PAR LE PASSÉ !

ÉDITEUR UBISOFT **GENRE** FPS **SUR** PS4, PS5, XBOX, PC **SORTIE** 2021

LORSQUE L'ON PENSE À *FAR CRY*, on imagine la forêt, la jungle, des avant-postes, quelques Q.G. ennemis et c'est tout. Ce nouveau volet tend à faire vivre un monde ouvert plus riche avec une île de Yara très inspirée de Cuba. On y prendra part à la révolution contre le dictateur Anton Castillo, combattant tantôt sur des plages tantôt dans des villes, et jusqu'à la capitale, qui n'ont que peu évoluées depuis les années 50. Lieu de pouvoir de Castillo, ladite capitale mettra en scène un monde ouvert tout autre : buildings recouverts de propagande, statues célébrant Castillo, mais aussi autos abandonnées, détritus. Selon les développeurs, cette partie du jeu se fera plus verticale et l'on se battra autant sur les toits que dans les ruelles les plus sombres. Évidemment, impossible de ne pas s'imaginer déployer sa wingsuit depuis une de ces hauteurs !

NOTRE ATTENTE ★★★☆☆

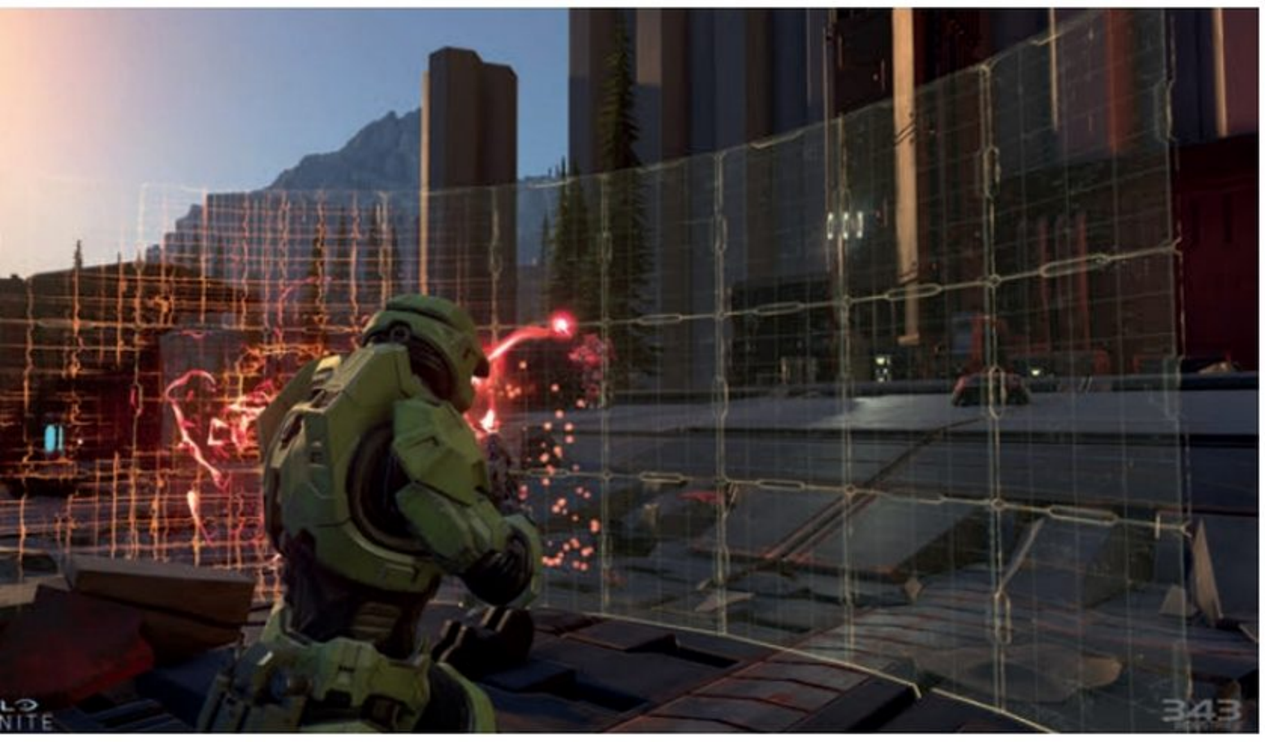
HALO INFINITE

PLUS OUVERT, MAIS AUSSI PLUS RICHE EN INTERACTIONS, CE *HALO* VEUT REBOOTER LA SÉRIE.

ÉDITEUR MICROSOFT **GENRE** FPS **SUR** XBOX, PC **SORTIE** N.C.

343 INDUSTRIES a toujours dit vouloir, avec *Halo Infinite*, viser un retour aux sources, aux grandes valeurs de la franchise : des zones de jeu vastes, de multiples approches possibles d'une même troupe ou d'un même camp adverse. Cependant, le studio a aussi le désir de canaliser (un peu) la progression du joueur, ainsi que la narration de l'aventure. Le monde ouvert que propose cet épisode sera ainsi scindé en plusieurs zones a priori inaccessibles tant qu'on ne dispose pas du gadget ou de l'outil nécessaire pour y accéder. On pense évidemment à ce grappin que l'on a pu voir en démonstration l'été dernier, mais il pourrait aussi s'agir de véhicules. Il semblerait par ailleurs que l'exploration soit largement récompensée dans ce volet. Bref, passés les aléas de la production, *Halo Infinite* semble sur de bons rails.

NOTRE ATTENTE ★★★☆☆





CRIMSON DESERT

QUAND UN STUDIO SPÉCIALISÉ DANS LE MMORPG SE MET À LORGNER LES ŒUVRES DE CAPCOM.

ÉDITEUR THQ NORDIC **GENRE** ACTION-RPG **SUR** PS4, XBOX ONE, PC **SORTIE** 25 MAI

CACHER LEURS RÉFÉRENCES est difficile pour certains jeux. C'est le cas de ce pourtant magnifique *Crimson Desert* : combat à la troisième personne en temps réel où l'on use de ses pieds, poings, bouclier et épée ; créatures que l'on gravit pour les diriger ou les frapper ; mercenaires à recruter pour nous accompagner dans nos quêtes… Oui, il y a évidemment un peu/beaucoup de *Dragon's Dogma* et *Monster Hunter World* à l'œuvre ici, avec cependant une différence de poids : Pearl Abyss, le studio de développement est surtout connu pour son MMORPG *Black Desert*. Et même si ce *Crimson Desert* est, à l'image de ses inspirations, bourré d'action, Pearl Abyss n'a pas l'expertise de l'action solo d'un Capcom et cela se ressent a priori dans les affrontements de ce *Crimson Desert*, comme ils multiplient les ralentis, écrans secoués et actions d'éclat jusqu'à y perdre en lisibilité de l'action. À voir.

NOTRE ATTENTE ★★★★☆

HOGWARTS LEGACY : L'HÉRITAGE DE POUDLARD

LOIN DES ADAPTATIONS DES LONGS MÉTRAGES *HARRY POTTER,* CE TITRE PROMET AU JOUEUR DE VIVRE DANS POUDLARD !

ÉDITEUR WARNER BROS. **GENRE** ACTION-RPG
SUR PS4, PS5, XBOX, PC **SORTIE** 2022

L'IDÉE N'EST PAS NOUVELLE : tout joueur, tout lecteur, tout spectateur des *Harry Potter,* jeu, livre ou film, l'attend, l'espère depuis des années : un titre où l'on vivrait, explorerait, errerait dans Poudlard, l'école qui sert de lieu principal à la franchise. Créer son élève-magicien, choisir sa maison, acheter une baguette magique, le faire évoluer, gagner des sorts, découvrir de plus en plus de secrets, gravir les échelons hiérarchiques de sa maison et comprendre l'origine de ce pouvoir magique dont il est détenteur… Située au XIX^e^ siècle, l'intrigue, elle, sera inédite puisque située plus d'une centaine d'années avant la naissance du jeune sorcier au front zébré. Par ailleurs, si Poudlard sera visité, d'autres lieux connus seront aussi de la partie, ainsi que des inédits comme la grotte située sous l'école.

NOTRE ATTENTE ★★★★★

FABLE 4

LA SÉRIE DE RPG DE MICROSOFT SE REBOOTE POUR DE NOUVELLES AVENTURES !

ÉDITEUR MICROSOFT **GENRE** ACTION-RPG
SUR XBOX SERIES, PC **SORTIE** N.C.

INTIMEMENT LIÉE aux deux premières générations de Xbox, la franchise *Fable*, développée originellement par Lionhead Studios, ressuscite sur Xbox Series X/S, avec cette fois Playground, le studio des *Forza Horizon,* aux commandes. Playground a d'ailleurs depuis plusieurs mois multiplié les recrutements, embauchant notamment Anna Megill qui a travaillé sur *Control* ou *Dishonored : La mort de l'Outsider*. Si la promesse de monde ouvert sera visiblement tenue, ainsi que le retour à une Albion plus enchanteresse que *Steampunk, Fable 4* demeure pour le moment terriblement opaque, et cela sans doute parce que le développement vient tout juste de débuter. Aura-t-on droit à plein de mini-jeux via QTE ? Disposera-t-on d'un chien pour nous guider durant nos expéditions ? Pourra-t-on épouser un(e) habitant(e) ?

NOTRE ATTENTE ★★★★★

BIOMUTANT

UN PEU DE FANTASY ET DE KUNG-FU DANS UN MONDE PLEIN DE FOURRURES !

ÉDITEUR THQ NORDIC **GENRE** ACTION-RPG **SUR** PS4, XBOX ONE, PC **SORTIE** 25 MAI 2021

À SA PREMIÈRE VIDÉO, *Biomutant* avait ébahi toute la presse et les joueurs. Imaginez un monde post-apo recouvert de jungle et dont les seuls habitants sont désormais des animaux anthropomorphes, habiles dans l'art de trancher de leur sabre ou d'user de pétoires bien humaines. Capable de piloter divers véhicules (de la bulle bondissante au deltaplane, en passant par un sous-marin ou un hors-bord), d'esquiver, de flinguer, de sortir ses katanas ou de modifier ses armes, notre héros à fourrure personnalisable aura fort à faire pour survivre dans ce monde ouvert où la plupart de ses adversaires font plusieurs fois sa taille. Développé par une vingtaine d'anciens de *Just Cause, Biomutant* n'ambitionne sans doute pas de rivaliser avec les ténors du genre, mais il pourrait convaincre des joueurs intéressés par des univers moins classiques que ceux généralement arpentés.

NOTRE ATTENTE ★★★★☆









RIDERS REPUBLIC

EN VÉLO OU EN SNOWBOARD, *RIDERS REPUBLIC* DEVRAIT PLAIRE AUX AMATEURS DE STEEP.

ÉDITEUR UBISOFT **GENRE** SIMULATION **SUR** PS5, PS4, XBOX, PC **SORTIE** 2021

AVEC RIDERS REPUBLIC, Ubisoft s'essaie à caresser les fans de sensations extrêmes dans le sens du poil. Développé par Ubisoft Annecy, ce titre proposera à 50 joueurs (sur PC, PS5 et Xbox Series) ou à 20 joueurs (PS4, Xbox One) de se lancer à l'assaut de terrains de jeu très ouverts, des parcs nationaux américains reconstitués. Il faudra compter sur moult montagnes plus ou moins enneigées, forêts et canyons pour s'amuser sur son BMX, son snowboard, sa wingsuit ou ses skis. Si une campagne sera proposée, *Riders Republic* offrira aussi de nombreux modes compétitifs en six contre six, ou en ligne. Évidemment, on sent bien la récupération de mécaniques de jeux précédents de l'éditeur, et notamment de *Steep,* mais l'ensemble ne devrait pas manquer d'intérêt. À voir donc, en espérant que l'équilibrage entre simulation et arcade soit un peu mieux maîtrisé.

NOTRE ATTENTE ★★★☆☆

SKULL & BONES

VOUS ALLEZ BIENTÔT POUVOIR SOUQUER FERME, MATELOT !

ÉDITEUR UBISOFT **GENRE** SIMULATION **SUR** PS4, XBOX, PC **SORTIE** 2021

C'EST UN DÉVELOPPEMENT qui n'en finit pas. Annoncé en 2017, *Skull and Bones* ne s'est depuis quasiment pas montré, même si l'on sait que le développement au sein d'Ubisoft Singapour et d'Ubisoft Berlin se poursuit et qu'en cours de route, une nouvelle « vision/direction » a émergé… Cependant, le jeu ne devrait pas avoir drastiquement modifié son pitch original, à savoir suivre un capitaine de navire pirate comme il vogue sur l'océan indien, recrute des marins, attaque des navires marchands, améliore son bateau, etc. Oui, il y a du *Black Flag* ici, mais sans la constante Assassin de ce dernier. Par ailleurs, en plus d'affronter des adversaires contrôlés par la machine, les joueurs pourront combattre à cinq contre cinq. On attend de voir si ce titre réussira à faire aussi bien qu'un certain *Sea of Thieves.*

NOTRE ATTENTE ★★★☆☆



SHERLOCK HOLMES : CHAPTER ONE

UN MONDE OUVERT POUR UN JEU D'ENQUÊTES ? VOILÀ QUI N'EST PAS BANAL ET QUI SUSCITE NOTRE CURIOSITÉ.

ÉDITEUR FROGWARES **GENRE** AVENTURE
SUR PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S, PC **SORTIE** 2021

C'EST UN TOUT JEUNE SHERLOCK HOLMES de vingt et un ans que l'on incarnera dans *Chapter One.* L'apprenti détective enquêtera sur la mort de sa mère et évoluera sur une île méditerranéenne qu'il pourra visiter de fond en comble. Les développeurs ont annoncé la présence de cinq quêtes principales et plus de trente quêtes secondaires, pour une durée de vie allant d'une douzaine à une quarantaine d'heures. Plus fougueux que sa version adulte habituelle, le jeune Sherlock pourra recourir à la violence de temps à autre. Mais ses talents d'observation et de déduction seront toujours utiles. Ils lui permettront par exemple de déterminer certains coupables parmi différents suspects. Le jeu utilisera également un système de déguisements, qui permettra de pénétrer dans certains lieux et d'infiltrer certains groupes. *Sherlock Holmes* se prendrait-il pour *Hitman*?

NOTRE ATTENTE ★★★★★

ODIN : VALHALLA RISING

PRÉVU SUR PC ET MOBILES UNIQUEMENT, CE MMORPG CORÉEN PARVIENDRA-T-IL À DÉTRÔNER *GENSHIN IMPACT* ?

ÉDITEUR KAKAO GAMES **GENRE** MMORPG **SUR** PC, ANDROID, IOS **SORTIE** 2021

APRÈS *AC VALHALLA*, c'est au tour d'*Odin : Valhalla Rising* de s'attaquer à la mythologie nordique. Le monde de ce dernier sera constitué des quatre continents Midgard, Jotunheim, Nidabelir et Albheim. Aucun temps de chargement pour visiter tous ces lieux ne nous sera imposé, ni aucune barrière artificielle de type « montagne trop haute pour être escaladée ». Toujours côté technique, il faut s'attendre à de l'Unreal Engine 4 renforcé par un système d'éclairage propriétaire. Quasiment aucun détail n'a encore filtré sur le gameplay, mais le jeu devrait proposer quatre classes distinctes (guerrier, sorcier, voleur, prêtre), tandis que les quatre races principales seront les humains, les elfes, les géants et les nains. Il se murmure que nous serons amenés à affronter les dieux eux-mêmes, à commencer par le mythique Loki.

NOTRE ATTENTE ★★★☆☆









DYING LIGHT 2

AU PROGRAMME DE LA SUITE DE *DYING LIGHT,* TOUJOURS PLUS DE PARKOUR ET UN MONDE BIEN PLUS VASTE.

ÉDITEUR TECHLAND **GENRE** ACTION-RPG **SUR** PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S, PC **SORTIE** 2021

LE SCÉNARIO DE *DYING LIGHT 2* se déroulera quinze ans après les événements du premier épisode et nous placera une fois de plus dans un univers postapocalyptique rempli de zombies. Avec une carte quatre fois plus grande que la précédente, le jeu nous garantit une grande liberté de déplacement. Les mouvements de parkour ont d'ailleurs été enrichis. Il sera ainsi possible de courir sur les murs. À plusieurs reprises, le joueur sera placé face à des choix moraux, aux conséquences bien réelles. Selon les décisions retenues, telle faction prospérera aux dépens de telle autre, tandis que certaines régions du monde deviendront accessibles et d'autres nous seront définitivement interdites. Les développeurs misent sur la rejouabilité et annoncent que lors d'une partie, les joueurs passeront forcément à côté d'un quart du contenu total.

NOTRE ATTENTE ★★★★☆

GRAND THEFT AUTO V

HUIT ANS APRÈS SA SORTIE SUR PS3 ET XBOX 360, LE MÉGA HIT DE ROCKSTAR CONTINUE DE SE METTRE À LA PAGE.

ÉDITEUR ROCKSTAR GAMES **GENRE** ACTION-AVENTURE **SUR** PS5, XBOX SERIES X/S **SORTIE** 2021

GTA V EST-IL UN VIEUX JEU OU UNE FUTURE NOUVEAUTÉ ? Les deux, mon général ! Cet apparent paradoxe tient à la disponibilité prochaine d'une version « new-gen » du titre, qui sortira à la fois sur PS5 et Xbox Series X/S. Pour le moment, Rockstar reste assez évasif quant aux améliorations apportées dans cette version. Tout juste sait-on qu'elle proposera une résolution, une distance de rendu et une densité de population plus importantes, ainsi que des effets météo retravaillés. Dans nos rêves les plus fous, nous espérons du 4K natif à 60 images par seconde, des temps de chargement réduits à néant, une compatibilité avec les gâchettes adaptatives de la DualSense, un prix de vente raisonnable au regard de l'ancienneté du jeu et même, pourquoi pas, du contenu inédit. À noter que *GTA Online* devrait également être disponible en version standalone.

NOTRE ATTENTE ★★★★★





PROJECT ATHIA

LOIN DE LA SIMPLE DÉMO TECHNIQUE, *PROJECT ATHIA* EST UN VRAI JEU.

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

MONTRÉE AVANT LA SORTIE DE LA PLAYSTATION, la démo de *Project Athia* n'avait pour but que d'illustrer la puissance de la PS5 et du Luminous Engine, tout comme celle de *Final Fantasy VII* devait prouver la puissance de calcul de la PS3 à son époque. Scénarisé par Gary Whitta (*Rogue One : A Star Wars Story*), ce jeu au titre non définitif nous glissera dans la peau d'une jeune femme issue de notre monde – si l'on en croit ses baskets blanches très contemporaines – arpentant un univers qu'elle ne connaît pas, affrontant la faune sauvage en usant visiblement de la flore. Dans cette démonstration, on l'a vue capable de bondir sur de longues distances et d'invoquer des « vignes » pour emprisonner ses adversaires. Vitrine du Luminous Engine, *Project Athia* aura fort à faire en attendant la sortie de *Final Fantasy XVI*.

NOTRE ATTENTE ★★★★★

STATE OF DECAY 3

DANS *STATE OF DECAY 3*, MÊME LES ANIMAUX EN PRENNENT POUR LEUR GRADE.

ÉDITEUR MICROSOFT **GENRE** SURVIVAL-HORROR **SUR** XBOX, PC **SORTIE** NC

DEPUIS SA PREMIÈRE SORTIE sur Xbox 360 et son succès pour le moins inattendu, *State of Decay* est devenu la grande franchise zombie de Microsoft. Avec *State of Decay 2*, et plus encore son extension *Heartland* sortie en 2020, le studio Undead Labs a mis en place un ensemble de mécaniques qui fonctionnent désormais parfaitement pour quiconque aime l'exploration, l'artisanat et la gestion. De ce nouvel épisode de *State of Decay*, on ne sait pour le moment rien si ce n'est qu'après avoir donné « vie » (ou plutôt « mort ») à plusieurs sortes de zombies, ce troisième volet mettra des animaux infectés face au joueur. Si le titre sera, comme son prédécesseur, disponible via Game Pass, il faudra cependant attendre longtemps avant de mettre la main dessus, Undead Labs n'en étant encore qu'au stade du prototypage.

NOTRE ATTENTE ★★★☆☆









ATOMIC HEART

LE STUDIO RUSSE MUNDFISH NOUS PRÉPARE UN MONDE OUVERT UCHRONIQUE ET SOVIÉTIQUE.

ÉDITEUR MUNDFISH **GENRE** ACTION-RPG **SUR** PS4, PS5, XBOX ONE, XBOX SERIES X/S, PC **SORTIE** 2021

LE POINT FORT DE CE ACTION-RPG sera sans conteste son univers, qui nous plongera dans une réalité alternative prometteuse. Les développeurs ne sont pas allés de mainmorte dans l'uchronie, puisque nous évoluerons dans des années 1930 à 1960 très spéciales, où des technologies comme Internet, les hologrammes et les robots ont déjà été inventées, et où l'Union soviétique semble régner sur le monde. Nous incarnerons un agent spécial du KGB, chargé par le gouvernement d'enquêter sur une usine de productions de machines devenue silencieuse. Le monde ouvert sera constitué des forêts naturelles entourant l'usine ainsi que de différents bunkers, laboratoires secrets et autres chaînes de production. Attendez-vous à dessouder un bon paquet de robots guerriers et à faire chauffer vos consoles et cartes graphiques, car le ray tracing répondra à l'appel.

NOTRE ATTENTE ★★★☆☆

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

CETTE EXCLUSIVITÉ XBOX SERIES X ET PC NOUS OFFRIRA LE RETOUR À CHERNOBYL QUE L'ON ATTENDAIT DEPUIS DES ANNÉES.

ÉDITEUR GSC GAME WORLD **GENRE** FPS/HORREUR
SUR XBOX SERIES X, PC **SORTIE** 2021

SI LA SAGA S.T.A.L.K.E.R. compte déjà trois volets publiés entre 2007 et 2009 (*Shadow of Chernobyl, Clear Sky* et *Call of Pripyat*), le véritable deuxième épisode s'est longtemps fait attendre. Une première mouture du projet a d'ailleurs été annulée en 2012. Mais, cette fois-ci, c'est la bonne ! Les développeurs de *S.T.A.L.K.E.R. 2* nous promettent l'un des plus grands mondes ouverts jamais créés, toujours dans la zone d'exclusion de Chernobyl, et un gameplay hybride, qui mêlera FPS, horreur et Immersive Sim à la *BioShock* ou *Deus Ex*. Nos choix auront des conséquences à court et long terme, plusieurs fins étant naturellement possibles. Techniquement, nous sommes en droit d'attendre du lourd, puisque le jeu utilisera l'Unreal Engine 4, de la motion capture pour les corps et les visages, et de la photogrammétrie pour des textures réalistes.

NOTRE ATTENTE ★★★★★

GOTHAM KNIGHTS

BATMAN MORT, SES COÉQUIPIERS REPRENNENT LE FLAMBEAU POUR SAUVER GOTHAM.

ÉDITEUR WARNER BROS. **GENRE** ACTION-AVENTURE
SUR PS4, PS5, XBOX, PC **SORTIE** 2021

BATMAN DISPARU, c'est toute la Bat Family qui se lance à sa recherche dans les cinq districts de Gotham pour contrer la Cour des hiboux. Batgirl, Red Hood, Robin et Nightwing seront ainsi jouables, avec chacun leurs capacités propres, dans ce jeu coopératif jouable à deux, mais aussi en solo. Chaque héros disposant de ses mécaniques spécifiques, *Gotham Knights* permettra d'approcher chaque situation de plusieurs manières. D'ailleurs, le violent Red Hood ne combattant pas comme une Batgirl, le système de combat repris des *Batman Arkham* a été entièrement repensé pour s'adapter au style de chacun. Enfin, en jouant à deux, il sera possible de lancer des actions combinées pour infliger des dégâts plus importants à ses ennemis. Si certains joueurs seront déçus de l'absence de Batman, ses compagnons de route devraient le remplacer avec autant de panache.

