



NETFLIX

Et si c'était le...
Netflix du jeu vidéo ?

JEU NOMADE

Les solutions pour jouer
partout, tout le temps

**RECYCLER SON
SMARTPHONE**

avec Backbone One V2



JeuxVidéo
MAGAZINE

N° 284/AOÛT 2024

JeuxVidéo

MAGAZINE.com

UNE RENTRÉE EXPLOSIVE !

WARHAMMER 40.000 : SPACE MARINE II
STAR WARS OUTLAWS | BLACK MYTH WUKONG
EA SPORTS FC 25 | THE LEGEND OF ZELDA : ECHOES OF WISDOM

AVALANCHE DE REMASTERS

Des classiques... pour tous ?

L 13968 - 284 H - F: 5,95 € - RD



JOUER RESPONSABLE



ESPACE FAMILLE
#PGW
JUNIOR

PARIS GAMES WEEK



#PGW 23 > 27
OCTOBRE 2024

PARIS EXPO - PORTE DE VERSAILLES



COMEXPOSIUM

france.tv



GAME ONE



RMC
SPORT
sur twitch

l'Étudiant

20
minutes



ÉDITO

Qui, qui interviewer si l'IA prend en charge toute l'écriture, toute la réalisation d'un jeu, d'une œuvre? Qui mettre en avant? Le technicien qui a su faire la bonne demande à l'outil et en a juste modifié certains éléments pour que la réponse de la machine soit un peu plus cohérente avec l'univers à mettre en scène? Aujourd'hui, certains se prétendent artistes IA, et sont même exposés lors d'événements aussi ridicules que vains: cherchant la simplicité et la rapidité, parfois sans vocation ni talent, ils ne créent rien, n'ont pour la plupart aucun bagage artistique ni références, laissant, dans les coulisses, invisible, l'IA copier voire voler, mélanger le travail de véritables artistes sans lesquels cette IA (ah, ah!) ne serait rien. L'art, comme l'artisanat, c'est du savoir-faire, de l'expérience, du métier. La peinture, la musique, la sculpture, etc., ça s'apprend, se travaille pendant des années avant d'obtenir (peut-être un jour) quelque chose de probant, d'intéressant, d'original. L'art, c'est un pari sur soi. Créer un jeu vidéo aussi. Et il en va de même pour ce magazine, sans doute imparfait, mais humain.

Il y a de l'humain, et rien que de l'humain dans les pages qui suivent. Des rédacteurs qui me font sourire (de plaisir) ou m'étonnent, m'interrogent par leurs avis, les angles qu'ils ont choisis, par leur manière spécifique, unique de rythmer leurs phrases ou d'approcher leur sujet en fonction de leur expertise: Adrien, Valérie, Patrick, Paul, Erwan, Cyril, Thomas, Valentin, Benoît, Guillaume, Olivier, Filipe, Matthieu... Et puis, il y a aussi toute cette équipe dont vous n'entendez jamais parler: Viviane, notre secrétaire de rédaction, et Romain, notre maquettiste, ou Brice, notre directeur de rédaction [note de Viviane: sans oublier le rédacteur de ces lignes, Raphaël, notre «chef d'orchestre»]. Sans eux, *Jeux Vidéo Magazine* ne serait pas le même, et, pour rien au monde, je n'échangerais nos inquiétudes, nos prises de tête, nos brainstormings, nos réussites, nos «bon week-end» ou nos «youpi, on a enfin bouclé!», pour un logiciel qui me sortirait une couverture, un magazine, un article tout prêt, peut-être parfait, mais sans âme, sans interaction. Sans humain.

Raphaël Lucas

Suivez-nous sur



“ L'actu en continu avec *Jeux Vidéo Magazine* ”



Jeux Vidéo
MAGAZINE.com

SERVICE ABONNEMENTS

S'abonner en ligne:
www.jeuxvideomagazine.com

Service clients: jvm@linkdigitalspirit.com

Service abonnement Collectivités
(bibliothèques, CDI, écoles):
Jeux Vidéo Magazine -
Services Abonnements
BP 50420 77309 Fontainebleau Cedex
Service clients: abonnements.jvm@lva.fr
Tél.: 01 60 39 69 79

RÉDACTION

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

Courrier des lecteurs:
contact@linkdigitalspirit.com

Président et directeur de la publication:
Alain Georges

Directeur général: Laurent Guillemain
lguillemain@linkdigitalspirit.com

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

Directeur et responsable des rédactions:

Brice N'Guessan
bnguessan@linkdigitalspirit.com

Rédacteur en chef: Raphaël Lucas

rlucas@linkdigitalspirit.com

Directeur artistique: Guillaume Ries

Secrétaire de rédaction: Viviane Fitas

Maquettiste: Romain Zajdel

Ont collaboré à ce numéro:

Mohammed Aigoin, Benoît Barry, Filipe Canelas, Valentin Cebo, Luc Chweudura, Mathieu Collin, Paul de Barbeyrac, Adrien Deyres, Patrick Hellio, Erwan Higuinen, Olivier Lehmann, Thomas Mereur, Fabien Pellegrini, Valérie Précigout, Cyril Trigoust et Guillaume "Nerces" Tutundjian

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

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: Joëlle Lecourt
jlecourt@cabinetalcyon.fr

IMPRESSION

Imprimerie SIEP 77590 Bois-Le-Roi
Imprimé en France

Caractéristiques environnementales:
Ptot: 0,010 kg/t, 63 % de fibres recyclées
Provenance: Suisse

Commission paritaire: 0325 K 79818

Distribution: MLP

ISSN: 1625-449X

Ventes aux numéros: Tarif parution: 5,95 €

Dépôt légal à parution

Date de parution du *Jeux Vidéo Magazine* -

JVM n° 284: septembre 2024

Crédits visuels de couverture:

©2024 GAMES WORKSHOP LIMITED 2024.
PUBLISHED BY FOCUS ENTERTAINMENT.
DEVELOPED BY SABER INTERACTIVE. SPACE
MARINE, THE SPACE MARINE LOGO, GW,
GAMES WORKSHOP, SPACE MARINE, 40K,
WARHAMMER, WARHAMMER 40,000, 40,000,
THE 'AQUILA' DOUBLE-HEADED EAGLE LOGO,
AND ALL ASSOCIATED LOGOS, ILLUSTRATIONS,

IMAGES, NAMES, CREATURES, RACES, VEHICLES,
LOCATIONS, WEAPONS, CHARACTERS, AND
THE DISTINCTIVE LIKENESS THEREOF, ARE
EITHER © OR TM, AND/OR © GAMES WORKSHOP
LIMITED, VARIABLY REGISTERED AROUND
THE WORLD, AND USED UNDER LICENSE.
FOCUS ENTERTAINMENT AND ITS LOGOS ARE
TRADEMARKS, REGISTERED OR NOT, OF FOCUS
ENTERTAINMENT. SABER INTERACTIVE AND ITS
LOGOS ARE TRADEMARKS, REGISTERED OR NOT,
OF SABER INTERACTIVE. ALL RIGHTS RESERVED
TO THEIR RESPECTIVE OWNERS.

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

Jeux Vidéo Magazine n°284 comprend, pour
l'ensemble de sa diffusion, un supplément
*Valorant - Le Guide pour bien débuter sur
consoles* qui ne peut être vendu séparément.
La rédaction n'est pas responsable des textes,
illustrations et photos qui lui sont communiqués
par leurs auteurs. La reproduction totale ou
partielle des articles publiés dans *Jeux Vidéo
Magazine* est interdite sans accord écrit de
la société Link Digital Spirit. Sauf accord
particulier, les manuscrits, photos et dessins
adressés à *Jeux Vidéo Magazine*, publiés
ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les
indications de prix et d'adresses figurant dans
les pages rédactionnelles sont données à titre
d'information, sans aucun but publicitaire.



Jeux Vidéo Magazine
est un mensuel édité par
LINK DIGITAL SPIRIT

SAS au capital de 100 000 €
Siège social: 7, rue des Caillots
93100 Montreuil

© Link Digital Spirit 2024

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



PEFC/10-32-2813





JeuxVidéo

MAGAZINE.com

ÉCONOMISEZ !

ABO FLEX

5,95€/MOIS*



- ✓ Votre magazine tous les mois
- ✓ Prélèvement mensuel
- ✓ Zéro engagement, arrêtez quand vous voulez

ABO EXTRA

4,95€/MOIS*



- ✓ Votre magazine tous les mois
- ✓ Prélèvement mensuel
- ✓ Engagement minimum de 12 mois

ABO 1 AN

54,96€/AN*



- ✓ Votre magazine tous les mois
- ✓ Prélèvement annuel en 1 fois soit 4,58€ le numéro
- ✓ Engagement minimum de 12 mois



ABONNEZ-VOUS SUR
jeuxvideomagazine.com

— OU EN SCANNANT ICI !