NOTRE ATTENTE ★★★★★



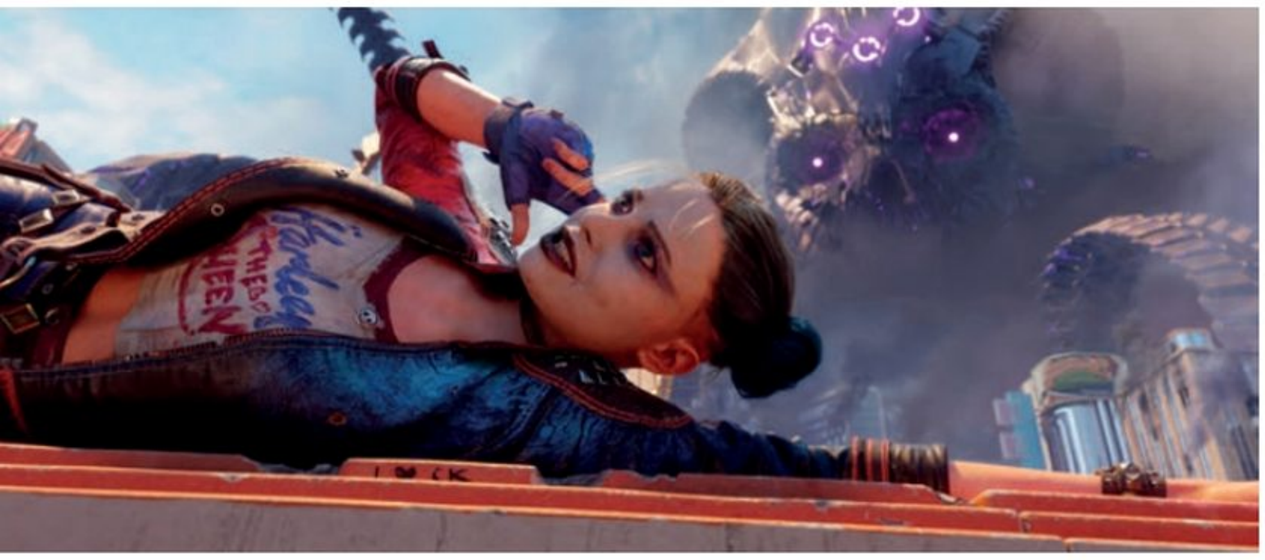
SUICIDE SQUAD
KILL THE JUSTICE LEAGUE

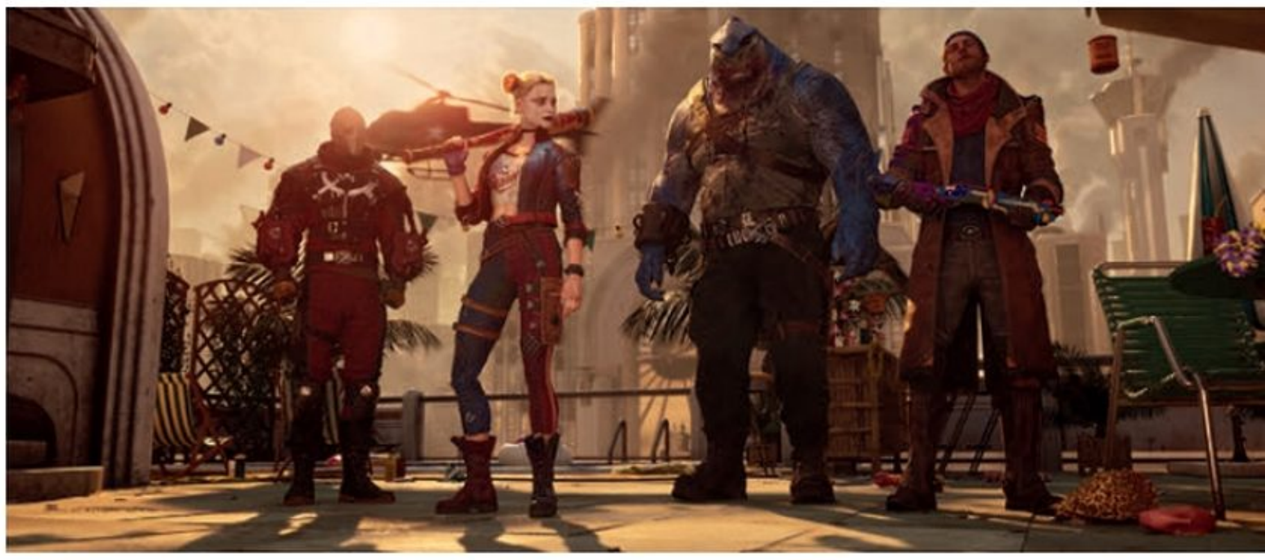
PLUS BADASS QUE LE BATMAN DE SERVICE, LA SUICIDE SQUAD S'ATTAQUE AUX SUPER-HÉROS.

ÉDITEUR WARNER **GENRE** ACTION-AVENTURE **SUR** PS5, XBOX SERIES, PC **SORTIE** 2022

NOUS ATTENDIONS LE STUDIO ROCKSTEADY (les *Batman Arkham*) sur une aventure solo, scénarisée, mettant en scène Batman, ou, pourquoi pas, Superman... Résultat : *Suicide Squad : Kill the Justice League*, un titre coopératif où l'on contrôle Harley Quinn, Captain Boomerang, Deadshot et King Shark. Étonnement de tous les joueurs. Et puis… Une fois intégrée la possibilité de jouer à quatre, ou seul, alors accompagné par l'IA (les trois autres membres du Suicide Squad vous épaulent) en passant à volonté d'un personnage de l'équipe à l'autre, ce *Suicide Squad : Kill the Justice League* se veut finalement assez proche des précédents titres du studio, puisqu'on errera dans Metropolis très librement. Le jeu proposera même de combattre une Justice League (et donc Batman, Superman, Wonder Woman…) contrôlée par Brainiac. Soit une bonne raison de casser la bouche de ces héros pervertis, et sans doute de se moquer d'eux !

NOTRE ATTENTE ★★★★☆









STARFIELD

AVANT *THE ELDER SCROLLS VI*, BETHESDA NOUS PROPOSE UNE VIRÉE DANS L'ESPACE.

ÉDITEUR MICROSOFT **GENRE** ACTION-RPG **SUR** XBOX ONE, PC **SORTIE** N.C.

ANNONCÉ EN MÊME TEMPS que le prochain *Elder Scrolls, Starfield* sortira en premier, vitrine des éléments technologiques intégrés dans le moteur du studio, et notamment la génération procédurale d'environnements qui fait son grand retour après avoir été abandonnée dans les *Elder Scrolls* avec *Morrowind*, le troisième volet de la franchise. Ce qui permettra au studio de proposer des environnements plus vastes encore, sans avoir à les créer à la main, à la manière de *No Man's Sky*. Annoncé comme très proche des *Elder Scrolls* pour la représentation du monde, mais avec des villes plus complexes et plus riches en habitants, *Starfield* sera la première nouvelle propriété intellectuelle de Bethesda depuis 25 ans. On comprend que le studio tienne à ne pas se rater, et ce même si certaines images auraient a priori leaké, comme celle de cet astronaute.

NOTRE ATTENTE ★★★★★

THE ELDER SCROLLS VI

S'IL NE S'EST TOUJOURS PAS MONTRÉ, LE PROCHAIN *ELDER SCROLLS* FAIT NÉANMOINS DÉJÀ PARLER DE LUI.

ÉDITEUR MICROSOFT **GENRE** ACTION-RPG
SUR XBOX SERIES, PC **SORTIE** N.C.

RPG PC EN MONDE TRÈS OUVERT destiné initialement à des joueurs hardcores, la franchise *The Elder Scrolls* est depuis devenue très populaire, grand public, grâce à son volet *Skyrim*. Si bien que sa suite, annoncée il y a déjà presque deux ans, mais toujours sans date de sortie, continue d'être mise sur le devant de la scène. On sait par exemple qu'il s'agira d'une expérience uniquement solo, sans ajout de coopération ou de multijoueur (ouf !) et que, pour ce volet, comme pour *Starfield*, l'autre chantier de Bethesda, le studio a donné un véritable coup de polish à son moteur (très) vieillissant. De nombreuses rumeurs annoncent par ailleurs que l'action se déroulerait à Hammerfell, région montagneuse en bord de mer où se trouvent aussi des déserts. Bref, une contrée bien différente de celle de la neigeuse Bordeciel (*Skyrim*), mais à l'histoire tout aussi tourmentée.

NOTRE ATTENTE ★★★★★

EVERWILD

QUAND RARE JOUE LA CARTE POÉTIQUE, L'ATTENTE SE FAIT INSUPPORTABLE.

ÉDITEUR MICROSOFT **GENRE** AVENTURE
SUR XBOX SERIES, PC **SORTIE** N.C.

POUR LE MOMENT, *Everwild* est avant tout une direction artistique. Présenté il y a plus d'un an, le jeu de Rare a en effet épaté tout le monde par son univers coloré, sa faune et sa flore. Ici, dans le rôle d'un Eternel, être symbiotiquement lié à cette nature, on devra sauver et/ou soigner des animaux, observer certaines espèces, en domestiquer d'autres et user de la magie pour entrer en contact avec des forces supérieures. Mieux, des ruines d'un monde passé seront aussi à visiter, sans doute à la recherche de réponses ou d'artefacts anciens. Jeu pacifiste, à mille lieues d'un *Call of Duty, Everwild* devrait se jouer en coopération. Cependant, comme ses développeurs l'annonçaient en juillet dernier, le titre est loin d'être terminé puisqu'ils continuaient alors d'expérimenter le gameplay et les mécaniques.

NOTRE ATTENTE ★★★★★



TCHIA

L'OCÉAN À PERTE DE VUE, DES ÎLES ET UNE PETITE FILLE AUX ÉTONNANTS POUVOIRS !

ÉDITEUR AWACEB **GENRE** AVENTURE **SUR** PC **SORTIE** N.C.

TCHIA, C'EST LE NOM d'une fillette arpentant un archipel inspiré de la Nouvelle-Calédonie, capable de jouer du ukulélé, de se propulser dans les airs puis d'y flotter, de gravir des arbres comme le Link de *Breath of the Wild* ou de piloter des bateaux. Tchia a aussi un pouvoir unique, celui de posséder les objets et les animaux. Elle peut donc s'incarner dans la plupart des objets du monde qui l'entoure. On pense un peu à *Dishonored* ou *Prey*, sauf qu'ici on peut devenir une trentaine d'animaux différents (chien, oiseau, requin) et plus d'une centaine d'objets (même un pneu), avec chacun leur palette de mouvements et d'actions. De là à dire que Tchia sera un plaisir à arpenter il n'y a qu'un pas… Reste qu'on attendra d'y jouer pour s'assurer que le titre d'Awaceb dispose aussi d'éléments narratifs à même de capter l'attention du joueur.

NOTRE ATTENTE ★★★★☆









HAZEL SKY

POUR ATTEINDRE UNE CITÉ VOLANTE, IL FAUDRA RAFISTOLER DE VIEUX COUCOUS !

ÉDITEUR ANOTHER INDLE **GENRE** ACTION-AVENTURE **SUR** PS4, XBOX, SWITCH, PC **SORTIE** 2021

CONCEPT INATTENDU, *Hazel Sky* nous donne le contrôle d'un jeune homme, Shane, qui, pour se faire accepter dans la cité volante de Gideon, doit devenir ingénieur en réparant de nombreuses machines abandonnées sur une île. Dans la foulée, il communiquera, uniquement par radio, avec un autre éléve-ingénieur et tombera amoureux. Partagé entre *Firewatch*, un peu d'artisanat et de la plateforme en monde ouvert, *Hazel Sky* a le mérite de ne pas proposer que du déjà-vu, même si l'on sent d'ores et déjà qu'il faudra sans doute se méfier d'Erin, cet autre « prisonnier » de l'île, ainsi que de cette dernière et de ses épaves oubliées par les « concurrents » précédents. Comme souvent avec les titres de ce genre, c'est la prise en main et la stabilité de sa réalisation technique, autant si ce n'est plus que son scénario, qui nous feront apprécier ce curieux *Hazel Sky*.

NOTRE ATTENTE ★★★☆☆

AVOWED

SKYRIM INFLUENCE TOUT LE MONDE JUSQU'AUX EX-CONCURRENTS D'OBSIDIAN.

ÉDITEUR MICROSOFT **GENRE** ACTION-RPG
SUR XBOX SERIES, PC **SORTIE** 2022

APRÈS AVOIR REFAIT *FALLOUT 3* et *4* dans l'espace avec *The Outer Worlds,* Obsidian, racheté il y a quelques années par Microsoft, a annoncé l'été dernier *Avowed*, titre énigmatique dont l'action se déroule dans le monde de *Pillars of Eternity,* Eora. Cependant, au contraire de ces deux volets proposant une vue du dessus façon *Baldur's Gate, Avowed* opte pour une vue à la première personne, comme *Skyrim* ou les *Elder Scrolls* de manière générale. Annoncé comme étant bien plus grand que *Skyrim, Avowed* profitera visiblement d'un système de magie façon *Arx Fatalis* avec dessin des runes à l'écran par l'avatar. Et le reste ? On n'en sait rien pour le moment. Si le titre est en développement depuis deux ans, on peut imaginer que l'arrivée de Bethesda dans la même écurie pourrait donner un coup de boost à la production d'*Avowed*.

NOTRE ATTENTE ★★★★★



DU NEUF AVEC DU VIEUX !

EN 2021, DE NOMBREUX JEUX SORTIS IL Y A PLUSIEURS ANNÉES VONT CONNAÎTRE UNE SECONDE JEUNESSE PAR LE BIAIS D'UN REMAKE OU D'UN REMASTER. VOICI LES PLUS PROMETTEURS...

MASS EFFECT : EDITION LÉGENDAIRE

DEPUIS 2019, *MASS EFFECT* SE REFAIT UNE BEAUTÉ DANS LE PLUS GRAND SECRET. MAIS, AUJOURD'HUI, NOUS EN SAVONS PLUS SUR CE REMASTER !

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS **GENRE** ACTION-RPG **SUR** PS4, XBOX ONE, PC **SORTIE** 14 MAI 2021

Sortis respectivement en 2007, 2010 et 2012, les trois volets culte de la saga *Mass Effect* commençaient à se faire vieux. BioWare a donc décidé de remasteriser la trilogie, regroupée pour l'occasion dans une édition qu'on peut raisonnablement qualifier d'ultime. Les trois jeux de base seront en effet accompagnés d'une quarantaine de contenus téléchargeables, histoire de proposer un menu réellement complet aux fans. Ces derniers auront également le plaisir de profiter d'un outil de création de personnages commun aux trois épisodes et enrichi d'options de personnalisation, notamment en matière de coiffures et de teintes de peau. Et s'ils tourneront toujours sous l'Unreal Engine 3, les trois volets bénéficieront tout de même d'améliorations graphiques non négligeables.



J'IRAI REVOIR MON NORMANDY

Tout d'abord, ils mettront à profit les consoles et PC actuels pour nous proposer une résolution 4K, une fluidité sans faille à soixante images par seconde, et des temps de chargement sensiblement raccourcis. Mais les développeurs ne se sont pas contentés de ces évolutions « naturelles » quasiment automatiques. Ils ont également retravaillé toutes les textures du jeu, afin qu'elles ne paraissent jamais disgracieuses, même en collant la caméra dessus. La modélisation de tous les personnages a, elle aussi, été améliorée, tandis que certains décors ont été enrichis d'éléments supplémentaires et que des effets spéciaux ont été ajoutés aux scènes cinématiques. Même l'interface a subi un petit ravalement de façade. Enfin, le gameplay a également été retouché, notamment en ce qui concerne la conduite des véhicules et les combats du premier épisode. Tout porte donc à croire que cette édition légendaire évitera le syndrome du remaster fainéant !



PRINCE OF PERSIA : LES SABLES DU TEMPS REMAKE

UN PALAIS, UNE DAGUE DU TEMPS, DES COMBATS ACROBATIQUES, LA RECETTE *PRINCE OF PERSIA* REPREND DU SERVICE.

ÉDITEUR UBISOFT **GENRE** ACTION
SUR PS4, PS5, XBOX, PC **SORTIE** 18 MARS

On l'oublie un peu aujourd'hui, mais *Prince of Persia : Les Sables du temps* a été l'un des premiers succès d'Ubisoft Montréal, titre qui a permis ensuite le développement d'*Assassin's Creed*. Fruit principalement d'Ubisoft Pune, ce remake a priori fidèle tente aussi de remanier légèrement la formule. En plus de cinématiques refaites intégralement – les originales, décevantes, étaient développées par une équipe externe ! – et de textures plus riches en détail, les animations ont été améliorées, notamment pour rendre toutes les actions de Parkour plus fluides. De même, caméras et autres ont été remaniées pour répondre aux exigences actuelles, même si l'on pourra activer le mode original. Et en parlant d'original, la fameuse version Mac de 1992 – la plus belle et celle qui a permis à la franchise de décoller – sera aussi proposée en bonus à débloquer.



GOTHIC

QUAND UN ACTION-RPG ALLEMAND DU DÉBUT DES ANNÉES 2000 REVIENT AU GRAND GALOP !

ÉDITEUR THQ NORDIC **GENRE** ACTION-RPG **SUR** PS5, XBOX X/S, PC **SORTIE** N.C.

Bien avant que *The Witcher* et *Skyrim* ne viennent régner sur la planète RPG occidental, les jeux de Piranha Bytes occupaient une place de choix auprès des rôlistes amateurs de mondes ouverts, et parfois de bugs. Si *Elex*, le dernier en date, n'a pas vraiment convaincu, *Risen* et plus encore *Gothic* proposaient pourtant des aventures riches, pleines de choix. D'ailleurs, il y a quelques mois, THQ Nordic a présenté une première démo jouable des deux premières heures d'un *Gothic* « remaké », histoire de prendre la température auprès des fans qui… ont adoré. Depuis, le titre est en développement chez THQ Barcelona et devrait, en plus d'une façade refaite en intégralité, proposer une roue de dialogue, des combats entièrement repensés, etc. De quoi imaginer que THQ Nordic aimerait se placer sur l'échiquier du RPG !





LE REMAKE AU TITRE LE PLUS LONG

NIER REPLICANT VER.1.22474487139

CULTE POUR DE NOMBREUX JOUEURS, *NIER* TENTE DE PROFITER DE LA RENOMMÉE DE *NIER AUTOMATA* POUR SE REFAIRE UNE BEAUTÉ.

ÉDITEUR SQUARE ENIX **GENRE** ACTION-RPG **SUR** PS4, PS5, XBOX, PC **SORTIE** 23 AVRIL 2021

Si *NieR Automata* a été une véritable surprise pour de nombreux joueurs, Yoko Taro avait précédemment livré le tout aussi déjanté, et alors plus simplement nommé, *NieR*. Partagé entre plusieurs genres (action-aventure, manic shooter, voire un passage clin d'œil au premier *Resident Evil)*, *NieR* était disponible en deux versions. L'une, *NieR*, destinée au marché occidental mettant en scène un héros vieillissant, père d'une jeune fille malade ; l'autre, *NieR Replicant,* pour le territoire japonais, dans lequel on contrôlait un jeune homme se battant pour sa sœur. C'est cette dernière version qui a été choisie pour être remasterisée.

IDÉES À FOISON

Des passages façon livres dont vous êtes le héros ; des boss qu'il faudra combattre une seconde fois, lors du New Game +, et dont il faudra écouter la voix pour comprendre la tragédie réelle de notre avatar ; des ellipses narratives à foison ; des adversaires gigantesques (les Colosses) et des affrontements épiques ; des écrans remplis de « boulettes » à éviter ou des sorts visuellement impressionnants à lancer ; un livre-satellite nommé Weiss parlant et évolutif mitraillant nos adversaires ; une bande-son réorchestrée par Keiichi Okabe ; des mots qui améliorent notre personnage et Weiss… *NieR Replicant* fourmille d'idées géniales, visuelles ou mécaniques, sous une forme d'action-RPG très conventionnelle. Si *NieR Automata* avait pour lui un système de combat riche en possibilités grâce à la participation de Platinum Games, celui de ce *NieR* est bien plus simple, avec un héros un peu plus lourd, moins agile, mais capable d'esquives. Bref, il nous tarde de l'avoir une nouvelle fois entre nos mains.







BRAID ANNIVERSARY EDITION

LE CHEF-D'ŒUVRE DU JEU DE PLATEFORME-RÉFLEXION REVIENT VOUS GRILLER LES NEURONES !

ÉD. THEKLA **GENRE** PLATEFORME-RÉFLEXION **SUR** PS4, PS5, XBOX, SWITCH, PC **SORTIE** 2021

À sa sortie en 2008, *Braid* a transformé le paysage vidéoludique, démontrant s'il en était besoin que les jeux indépendants pouvaient non seulement proposer des mécaniques bien plus originales que les AAA, mais aussi s'écouler à des millions d'exemplaires. Cette version se veut surtout une mise à jour graphique du titre original, pour améliorer le rendu « peint à la main », ajouter quelques animations pour fluidifier l'action, etc. Toutes les énigmes à base de temps, de rembobinage, de double de son héros, d'avance rapide seront à nouveau conviées. De plus, Jonathan Blow, auquel on doit aussi l'excellent *The Witness,* s'est ici prêté à l'exercice du commentaire audio, de manière à approfondir encore l'univers du jeu ou à expliquer comment telle ou telle fonctionnalité a pris vie. Si vous n'avez jamais essayé *Braid*, c'est sans doute l'occasion rêvée.

SHIN MEGAMI TENSEI III NOCTURNE HD REMASTER

AVANT LES *PERSONA*, IL Y AVAIT *SHIN MEGAMI TENSEI,* DONT CE TROISIÈME VOLET EST LE PLUS CONNU EN OCCIDENT.

ÉDITEUR ATLUS **GENRE** RPG **SUR** PS4, PS5, SWITCH **SORTIE** 2021

Moins pop, plus austère, sombre et étrange que ses spin-off (les *Persona*), *Shin Megami Tensei III Nocturne* est surtout connu pour avoir été le premier volet de la série à sortir en Europe. Mieux, son héros était accompagné d'un chasseur de démons bien connu : Dante de *Devil May Cry.* Se déroulant après une apocalypse, ce volet nous met aux commandes d'un jeune garçon survivant capable d'apprivoiser les démons pour qu'ils se joignent à son équipe. Fusions dans tous les sens, système de combat rapide (pour gagner automatiquement des empoignades trop faciles), faiblesse des adversaires à dénicher pour gagner des tours, *Shin Megami Tensei III Nocturne* ne manque pas d'atouts mécaniques dans sa besace. Cependant, si cet épisode était apprécié pour sa direction artistique, sa difficulté et sa répétitivité l'avaient desservi par le passé. À voir si cela a été corrigé.









GHOSTS'N GOBLINS RESURRECTION

L'AS DE L'ARCADE HARDCORE REFAIT SURFACE, TOUJOURS AUSSI DRÔLE, TOUJOURS AUSSI DIFFICILE !

ÉDITEUR CAPCOM **GENRE** ACTION **SUR** SWITCH **SORTIE** 25 FÉVRIER 2021

À la fois reboot, best of de tous les volets précédents et remake, *Ghosts'n Goblins Resurrection* multiplie les clins d'œil au passé : zombies qui émergent de terre ; morts, volant ou rampant, munis de cape et de faux ; plantes carnivores ; chauves-souris emportées par le vent ; corbeaux et autres errant dans des cimetières, près de moulins abandonnés ou dans des châteaux de glace. Tout est là, jusqu'aux thèmes musicaux mythiques de la franchise. Cependant, pour éviter de frustrer les joueurs comme les jeux d'origine, ce volet proposera trois niveaux de difficulté, allant de Page à Chevalier, avec leurs réglages spécifiques. Cependant, pour profiter au mieux de cet opus, il faudra passer outre une direction artistique originale, inspirée d'enluminures médiévales, qui rappelle très largement les collages étranges d'un Terry Gilliam sur *Monty Python Sacré Graal !*

SYSTEM SHOCK REMASTERED

BIEN AVANT *PREY* OU *BIOSHOCK*, IL Y AVAIT *SYSTEM SHOCK*, UN JEU D'AVANT-GARDE AUJOURD'HUI REMIS AU GOÛT DU JOUR.

ÉDITEUR NIGHTDIVE **GENRE** ACTION **SUR** PC **SORTIE** 2021

Pour beaucoup de joueurs PC du milieu des années 90, *System Shock*, l'ancêtre de *BioShock* et de *Prey*, a marqué durablement le FPS, y ajoutant une dose d'horreur graphique, une base labyrinthique à explorer et une narration par audio-log qui a depuis été reprise par tous. Si le titre original a été mis à jour dernièrement par le studio Nightdive, avec de nombreuses nouvelles options, et qu'un troisième volet est en développement chez OtherSide, Nightdive est aussi à pied d'œuvre sur un remake en bonne et due forme de ce tout premier épisode, alors que le studio n'a jusqu'à présent œuvré que sur des (excellents) remasters, comme celui de *Doom 64*. Après s'être égaré pendant quelques mois, le studio a repris la route du remake fidèle et livré un prototype qui n'a pas trop déçu. Moteur plus puissant, textures plus variées, ce *System Shock*-là sous injection de l'Unreal Engine 4 semble sur la bonne voie.







STANLEY PARABLE ULTRA DELUXE

PLUS PROFOND, PLUS DRÔLE, *STANLEY PARABLE* S'EMBELLIT ET S'ENRICHIT POUR CE REMAKE !

ÉDITEUR CROWS CROWS CROWS **GENRE** ACTION **SUR** PC, CONSOLES **SORTIE** 2021

Comme *Braid* à son époque, *Stanley Parable* a ouvert une brèche dans la production vidéoludique, s'appropriant les mécaniques du jeu vidéo (narrateur voix off, outils d'orientation du joueur) pour mieux les détourner et les exposer au joueur. Une date dans le genre, dont les préceptes sont aujourd'hui repris par un certain *There is no Game : Wrong Dimension* (jouez-y !). Cette version *Ultra Deluxe* propose non seulement une version beaucoup plus belle que l'original, mais aussi des ajouts narratifs conséquents : de nouveaux embranchements, de nouvelles fins, etc. et donc une durée de vie plus élevée. Oui, parce que comme *Stanley Parable,* il faudra le parcourir plusieurs fois pour découvrir toutes les facettes du jeu. Reste à voir s'il sortira, sur PC comme sur consoles en 2021, sa sortie ayant déjà été repoussée deux fois.