SOMMAIRE

JEUX VIDÉO MAGAZINE N°284 SEPTEMBRE 2024

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

ABONNEZ-VOUS ! SUR WWW.JEUXVIDEOMAGAZINE.COM OU VOIR EN PAGES 4-5



36 UNE RENTRÉE EXPLOSIVE !



60 LE JEU VIDÉO VERSION NOMADE : LES SOLUTIONS POUR JOUER PARTOUT, TOUT LE TEMPS



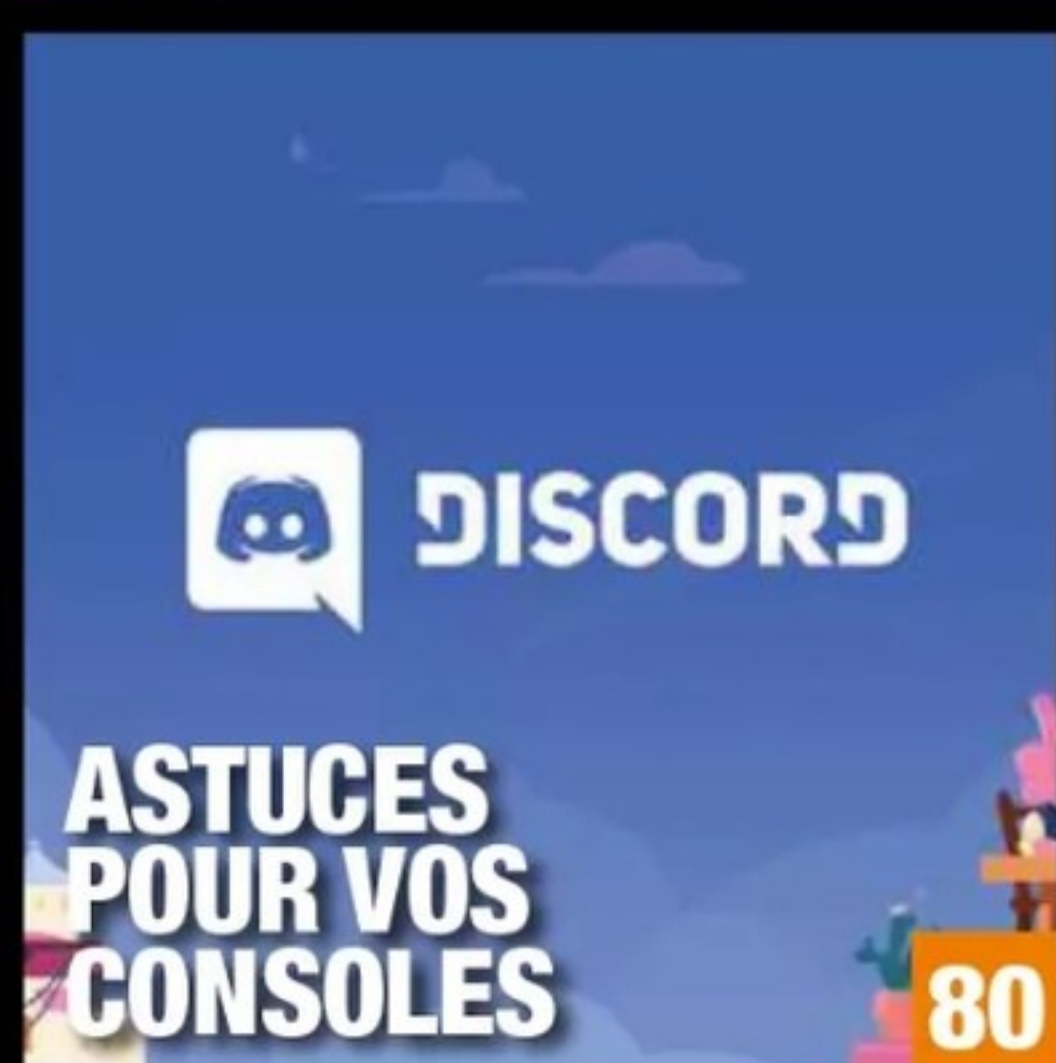
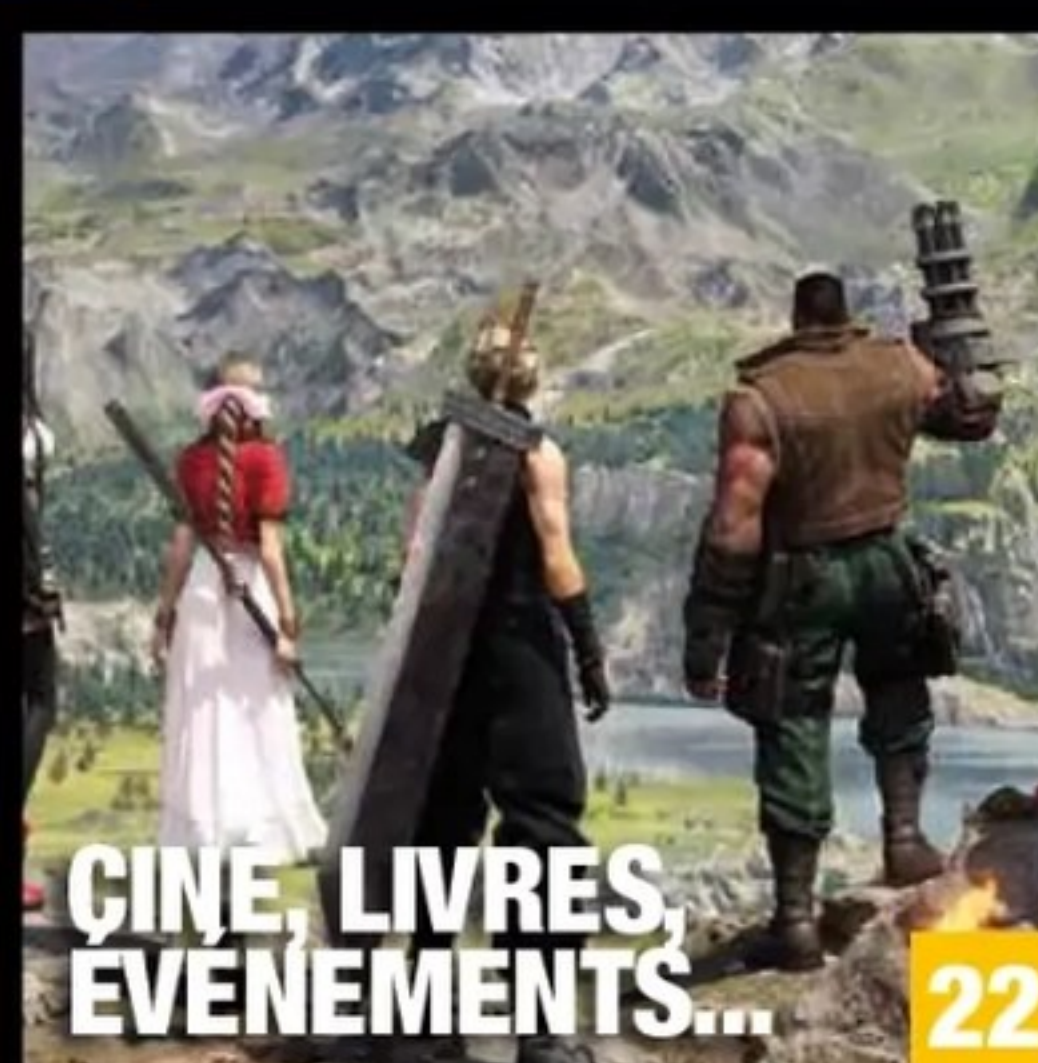
64 AVALANCHE DE REMASTERS DES CLASSIQUES... POUR TOUS ?

NETFLIX

NETFLIX GAMES SORT L'ARTILLERIE

8

CHAQUE MOIS DANS JVM

 **PS PLUS/XBOX GAME PASS** **ACTU DLC****26****24** **TUTO** **L'AGENDA DU MOIS****80****22**

ACTUS

- 8** Netflix sort l'artillerie
- 12** Le beau jeu du mois, MIO : Memories in Orbit
- 14** Tendances : À l'Est, pas mal de nouveautés
- 16** Opinion : Team Fortress 2, le FPS qui ne voulait pas mourir
- 18** Zapping
- 19** Top/Flop
- 20** Chiffres
- 22** Agenda
- 24** L'actu des DLC
- 26** L'actu du jeu par abonnement
- 29** Accès anticipé

FOCUS SUR...

- 32** Final Fantasy XIV Dawntrail : Quelle place pour FFXIV sur le marché du MMORPG ?
- 34** Guilty Gear Strive : Héraut d'une nouvelle ère pour Arc System Works

EN COUVERTURE

- 36** Une rentrée explosive

DOSSIERS

- 60** Le jeu vidéo version nomade : Les solutions pour jouer partout, tout le temps
- 64** Avalanche de remasters : des classiques... pour tous ?
- 68** En mode solo : Ces créateurs indés qui travaillent en solitaire

PREVIEWS

- 72** Dead Rising Deluxe Remaster
- 73** Concord
- 74** Neva
- 75** Ace Attorney Investigations Collection
- 76** Skate Story
- 77** Deathsprint 66

CONSO

- 78** Matos
- 80** Tuto

TESTS

- 82** Sommaire Tests
- CONSOLES/PC**
- 84** Nobody Wants to Die
- 85** Earth Defense Force 6
- 86** One BTN Bosses
- 86** Linkito
- 87** The Operator
- 88** Cygni : All Guns Blazing
- 89** Conscript
- 89** Les Tortues Ninja : Le Destin de Splinter
- 90** F1 Manager 2024
- 90** The Star Named EOS
- 91** Sam & Max : The Devil's Playhouse Remastered
- 91** Été
- 92** Gestalt : Steam & Cinder
- 92** Flock
- 93** Dustborn

MOBILES

- 94** Waven
- 95** Honor of Kings
- 95** Metal Slug : Awakening

BONUS

- 96** Dans le rétro
- 97** Faut-il relancer... No Man's Sky ?
- 98** À vous de jouer !

**EN MODE
SOLO
CES CRÉATEURS
INDÉS QUI
TRAVAILLENT
EN SOLITAIRE**

68

NETFLIX SORT L'ARTILLERIE

Et si le Netflix du jeu vidéo se préparait sur... Netflix ?

NET GA

La question court, constamment relayée depuis les premiers pas de Netflix et de son service d'abonnement entre 2007 et 2010. Aidée, à la même époque, par l'émergence de services de cloud gaming, elle se pose en termes simples et évidents : « Mais où est le Netflix du jeu vidéo ? » Oui, où est cette plateforme de jeu en streaming, proposant constamment du nouveau, des jeux day one, des productions internes comme third party ? Le Xbox Game Pass, certes pourquoi pas, comme de nombreux commentateurs l'ont noté ? Le service de la PlayStation aussi d'ailleurs ? Mais, et Netflix alors ?

On s'en souvient, en 2021, lorsque le géant du streaming vidéo, alors leader sur le marché, avait annoncé son intention de s'attaquer au secteur du jeu vidéo, tous les médias s'en étaient émus. Comme pour Amazon quelques années plus tôt, nous (*JVM* inclus) imaginions tous que la puissance financière du groupe allait lui permettre de devenir un des acteurs majeurs du marché. Et... non. Malgré l'embauche de ténors du jeu vidéo (Clint Hocking, depuis revenu chez Ubisoft) et l'exploitation/appropriation d'un moteur (CryEngine devenu Amazon Lumberyard), la section Jeu Vidéo d'Amazon s'est littéralement effondrée sur elle-même, ne se reconstruisant que par la

grâce de managers plus avisés et de projets aujourd'hui plus maîtrisés. Et Netflix ? Netflix a depuis ses tout débuts sur le marché du jeu vidéo démontré une certaine modestie. Pas de projets pharaoniques, pas d'équipes composées de centaines de développeurs. Tout au contraire : des jeux certes inspirés de ses franchises les plus connues (à commencer par *Stranger Things*) et des créations originales, mais aux budgets et à l'ambition serrés. Oui, il y a eu quelques rachats de studios, comme celui de Night School Studio, développeurs d'*Oxenfree*, mais ses créateurs sont plus attachés au dialogue et à une mise en scène minimaliste qu'à l'exubérance »



FLIX

MES

Dernièrement, Netflix a annoncé que plus de quatre-vingt-dix jeux étaient en production pour sa plateforme, avec notamment un très attendu jeu *Squid Games*.



👉 *Chicken Run Eggstraction*, un titre développé par le studio des réalisateurs du long-métrage.

» cinématographique de Square Enix. Et c'est peut-être là que se cache la (pour le moment) timide réussite de Netflix. Des petites productions pour smartphones souvent textuelles façon livres dont vous êtes les héros (*La Casa de Papel*, *Shadow and Bone*, des jeux de séduction) et d'autres en pixel art et 3D isométrique au scope limité qui donnent à jouer gratuitement, et étendre, les univers Netflix, tout en demeurant intégrées dans l'offre du service. À une époque où les services de streaming sont légion (Disney +, Amazon, etc.), cet ajout permet également à Netflix de se distinguer clairement de sa concurrence, et ce d'autant plus que ces titres sont, rappelons-le, gratuits et insérés à l'offre d'abonnement.