KINGPIN : RELOADED

DU SANG, DES INSULTES ET DES PÉTOIRES, *KINGPIN* FAIT DANS LE « TOO MUCH » JUSQUE DANS SON REMAKE.

ÉDITEUR 3D REALMS, INTERPLAY **GENRE** ACTION **SUR** PS4, PS5, XBOX, SWITCH, PC **SORTIE** 2021

Originellement développé avec le moteur de *Quake II,* le FPS *Kingpin : Life of Crime* avait pour originalité de localiser physiquement les dégâts (avec déformation des textures et hémoglobine à gogo), de proposer des dialogues à choix avec les personnages non joueurs et surtout d'user d'un vocabulaire particulièrement ordurier. Bref, une sorte de *GTA*-like en matière d'ambiance, mais à la première personne, sans monde ouvert ni caisses à conduire. Pour ce remake, le titre conserve son esthétique et ses corps « grossiers », dignes de *Quake II,* et les rhabille de 4K et 60 images/seconde, rééquilibre ses empoignades musclées, et propose un nouveau système de quêtes pour proposer un peu plus de liberté d'action. À voir si *Kingpin : Reloaded* saura faire oublier un peu sa réalisation d'origine et saura dépasser le simple divertissement bas du front.





PÉNURIE DE CONSOLES PS5 ET XBOX SERIES QU'EST-CE QUI CLOCHE ?

DEPUIS LE MOIS DE NOVEMBRE DERNIER, LA GRANDE FÊTE DE LA NEW-GEN SE VOIT QUELQUE PEU GÂCHÉE PAR UNE PÉNURIE CONSTANTE DE CONSOLES, AUSSI DIFFICILES À TROUVER EN LIGNE QU'EN MAGASIN. INUTILE DE BLÂMER SONY OU MICROSOFT, NOUS ALLONS VOIR QUE CETTE SITUATION S'INSCRIT DANS UN CONTEXTE NETTEMENT PLUS GÉNÉRAL. PAR FABIEN PELLEGRINI

LE COVID COMME PRINCIPAL RESPONSABLE

Vous vous en doutiez certainement, la situation sanitaire mondiale tient un rôle majeur dans la pénurie actuelle. Depuis un an, les différentes politiques de gestion de la pandémie amènent de temps à autre à des ralentissements de production dans les usines et/ou à des difficultés dans les transports. Et, concrètement, ce n'est pas tant l'offre qui pose problème que la demande. La généralisation du télétravail a multiplié les achats de PC, tandis que les confinements, couvre-feux et autres fermetures de lieux de loisirs ont plus que jamais incité les joueurs à passer du temps sur leur console, et donc à vouloir investir dans les nouveaux modèles.







CONSOLES ET CARTES GRAPHIQUES, MÊME COMBAT !

La fin 2020 aura non seulement vu naître les consoles de nouvelle génération, mais également un nombre non négligeable de nouvelles cartes graphiques. Et voilà que les pécéistes et les consoleux se retrouvent logés à la même enseigne, puisque les GeForce 3000 de NVIDIA et les Radeon 6000 d'AMD sont aussi difficiles à dénicher que les PS5 et les Xbox Series X! Dès lors, les rumeurs de pénurie volontairement organisée par certains constructeurs pour susciter l'envie tombent à l'eau. Le problème est bien trop généralisé pour que cette hypothèse tienne la route. D'ailleurs, même les processeurs et les barrettes mémoire souffrent d'un approvisionnement insuffisant, dans une moindre mesure toutefois. Et n'oublions pas que la PS5 et les Xbox Series X/S embarquent toutes un processeur produit par AMD, ce qui lie définitivement le sort des consoles à celui des cartes graphiques.



PÉNURIE MONDIALE DE SILICIUM

Cette forte demande générale dans l'électronique de loisir s'accompagne d'une montée en puissance de la téléphonie mobile et de l'automobile moderne, voire électrique. Smartphones, voitures bourrées d'électronique, consoles de jeux et autres cartes graphiques : tous ces produits font un grand usage du silicium, dont la production se retrouve actuellement en très forte tension. Ce métalloïde est notamment nécessaire à la production des wafers, ces galettes à partir desquelles sont fabriqués les circuits intégrés, transistors et autres composants électroniques. Peu de silicium = peu de wafers = peu de consoles !

TSMC : UN FONDEUR DÉBORDÉ

Vous le savez, AMD intervient à la fois sur le terrain des consoles et celui des cartes graphiques. Mais, pour fabriquer les puces qu'elle a conçues, l'entreprise américaine fait appel au fondeur taïwanais TSMC. Problème : NVIDIA, Qualcomm (dont les processeurs équipent de nombreux smartphones Android) et surtout Apple sont également de très gros clients de TSMC, qui se retrouve victime de son succès. Les lignes de production ne sont pas extensibles à l'infini, et beaucoup sont occupées par les puces nécessaires aux nouveaux Macs M1, qui viennent s'ajouter aux iPhone et autres iPad. Selon certaines rumeurs bien informées, AMD serait actuellement en contact avec Samsung Semiconductor afin de pouvoir augmenter sa production générale de puces de 50 %. Gardons espoir !



LA PÉNURIE FAIT LE BONHEUR DES « SCALPERS »

L'autre conséquence majeure de la pénurie concerne l'augmentation des prix de vente effectifs. Certains rapaces bien organisés, appelés « scalpers », raflent les consoles et cartes graphiques par dizaines, voire centaines, dès qu'elles sont disponibles, pour ensuite les revendre à prix d'or aux joueurs trop impatients sur des sites comme eBay. Ainsi, ces « scalpers » proposent parfois leurs PS5 à 850 euros en lieu et place du prix de vente officiel de 500 euros. Même principe pour les cartes graphiques pour PC, dont certaines se retrouvent vendues plusieurs milliers d'euros.



DES JEUX EN RETARD

La situation actuelle est plus problématique pour les consoles que pour les PC, du fait du renouvellement des générations. Une exclusivité PS5 ne tournera pas sur PS4, tandis qu'un jeu optimisé pour tourner sur un PC équipé d'une carte graphique GeForce 3000 fonctionnera également sur un PC doté d'une GeForce 2000 ou 1000. Si la pénurie dure trop longtemps, la sortie de certaines exclusivités consoles pourrait bien être repoussée en raison d'un parc installé trop faible. Difficile de vendre des dizaines de millions d'exemplaires d'un jeu new-gen si seulement 5 millions de consoles ont trouvé acquéreurs…

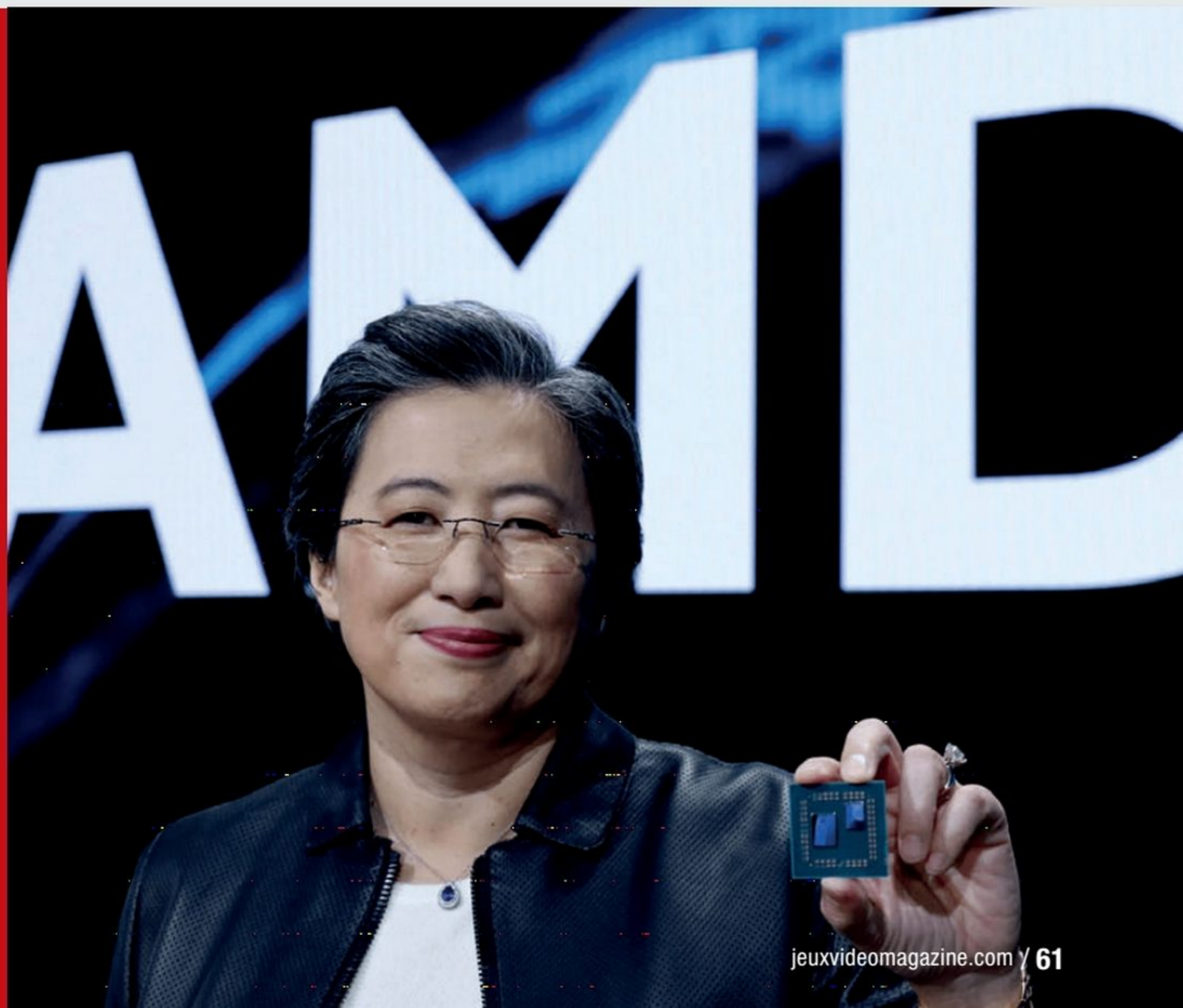


DES MILLIONS DE PS5 EN EMBUSCADE

Début février, Sony a annoncé vouloir (et pouvoir) produire 3 millions de PS5 d'ici le 31 mars. Cette bonne nouvelle est appréciable, mais il convient tout de même de la relativiser. En effet, près de 5 millions de machines ont déjà été vendues dans le monde alors même que la console était «introuvable». Autrement dit, ces 3 millions supplémentaires risquent de s'écouler comme des petits pains, et de nombreux joueurs vont encore rester sur leur faim. Sur l'année fiscale à venir (du 1er avril 2021 au 31 mars 2022), Sony prévoit la production de 14,8 millions de nouvelles machines, ce qui correspond d'ailleurs exactement au nombre de PS4 vendues sur l'année fiscale 2015. Mais le constructeur japonais arrivera-t-il à tenir cette promesse ?

À QUAND LE BOUT DU TUNNEL ?

Lors d'une récente présentation des résultats financiers de son entreprise aux investisseurs, la présidente d'AMD a évoqué clairement le sujet de la pénurie, confirmant que la demande générale a largement dépassé l'offre. Lisa Su a ensuite estimé que les problèmes dureront au moins jusqu'à la moitié de l'année, et qu'il y aurait une augmentation des capacités de production par la suite. Notre pronostic rejoint celui de la plupart des observateurs : mieux vaut ne pas espérer de retour à la normale avant la fin de l'année. Noël 2021 marquera peut-être le véritable décollage des nouvelles consoles et cartes graphiques !



BLACK MYTH WUKONG

L'EMPIRE (CHINOIS) CONTRE-ATTAQUE !

GENRE ACTION-AVENTURE **ÉDITEUR** GAME SCIENCE **SUR** PS5, XBOX SERIES X/S ET PC **SORTIE** 2023

BLACK MYTH : WUKONG EST LA RÉPONSE DU STUDIO CHINOIS GAME SCIENCE AUX BLOCKBUSTERS OCCIDENTAUX OU JAPONAIS ET IL A BIEN L'INTENTION DE TOUT FRACASSER ! PAR RÉGIS MONTERRIN

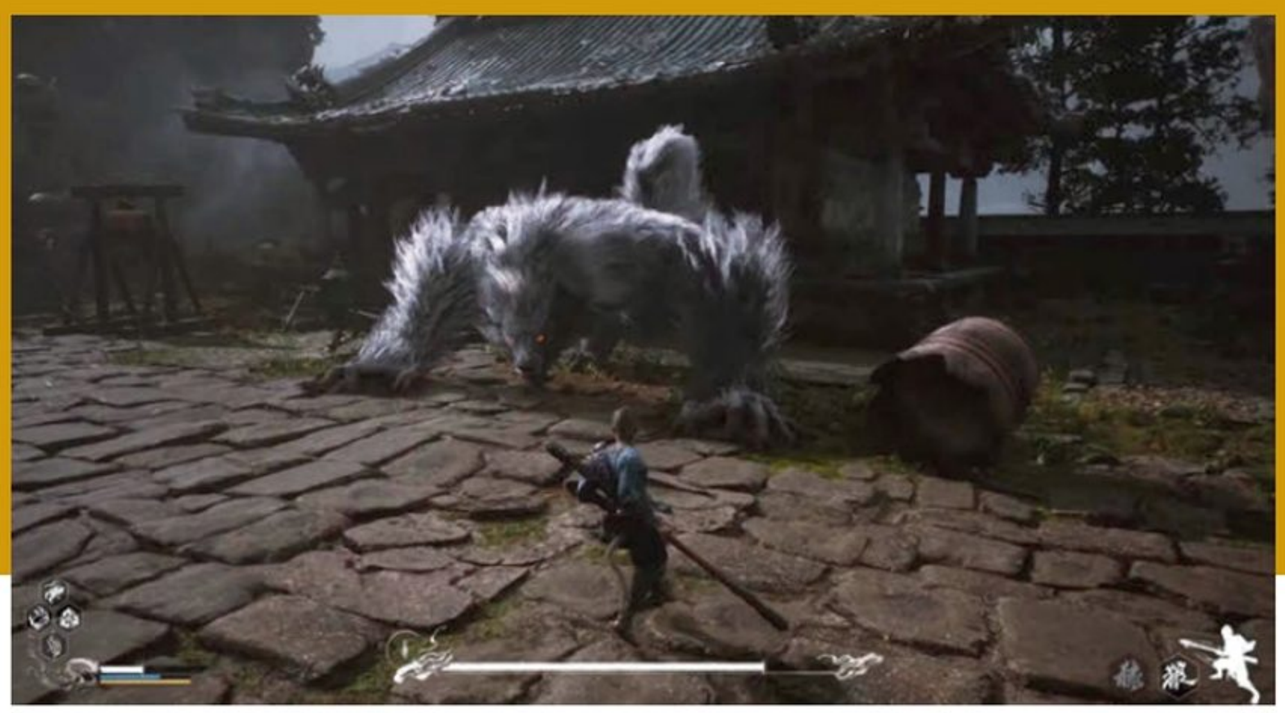


UNE LÉGENDE CHINOISE

Black Myth : Wukong est un jeu d'action-aventure basé sur la littérature chinoise et plus précisément sur le roman fantastique *La Pérégrination vers l'Ouest*, une œuvre aussi connue sous le nom *Le Voyage en Occident*. Écrite Wu Cheng En, elle date de la fin du XVI[e] siècle et a notamment inspiré un certain Akira Toriyama, le créateur de *Dragon Ball.* On y suit le parcours initiatique d'un moine bouddhiste accompagné par quatre divinités. L'une d'elles, Sun Wukong, est justement le personnage central de l'intrigue de *Black Myth : Wukong* !

L'ESPRIT DES DARK SOULS

Calqué sur les mécaniques des jeux de la série *Demon's/Dark Souls, Black Myth : Wukong* mettra les réflexes des joueurs à rude épreuve. Au même titre que la franchise de From Software, il sera indispensable d'analyser les déplacements ainsi que les techniques offensives et défensives des ennemis. Aux attaques de mêlée viendront s'associer des sorts magiques et esquives salvatrices. Surprenant à bien des égards, notamment par sa fougue et son impact, le gameplay du titre de Game Science s'annonce sous les meilleurs auspices et il se murmure que les joueurs n'ont vu, pour l'instant, qu'une partie de celui-ci. Ça promet !



UN UNIVERS SOMBRE ET MYSTÉRIEUX

Black Myth : Wukong sera à n'en pas douter un jeu ténébreux et brutal. Si le premier trailer présenté en août dernier présentait une forêt verdoyante, le deuxième, dévoilé en février 2021, mise cette fois sur les teintes ocre et les sols souillés. À l'image du parcours initiatique vécu par Sun Wukong, les contrées visitées seront riches, variées et dangereuses. Cette atmosphère se retrouve dans le bestiaire qui ira du simple sbire de fortune à des créatures aussi vives que gigantesques. On devrait ainsi trouver d'innombrables clins d'œil à la mythologie chinoise.

PAS DE SINGERIES

Sun Wukong est au cœur de cette fable mêlant action et surnaturel. Prenant les traits d'un primate, c'est un personnage ultra-populaire en Chine qui a la particularité de se battre avec un bâton magique (qui peut grandir et rapetisser à volonté). Considéré comme le Roi des Singes, on raconte qu'il maîtrise 72 techniques d'arts martiaux et qu'il se passionne pour… la pêche. Si ça vous dit quelque chose, c'est tout à fait normal. Sun Wukong a en effet été traduit au Japon en Son Goku. *Dragon Ball* reprend les particularités physiques et athlétiques du protagoniste. Dans le jeu, il pourrait s'agir d'une enveloppe spirituelle représentant la célèbre divinité chinoise. Affaire à suivre…



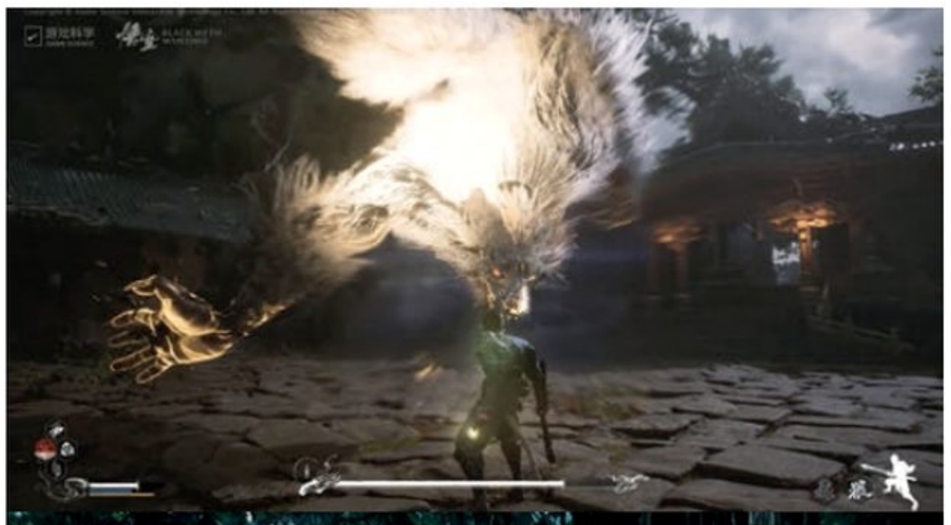
Ô MON BÂTON-ON-ON-ON !

Pour se battre, le personnage principal dispose de son célèbre bâton. Comme dans *Dragon Ball,* il sera possible de le «modeler» pour s'adapter aux différentes situations, mais aussi de le faire tournoyer pour renvoyer les projectiles des adversaires. Le héros pourra également s'en servir comme support pour s'appuyer dessus et prendre de l'élan ou de la hauteur par rapport à l'ennemi. On sent que les développeurs ont passé un long moment à étudier les techniques d'approche car voir l'avatar manipuler son arme est un vrai bonheur. Nul doute que tous ces affrontements nous rappelleront les meilleurs films du genre.

LA MAGIE DE LA METAMORPHOSE

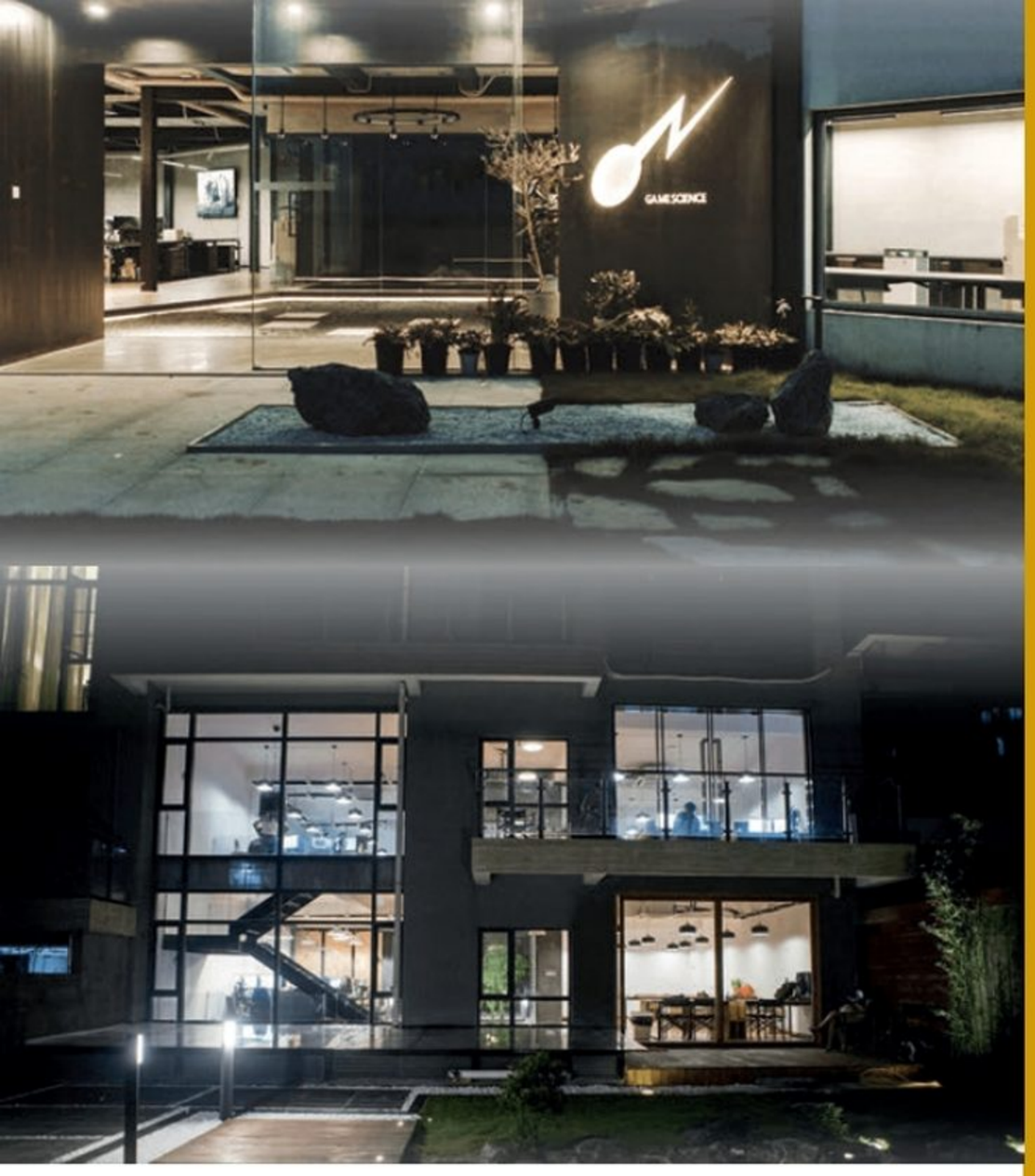
On ne sait pas encore comment cette transformation se matérialisera dans le jeu, mais il sera a priori possible de devenir un insecte pour se déplacer plus rapidement et partir en reconnaissance. Sous cette forme, le héros pourra se planquer dans la végétation et inspecter les environs pour éviter de se faire surprendre. En raison de sa petite taille, l'hexapode devra tout de même faire attention. Les combats ne seront pas en reste puisqu'il sera également possible, via l'utilisation d'artefacts, de prendre différentes formes pour résister aux créatures les plus imposantes. Et avoir ainsi accès à de nouveaux pouvoirs.





UN VÉRITABLE JEU NEW-GEN

À ce jour, le jeu s'est montré sous la forme de deux séquences de 13 et 3 minutes. Au-delà de son ambiance, de ses combats dynamiques et des thématiques abordées, *Black Myth : Wukong* est surtout d'une beauté saisissante. Exploitant l'Unreal Engine 4, l'œuvre se démarque par des animations exceptionnelles, des textures impressionnantes de détails et des effets de particules à tomber à la renverse. L'équipe chinoise a passé beaucoup de temps à maîtriser le moteur 3D d'Epic Games et le résultat est à la hauteur de ce qu'on est en droit d'attendre de la nouvelle génération. Ça claque et il se pourrait même que l'œuvre finale soit encore plus stupéfiante. On a hâte d'y être !





UNE APPROCHE À L'OCCIDENTALE

Nos confrères d'IGN Chine ont pu se rendre à Hangzhou, pour découvrir les coulisses du studio. Alors que les deux vidéos du jeu n'en finissent plus d'exploser les compteurs de YouTube (le premier trailer approche les 8 millions de vues à l'heure où l'on écrit ces lignes), l'équipe est en plein travail. S'étant renforcée à l'automne dernier, elle a la particularité de proposer une approche très occidentale avec une grande liberté laissée aux développeurs. Snacks et boissons gratuites, horaires très flexibles, elle a des méthodes que l'on voit rarement en Chine et ce n'est sans doute pas un hasard – au-delà de la qualité du jeu – si elle a réussi à attirer quelques pointures de l'industrie.



UN PROJET SACRÉMENT AMBITIEUX

Porté par une équipe d'une trentaine de personnes, *Black Myth : Wukong* serait en fait le premier opus d'une trilogie. Le producteur Feng Ji a ainsi raconté à nos confrères d'IGN qu'il souhaite créer tout un univers autour de la franchise, chaque jeu étant basé sur un mythe chinois. Cette première aventure, attendue pour 2023 et en préparation depuis deux ans et demi, s'avère en tout cas très prometteuse. On parle d'un bestiaire de plus de 100 ennemis et d'une durée de vie allant au-delà des 15 heures de jeu.

SOURCE D'AUTHENTICITÉ

C'est peut-être un détail, mais les joueurs occidentaux ne sont pas habitués à vivre des aventures en chinois. Avec *Black Myth : Wukong,* le studio Game Science a fait le pari de l'authenticité et c'est une réussite ! Tous les doublages sont dans la langue maternelle de Jackie Chan ce qui octroie une atmosphère unique à cette épopée. On retrouve d'ailleurs l'esprit de la Chine dans les bruitages et les divers cris des personnages (lorsque ceux-ci combattent, sont touchés, etc.). Musicalement, l'aventure fera la part belle aux instruments locaux et aux percussions pour un maximum d'immersion. Oui, vraiment, ça s'annonce très bien !

GENRE RPG
ÉDITEUR Square Enix
JOUEUR 1
SUR Switch
SORTIE 26 février 2021

BRAVELY DEFAULT II

ADULÉE ET PARFOIS CRITIQUÉE, LA FRANCHISE *BRAVELY DEFAULT* REVIENT AVEC UN VOLET PLUS RÉFLÉCHI, MIEUX ÉQUILIBRÉ.





S'il débute comme un JRPG presque cliché, *Bravely Default 2* évolue vers un scénario plus riche, notamment dans les quêtes secondaires.

Après deux épisodes qui ont autant ravi que questionné, *Bravely Default* se devait de confirmer/infirmer tout le bien/mal que l'on pense de lui avec ce nouveau volet. En effet, malgré un système de combat huilé à la perfection, les précédentes équipées se laissaient trop facilement aller à allonger artificiellement leur progression par de multiples allers-retours, avec des passages nécessitant un « leveling » forcené (pour atteindre le niveau d'expérience nécessaire) et franchement fatigant, old-school… Malgré une réussite esthétique et musicale indéniable, il y avait donc beaucoup à faire en matière de rythme et de progression.

EN QUÊTE DE RYTHME

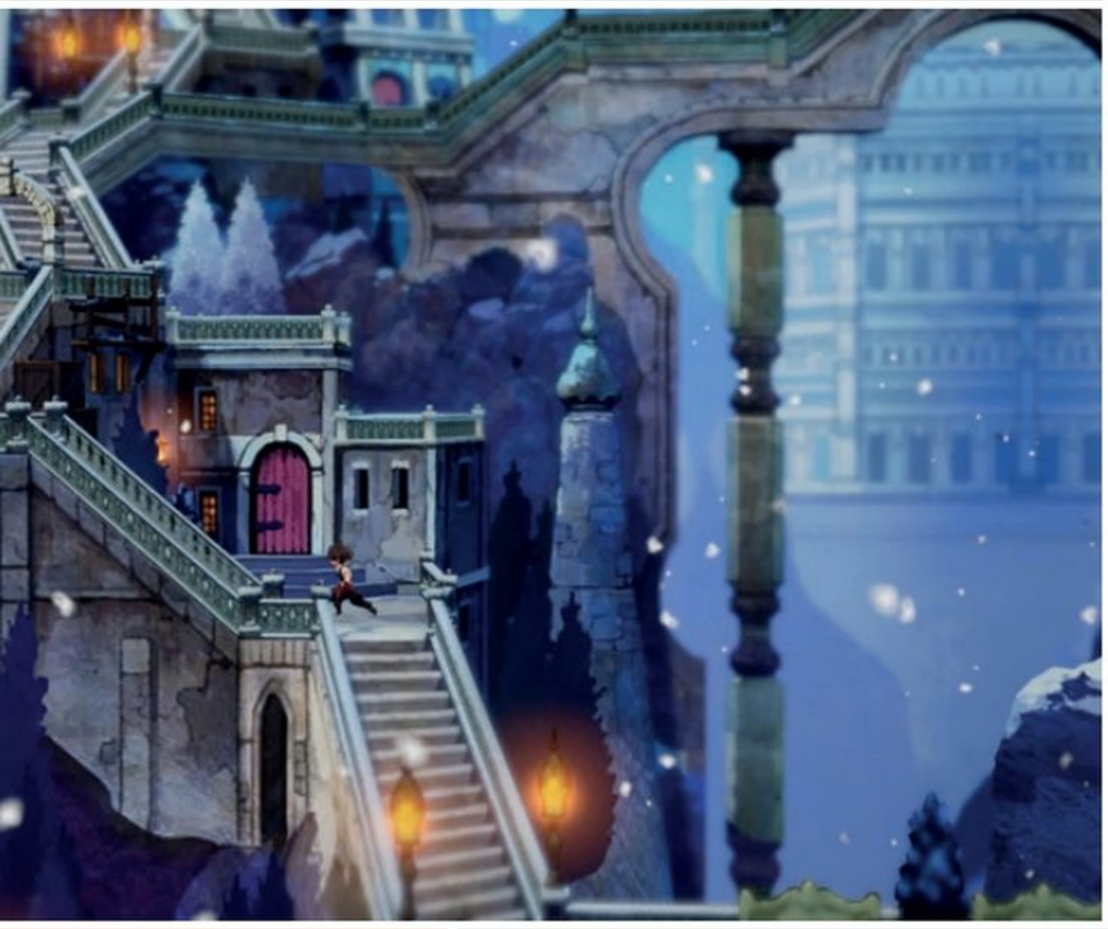
Bravely Default 2 prouve, durant ses premières heures, que ses développeurs ont visiblement bien compris l'enjeu. Ainsi, ce nouvel épisode ne





Dénichez les faiblesses des adversaires et usez de la commande Brave pour lancer plusieurs attaques d'avance.

Chaque ville propose une ambiance particulière. Les lieux importants sont marqués de façon très lisible.



perd pas une minute pour exposer ses personnages et objectifs, ultra-classiques dans un premier temps. Naufragé, notre héros est recueilli par une princesse et part quasiment aussitôt à l'aventure. Plus rapidement encore, les objectifs changent, évoluent, de même que les personnages et situations qui prennent de l'ampleur, de la profondeur… On ne spoilera pas, mais, passé le premier chapitre, *Bravely Default II* entérine tout ce qu'on avait apprécié précédemment,





En plus de dialogues imposés, on peut discuter avec les membres de l'équipe à certains moments de l'aventure.

NOTRE ATTENTE

L'exploration facilitée avec l'apparition des ennemis sur la carte	Une expérience plus riche qu'il n'y paraît au premier abord.
Un système de jobs encore plus affiné.	Une identité visuelle toujours aussi forte.

S'il s'appuie sur les précédents épisodes, ce volet réussit à proposer une expérience un peu plus contemporaine avec des adversaires que l'on peut éviter, un système de jobs plus riche encore en possibilités. À voir si toutes ces nouveautés tiendront sur la longueur, mais on est plutôt enthousiaste. ★★★★☆

Passé le premier chapitre, *Bravely Default II* entérine tout ce qu'on avait apprécié précédemment.

et notamment du côté des affrontements au tour par tour qui reprennent ce système de Brave/Default qui permet de dépenser en avance ou de gagner des tours à chaque attaque. Malin, il s'avère toujours aussi efficace, et plus encore puisque les empoignades ne sont désormais plus aléatoires. Contrairement aux précédents épisodes, de nuit – notre chemin est éclairé à la lanterne – comme de jour, les adversaires apparaissent à l'écran, se précipitant sur notre groupe dès qu'ils l'aperçoivent, ou le fuyant si leur niveau est moins élevé. Enfin, *Bravely Default II* comme ces prédécesseurs reprend le système de jobs, avec classe principale et secondaire, et la possibilité de mixer tous ces éléments gagnés dans l'une ou l'autre pour créer des personnages aux listes de compétences uniques. On notera l'existence de classes un peu plus originales que par le passé, destinées aux amateurs d'expérimentations. Bref, c'est le *Bravely Default* que l'on aime, sans ses tares. Reste que, et c'est sans doute un ressenti plus personnel, en étant logiquement plus détaillés, tout en demeurant toujours aussi « chibi », les personnages nous sont apparus moins agréables à l'œil, moins réussis que dans les volets 3DS, et notamment lors des cut-scenes. Heureusement, les villes traversées se parent une nouvelle fois de leurs plus beaux atours. ■

Raphaël Lucas

Pour le moment, seuls trois stades différents sont disponibles. Espérons que d'autres pistes seront présentes dans le jeu final.



GENRE Sport
ÉDITEUR Ubisoft
JOUEURS 6
SUR PS4, Xbox One, Switch, PC
SORTIE 2021

ROLLER CHAMPIONS

DÉSORMAIS DISPONIBLE EN BÊTA FERMÉE, *ROLLER CHAMPIONS* S'EST LAISSÉ APPROCHER, LE TEMPS DE QUELQUES MATCHS PLUTÔT SYMPATHIQUES.

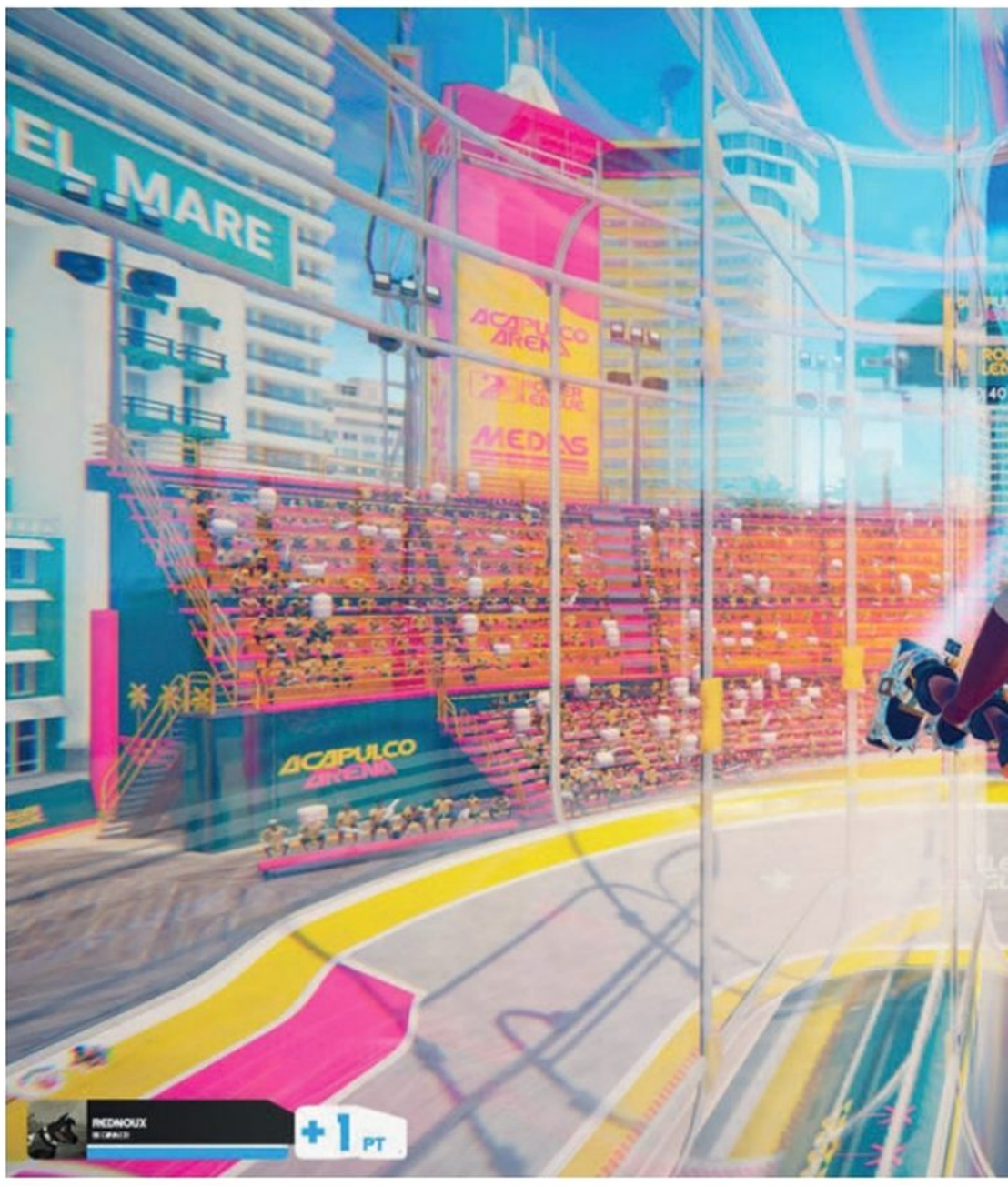
Un peu à la manière d'un *Rocket League, Roller Champions* s'affranchit des contraintes de la réalité pour nous proposer un sport totalement inédit. Cela étant, il serait presque envisageable de transposer le jeu vidéo d'Ubisoft dans la vraie vie, puisqu'il intègre essentiellement des éléments de skate, de roller derby et de basket-ball. Deux équipes de trois joueurs s'affrontent sur une piste de forme oblongue, munie de différents dénivelés et délimitée par des parois en verre.

LES RÈGLES DU JEU

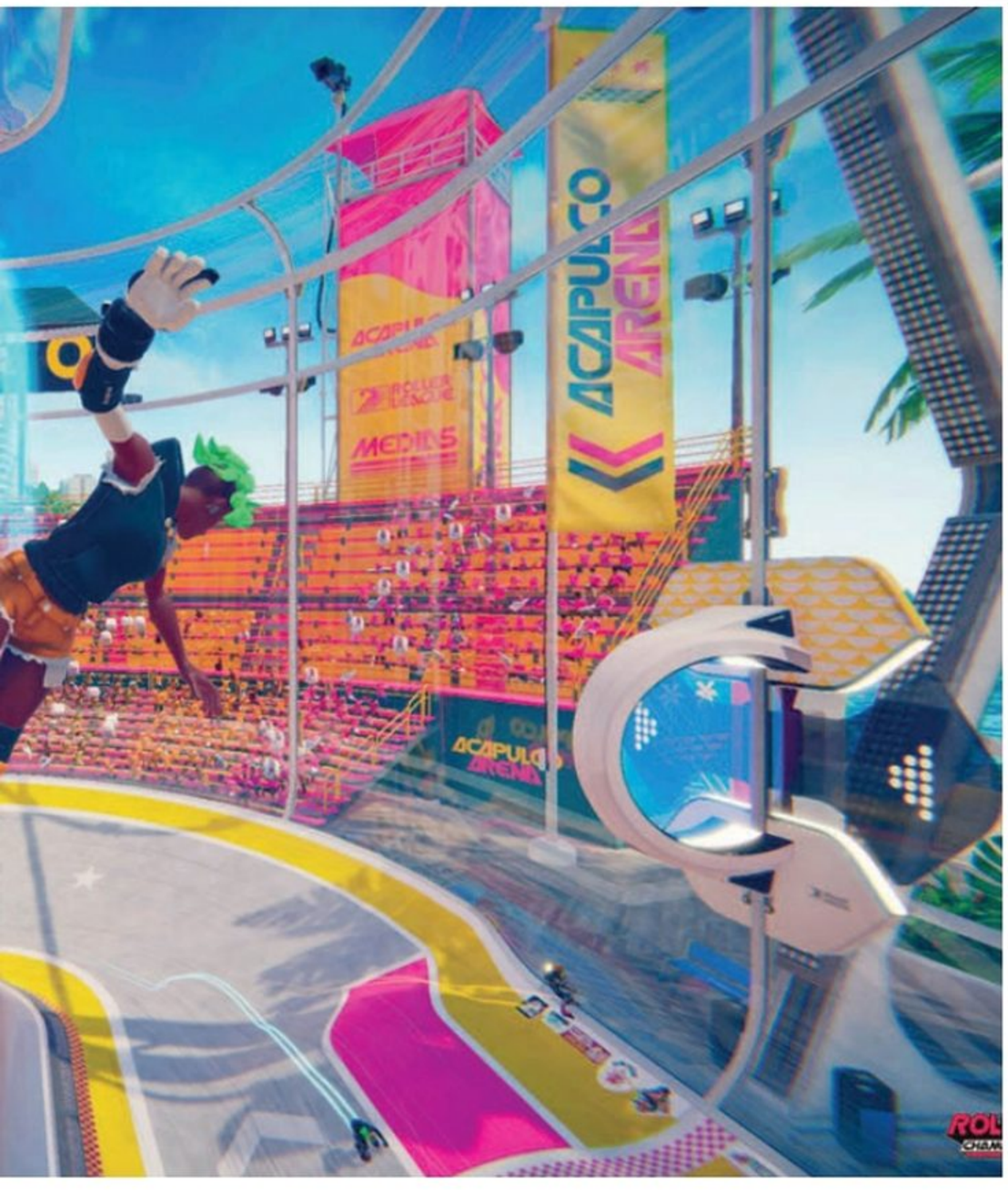
La première étape consiste à maîtriser les déplacements, qui n'ont heureusement rien de bien compliqué. Le secret réside dans la rapidité, que l'on peut acquérir en pliant les genoux dans les descentes ou en s'accrochant momentanément à un coéquipier. Comme dans la plupart des sports collectifs, l'enjeu principal prend la forme d'une balle, que les participants peuvent attraper et se lancer de main en main. Pas vraiment Coubertin, *Roller Champions* autorise les bons gros tacles à base de coups de coude, histoire que l'adversaire lâche prise. Mais récupérer le ballon n'est qu'une première étape. Avant de pouvoir marquer des buts, il faut réaliser un tour complet de piste (dans un sens ou dans l'autre) et franchir quatre checkpoints qui apparaissent progressivement. Un tour de piste permet d'ouvrir le cercle de réception de la balle placé en hauteur et de marquer éventuellement un point. Réaliser deux tours augmente la mise à trois points. Et tenir trois tours sans perdre la balle fait grimper le score potentiel à cinq points, ce qui équivaut à la victoire. Mais attention à ne pas prendre trop de risques, car dès que la balle change de camp, les tours engrangés sont annulés.

OÙ SONT LES FANS ?

Ces règles fonctionnent bien et aboutissent à des parties vraiment plaisantes, dès lors qu'on se retrouve avec des coéquipiers qui savent passer la



Avant de pouvoir marquer un but, il faut ouvrir le cercle de réception en franchissant quatre checkpoints disposés sur la piste.



Pas très Coubertin, *Roller Champions* autorise les bons gros tacles à base de coups de coude.

balle ou se placer correctement pour la réceptionner. Par ailleurs, la progression « meta » du joueur est comptabilisée en fans, dont le nombre n'est pas totalement virtuel puisque les stades se voient plus ou moins remplis en fonction de cette jauge. Voilà une bonne idée pour nous inciter à effectuer toujours plus de matchs ! Si ce premier essai de *Roller Champions* nous a convaincus, il restera tout de même à vérifier lors de la sortie que la répétitivité n'est pas trop au rendez-vous. Nous avons quelques craintes à ce sujet car seulement trois stades sont actuellement disponibles. Ce serait dommage que le jeu tourne un peu trop vite en rond... ■

Fabien Pellegrini

NOTRE ATTENTE

+ Un sport inédit et rafraîchissant, qui fonctionne bien.	+ Gagner des fans renforce le sentiment de progression.
+ Le jeu sera gratuit, avec uniquement des cosmétiques à débloquer.	− Le risque d'une trop grande répétitivité est bien réel.

Loin de ses habituels mondes ouverts à gros budget, Ubisoft tente un pari intéressant avec *Roller Champions,* un jeu de sport inédit qui n'existe pas (encore ?) dans la réalité. Facile à prendre en main et relativement tactique, ce free-to-play se montrera-t-il suffisamment varié ?

★★★☆☆

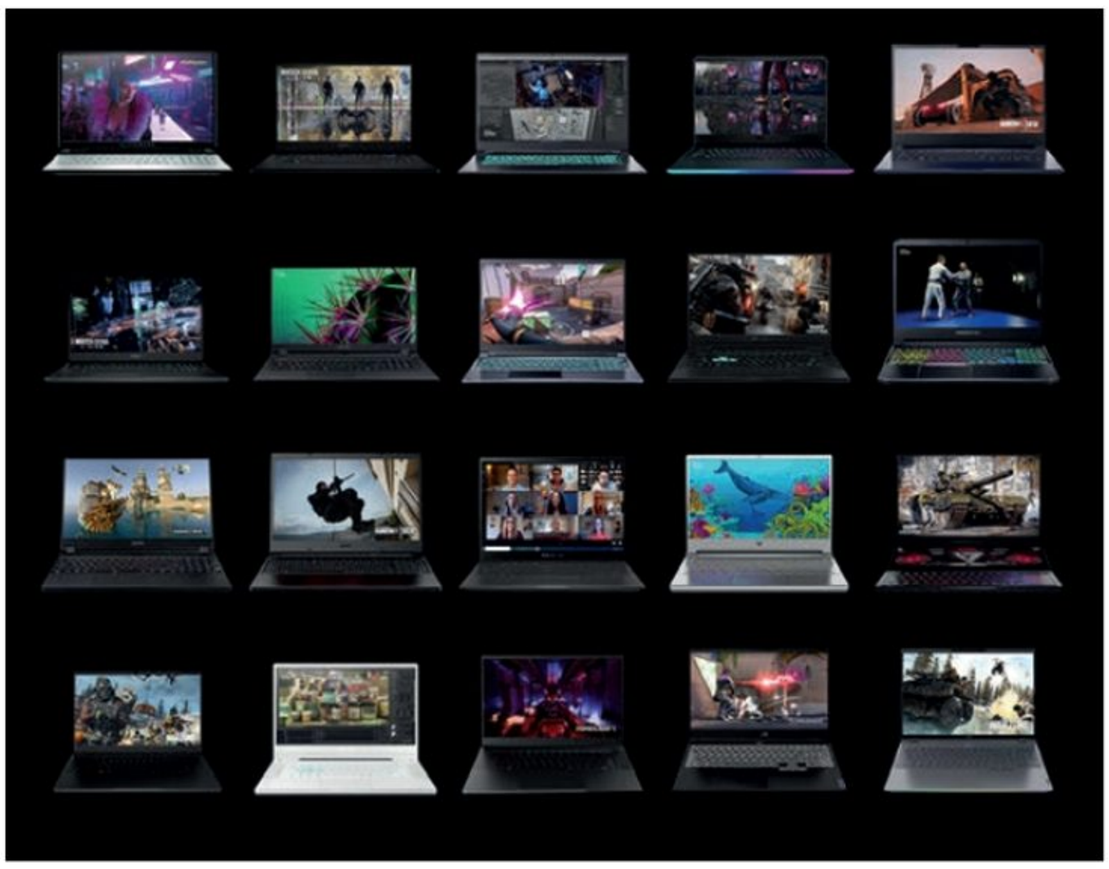
GEFORCE 3000 MOBILE

COMMENT BIEN CHOISIR SON PORTABLE GAMER ?

Après avoir investi les PC de bureau l'année dernière, les cartes graphiques GeForce RTX 3000 débarquent aujourd'hui dans les ordinateurs portables. Voici quelques conseils pour s'y retrouver plus facilement.