Loin de vouloir occuper la première place, le service Jeu Vidéo de Netflix se construit donc une brique à la fois, principalement concentré sur sa plateforme, intégrant des titres tiers qu'il va jusqu'à traduire en français lorsqu'aucune version n'était jusque-là disponible (*The Case of the Golden Idol* par exemple). Et c'est compter sans certains titres majeurs comme la trilogie *GTA III* récemment remasterisée, ou des *Hades*, *Immortality*, *Dead Cells*, *Farming Simulator*, *Kentucky Route Zero*...

👇 Beaucoup de jeux narratifs sur le service de Netflix, comme l'épatant *Kentucky Route Zero*.



JOSEPH: Bon sang ! Vous avez entendu cet accident ? Un camion de bouteilles – des bouteilles de bière ? De whisky ? Il a dû perdre une roue et balancer de l'alcool et du verre sur toute l'autoroute !

ou encore des exclusivités quasi oubliées (avant qu'elles ne sortent sur d'autres machines) comme la suite de *Valiant Hearts*, premier de trois jeux découlant d'une association avec Ubisoft. Dernièrement, Netflix a annoncé que plus de quatre-vingt-dix jeux étaient en production pour sa plateforme, avec notamment un très attendu jeu *Squid Games*. Plus largement, les titres annoncés comme un *Chicken Run: Eggstraction* développé par Aardman (le studio responsable des films d'animation) vont dans le sens d'une volonté de proposer un peu plus que les aventures interactives, avec des titres plus dynamiques quoique toujours destinés aux smartphones.

Tout dernièrement, la nomination d'Alain Tascan au poste de président de Netflix Games pourrait servir d'accélérateur. Ancien d'Ubisoft – il a participé à la fondation d'Ubisoft Montréal et a recruté des développeurs débutants comme Patrice « Assassin's Creed » Désilets –, d'EA et d'Epic Games (*Fortnite* dont il a accompagné la sortie), sa présence pourrait être le signe d'une évolution prochaine. D'abord parce que l'offre, limitée aux smartphones jusqu'à présent, est en bêta test sur d'autres plateformes depuis l'été dernier et pourrait, si ces essais s'avéraient convaincants, transiter par le PC, le Mac et les téléviseurs. Ensuite parce que Tascan est un habitué des AAA, des jeux en streaming, etc. On imagine assez mal Netflix recruter un tel profil et le placer à la tête de sa section Jeu Vidéo, sans ambitions plus marquées pour ce dernier. À voir donc, mais la marge de manœuvre est gigantesque pour un Netflix qui, pour le moment, se contente « d'illustrer », de rendre interactives ses franchises les plus visibles. On le sait, Netflix est là pour durer sur le marché du jeu vidéo, cependant il lui faudra passer à l'étape supérieure pour s'affirmer autrement que comme un petit service au profit de ses franchises. On attend donc impatiemment de voir comment la structure va évoluer, et si elle va s'imposer au-delà du service – pour devenir indépendante ? – ou si, malgré le déploiement de moyens en cours, elle ne va continuer qu'à produire des titres d'accompagnement ? ■

OMAKÉ BOOKS PRÉSENTE

Vincent JOURDAA

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM



LIVRE NON OFFICIEL

DES ANECDOTES SURPRENANTES SUR LA CONSOLE DE NINTENDO
SORTIE LE 26 SEPTEMBRE EN LIBRAIRIE ET SUR OMAKEBOOKS.COM

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



Genre
Action-aventure
Éditeur
Focus
Plateformes
PC, PS4, PS5,
Switch, Xbox
Sortie
2025