LA GAMME DISPONIBLE

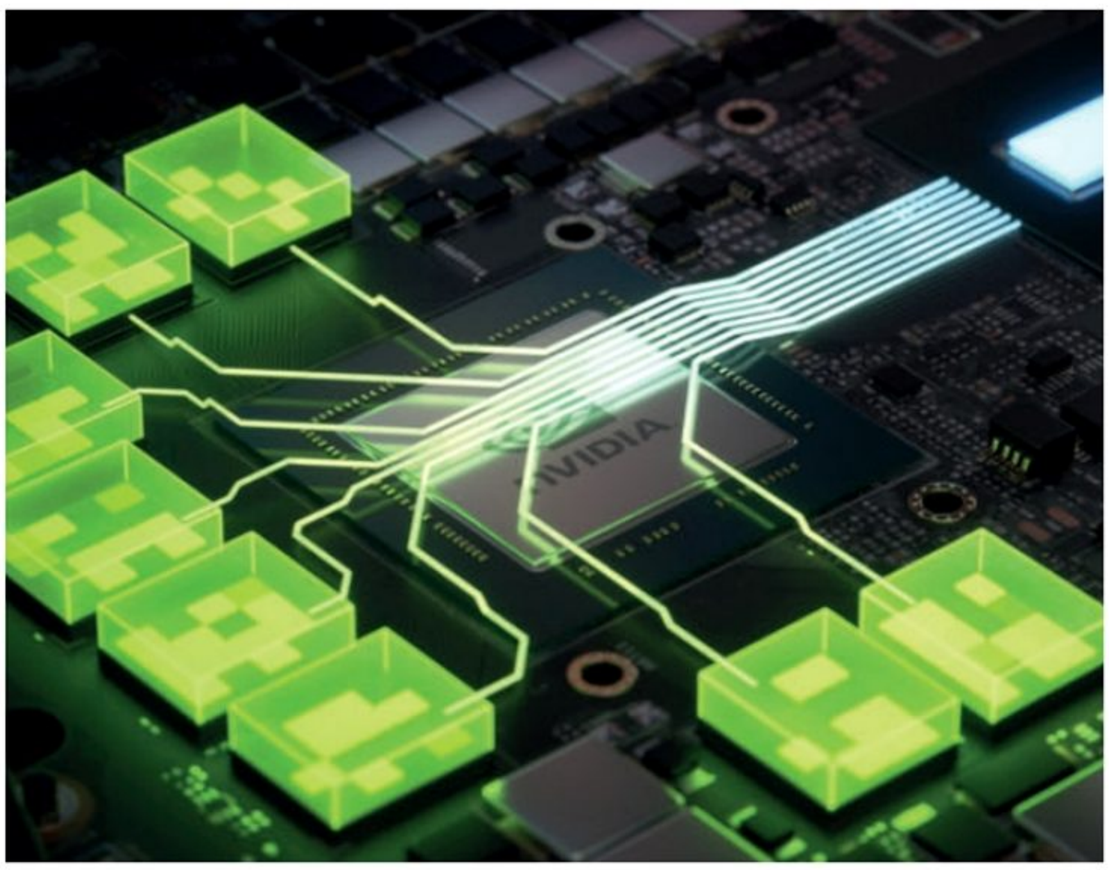
Pour l'heure, les RTX 3000 Mobile se répartissent entre les modèles 3060, 3070 et 3080, que l'on peut respectivement assimiler au milieu, haut et très haut de gamme. Une puce 3050 d'entrée de gamme pourrait faire son apparition dans les mois à venir, mais la 3060 devrait rester dans tous les cas le meilleur compromis pour les joueurs économes.



UNE ÉQUIVALENCE TOUTE RELATIVE

La nomenclature des puces mobiles qui reprend celle des cartes graphiques standard, c'est pratique... mais un peu trompeur ! Nvidia ne peut pas faire de miracles comme faire entrer une véritable 3080 dans quelques centimètres d'épaisseur. Certaines caractéristiques, tel le nombre de CUDA cores par exemple, sont donc revues à la baisse. La perte de performances entre une carte classique et sa déclinaison mobile est généralement de l'ordre de 15 à 35 %.







LE DIABLE SE CACHE DANS LES DÉTAILS

Une même puce graphique peut être déclinée de différentes manières selon les modèles de portables et donc offrir des performances disparates. Dans la mesure du possible, renseignez-vous avant l'achat et privilégiez une puce possédant la plus haute consommation électrique (TGP pour Total Graphic Power) et les plus hautes fréquences (Base et Boost). Une 3080 Mobile à 80 watts et 780/1245 MHz sera en effet bien moins puissante que la « même » 3080 Mobile à 140 watts et 1275/1665 MHz.

L'ÉCRAN : UN CHOIX IMPORTANT

Pourquoi évoquer les écrans dans ces pages consacrées aux puces graphiques ? C'est tout simple : plus la résolution native d'un écran sera élevée, plus le circuit graphique devra être performant. Évitez donc les configurations déséquilibrées de type écran 4K et RTX 3060. Pour une fluidité maximale dans les jeux, mieux vaut opter généralement pour une dalle 1080p ou 1440p.

NOTRE SÉLECTION



ABORDABLE : MSI GF65

Muni d'un écran 15,6" et d'une GeForce RTX 3060, le GF65 de MSI permet de jouer confortablement sans se ruiner outre mesure. La configuration Intel Core i7-10750H, 16 Go de RAM, 512 Go de SSD se trouve facilement à moins de 1 700 euros.

GRAND ÉCRAN : GIGABYTE AERO 17

Si vous tenez absolument à la 4K, la gamme AERO 17 de Gigabyte dispose d'un superbe écran aux couleurs extrêmement fidèles. Le modèle HDR YC embarque un i9-10980HK et une GeForce RTX 3080, tandis que la version HDR XC se repose sur un i7-10870H et une GeForce RTX 3070. Comptez entre 2 500 et 3 500 euros.





LUXUEUX : ASUS ROG ZEPHYRUS DUO 15 SE GX551

Rêvons un peu avec cette machine haut de gamme, qui embarque non seulement une RTX Mobile et un puissant processeur AMD (Ryzen 7 5800H ou Ryzen 9 5900HX), mais également un système de double écran. Selon les configurations, le prix varie entre 3 000 et 5 000 euros. Aïe, ça pique !

TOP 5 DES VENTES EN FRANCE JAN-FÉV 2021

	1	2	3	4	5
Du **04**/01 au **10**/01	 Animal Crossing : New Horizons	 Mario Kart 8 Deluxe	 Call of Duty Black Ops Cold War	 Ring Fit adventure	 Just Dance 2021
Du **11**/01 au **17**/01	 Mario Kart 8 Deluxe	 Ring Fit adventure	 Animal Crossing : New Horizons	 FIFA 21	 Just Dance 2021
Du **18**/01 au **24**/01	 Mario Kart 8 Deluxe	 Ring Fit adventure	 Animal Crossing : New Horizons	 Ghost of Tsushima	 FIFA 21
Du **25**/01 au **31**/01	 Mario Kart 8 Deluxe	 Ring Fit adventure	 Animal Crossing : New Horizons	 FIFA 21	 Just Dance 2021

Source : SELL

PLANNING DES SORTIES

ACTION-AVENTURE

Balan Wonderworld	PS4 PS5 XBOX PC SWITCH	26 mars
Biomutant	PS4 XBOX PC	25 mai
Monster Hunter Rise	SWITCH	26 mars
NieR Replicant ver.1.22474487139	PS4 XBOX PC	23 avril
Outriders	PS4 PS5 XBOX PC	2 février
Resident Evil Village	PS4 PS5 XBOX PC	7 mai
Returnal	PS5	19 mars

FPS

Back 4 Blood	PS4 PS5 XBOX PC	22 juin
Deathloop	PS4 PS5 XBOX PC	21 mai

RPG

Bravely Default II	SWITCH	26 février
Mass Effect : Legendary Edition	PS4 PS5 XBOX PC	14 mai
Monster hunter Rise	SWITCH	26 mars
New Pokémon Snap	SWITCH	30 avril

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


MONSTER HUNTER RISE


RESIDENT EVIL VILLAGE


DEATHLOOP

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 MARS 2021
Éditeur Square Enix
Genre Action
Sur PS4, PS5, Xbox, Switch

BONUS DE PRÉCOMMANDE
FNAC (60 €)
- Porte-clés peluche Tims



AVIS Le porte-clés, c'est un bonus qui fonctionne à tous les coups. Malheureusement, la démo du jeu mise en ligne récemment n'incite pas vraiment à la précommande...



23 AVRIL 2021
Éditeur Square Enix
Genre Action-RPG
Sur PS4, Xbox One, PC



BONUS DE PRÉCOMMANDE
MICROMANIA (60 €)
- Pendentif Grimoire Weiss

AVIS On peut trouver que le pendentif a du style. Mais seuls les plus grands fans des jeux signés Yoko Taro devraient tenir à posséder ce genre de bonus.



30 AVRIL 2021
Éditeur Sony
Genre Action-aventure
Sur PS5

BONUS DE PRÉCOMMANDE
MICROMANIA (80 €)
- Tenues exclusives à télécharger



AVIS Les tenues téléchargeables proposées en bonus n'ont rien de particulièrement attrayant: il n'y a donc aucune raison de se précipiter et de précommander le jeu.



26 MARS 2021
Éditeur Marvelous
Genre Gestion
Sur Switch



BONUS DE PRÉCOMMANDE
MICROMANIA (50 €)
- Peluche

AVIS Mignonne comme tout, la peluche proposée en bonus de précommande paraît totalement dans le ton d'un jeu adapté à tous les publics, petits et grands.

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

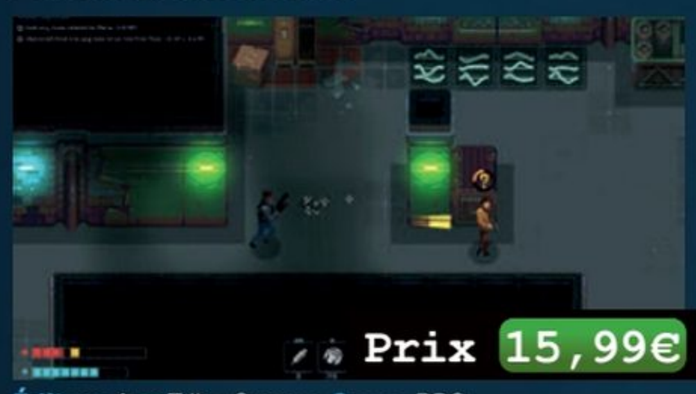
10 JEUX POUR LE PRIX D'UN !



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 !

DISJUNCTION

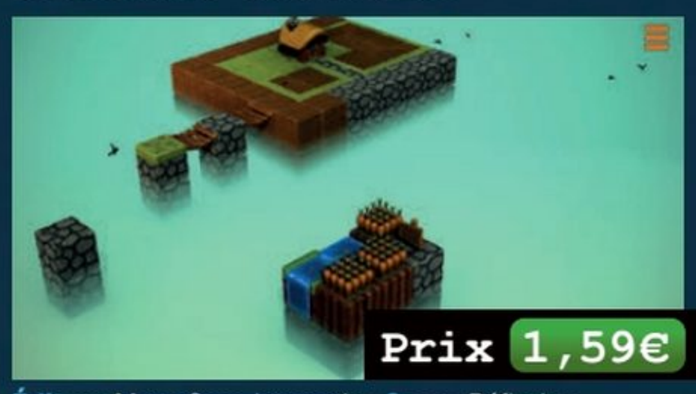


Éditeur Ape Tribe Games **Genre** RPG
Joueur 1

En attendant V.

En attendant que *Cyberpunk* soit parfaitement jouable, voici une alternative low tech : un jeu mélangeant action et infiltration en 2D et pixel art se déroulant dans un New York dystopique en 2048. Le jeu offre pas mal de libertés notamment via trois personnages très différents et servis par une ambiance « cyberpunk et film noir » des plus sympathiques.

INSTANT FARMER

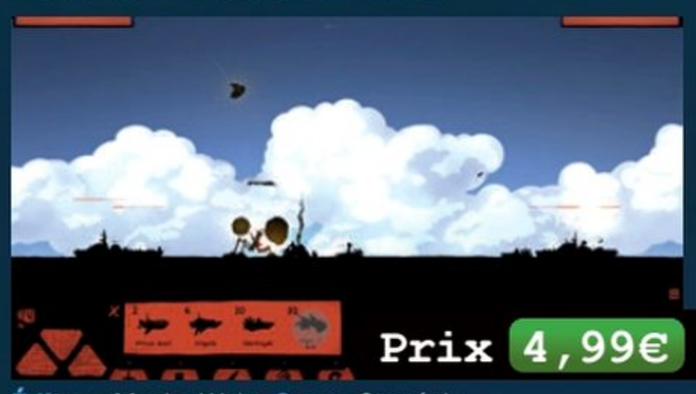


Éditeur Mens Sana Interactive **Genre** Réflexion
Joueur 1

Problèmes d'humidité.

Un ranch constitué de blocs de divers types de terrains, des cultures qui ont besoin d'être arrosées et un petit coin d'eau : il n'en faut pas plus pour qu'*Instant Farmer* se transforme en casse-tête à la fois simple et élégant. Dans chaque niveau, vous avez un nombre limité de permutations de terrain avec l'objectif d'apporter l'eau aux champs. Évidemment, ça se complique avec des plantes de plus en plus exigeantes et des obstacles retors !

BATTLECRUISERS



Éditeur Mecha Weka **Genre** Stratégie
Joueur 1

Touché, coulé, réinventé.

Dans un futur où la planète a été submergée par les eaux, vous dirigez le dernier espoir de l'humanité : un bateau aussi géant que surarmé que vous allez pouvoir customiser et améliorer au cours de 25 niveaux. La particularité de *Battlecruisers* est d'être un RTS où vous contrôlez vos armements, avions et systèmes de défense dans une vue en 2D avec une direction artistique à tomber et de nombreux choix tactiques.



BUISSONS

Éditeur Tambouille
Genre Action, Stratégie
Joueurs 2 à 4

Comment ne pas être vu...

Dans ce jeu qui se joue à plusieurs sur la même machine, vous incarnez un buisson, ou plutôt quelqu'un caché dans un buisson alors qu'un chasseur tire sur tout ce qui bouge dans la forêt. C'est donc une sorte de super cache-cache où il faut ne pas se faire remarquer, bouger quand c'est nécessaire et éventuellement attirer l'attention du chasseur sur les autres en émettant des flatulences. C'est très idiot, mais absolument génial !



Prix 16,79€

LE CAPITAINE EST MORT

Éditeur Thunderbox Entertainment **Genre** Stratégie **Joueur** 1

La revanche des tuniques rouges.

Tiré d'un jeu de société, *Le Capitaine est mort* répond à la question que tout le monde se pose : que se passe-t-il dans *Star Trek* quand Kirk meurt ? La réponse, c'est bien sûr la panique totale ! Après avoir choisi 4 membres d'équipage, vous allez devoir utiliser au mieux leurs points d'action pour répondre à une série de crises qui vont d'une intrusion alienne à l'explosion de la salle des machines. Fun, mais difficile !

VECTORS



Prix 0,79€

Éditeur Hanna Hanna Games **Genre** Puzzle
Joueur 1

Application pratique des mathématiques.

Séquence nostalgie avec ce jeu de puzzles qui devrait vous rappeler les cours de maths et les feuilles à petits carreaux. Dans *Vectors,* vous devez terminer des circuits divisés en cases en vous déplaçant à l'aide de «vecteurs», des flèches que vous pouvez raccourcir ou allonger d'une case à chaque utilisation en reproduisant le mouvement précédent. Bien sûr, il s'agit ici d'aller le plus vite possible, et ça demande un certain entraînement !

LUCIFORM



Prix 8,19€

Éditeur Chaos Minds **Genre** Arcade
Joueur 1

Haut en couleur.

Ce petit jeu de plateforme où vous devez allier réflexes et précisions possède une originalité qui le rend unique : votre personnage, Luci, peut changer de couleur à volonté. Et, comme Luci ne peut interagir qu'avec les éléments de sa couleur, il faut non seulement sauter au bon moment, mais aussi bien observer les décors pour avancer, sans aucune possibilité de ralentir. À essayer, si vous avez les nerfs solides, y compris optiques.

CARAVAN CHAOS



Prix 9,99€

Éditeur Daniel Wiendl **Genre** Action
Joueur 1 à 4

Vacances en enfer.

Pas de vacances au camping cette année ? Vengez-vous avec ce jeu d'affrontement vu du dessus où quatre véhicules tractant des caravanes essayent de les détacher au bon moment pour réduire les autres en bouillie ! Bien sûr, les caravanes rebondissent, explosent et permettent même de taper dans un ballon dans l'un des modes de jeu. Petit conseil : ne partez pas cet été avec vos adversaires !

DEVOUR



Prix 3,99€

Éditeur Straight Back Games **Genre** Action
Joueur 1 à 4

Ensemble, tout est possible.

Envie de vous faire peur avec quelques potes ? Dans ce FPS multi, vous aurez l'occasion d'avoir les chocottes en tentant d'éliminer une grande prêtresse d'un culte possédée par... quelque chose. Pour y arriver, il faut coopérer dans un décor sombre, trouver les bons objets et repousser les assauts de votre prédatrice avec une simple lampe. Mieux vaut ne pas être trop sensible car l'expérience dure près d'une heure !

TINY LANDS



Prix 5,69€

Éditeur Maple Whispering Limited **Genre** Réflexion
Joueur 1

Test d'attention.

Le jeu des différences, où il faut trouver les erreurs qui se sont glissées entre deux images censées être similaires, vous connaissez forcément. Mais serez-vous capable de le faire sur des tableaux très détaillés en 3D ? C'est exactement le défi proposé par ce petit jeu tout mignon où il faut manipuler un décor 3D pour y distinguer ce qui cloche avec l'image d'origine. Avec cinquante niveaux, il y a de quoi devenir le nouveau Sherlock !

L'ADDITION

Jeux	Prix
Disjunction	15,99 €
Instant Farmer	1,59 €
Battlecruisers	4,99 €
Vectors	0,79 €
Buissons	7,99 €
Luciform	8,19 €
Caravan Chaos	9,99 €
Devour	3,99 €
Tiny Lands	5,69 €
Le Capitaine est Mort	16,79 €
TOTAL	**76 €**

TESTS

PLAYSTATION

Little Nightmares II 84
Destruction AllStars 86
Persona 5 Strikers 87
Control Utimate Edition 88
Nioh Collection 88
Atelier Ryza 2 89
Werewolf : The Apocalypse – Earthbound 89

XBOX

The Medium 82
Little Nightmares II 84
Control Utimate Edition 88
Werewolf : The Apocalypse – Earthbound 89

PC

The Medium 82
Little Nightmares II 84
Persona 5 Strikers 87
Control Utimate Edition 88
Atelier Ryza 2 89
Werewolf : The Apocalypse – Earthbound 89

SWITCH

Super Mario 3D World + Bowser's Fury 80
Little Nightmares II 84
Persona 5 Strikers 87
Atelier Ryza 2 89

À TÉLÉCHARGER

Curse of the Dead Gods 90
Pumpkin Jack 90
Cyber Shadow 91
Turrican Flashback 91
Vera Blanc : Ghost in the Castle 92
Silver Chains 92
Project Starship X 93
Loot Hero DX 93

MOBILES

Warhammer 40.000 : Lost Crusade 94
Pink 95
Dragon Quest Tact 95



À QUOI

LE TESTEUR DU MOIS

Sonic

Arnaud De Keyser

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

C'est vrai que tes jeux sont pas mal, Mario, mais, niveau film, je te bats à plate couture...

LITTLE NIGHTMARES II

Un monde à la fois féerique et inquiétant, étrange, mais diablement prenant.



80

SUPER MARIO 3D WORLD WSER'S FURY

CE DE LA PLATEFORME »



82

THE MEDIUM



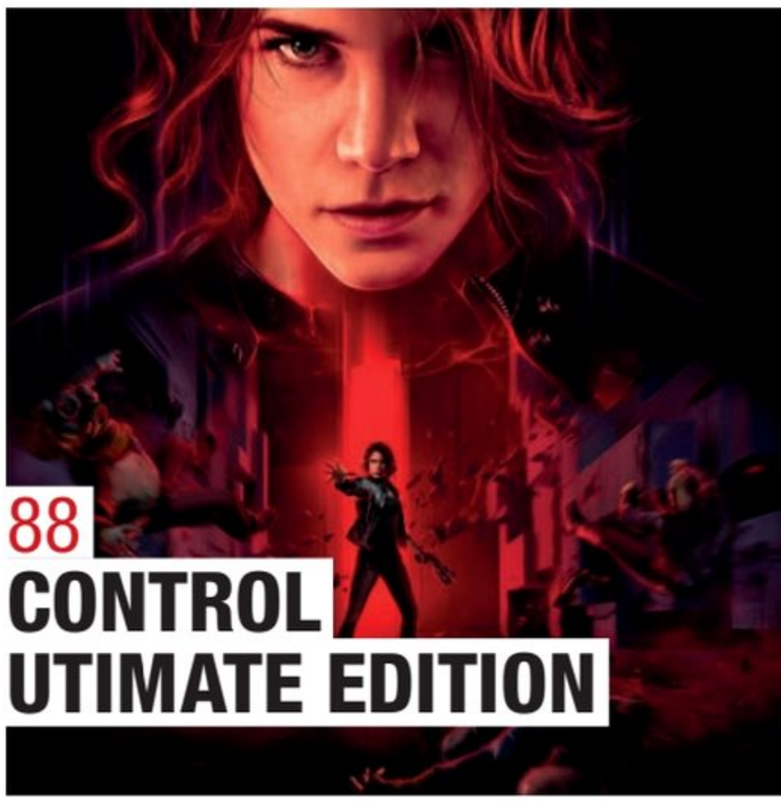
84

LITTLE NIGHTMARES II



87

PERSONA 5 STRIKERS



88

CONTROL UTIMATE EDITION



88

NIOH COLLECTION



91

CYBER SHADOW

JOUE **LA RÉDACTION** CE MOIS-CI ?



Fabien Pellegrini

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

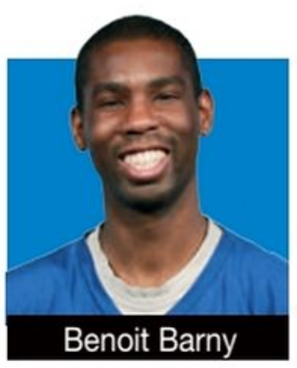
Après le grand chauve du mois dernier, je jette mon dévolu sur un petit moustachu !



Raphaël Lucas

PERSONA 5 STRIKERS

Plus qu'un spin-off, une suite en bonne et due forme, orientée action.



Benoit Barny

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

« *Y en a marre des portages !* » *Super Mario 3D World* ? Ah, non, mais là, c'est pas pareil...



Ghislain Masson

DYSMANTLE

Un jeu de survie en alpha qui arrive à ne pas être frustrant. C'est plutôt rare !



Filipe Canelas

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

Mario, des chats et un Bowser qui se prend pour Godzilla, comment ne pas craquer ?



Cyril Trigoust

SUPER MARIO 3D WORLD + BOWSER'S FURY

La Wii U n'était donc pas un échec, mais simplement un brouillon de la Switch.



Olivier Lehmann

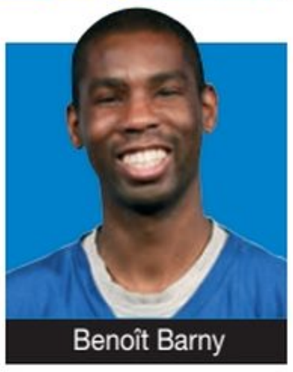
PROJECT STARSHIP X

Un shoot them up qui sort du lot grâce à son univers et son gameplay très sympas !

LE CHOIX Jeux Vidéo MAGAZINE

#PRÉCIS
#INVENTIF
#CONVIVIAL




Benoît Barny

Super Mario 3D World + Bowser's Fury

Le 35e anniversaire de *Super Mario* continue d'être célébré dans la joie et la bonne humeur avec le portage de *3D World* accompagné de *Bowser's Fury* en bonus.

Durant l'automne 2020, Nintendo entamait les longues festivités autour de sa mascotte avec, entre autres, *Super Mario 3D All-Stars*, une compilation qui réunit trois classiques du plombier parus sur N64, Game Cube et Wii. On aurait pu s'attendre à y trouver le *Super Mario 3D World* de la Wii U, mais ce dernier a droit à sa propre sortie. L'honneur est amplement mérité puisqu'il s'agit d'un véritable bijou dans son genre, un bijou qui a d'ailleurs l'occasion de toucher le public à l'échelle qu'il mérite grâce au succès retentissant de la Switch. En outre, l'éditeur a inclus en bonus un véritable second jeu. *Bowser' Fury* propose ainsi sa propre aventure et devrait occuper à lui seul les joueurs pendant une bonne poignée d'heures supplémentaires. Si *3D World* envoie Mario et sa clique au secours du royaume de Libellas, *Bowser's Fury* pousse le moustachu à faire équipe avec le rejeton de son ennemi juré. En effet, pris d'un mal mystérieux, matérialisé sous la forme d'une matière noire et gluante, le roi maléfique devenu fou menace de tout détruire. Cette histoire est juste un prétexte pour explorer les îles du Lac Saudechat à la recherche d'artefacts que l'on appelle Astres félins. Mais a-t-on vraiment besoin de plus ? Nintendo démontre à nouveau son savoir-faire et on prend vite plaisir à enchaîner les acrobaties dans le monde ensoleillé de *Bowser's Fury.* On a d'ailleurs l'impression de faire face à un *Super Mario Odyssey* allégé. Mais la nouveauté réside dans les assauts réguliers d'un Bowser possédé. Lorsqu'il se manifeste, le ton change totalement pour une ambiance bien plus sombre, avec un ciel orageux et une musique au son plus lourd. Surtout, il faut faire

ÉDITEUR NINTENDO
GENRE PLATEFORME
JOUEURS 1 À 4 (4 ONLINE)
PEGI 7+
SWITCH 60 €
PAR LES CRÉATEURS DE SUPER MARIO ODYSSEY



La mobilité accrue de Mario Chat peut généralement faciliter les choses, une fois que l'on a retrouvé ses repères.

TOP CHRONO

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

00H05 Il n'est pas toujours évident de se replonger dans un jeu que l'on a déjà fait, mais l'ambiance me donne immédiatement envie de m'y remettre.

03H00 Après m'être concentré sur *Bowser's Fury*, j'arrive assez vite au générique de fin, mais je me rends compte qu'il reste pas mal de choses à découvrir.

05H00 En me replongeant dans *Super Mario 3D World*, je retrouve un plaisir intact (mais je ne suis pas pressé de me relancer dans les mondes bonus...).





■ Il est désormais possible de jouer jusqu'à 4 en ligne, mais il est plus facile d'enguirlander ses partenaires présents autour de soi.



face à ses attaques, ce qui peut toutefois s'avérer contraignant lorsque l'on est surpris en plein milieu d'un parcours déjà bien ardu. Heureusement, une fois que l'on atteint certains paliers de secrets découverts, il est possible d'activer l'une des Giga Cloches qui transforme alors Mario en Giga Mario Chat et lui donne le pouvoir de riposter au cours d'un vrai duel de titan.

Félin pour l'autre

Il faut en outre noter que *Bowser's Fury* peut être joué à deux en coopération, le second joueur ayant le contrôle de Bowser Jr. Au volant de sa Junior Mobile et armé de son pinceau, il peut atteindre certaines zones plus facilement et surtout révéler des objets bonus cachés derrière des graffitis. En solo, il est contrôlé par l'intelligence artificielle et une option permet de régler le niveau de ses interventions, pour profiter d'un peu d'assistance ou totalement mettre son habileté à l'épreuve. L'une des grandes nouveautés de *Super Mario 3D World* se trouve justement au niveau du jeu à plusieurs, puisqu'il est désormais possible de réunir jusqu'à quatre participants en ligne, sans abonnement au service Nintendo Online, on peut également connecter quatre Switch localement ou simplement relier quatre manettes à la même console. Les ajouts ne s'arrêtent pas là, car, en arrivant au bout de l'aventure principale, on débloque un certain personnage jouable qui a fait sa première apparition dans un autre grand Mario 3D. Enfin, certains devraient remarquer que les personnages transformés par la Super Cloche se déplace sensiblement plus vite, ce qui apporte encore un soupçon d'énergie à une épopée qui n'en manquait pas au départ. Pour le reste, le jeu de 2013 conserve toutes ses qualités : ses niveaux courts, mais inventifs sont un régal et l'ambiance générale donne sans cesse le sourire, grâce à la musique chaleureuse et aux graphismes toujours somptueux malgré quelques pointes d'aliasing. ■

Lorsque Bowser se manifeste, le ton change totalement pour une ambiance bien plus sombre, avec un ciel orageux et une musique au son plus lourd.

VERDICT 18/20

JOUABILITÉ ★★★★★
La vitesse augmentée peut se révéler déroutante au départ, mais le plaisir reprend le dessus et on enchaîne les niveaux comme à l'époque.

GRAPHISMES ★★★★★
Le style tout en couleurs et en rondeurs est toujours un régal pour l'œil, même si les plus tatillons devraient relever quelques écueils.

BANDE-SON ★★★★★
Outre le visuel, les thèmes musicaux participent largement à la bonne humeur qui se dégage de *Super Mario 3D World* et *Bowser's Fury*.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Dans les deux jeux, on arrive rapidement au générique de fin. Mais découvrir tous les bonus demande du temps... et de la patience.

Le tarif peut paraître un peu élevé pour ceux qui possèdent déjà le jeu Wii U. Mais, dans le cas contraire, c'est l'occasion de s'essayer à une vraie référence de la plateforme 3D avec un joli bonus pour prolonger le plaisir.

#ENIGMATIQUE
#ANGOISSANT
#SCHIZOPHRÈNE





Fabien Pellegrini

The Medium

Les développeurs de *Layers of Fear, Blair Witch* et *Observer* nous proposent une nouvelle aventure horrifique, exclusive aux Xbox Series X/S et PC.

ÉDITEUR BLOOBER TEAM
GENRE AVENTURE-HORREUR
JOUEUR 1
PEGI 18+
XBOX, PC 50 €
PAR LES CRÉATEURS DE OBSERVER

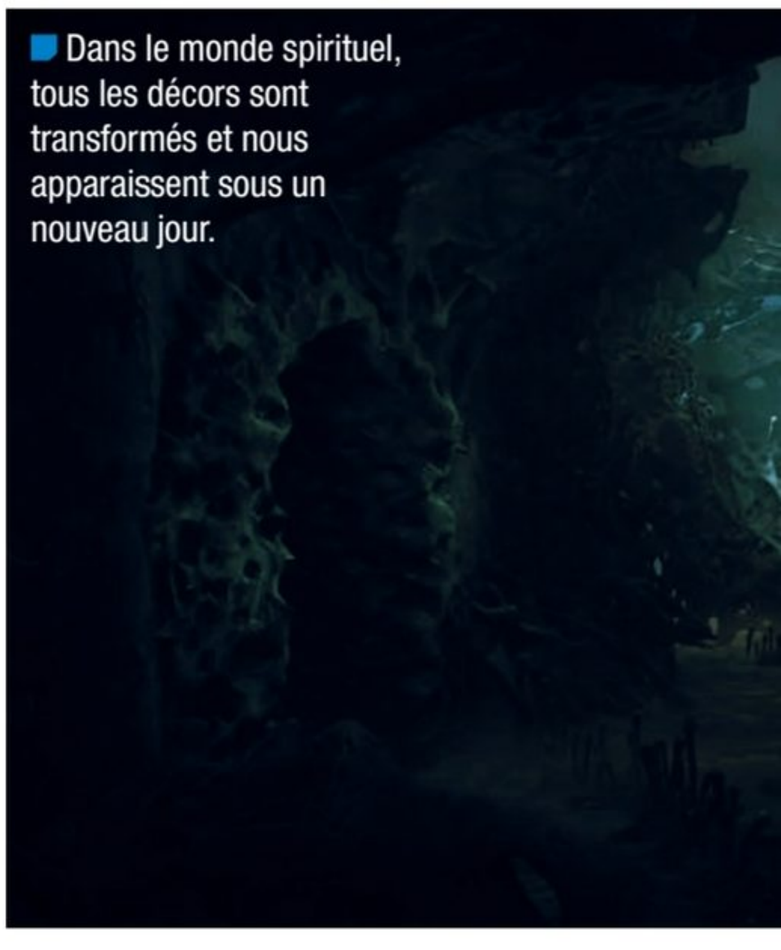
Comme son nom l'indique, *The Medium* met en vedette une héroïne capable de communiquer avec les morts. Marianne vit dans la Cracovie de la fin des années 90 et est régulièrement assaillie par une mystérieuse vision, où un homme tue de sang-froid une jeune fille inconnue. S'agit-il d'un appel à l'aide, d'un souvenir personnel, d'une prémonition ou d'autre chose encore ? Le chemin de la vérité passe par l'exploration de la Station Niwa, un centre de vacances abandonné suite au massacre de tous ses occupants. Si ce point de départ scénaristique peut sembler assez classique pour une œuvre horrifique, l'aventure nous réserve tout de même quelques surprises. Le scénario constitue d'ailleurs la motivation première pour le joueur, qui ne manquera pas d'apprécier également l'ambiance délicieusement oppressante. *The Medium* bénéficie en effet d'une direction artistique singulière et séduisante, qui mixe habilement les couleurs chaudes et froides, ainsi que d'une bande-son irréprochable. Les voix anglaises sonnent toujours juste, tandis que la musique supporte efficacement l'action. Il faut dire qu'elle est en partie composée par Akira Yamaoka, connu et reconnu pour son travail sur la série *Silent Hill*.

Lors des séquences en double réalité, l'écran est parfois partagé horizontalement plutôt que verticalement.



Le jeu qui voit double

Le titre de Bloober Team cherche tout de même à se démarquer de ses illustres modèles, notamment par un étonnant concept de double réalité. Concrètement, environ un tiers de l'aventure se déroule en écran partagé, car Marianne évolue par moments à la fois dans le monde matériel et dans le monde spirituel. Les mouvements de l'héroïne sont alors reportés simultanément dans les deux plans. Un obstacle dans l'un des deux mondes suffit donc à bloquer totalement notre personnage, qui doit régulièrement trouver un moyen de remédier à ce problème. Pour cela, Marianne peut compter sur sa capacité à « passer en hors-corps ». L'avatar du monde matériel est alors gelé sur place, tandis que la version spirituelle peut se



Dans le monde spirituel, tous les décors sont transformés et nous apparaissent sous un nouveau jour.



La mise en scène rappelle les premiers survival horror tandis que le gameplay emprunte beaucoup aux jeux d'aventure.

Les voix anglaises sonnent toujours juste, tandis que la musique supporte efficacement l'action.

déplacer indépendamment des obstacles présents dans le monde réel. Ce principe d'écran partagé sert toutefois plus la mise en scène et l'esthétisme que le gameplay. En effet, les énigmes restent très classiques et ne s'éloignent guère des clichés des jeux d'aventure : ascenseurs à redémarrer, portes à déverrouiller, mécanismes à activer, objets à ramasser et autres photos à développer. Rien qui n'exploite réellement la double réalité ! Le jeu sait tout de même varier les plaisirs puisqu'il nous propose également une ou deux courses-poursuites, quelques petites phases d'infiltration, et pas mal de souvenirs audio à découvrir. En revanche, passez votre chemin si vous ne jurez que par l'action. Les développeurs tiennent à présenter leur œuvre comme un « jeu d'horreur psychologique », ce qui traduit une absence totale de combats. Si ce parti pris ne nous pose aucun problème, le studio polonais a en revanche choisi un système de caméra nettement plus discutable, à base de plans semi-fixes. Ce qui passait allègrement dans le *Resident Evil* de 1996 paraît aujourd'hui daté et peu pratique, puisqu'il faut repenser les déplacements de Marianne à chaque changement d'écran. Autre point empêchant *The Medium* d'être considéré comme un incontournable, sans toutefois lui retirer son statut de bon jeu : la durée de vie ne dépasse pas les huit heures.



FOCUS SUR
L'ABÎME

Dans le monde des esprits, votre ennemi principal s'appelle l'Abîme. Cette créature terrifiante est doublée par l'incontournable Troy Baker (Booker DeWitt dans *BioShock Infinite*, Joel dans *The Last of Us,* Samuel Drake dans *Uncharted*…) et il vous faudra l'éviter à plusieurs reprises lors de petites phases d'infiltration basiques.



VERDICT 15/20

JOUABILITÉ ★★★☆☆
Le choix des développeurs en matière de caméra s'avère discutable. Ces plans semi-fixes nous renvoient quelques années en arrière.

GRAPHISMES ★★★★☆
La direction artistique assure, et l'Unreal Engine 4 est utilisé à bon escient. Le jeu se dote d'ailleurs du ray tracing et du HDR.

BANDE-SON ★★★★★
Bruitages effrayants, musique inquiétante et voix anglaises convaincantes : nos oreilles sont gâtées, surtout en jouant avec un casque.

DURÉE DE VIE ★★★☆☆
Les énigmes n'étant pas très complexes, huit heures suffiront à la majorité des joueurs pour connaître le fin mot de l'histoire.

Malgré un concept de double réalité un peu limité, *The Medium* saura convaincre les amateurs de jeux d'horreur et d'aventure. L'ambiance, la direction artistique et le scénario sont délicieusement angoissants.

#PLUS
#CRYPTIQUE
#MUTISME





Jean-François Morisse

Little Nightmares II

Plus d'action, plus de personnages, plus de décors… ce nouvel opus du jeu des Suédois de Tarsier aurait pu s'intituler Little Nightmares Plus !

ÉDITEUR BANDAI NAMCO
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS4, XBOX, PC, SWITCH 50 €
PAR LES CRÉATEURS DE LITTLE NIGHTMARES

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'intrigue de *Little Nightmares II,* tout comme celle du précédent opus paru en 2017, questionne. Il faut dire que les développeurs suédois de Tarsier Studios tentent ici de narrer une histoire sans un seul mot, sans une seule ligne de dialogue. Une vraie performance même si, au final, certaines zones d'ombre demeurent. Le côté cryptique du récit fait aussi sans doute partie de l'ineffable charme de ce puzzle/plateforme. Un titre qui, comme le précédent volet, marche sur les traces de *Limbo* ou de *Inside* des Danois de Playdead. L'aventure commence donc de façon énigmatique. Mono, un petit garçon, un sac en papier sur la tête, traverse différents niveaux tout en évitant soigneusement les créatures qui les hantent.

Un plus grand cauchemar

Little Nightmares conserve sa direction artistique magnifique tout en multipliant les zones de jeu. Si le premier opus jouait la carte du huis clos sur un bateau, cet épisode varie les environnements. Marais, immeubles délabrés, hôpital… l'occasion de mieux savourer ce traitement graphique qui n'est pas sans faire songer à l'univers du réalisateur Tim Burton. Certains plans ne manquent d'ailleurs pas de mettre en valeur le gigantisme et le côté sinistre et désespérant de ces décors où un danger peut se cacher dans l'ombre. Une fois encore, *Little*



Une école mystérieuse qu'il faudra traverser… Un des nombreux nouveaux décors de l'aventure.



Six vient ici prêter main-forte à Mono. On ne contrôle toutefois pas la fillette gérée par l'IA du jeu.



Une mise en scène qui permet d'apprécier le gigantisme des décors et la vulnérabilité des deux petits protagonistes.

Nightmares est un régal pour les yeux mais aussi pour les oreilles. Le sound design général du titre est remarquable. Un conseil : jouez au casque pour en savourer toutes les subtilités. Cela vous aidera ainsi à franchir sans trop de mal l'énigme sonore présente sur la dernière partie de l'aventure.

L'union fait la force

Il n'est pas rare de sursauter durant la demi-douzaine d'heures que va durer l'aventure. Ici, l'action reste réduite à son minimum. Il faut trouver quelques objets-clés nécessaires pour progresser, se défaire de quelques adversaires en courant, esquivant, glissant ou bien, plus rarement, cognant à l'aide d'un outil trouvé. Classique. Là où cet épisode innove, c'est avec, assez tôt dans l'aventure, l'apparition de Six, la fillette au ciré jaune, héroïne du premier épisode. Bien que le joueur ne contrôle que Mono, il peut faire appel à Six pour l'aider à franchir un passage. En lui faisant, par exemple, la courte échelle, ou en le rattrapant par la main in extremis après un saut délicat. Original, même si ces interactions sont très souvent quasi automatiques et que Mono passe aussi une partie de cette aventure à voler au secours de la petite fille pour se retrouver à nouveau seul. Bref, une façon d'ajouter un peu de variété dans cette aventure qui se découvre sans aucune difficulté majeure contrairement à d'autres titres du genre. *Little Nightmares II* est un jeu parfaitement accessible et les gamers les plus assidus risquent de n'en faire qu'une bouchée. Reste que le périple vaut le détour. L'atmosphère unique du jeu, au-delà de son gameplay simple (mais efficace), est envoûtante. Alors oui, on aurait aimé plus d'innovations, de prises de risques, d'originalité, mais qu'importe, les pérégrinations de Mono et Six valent le détour. ■

En cours d'aventure Mono sera aidé par Six, la fillette au ciré jaune du premier épisode de *Little Nightmares*.



L'ADN DE LITTLE NIGHTMARES II

30 % de Limbo, avec un univers sombre et inquiétant, parfois même un peu terrifiant.

30 % de Unravel 2, avec le système d'entraide entre les deux personnages.

40 % de Little Nightmares, car cette suite ressemble beaucoup au premier volet.

VERDICT 15/20

JOUABILITÉ ★★★★☆
Pas de difficultés majeures ici. On parvient sans mal à déplacer Mono et à le faire agir.

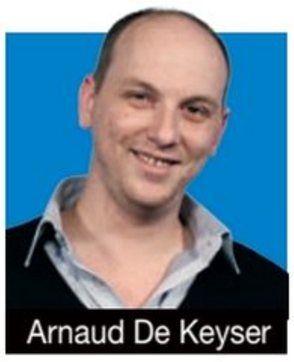
GRAPHISMES ★★★★★
La direction artistique du jeu est sublime, d'autant qu'avec cet épisode, les décors sont variés.

BANDE-SON ★★★★☆
Sound design remarquable. Les nombreux petits bruits du jeu concourent à rendre son atmosphère unique.

DURÉE DE VIE ★★☆☆☆
Il faut une petite demi-douzaine d'heures pour voir le bout de l'aventure, ce qui fait tout de même assez court.

Avec ce nouvel épisode, *Little Nightmares* enrichit son gameplay et son univers sans le révolutionner. La direction artistique reste remarquable pour une ambiance fantastique et étrange. Une vraie belle aventure, bien qu'un peu courte.




Arnaud De Keyser

Destruction AllStars

Dans la lignée des mythiques *Destruction Derby* ou *Twisted Metal, Destruction AllStars* est une ode à la tôle froissée, avec un soupçon d'originalité. De quoi s'emballer ?

ÉDITEUR SONY
GENRE STOCK-CAR
JOUEURS 1 (16 ONLINE)
PEGI 12+
PS5 80 € (GRATUIT AVEC LE PS PLUS)
PAR LES CRÉATEURS DE SWITCH BLADE

Le concept de *Destruction AllStars* est simple : lâché dans une arène à bord d'une voiture, vous devez détruire vos concurrents pour marquer des points. Voilà tout ce qu'il faut savoir ! Alors, bien sûr, il existe quelques règles et subtilités, mais vous passerez l'essentiel du temps à faire des embardées pour tamponner les autres véhicules. Si jamais le vôtre est détruit, vous aurez alors la possibilité de continuer l'épreuve à pied. Là, il faudra tout faire pour éviter de se faire écraser, pour voler la voiture d'un adversaire ou bien en retrouver une autre, parmi celles perchées en hauteur.

Au final, le vrai point fort du jeu, c'est d'être gratuit pour les abonnés au PlayStation Plus.



On tourne en rond

Malgré son concept basique, *Destruction AllStars* s'avère brouillon, pas évident à prendre en main. Les commandes ne sont pas toujours instinctives, les règles des modes de jeu un peu évasives, et le plaisir mitigé. Au fil des parties, on parvient tout de même à maîtriser l'éventail de possibilités, à établir des stratégies de jeu, mais c'est alors qu'on se fracasse sur la dure réalité : *Destruction AllStars* manque cruellement de contenu. 4 modes de jeu assez similaires, 4 arènes, 16 personnages sans charisme, difficile de croire que le jeu va nous tenir en haleine bien longtemps. Et pour couronner le tout, le jeu inclut un paquet de microtransactions pour l'achat de simples épreuves... Alors certes, en multijoueur (16 participants au maximum), les parties deviennent vite endiablées... ou pénibles si vos adversaires sont bien plus dégourdis que vous. Seulement voilà, rien ne motive vraiment à s'améliorer, à persévérer. Au final, le vrai point fort du jeu, c'est d'être gratuit pour les abonnés au PlayStation Plus.

Les phases à pied ne sont pas évidentes, que ce soit pour survivre ou voler le véhicule d'un concurrent. Soyez prudent !

VERDICT 13/20

JOUABILITÉ ★★★★★
Les voitures sont faciles à conduire, mais on galère un peu plus dans les phases à pied, ainsi que pour utiliser les attaques.

GRAPHISMES ★★★★★
Destruction AllStars est plutôt joli à regarder, mais ne propose hélas pas beaucoup de variété avec seulement 4 arènes.

BANDE-SON ★★★★★
De la musique tonitruante de circonstance, des bruitages fort à propos, mais rien n'accroche vraiment l'oreille.

DURÉE DE VIE ★★★★★
L'ennui pointe assez vite son nez, en raison d'un manque flagrant de contenu et d'enjeu. Seul le multi sauve un peu le tout.

Sortie de route pour *Destruction AllStars*, qui peine à convaincre par son concept trop limité et son manque avéré de variété. Reste que les abonnés au PlayStation Plus peuvent y jouer gratuitement, pour voir...





Raphaël Lucas

Persona 5 Strikers

Avec ce volet, *Persona 5* se met au musо, au *Dynasty Warriors*-like. Mais cela a-t-il des conséquences sur la narration, sur l'esthétique particulière de la franchise ?

ÉDITEUR ATLUS
GENRE ACTION-RPG
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS4, PS5, PC, SWITCH 60 €
PAR LES CRÉATEURS DE PERSONA 5 ET DYNASTY WARRIORS

Vous lancez ce *Strikers* et il ne faut pas longtemps avant que l'étonnement premier ne se mêle à la fascination. En effet, loin de certaines adaptations de franchises au moule « musо », celle de *Persona 5* s'avère d'une fidélité à toute épreuve : menus, cinématiques, direction artistique, musique et même modèles ou conversations reprennent tout ce qui plaît dans la série d'Atlus, et plus particulièrement dans cet épisode. Mieux, au-delà de cette façade qui n'en finit pas de passionner par sa reprise des codes de *Persona 5*, *Strikers* réussit à glisser la plus grosse partie de ses mécaniques dans l'aventure. Ainsi, on retrouve les liens entre personnages (en fonction des choix de dialogues), le calendrier aux jours qui s'égrènent, les fusions de *Persona*, les sorts, faiblesse des adversaires à certains éléments, scénario qui se déroule l'été suivant les événements de *Persona 5* (d'où quelques problèmes de continuité avec le récent *Persona 5 Royal*). Bref, l'âme de *Persona* est bien là, à chaque seconde de l'aventure.

Strikers réussit à glisser la plus grosse partie des mécaniques de _Persona 5_ dans son aventure.



Sophia, un des nouveaux personnages du jeu, rejoint l'équipe dès les premières heures.

Mode action

Outre l'absence de cours à suivre, la véritable différence avec *Persona 5* vient de ce système de combat en temps réel, avec menu qui met en pause le jeu pour utiliser des soins ou lancer les sorts. Tout le reste, et notamment les combos d'équipe, prend la forme d'un musо, à savoir qu'on affronte des dizaines, voire des centaines d'adversaires à la fois, avec ici la possibilité d'utiliser le décor (on dispose d'un grappin), ainsi que les faiblesses adverses pour lancer des attaques ravageuses. Bref, temps réel excepté, c'est vraiment à un *Persona* que l'on joue ici. Du coup, cet opus est indispensable si vous aimez *Persona*.

VERDICT 17/20

JOUABILITÉ ★★★★★
Les codes du musо et de *Persona 5* se mêlent d'une façon à la fois originale, avec des combats rapides, frondeurs et efficaces.

GRAPHISMES ★★★★★
Esthétiquement à tomber, le jeu, très fidèle à la direction artistique de *Persona 5,* n'en reste pas moins aliasé sur PS4 classique.

BANDE-SON ★★★★★
Doublages parfaits, sous-titres en français, bande-son toujours aux petits oignons. Bref, c'est du tout bon.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Un peu moins long qu'un *Persona* classique, ce musо vous prendra une petite cinquantaine d'heures pour en voir la fin.

Hybride captivant, *Persona 5 Strikers* étonne d'abord avant de finalement convaincre. Loin du faux-semblant, cet épisode à part réussit le mélange détonant entre RPG et action en temps réel.





Control Ultimate Edition

Control revient sur les consoles nouvelle génération agrémenté des améliorations techniques d'usage. Alors, est-ce vraiment la version ultime ?

Control a connu un succès d'estime avec son gameplay nerveux, mélange de fusillades et de pouvoirs télékinésiques, le tout enrobé dans un scénario obscur, pour ne pas dire occulte. Outre l'intégration des deux DLC sortis après le jeu, cette version *Ultimate* propose surtout une mise à jour (gratuite) pour la PS5 et les Xbox Series. Au menu, deux types d'affichage : Performance, qui permet de jouer en 60 images/seconde et 4K « dynamique », ou bien le mode Graphique, en « vraie 4K » et même du ray-tracing, mais avec une fluidité limitée à 30 images/seconde. On vous conseille le mode Performance, tant l'ajout de reflets via le ray-tracing s'avère anecdotique, surtout comparé au bonheur de jouer en 60 images/seconde à un jeu aussi frénétique. Tout est plus fluide, plus nerveux, et on bénéficie tout de même d'une belle définition d'image. Sur PS5, les retours haptiques de la manette sont vaguement exploités. Mais si vous ne connaissez pas encore ce titre et que vous êtes l'heureux possesseur d'une console new-gen (oui, c'est une denrée rare !), on vous conseille chaudement, ce *Control* surtout qu'il est offert aux abonnés du PlayStation Plus en ce moment.

Arnaud De Keyser

ÉDITEUR 505 GAMES
GENRE ACTION
JOUEUR 1
PEGI 18+
PS4, PS5, XBOX 50 € (GRATUIT AVEC LE PS PLUS)
PAR LES CRÉATEURS DE ALAN WAKE

VERDICT 17/20

Déjà très bon dans la version originelle, *Control* se bonifie avec une réalisation technique plus aboutie sur PS5 et Xbox Series. Vous pouvez y aller les yeux fermés !





Nioh Collection

Deux jeux ultra-durs pour le prix d'un, ça vous tente ? C'est l'argument principal de cette collection, car l'aspect « nouvelle génération » laisse dubitatif...