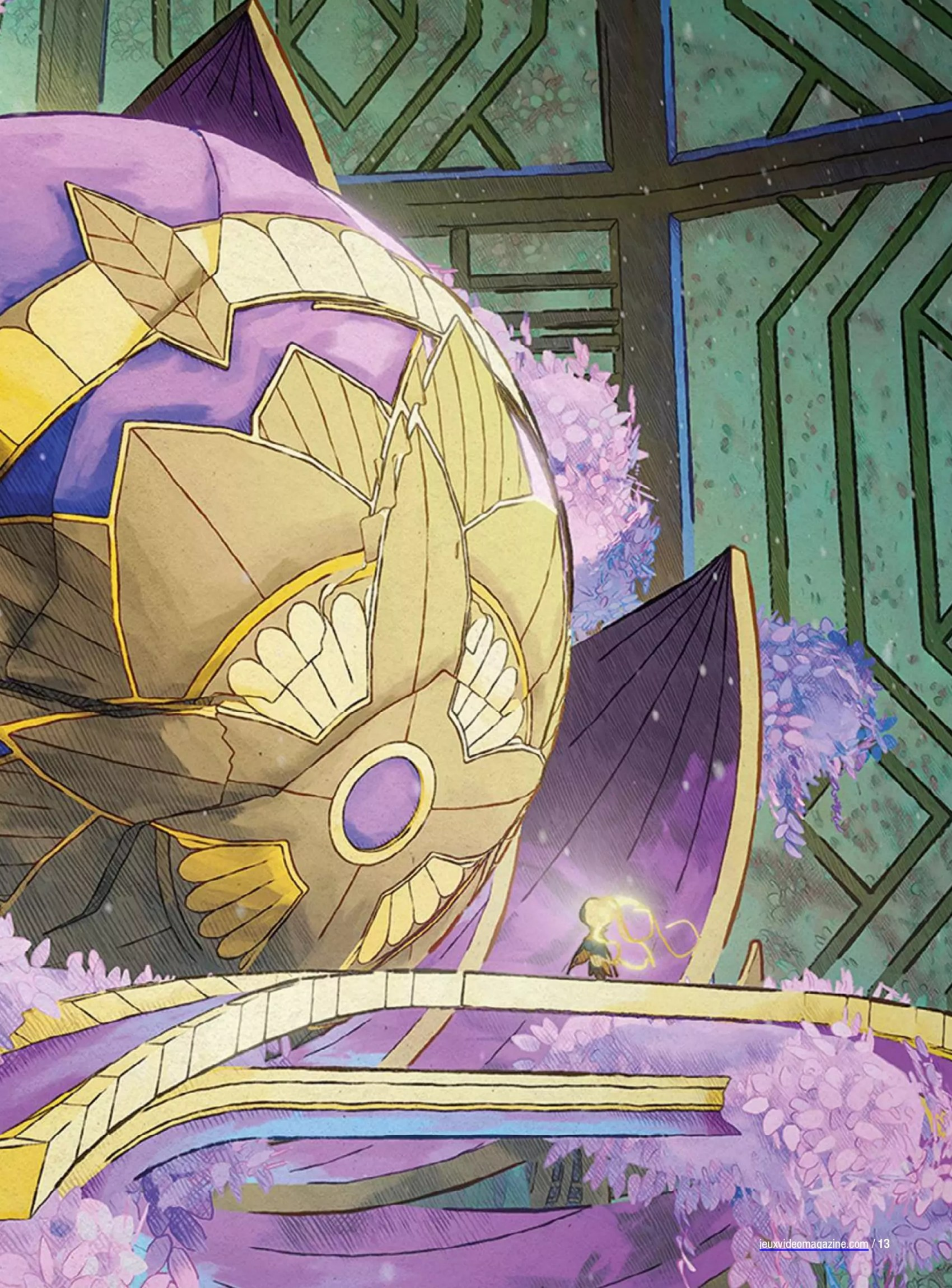
LE BEAU JEU DU MOIS

Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?

Avec *MiO : Memories in Orbit*, la technologie n'a jamais semblé aussi artistique.

Un androïde, une structure gigantesque à visiter... Oui, il y a du *Metroidvania* dans *MiO*... Et un peu plus que cela. « On a voulu prendre le contrepied de notre précédent jeu, *Shady Part of Me*, et proposer un style de jeu qui fédère un peu plus de gens dans le studio : plus d'action, de dynamisme, de couleurs tout en gardant l'effet crayonné », explique Sarah Hourcade, cofondatrice de Douze Dixièmes et directrice de production. Mais le projet a tellement évolué depuis sa conception « qu'il est difficile de parler de sa genèse, mais très vite nous avons fixé le fait d'être dans l'espace, à l'intérieur d'un gigantesque vaisseau spatial endormi, en dégénérescence, qui a fait sombrer ses habitants dans la folie, et de jouer un personnage avec un grappin », poursuit Oscar Blumberg, cofondateur du studio et directeur de création. Et comme dans *Shady Part of Me*, tous les décors sont hachurés, esquissés, pleins de ces traits, inachevés, qui semblent se perdre dans le néant de la page, de l'écran. « C'est un style qui nous a plu sur *Shady Part of Me* et qu'on a souhaité développer. Nous étions restés sur notre faim en matière d'exploration des possibilités de

l'effet aquarelle 3D. Visuellement c'est un style qui correspond à l'identité du studio, à nos goûts, notre imagination et que nous souhaitons garder sur nos projets afin d'en faire notre "marque de fabrique" », continue Hourcade. « Dans *MiO*, complète Etienne Thibault-Buisson, directeur artistique, nous voulions un monde plus coloré pour mettre plus en avant le rendu et accentuer les contrastes et les dynamismes du jeu. Nous voulions éviter le design très épuré des jeux de SF. Les contours sont très importants et nous avons rapidement voulu, à travers de nombreuses inspirations d'art déco et art nouveau, les mettre en avant pour donner du détail, accentuer la richesse d'un monde ancien. » À contrepied de la SF, « nous voulions explorer l'histoire d'un vaisseau au bord de la destruction avec des thèmes narratifs assez sombres dans un univers très coloré. Cela afin de mettre en avant des contrastes forts entre visuel et narration ». D'où des « espaces très lumineux, très ouverts, très oniriques qui mènent brutalement à des ambiances plus froides, parfois carrément nostalgiques d'un monde passé, vidé de sa vie », termine Thibault-Buisson. ■



À L'EST, PAS MAL DE NOUVEAUTÉS

La 21^e édition du salon ChinaJoy a dévoilé les dernières productions locales aux côtés de titres internationaux.

1 DYNASTY WARRIORS ORIGINS

Éditeur : Koei Tecmo Europe
Sortie : 2025
Sur : PC, PS5, Xbox Series

Développé par les Japonais d'Omega Force, la saga *Dynasty Warriors* réécrit l'histoire des Trois Royaumes depuis 1997. Mais ce reboot devrait donner une nouvelle saveur à la formule 1 contre 1 000 instaurée par le deuxième volet. Car le joueur incarne ici un guerrier anonyme qui prend part à des batailles à grande échelle directement aux côtés de ses alliés.

4 CONVALLARIA

Éditeur : Sony
Sortie : N.C.
Sur : PS4, PS5

Annoncé depuis 2019 et développé avec le soutien de Sony Shanghai, *Convallaria* va être édité à l'international. Ce TPS multijoueur propose des séquences PVP et PVE dans un monde mêlant science-fiction et fantaisie, enrobé d'une intrigue élaborée : les joueurs doivent en effet coopérer pour reconstituer les souvenirs d'un passé lointain.