ÉDITEUR SONY
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEURS 1 (2 ONLINE)
PEGI 18+
PS5 70 €
PAR LES CRÉATEURS DE NINJA GAIDEN

Tout comme *Control,* testé sur cette même page, *Nioh Collection* améliore la qualité du jeu original en proposant de la 4K native et 60 images/seconde ou même du 1080p et jusqu'à 120 images/seconde, pour ceux qui jouent sur un moniteur PC récent, ou les trois joueurs en France qui ont une TV compatible avec ce mode. Néanmoins, cette amélioration technique n'arrive pas à faire oublier la qualité vieillissante des graphismes et, on peut le dire sans détour, le jeu a pris un coup dans l'aile. Le 120 images/seconde ne change pas non plus grand-chose pour l'œil non-averti. Par ailleurs, ce portage PS5 se montre aussi fainéant du côté de l'exploitation des fonctions de la manette DualSense (retours haptiques et retours de force dans les gâchettes), avec un résultat assez peu probant. Reste, bien entendu, une durée de vie énorme, en raison de la difficulté originelle des deux titres, toujours présente, et la présence de tous les DLC sortis. Heureusement, le transfert de sauvegardes de la PS4 vers la PS5 est possible, histoire de ne pas tout recommencer, et il est même possible de jouer en crossplay entre PS4 et PS5.

Arnaud De Keyser

VERDICT 16/20

Tout en restant un bon jeu pour les amateurs de *Dark Souls* et autres *Demon's Souls*, cette collection *Nioh* demeure assez limitée en matière d'améliorations techniques. Bref, une compile pas forcément indispensable.





ATELIER RYZA 2

Née en 1997, la série *Atelier* s'est forgé une solide réputation dans le domaine de la gastronomie vidéoludique. La jeune alchimiste Ryza signe là son grand retour !

ÉDITEUR KOEI TECMO
GENRE RPG
JOUEUR 1
PEGI 12+
PC, PS4, PS5, SWITCH 60 €
PAR LES CRÉATEURS DE ATELIER RYZA : EVER DARKNESS & THE SECRET HIDEOUT

Comme le dit l'adage, c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes. Avec *Atelier Ryza 2*, Gust fait le pari de l'ouverture et tente une nouvelle recette. Sur le papier, celle-ci se montre plutôt alléchante, mais les ingrédients auraient mérité d'être mieux sélectionnés. Avec ses graphismes chatoyants et ses jolies musiques, le goût est plutôt rassurant et les combats, au tour par tour avec un principe d'Active Time Battle (une jauge rythme le déroulement des affrontements), ne manquent pas d'assaisonnement. Seulement voilà, les dialogues mielleux interminables, les personnages transparents et le scénario d'une grande fadeur font que le plat n'est pas à la hauteur des attentes. Malgré des mécaniques intéressantes, notamment en matière d'alchimie, *Atelier Ryza 2* souffre d'une mise en scène qui ne fait pas honneur au mets initial. Il aurait fallu que les développeurs y ajoutent une touche d'originalité et que la narration soit beaucoup plus travaillée. Reste un atout considérable : le titre est entièrement traduit en français ! Si vous avez aimé le premier épisode, vous pouvez remettre votre veste de cuistot. Dans le cas contraire… ■ Régis Monterrin

VERDICT 12/20

En dépit de bonnes intentions, la cuisson d'*Atelier Ryza 2* n'est pas maîtrisée. Manquant de créativité et s'enfermant dans une ambiance old-school quelque peu soporifique, cette suite se repose un peu trop sur ses lauriers.





Werewolf The Apocalypse Earthbound

Werewolf réussit-il à correctement mélanger ses inspirations infiltration et du beat'em up qui tache ?

ÉDITEUR NACON
GENRE ACTION-INFILTRATION
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS4, XOBX, PC 50 €
PAR LES CRÉATEURS DE STYX

C'est un fait, visible dès la première heure de jeu : *Werewolf* a été clairement limité par son budget. Loin des AA qui promettent plus qu'ils ne donnent, cette adaptation du jeu de rôle papier du même nom avait pourtant des atouts dans sa manche : un peu d'infiltration façon *Deus Ex/Alpha Protocol/MGS* avec fléchettes anesthésiantes (qui éteignent les caméras au besoin), un peu de beat'em up sauvage où, devenu lycanthrope, on massacre de l'homme de main, et un hub légèrement ouvert, avec des dialogues à choix, mais sans conséquence sur l'aventure, à moins de piquer une grosse colère pendant l'entretien. Le programme est (un peu trop…) clair et simpliste, tout comme les dilemmes de Cahal, le héros loup-garou qui revient auprès de sa horde cinq ans après une tragédie pour la protéger d'une nouvelle menace. Bref, il y avait de quoi surprendre et captiver le joueur sur la petite dizaine d'heures de jeu. Reste qu'entre une réalisation très moyenne (parfois digne de la génération précédente), un rythme lancinant, une IA au comportement très étrange, des mécaniques répétitives et un level design trop prévisible, on s'ennuie. Rendez-nous, *Styx* ! ■ Raphaël Lucas

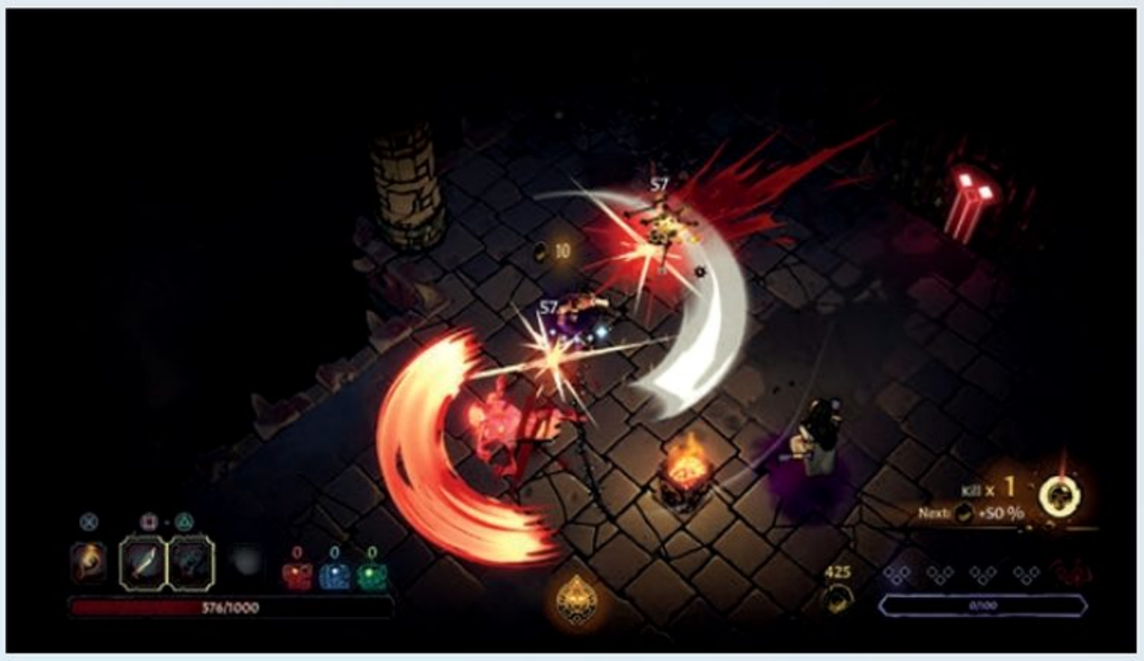
VERDICT 11/20

Malgré une bonne volonté évidente, *Werewolf* a bien du mal à faire oublier ses défauts, son manque de moyens, d'ambition, ses problèmes techniques. Bref, un tout petit jeu d'infiltration, trop prévisible à notre goût.

À TÉLÉCHARGER

TEST





Curse of the Dead Gods

Après *Masters of Anima,* le studio lyonnais Passtech Games revient sur le devant de la scène avec ce fascinant jeu d'action et d'exploration orienté dark fantasy…

Lancé en accès anticipé en mars 2020, *Curse of the Dead Gods* débarque aujourd'hui officiellement sur PC et consoles. Si le jeu ne bénéficie pas d'un vrai scénario (il faut enchaîner les salles d'un temple maudit infesté de pièges et de monstres), il offre une esthétique stylisée – même si les décors en 3D de style isométrique n'apparaissent pas très variés – et surtout une action très stratégique. Ainsi, les attaques, esquives et parades sont tributaires de points d'endurance, tandis que le choix des armes et des missions au sein de l'arbre de progression se révèle réellement crucial. À cela s'ajoute une gestion obligatoire des points de malédiction qui s'additionnent à chaque salle traversée et aboutissent à des effets handicapants. Pas de doute, le gameplay s'avère aussi riche que complexe et nécessite d'apprendre de ses erreurs et de recommencer plusieurs fois. Paradoxalement, c'est aussi cet aspect qui rend le jeu addictif… ■ Olivier Lehmann

ÉDITEUR FOCUS HOME INTERACTIVE
GENRE ACTION/ROGUE-LITE
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE MASTERS OF ANIMA

VERDICT 16/20

Il faut de la patience et même de la persévérance pour apprécier à sa juste valeur cette aventure très riche à tous les niveaux (graphisme, jouabilité…) qui devient, au fil des parties, particulièrement addictive.





Pumpkin Jack

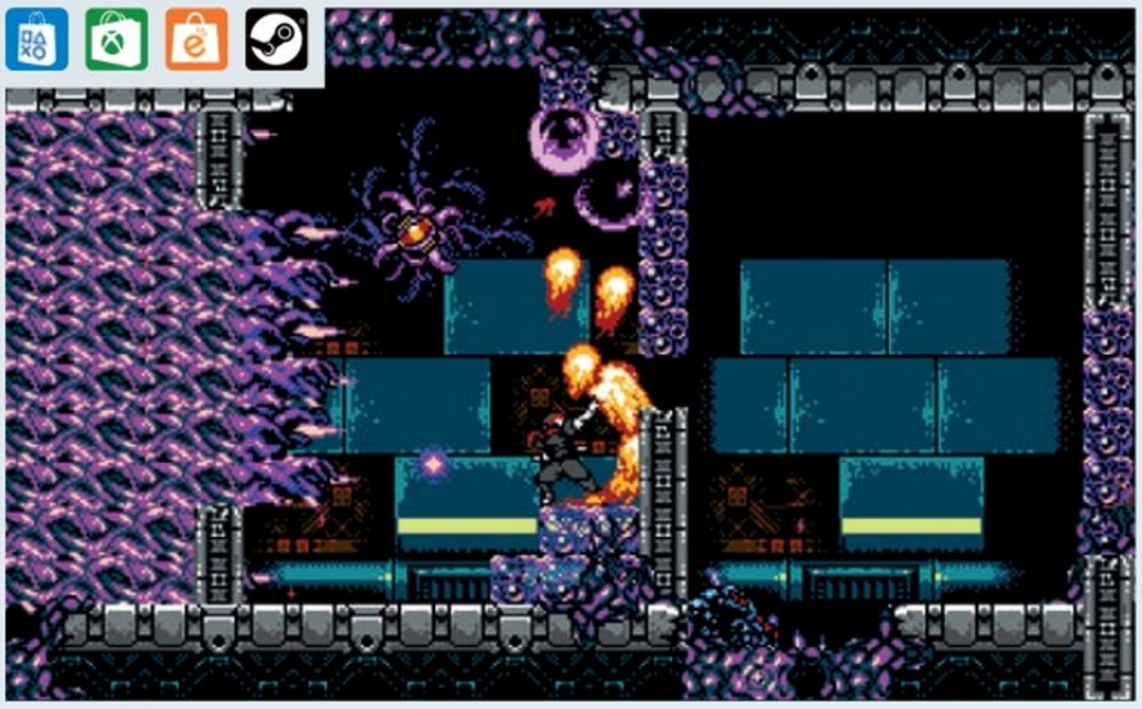
Réalisé par un seul individu, l'étonnant *Pumpkin Jack* prend la forme d'un hommage aux hits du genre action-plateforme en 3D tels que *Jak & Daxter* ou *MediEvil*…

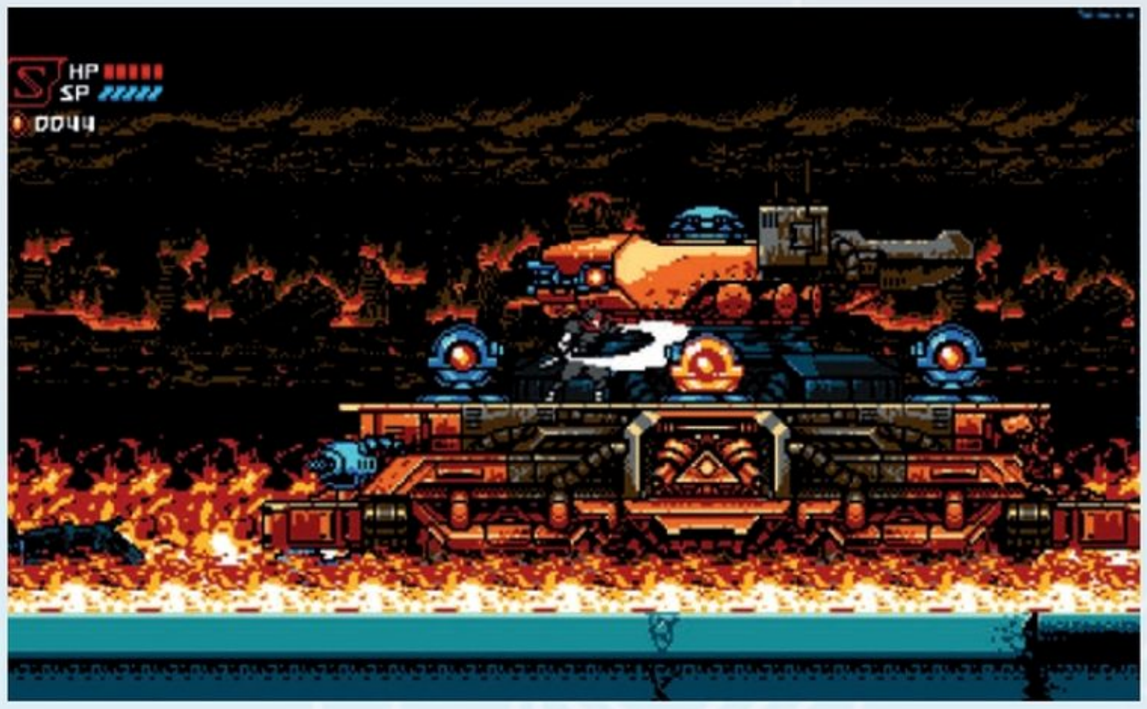
ÉDITEUR HEAD UP
GENRE ACTION-PLATEFORME
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 30 €
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST SON PREMIER JEU

Derrière cette aventure à la troisième personne se cache le Français Nicolas Meyssonnier. Pendant quatre ans, l'homme a créé et programmé seul *Pumpkin Jack.* Une prouesse compte tenu du résultat. D'abord le scénario, qui permet au joueur d'incarner Jack, un démon à tête de citrouille envoyé par le Diable pour détruire les humains, est émaillé de rebondissements et de dialogues très drôles. Ensuite, l'esthétique cartoon offre une ambiance fantastique stylisée, digne de *MediEvil* ou *L'Étrange Noël de M. Jack*, et de jolis environnements variés (mines, marais…). Enfin, excepté quelques sauts délicats, la maniabilité se révèle aux petits oignons. Ainsi, grâce aux armes débloquées (pelle, épée, shotgun…), Jack annihile joyeusement ses adversaires. Et il est même possible d'esquiver, faire un double saut ou encore propulser son compagnon corbeau pour toucher les ennemis à distance. Last but not least, l'aventure offre diverses séquences de gameplay réjouissantes : courses de charrette, poursuite à cheval, wagonnet lancé à toute vitesse, mais aussi quelques mini-jeux au cours desquels le joueur contrôle seulement la tête du personnage. ■ Olivier Lehmann

VERDICT 17/20

Quelle belle surprise que cette aventure fantastique dans tous les sens du terme ! Grâce à son excellente ambiance, son gameplay optimal et son intérêt sans cesse renouvelé, *Pumpkin Jack* enchantera toute la famille !





Cyber Shadow

Suffit-il de quelques pixels bien affichés à l'écran pour galvaniser les nostalgiques ? Oui, tant que vous ne prenez pas le joueur pour un punching-ball !

ÉDITEUR YACHT CLUB GAMES
GENRE ACTION
JOUEUR 1
PEGI NC
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 20 € (INCLUS DANS LE GAME PASS)
PAR LES CRÉATEURS DE SHOVEL KNIGHT DIG

Un cyberninja, de la plateforme 2D et des graphismes que l'on jurerait tirés de la console NES : *Cyber Shadow* surfe allégrement sur la vague rétro 8 bits, comme *The Messenger* dernièrement. Et il le fait bien. Finesse des tuiles de pixels et palette de couleur plus large exceptées, on a tout de suite la sensation de s'adonner à un des trois *Ninja Gaiden* de la Nes, ou au tout aussi recommandable *Batman* de la NES, quelques rares éléments de *Metroidvania* en prime : chaque boss à terre offrant une nouvelle capacité à notre avatar pour l'aider dans sa tâche. Cependant, à louer ce *Cyber Shadow,* on en oublierait presque de préciser un détail, un détail qui risque pourtant de laisser certains joueurs sur le bord du chemin : la difficulté du titre. En effet, si l'on dispose de nombreux checkpoints qui facilite la vie, le nombre d'adversaires à gérer, la multitude de plateformes et la palette d'actions finalement limitée de notre héros finissent par rendre complexe chaque traversée, et notamment sur les dernières heures où des timings sont diaboliques et où le dash devient primordial. Ce titre est très bon, mais il n'est pas à mettre entre toutes les mains. ■

Raphaël Lucas

VERDICT 15/20

Séduisant par sa forme, ou la nostalgie qu'il provoque, *Cyber Shadow* risque d'être un véritable chemin de croix pour certains joueurs, rappelant à tout moment que dans l'expression « die & retry », il y a d'abord et avant tout « die » !





Turrican Flashback

Série culte du début des années 90, *Turrican* mérite-t-il encore que l'on dépense 30 euros pour ses 50 Mo de données ?

ÉDITEUR ININ GAMES
GENRE ACTION
JOUEUR 1
PEGI NC
PS STORE, ESHOP 30 €
PAR LES CRÉATEURS DE TURRICAN

Turrican 1 et *2* sur Amiga, *Super Turrican* sur Super Nintendo et *Mega Turrican* sur Megadrive : pas de documents supplémentaires pour en apprendre davantage sur la création des jeux, un seul et unique filtre CRT avec cependant de nombreux réglages (différentes courbures de l'écran SD, filtres, netteté, etc.), cette compilation, disons-le, va à l'essentiel, sorte de version minimaliste de l'anthologie en deux volumes (35 euros chacun) sortie chez Strictly Limited Games. Minimaliste, oui, mais, à l'exception de *Super Turrican 2* et *Turrican 3* sur Amiga, l'essentiel pour comprendre la franchise est bel et bien là, à un prix (un peu) plus doux que les versions boîte. Oui, 30 euros pour 4 Roms de jeux sortis il y a une trentaine d'années, c'est néanmoins un peu cher, même si y jouer dans ces versions offre un confort et une ergonomie impensables par le passé (sur les volets Amiga) et rend par conséquent la progression un peu plus aisée. Évidemment, à moins d'être fan nostalgique, ou historien du jeu vidéo, ces quatre titres n'ont que peu d'intérêt, et ce d'autant que de nombreux jeux ont depuis fait mieux avec la même formule. ■

Raphaël Lucas

VERDICT 14/20

Une édition qui va à l'essentiel avec peu de jeux et d'options, mais que les fans des volets présentés ne voudront sans aucun doute pas rater, histoire de se rappeler leur courbe de difficultés en pointes et pics constants.





Silver Chains

Sorti en août 2019 sur PC, *Silver Chains* déboule aujourd'hui sur consoles, l'occasion idéale pour que le plus grand nombre tente ce voyage horrifique en vue subjective.

ÉDITEUR HEAD UP GAMES
GENRE AVENTURE, SURVIVAL-HORROR
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 25 €
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST LEUR PREMIER JEU

Campagne anglaise. Année 1900. Suite à un accident de voiture au cours d'une nuit orageuse, vous vous réveillez au sein d'un vieux manoir abandonné. Alors que vous tentez de trouver un moyen de vous échapper des lieux, vous découvrez petit à petit que non seulement l'endroit vous est familier, mais qu'en plus il est habité par une force maléfique bien résolue à vous annihiler. Développée par le studio russe Cracked Heads, cette aventure à la première personne parvient à mélanger brillamment phases d'exploration, puzzles à résoudre et séquences stressantes de courses poursuites, notamment avec une femme monstrueuse qui vous chasse. Durant ces dernières, il faut vous cacher sous peine de mort horrible. Offrant une action très fluide, le jeu propose également une ambiance réussie – même si elle aurait pu être davantage effrayante – confortée par des graphismes détaillés et une bande-son efficace (notamment l'excellente voix du narrateur). De même, l'utilisation d'un monocle s'avère ingénieuse, même si pas évidente, puisque l'objet permet de percevoir une autre dimension et d'y détecter des traces lumineuses menant à des endroits secrets. ■

Olivier Lehmann

VERDICT 15/20

Cette plongée à la fin du XIXe siècle au sein d'un manoir maudit se révèle plutôt motivante grâce à sa difficulté bien calibrée, mais aussi au bon équilibrage de ses séquences (puzzle, exploration…). À essayer !





Vera Blanc: Ghost in the Castle

Après s'être lancée aux trousses d'un loup-garou, Vera enquête désormais sur un fantôme au cours de ce visual novel reprenant le gameplay du volet précédent.

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

Enquêtrice hors pair grâce à son pouvoir de deviner les pensées d'autrui (via un mini-jeu amusant), Vera Blanc reprend aujourd'hui du service pour tenter de résoudre une affaire de meurtres liée à la présence d'un étrange fantôme. Se déroulant dans un nouveau cadre situé en Italie et présentant des personnages inédits, l'aventure reprend toutefois à l'identique le système de jeu qui avait bien fonctionné dans le volet précédent. Sauf qu'ici, la surprise n'est plus vraiment de mise et les mini-jeux, bien moins nombreux, s'avèrent en plus répétitifs. Pire, l'histoire ne se révèle guère passionnante à cause de personnages secondaires peu charismatiques et de ressorts dramatiques déjà utilisés auparavant. Par ailleurs, si sa bande-son est toujours aussi discrète (pas ou peu de musique et aucun bruitage), ce visual novel – intégralement en anglais – offre encore moins d'interactivité que dans le premier épisode, puisque les choix d'action proposés à l'écran sont peu nombreux et sans véritable conséquence sur la suite du scénario. En conclusion, avec *Ghost in the Castle*, on peut dire que Vera a réellement fait chou blanc ! ■

Olivier Lehmann

VERDICT 11/20

Ne bénéficiant plus de l'effet de surprise du premier volet, cette nouvelle aventure de Vera Blanc apparaît moins réussie en raison d'un scénario et de personnages inintéressants et d'un gameplay encore plus en retrait.





Loot Hero DX

Dans la peau d'un chevalier, vous devez débarrasser chaque niveau de tous les adversaires. Classique sur le papier, le résultat à l'écran s'avère toutefois étonnant…

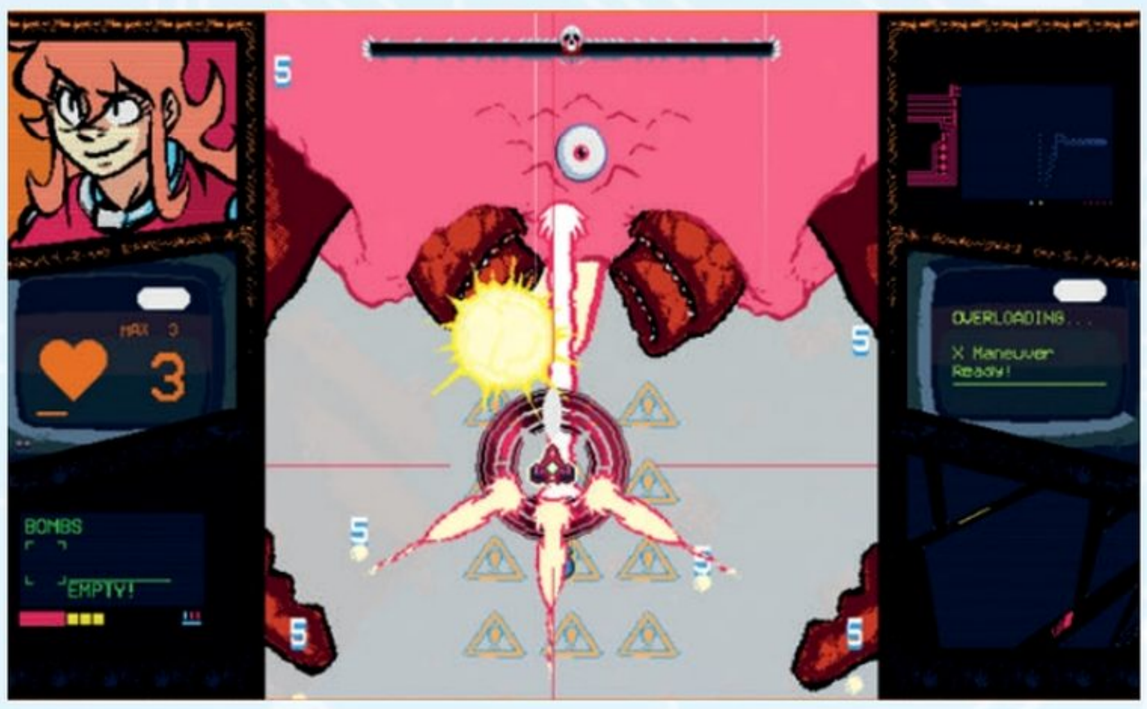
ÉDITEUR RATALAIKA GAMES
GENRE ACTION
JOUEUR 1
PEGI 7+
PS STORE, MXBOX, ESHOP 5 €
PAR LES CRÉATEURS DE TAP HEROES

Affichant des graphismes corrects en pixel art et une bande-son sympathique, notamment une musique à la fois jolie et variée selon les niveaux traversés, ce titre en 2D ne s'embarrasse toutefois guère d'un scénario. Il plonge, en effet, immédiatement le joueur au cœur de l'action. Ainsi, au fil de neuf environnements thématiques (volcan, jungle, marais, plaine enneigée…) défilant en scrolling horizontal, il faut détruire chaque groupe de vilains en leur fonçant dessus. Pas besoin de presser une touche puisqu'il suffit de pousser le joystick en avant pour embrocher automatiquement les ennemis au bout de sa lance. Il est aussi possible de revenir sur ses pas et retuer les belligérants, qui réapparaissent en permanence, histoire de looter un maximum de récompenses (potions, pièces d'or…). L'objectif est d'acheter dans les magasins sur le chemin des améliorations pour les caractéristiques de son personnage (Attaque, Défense, Vitesse et Coup critique). Le point négatif est que, dès lors que le principe est bien assimilé, le jeu se termine en trente minutes maximum et devient vite très répétitif quand il s'agit de tenter les niveaux de difficulté supplémentaires. ■ Olivier Lehmann

VERDICT 12/20

Pourvu d'un gameplay d'une simplicité enfantine, *Loot Hero DX* surprend par son concept et amuse même le joueur pendant un certain temps. Dommage qu'il soit si répétitif et que sa durée de vie soit si faible.