2 AI LIMIT INFINITE BLADERS

Éditeur : CE-Asia
Sortie : 2024
Sur : PC, PS5

Dark Souls et compagnie n'ont pas fini d'inspirer les concepteurs asiatiques. L'héroïne est d'ailleurs une créature immortelle, capable de revenir à la vie après avoir subi une attaque fatale (ce qui ne devrait pas manquer d'arriver au cours de l'aventure) afin de remplir la mission que lui ont confiée ses créateurs : mettre fin au fléau qui ronge le monde.

5 EXILEGE

Éditeur : Enigmatrix
Sortie : 2025
Sur : PC, PS5

Exiledge associe dans un même jeu fusillade façon TPS et combats rapprochés inspirés des jeux d'action à la japonaise. Que l'on choisisse d'incarner le soldat nommé Alter ou sa mystérieuse camarade Zora, il est possible d'arroser les paquets d'ennemis à distance à l'aide de différentes armes à feu avant de se jeter directement dans la mêlée.

3 AWAKEN : ASTRAL BLADE

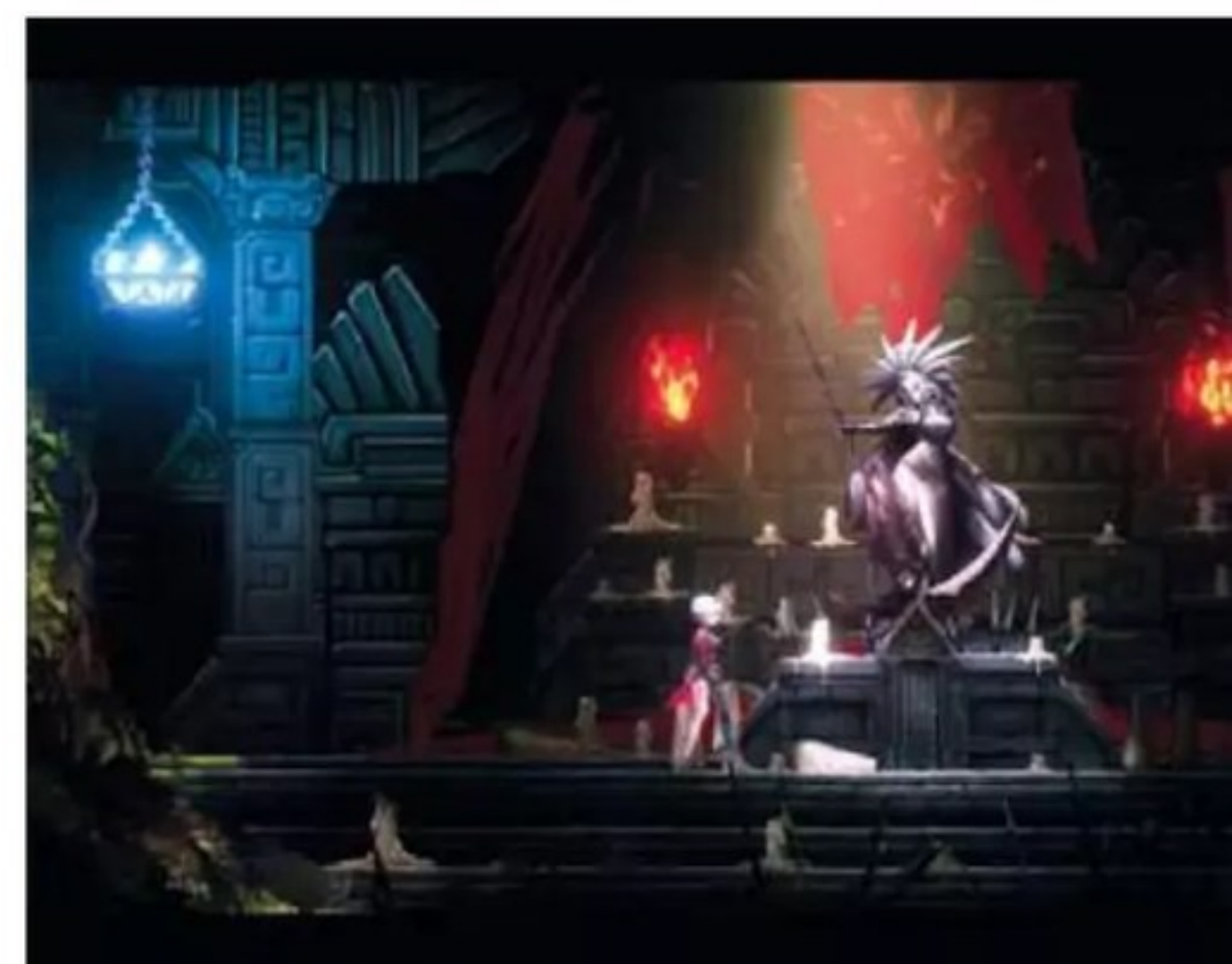
Éditeur : ESDigital Games
Sortie : 2024
Sur : PC, PS4, PS5

Avec une difficulté modulable et différentes aides à disposition, l'équipe de Dark Pigeon Games cherche à séduire un large public. Si les affrontements dans *Awaken* s'annoncent intenses, il devrait être possible d'obtenir des bonus à tout moment. Ce qui permettrait à tous de profiter de l'histoire à embranchements, sans trop souffrir.

6 EVOTINCTION

Éditeur : Astrolabe Games
Sortie : 13 septembre 2024
Sur : PC, PS4, PS5

Dans un monde futuriste, l'IA est au centre de tout. Cependant un virus d'origine inconnue infecte le système et les machines se tournent contre les humains. Dr Liu, l'un des créateurs du réseau, se lance alors dans une mission pour porter secours aux survivants du centre ciblé par l'attaque et rétablir l'ordre.