Project Starship X

Cette suite du shoot them up *Project Starship* met les bouchées doubles et offre une action encore plus délirante à travers notamment un système de jeu plus poussé…

ÉDITEUR EAST ASIA SOFT
GENRE SHOOT
JOUEURS 1 OU 2
PEGI 12+
PS STORE, MXBOX, ESHOP, STEAM 10 €
PAR LES CRÉATEURS DE PROJECT STARSHIP

Il ne fait aucun doute que le studio Panda Indie a nettement revu sa copie depuis le premier épisode de *Project Starship*. Ainsi, ce nouveau volet propose non seulement, au fil des 14 niveaux de l'aventure, des graphismes en 2D bien plus variés (et toujours au croisement esthétique du manga et de l'univers de Lovecraft), mais aussi le choix désormais entre cinq vaisseaux et pilotes aux caractéristiques différentes (Garret est équilibré, Gwen est plus rapide, mais moins puissante…). De plus, le jeu est accessible à deux joueurs en coopération locale. Côté gameplay, il est possible dorénavant de propulser le vaisseau brièvement en avant et de passer temporairement à travers les obstacles et les tirs ennemis en pressant la touche de Dash. Ce qui rend l'action encore plus palpitante. Il faut noter également qu'en dépit d'un écran surchargé de projectiles en tout genre, aboutissant parfois à une lisibilité amoindrie de l'action, le niveau de difficulté n'apparaît toutefois pas trop élevé. À tout cela s'ajoutent enfin de nombreux Power Up à utiliser, plusieurs modes de jeu (Boss Rush, Chaos…) ou encore quelques effets graphiques très réussis. ■ Olivier Lehmann

VERDICT 16/20

Au royaume déjà très encombré des shoot them up, *Project Starship X* parvient tout de même à sortir du lot grâce à son esthétique très plaisante, sa maniabilité bien équilibrée et son sens délirant du spectacle.

TEST





Le jeu est gavé d'éléments à améliorer. La dépendance est totale : très vite on veut une base et une armée surpuissantes !





Cyril Trigoust

Warhammer 40.000 Lost Crusade

Fans de *Dawn of War,* nous gardons toujours un œil sur tous les produits *Warhammer 40.000*. L'aspect free-to-play ne nous met toutefois pas en confiance.

Warhammer est adapté à toutes les sauces, et toutes ne sont pas aussi savoureuses. Dans l'univers futuriste *40.000*, on incarne ici un Commandant Space Marine, engoncé dans son armure gigantesque et prêt à éradiquer tout ce qui, dans sa ligne de mire, n'est pas de sa faction. Si le jeu tente de déployer un axe narratif dans la partie Expédition, les enjeux sont binaires : « force du chaos, méchants, tout casser » face à « space marine, gentils, aider ». Beaucoup finiront par zapper les dialogues pour se concentrer sur des phases de combat où vos héros, en mode fantassin, avancent sur des positions ennemies pendant que vous envoyez des troupes de soutien. On est loin de l'aspect tactique d'un *Clash Royale*, mais la phase de jeu est amusante. On valide.

ÉDITEUR NUVERSE LIMITED
GENRE STRATÉGIE
JOUEUR 1
PEGI 12+
IOS, ANDROID FREE-TO-PLAY
PAR LES CRÉATEURS DE INKED, ARENA OF EVOLUTION

L'univers de *Warhammer* est plongé dans un système action/récompense « cher » au free-to-play.

Gestion et digestion

La partie gestion est une suite de tapotages dans un nombre de menus ahurissants dont nous avions encore du mal à saisir les contours au bout des 5 premières heures de jeu. Entre la carte stellaire à peine lisible, la base surchargée en bâtiments dont il est impossible de savoir leur utilité au premier regard, et tous les menus étalés aux quatre coins de l'écran, on ne sait plus où donner de la tête. Toutefois, le jeu vous assiste sans cesse et installe un système de récompenses généreux. C'est satisfaisant, mais cela donne aussi la sensation d'un « va chercher » suivi d'un « bon toutou, ça » tant on ne comprend pas grand-chose à tout ce qui se passe dans cette pléthore de menus. On se contente de suivre le maître… Une sensation étrange donc, au terme de nos 15 heures de jeu. Mais on y retourne, gratuitement.



En plus d'un système de jauge à la *Clash Royale*, le raid est millimétré. Il faut donc être puissant et rapide pour vaincre.

VERDICT 15/20

JOUABILITÉ ★★★★★
Continuellement assisté dans la partie stratégie et développement de base, seul le mode Expedition vous laisse les mains libres.

GRAPHISMES ★★★★★
Les fans de l'univers *Warhammer* vont s'extasier devant ces vaisseaux gigantesques et ces armures clinquantes. Du rococo médiéval futuriste !

BANDE-SON ★★★★★
Une musique pleine de cuivre et de percussions évoquant des marches militaires ou des B.O. de film de guerre. Pas surprenant, mais efficace.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Gargantuesque lorsque vous accrochez à l'univers et cela, manifestement, sans avoir à débourser un centime si vous êtes patient.

Les fans de *Warhammer* trouveront là une adaptation rigoureuse de leur univers favori, autant dans les missions que dans la direction artistique, mais la surabondance de tâches et de menus peut autant accrocher que décourager.







Dragon Quest Tact

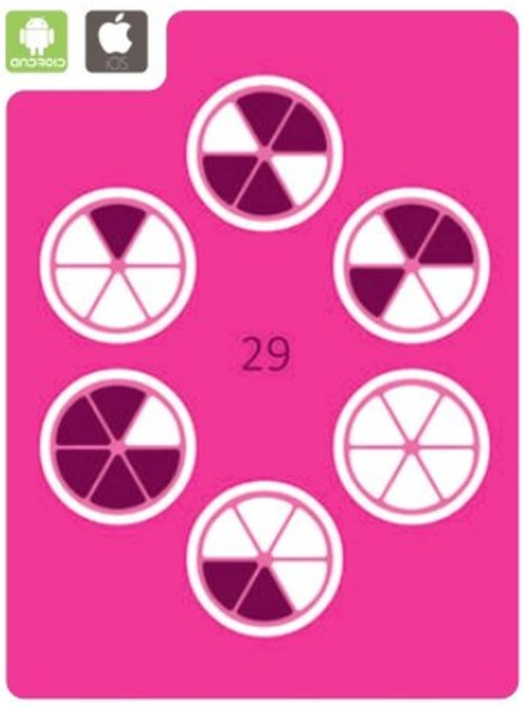
Square Enix, toujours aussi concentré sur le marché mobile, propose sa relecture de la célèbre licence *Dragon Quest*. L'occasion de croiser à nouveau un bestiaire riche.

ÉDITEUR SQUARE ENIX
GENRE JEU DE RÔLE TACTIQUE
JOUEUR 1
PEGI 4+
IOS, ANDROID FREE-TO-PLAY
PAR LES CRÉATEURS DE LA SAGA FINAL FANTASY, THE GO TRILOGY, ROMANCING SAGA

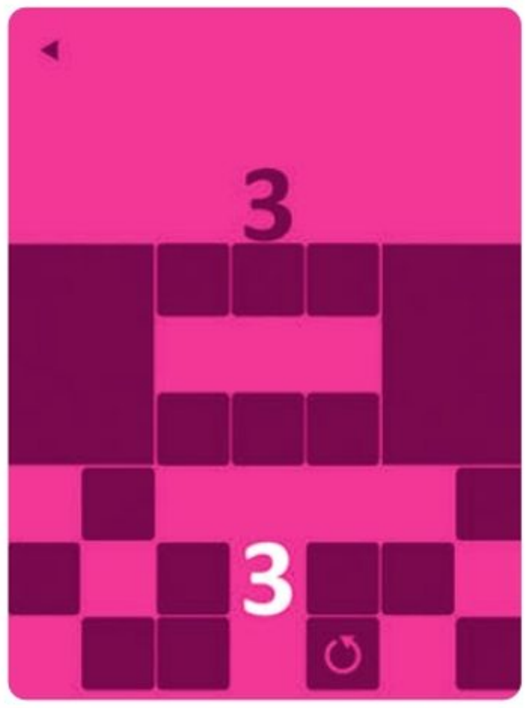
La sortie sur écrans nomades de monuments du jeu de rôle tels que *Dragon Quest* est l'occasion de regarder vers le passé et de rendre hommage à toute la saga. Un bon moyen, aussi, de faire dans le recyclage plutôt que de prendre le risque de créer, mais ne commençons pas à être mauvaises langues. D'autant que Square Enix n'a pas fait appel à l'équipe B ; on retrouve Yuji Horii à la réalisation, Koichi Sugiyama à la composition et Akira Toriyama (auteur de *Dragon Ball*, on le rappelle) à la conception des personnages. L'ADN de la série transpire dès le début de l'histoire, lorsque vous, pauvre mortel, débarquez dans ce monde peuplé de monstres avec un bâton capable de les mater et de les recruter. Aidé d'une sorte de boule de poils volante et irritante nommée Minidini, vous partez au-devant de nombreux combats contre des monstres dont certains n'hésiteront pas à rejoindre votre équipe une fois battus. Les combats au tour par tour, sans être d'une difficulté insurmontable (loin de là) ne vous font pas de cadeau et demande une bonne maîtrise des forces et faiblesses de chacun de vos petits monstres. ■ Cyril Trigoust

VERDICT 15/20

Nos souvenirs de *Dragon Quest* et les combats au tour par tour assez stratégiques aident à ne pas décrocher lorsque les dialogues nunuches (pour rester poli) et le modèle économique font tout pour nous faire fuir.







Pink

Bart Bonte était, jusque-là, passé sous nos radars. Nous découvrons avec un enthousiasme débordant son univers coloré et mélodieux.

ÉDITEUR BART BONTE
GENRE PUZZLE
JOUEUR 1
PEGI 4+
IOS, ANDROID GRATUIT OU 2,29 € SANS PUB
PAR LES CRÉATEURS DE BLUE, GREEN, YELLOW, RED, BLACK

Pink est à la croisée du jeu et de l'expérience sensorielle. Une sorte de *Mario Party* dopé à *Biophilia*, l'application de Bjork. Sur un fond electro-pop inspiré, une cinquantaine de puzzles se succèdent sans le moindre indice sur la façon de les résoudre. On tapote, on se trompe, moqué par une mélodie qui semble nous juger tant ses variations sont rythmées par nos échecs. Puis on passe tous les niveaux, ravi et pressé de se plonger dans d'autres jeux, d'autres couleurs. Certes, *Pink* se termine en moins de deux heures, mais Bart Bonte impose un concept, une musique collant parfaitement à son univers et vous fait voyager dans chacun de ses jeux. Avec un tel titre, *Pink* n'est pas simple à dénicher sur les stores, nous vous conseillons d'utiliser le nom de son créateur pour accéder à son catalogue. Vous constaterez que sa thématique colorée emporte une pleine adhésion, puisqu'il n'a que des 5 sur 5 (sur App Store). Nous sommes plus mesurés, car ce type de jeu ne trouvera pas un écho chez tous les joueurs. Certains se lasseront rapidement et on le comprend aisément. La seule erreur serait en réalité de ne pas le tester. ■ Cyril Trigoust

VERDICT 18/20

***Pink* n'a rien d'extraordinaire, mais la proposition, le concept de couleur, cet univers créé par Bart Bonte et accessoirement sa gratuité en font une œuvre à part, totalement à la hauteur de notre note.**

COMMUNAUTÉ

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

QUESTIONS DES **LECTEURS**

La pénurie de consoles « new-gen » ne risque-t-elle pas d'accélérer le passage au tout dématérialisé ?

Christophe Gilardi

Excellente question ! Il est vrai que la difficulté à produire et commercialiser les PS5 et Xbox Series pourrait bien pousser Sony et Microsoft à s'investir encore plus dans le cloud gaming et, au final, à proposer plus vite que prévu une application à installer sur son téléviseur pour accéder à une console « virtuelle », un peu comme Stadia en fait. Microsoft laisse entendre que des annonces seront bientôt faites concernant le futur de la Xbox, et il se pourrait bien que cela concerne le xCloud, son fameux système de jeu en streaming. Sony, de son côté, a déjà le PlayStation Now, mais ne le met pas encore suffisamment en avant à notre goût. Reste la barrière technique : pour profiter de jeux en 4K et 60 fps en streaming, il faut une très bonne connexion (fibre) ou bien attendre la démocratisation de la 5G, ce qui n'est pas pour tout de suite !

Pensez-vous vraiment que Sony va sortir *God of War Ragnarok* ET *Horizon II : Forbidden West* en 2021 ? Ça me paraît chaud, non ?

Stéphane Pliat

Pour être totalement francs, nous aussi, on trouve ça chaud ! Entre les retards de développement liés à la pandémie et la pénurie de PS5 (situation qui ne va pas s'améliorer tout de suite), il y a de fortes chances qu'au moins un de ces deux jeux soit repoussé à 2022… si ce n'est les deux, en cas de grosse poisse ! Nous pensons qu'*Horizon II : Forbidden West* sortira fin 2021, pour accompagner les fêtes de Noël. Mais, pour *God of War*, ça nous paraît mal engagé. Ce qui n'est pas forcément un mal, s'il peut exploiter encore mieux les capacités de la PS5. Bref, qui vivra verra !

TOP DE LA COMMUNAUTÉ SPÉCIAL « PAS GRAVE, J'AI MON *JVM* »



Ce n'est pas grave si je suis enfermé dans les toilettes depuis 2 h, j'ai mon *JVM* !
Remi d'Amato
Va falloir sortir un jour, hein !



Ce n'est pas grave si je n'arrive plus à sortir avec le verglas, j'ai mon *JVM* ! *Marine Maltisse*
On va remplacer les posters par une raclette à givre !



Ce n'est pas grave si ma copine me bat à *Mario Party*, j'ai mon *JVM* !
Yannick Panna
On va l'embaucher alors !

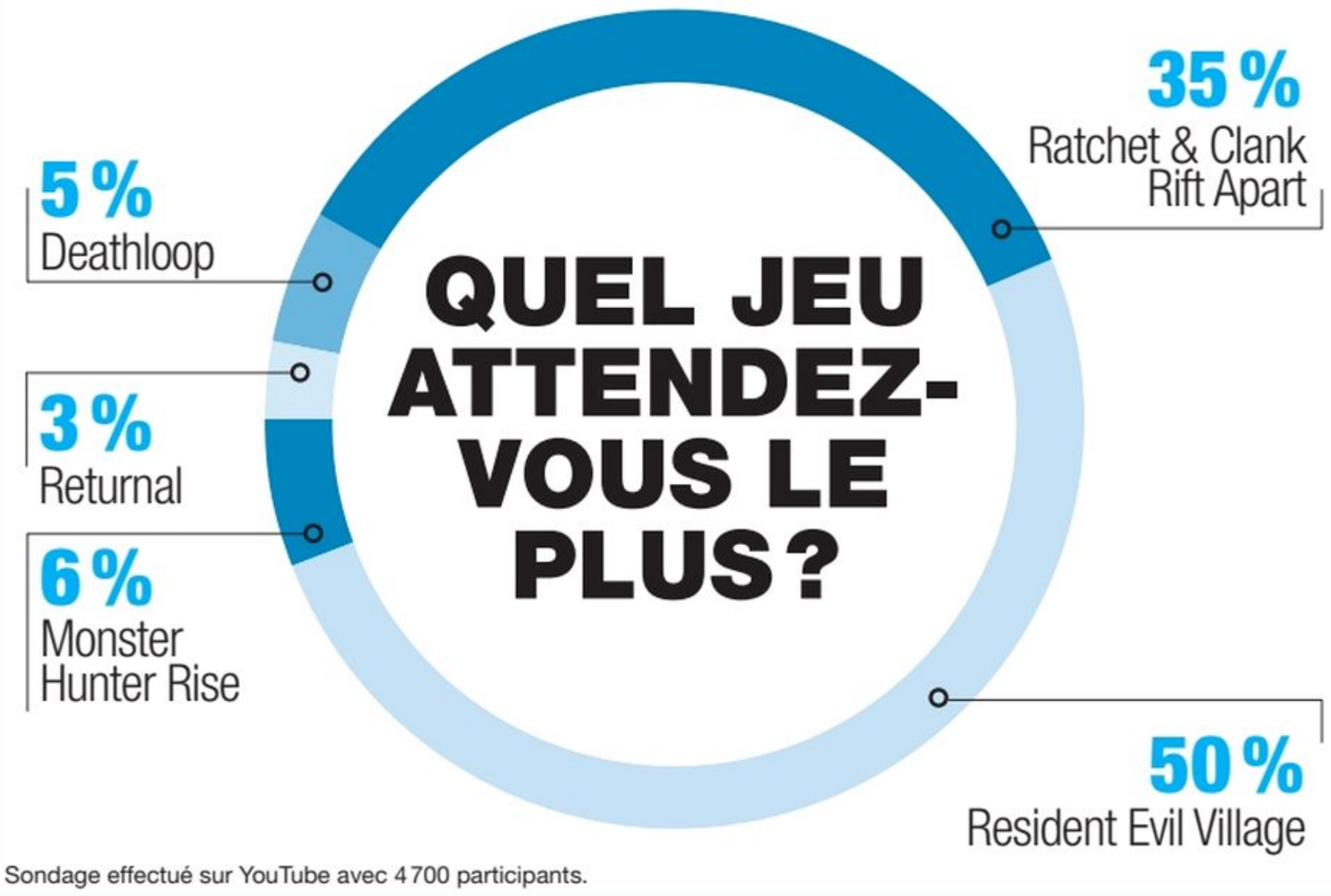


Ce n'est pas grave si la new-gen est indisponible partout au prix conseillé, j'ai mon *JVM !*
Rachid Mekki
Patience, ça va arriver !



Ce n'est pas grave si ma femme me quitte pour la Saint-Valentin, j'ai mon *JVM*… *Antho Tgt*
Elle a déjà répondu sur Facebook, non ?

LE **SONDAGE** DU MOIS



Sondage effectué sur YouTube avec 4 700 participants.

VOS 5 JEUX DE PLATEFORME PRÉFÉRÉS



1 **Super Mario Bros. 3**

« *Super Mario Bros. 3* est un jeu "définitif" ! Il n'a aucun défaut à mon sens : gameplay, level design, secrets, musique, gestion de la difficulté, liberté relative sur la carte... Le meilleur jeu tout court pour moi ! »

Magnassey Odyvox

2 **Super Mario Odyssey**

« Le génie de Nintendo, au sommet de son art ! Un gameplay intuitif et varié comme jamais auparavant, un level design incroyable et de nombreux clins d'œil par-ci par-là... Un must have de la Switch ! »

Dodone Frénois

3 **Crash Bandicoot**

« Un jeu super-fun avec des personnages et des décors colorés, un très bon gameplay, beaucoup de secrets à découvrir. J'aime aussi le challenge et la difficulté bien dosée ! »

Marion Eddington

4 **Spyro**

« Quand j'étais gamin, ce fut mon premier coup de cœur, notamment grâce au design du jeu... L'histoire était géniale et on voulait découvrir les différents mondes, toujours plus beaux les uns que les autres. »

Ramgalkard Gévaudan

5 **Ori**

« Bon, je triche un peu car ce n'est pas que de la plateforme, mais on retrouve bien le challenge des jeux en 2D de l'époque des consoles 8 et 16 bits, mais avec des graphismes HD somptueux. Et cette musique ! L'une des meilleures séries sur Xbox ! »

Gérald Plomeret

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



DESTRUCTION ALLSTARS

J'ai téléchargé *Destruction AllStars* par curiosité et, contre toute attente, j'ai beaucoup apprécié, les sensations avec la DualSense sont top et j'ai trouvé les graphismes vraiment beaux. Je recommande.

Florian Serrano



THE MEDIUM

L'ambiance et la direction artistique de *The Medium* sont clairement ses plus grandes qualités. Sa réalisation et notamment la gestion des éclairages ses plus gros défauts. Reste un jeu plaisant, mais pas indispensable.

Sylvain Broche



HAVEN

Une pépite d'exploration et d'émotion. Ou la volonté de se battre contre les codes d'une société injuste pour aimer qui l'on veut.

Justine Boulanger

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 VIVE LE ROI !

En attendant la sortie de *The King of Fighters XV*, prévue pour cette année, testez vos connaissances sur les combattants les plus emblématiques de cette série de SNK. Retrouvez le nom de chacun de ceux présentés ci-dessous, puis associez-les au jeu dans lequel ils ont fait leur première apparition.

Question subsidiaire : *Un seul de ces personnages est également un combattant de* Super Smash Bros. Ultimate *sur Switch. Lequel ?*



JEU 2 FLASH-BACK

Ce début d'année a été marqué par la renaissance de LucasArts sous son nom original de Lucasfilm Games. Cela ne manquera pas de pousser les plus âgés d'entre vous à se remémorer des jeux devenus de grands classiques. Saurez-vous retrouver le nom de certains de ces jeux, ou séries, mythiques ?



JEU 3 LE ROI DE L'ARCADE

Avec *Capcom Arcade Stadium* sur Switch, vous replongerez dans les salles d'arcade des années 80 à la (re)découverte de grands classiques de l'époque. Saurez-vous retrouver le nom de chacun des jeux présentés sur ces bornes ?



1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____ 6 _____ 7 _____ 8 _____ 9 _____ 10 _____

SOLUTIONS

JEU 1/ 1 : Athena Asamiya (D) – 2 : Terry Bogard (B) – 3 : Geese Howard (B) – 4 : Iori Yagami (F) – 5 : Mai Shiranui (B) – 6 : Nakoruru (E) – 7 : Clark Still (C) – 8 : Robert Garcia (A) – 9 : Kyo Kusanagi (F) – subsidiaire : le n°2 (Terry Bogard) **JEU 2/** 1 : Grim Fandango – 2 : The Secret of Monkey Island – 3 : Sam and Max Hit the Road – 4 : Indiana Jones and the Fate of Atlantis – 5 : Day of the Tentacle – 6 : Full Throttle. **JEU 3/** 1 : Sinistar – 2 : Final Fight – 3 : 1942 – 4 : Commando – 5 : Cybertbots – 6 : MERCS (Senjo no Okami II) – 7 : Captain Commando – 8 : Bionic Commando – 9 : Forgotten Worlds – 10 : Ghouls'N Ghosts.

CROSSOUT

CRAFT • RIDE • DESTROY

SIXFRAGS

WWW.CROSSOUT.NET

Gaijin entertainment

TARGEM GAMES

XBOX ONE PS4 Windows STEAM

7 www.pegi.info

PS5

DESTRUCTION ALLSTARS

PlayStation Plus

Inclus avec votre abonnement PlayStation®Plus*

* Abonnement PS Plus en cours de validité requis. Destruction AllStars est disponible du 02/02/2021 au 05/04/2021. L'abonnement PS Plus est renouvelé automatiquement jusqu'à annulation.

12
www.pegi.info

STUDIOS. Lucid

"PlayStation", "PS5" and "Play Has No Limits" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "SONY" is a registered trademark of Sony Corporation. DESTRUCTION ALLSTARS™ ©2020 Sony Interactive Entertainment Europe. Published by Sony Interactive Entertainment Europe. Developed by Lucid Games Limited. "DESTRUCTION ALLSTARS" is a trademark or registered trademark of Sony Interactive Entertainment LLC. All rights reserved.

PLAY HAS NO LIMITS*

*Le jeu n'a pas de limites