EXILEGE ASSOCIE DANS UN MÊME JEU FUSILLADE FAÇON TPS ET COMBATS RAPPROCHÉS.



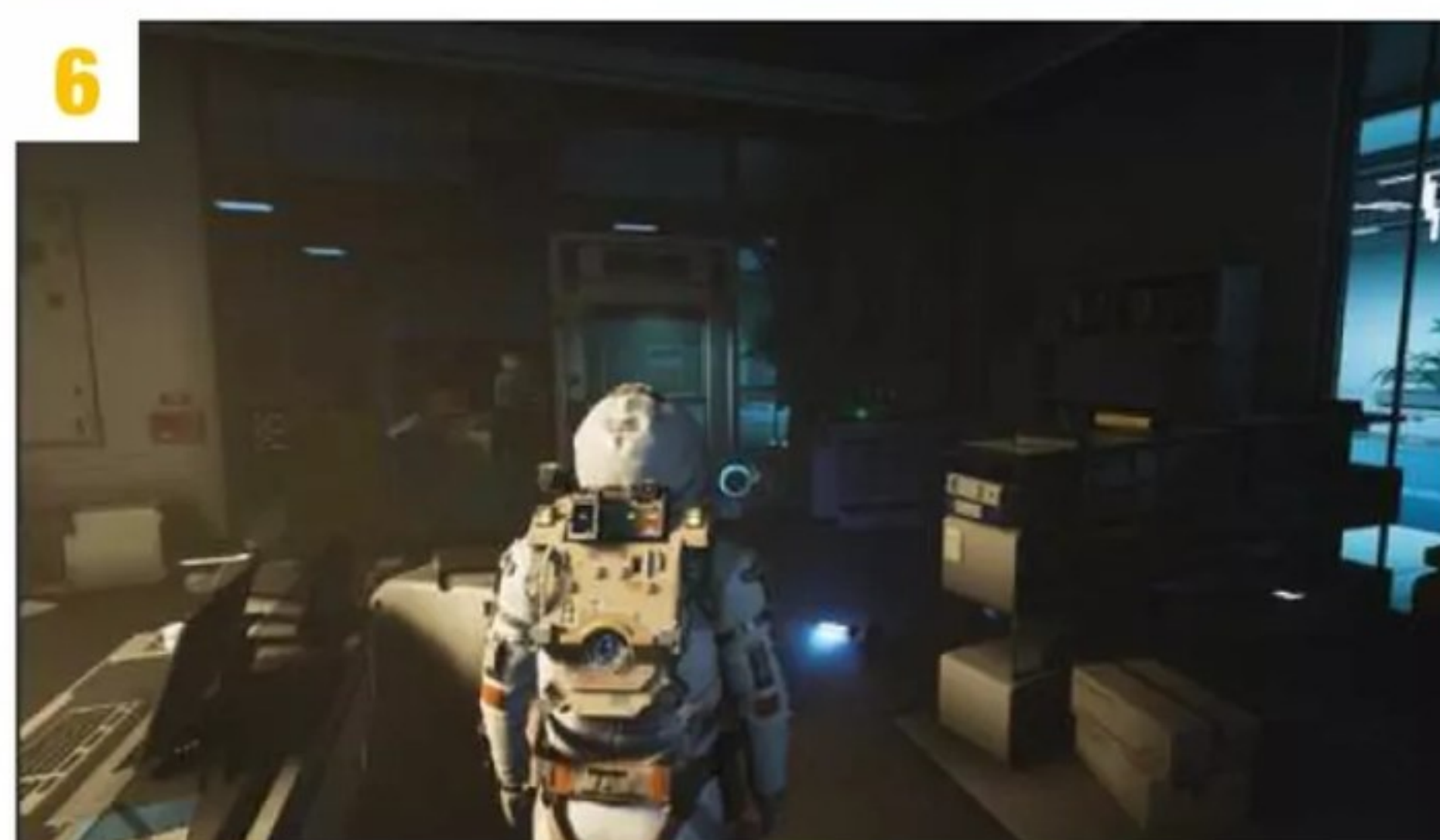
3



2



5



6

ET AUSSI...



LOST SOUL ASIDE

Sony a profité de ce ChinaJoy 2024 pour montrer une nouvelle séquence de *Lost Soul Aside*, le projet débuté par un étudiant et entre les mains du studio UltiZero.



WUTHERING WAVES

L'A-RPG free-to-play du studio Kuro Games va avoir droit à une version PS5 que les visiteurs du salon ChinaJoy ont pu essayer. La date de sortie reste inconnue.



FATAL FURY CITY OF THE WOLVES

SNK a profité de cette édition du salon ChinaJoy pour dévoiler le revenant Billy Kane dans sa version *City of the Wolves*. Le jeu est prévu pour début 2025.

TEAM FORTRESS 2, LE FPS QUI NE VOULAIT PAS MOURIR

Bientôt 17 ans après sa sortie, le FPS de Valve est au cœur d'une tempête qui donne un second souffle à sa communauté. *Team Fortress 2*, ou quand une communauté porte un jeu à bout de bras ?

Peu de jeux de tir ont marqué leur époque comme *Team Fortress 2*. Peu peuvent de même se targuer d'avoir autant marqué leur genre. Le FPS de Valve soufflera bientôt sa majorité et a eu le temps de s'imposer depuis sa sortie dans l'Orange Box en 2007. C'est d'ailleurs l'un des free-to-play les plus récompensés de tous les temps, celui qui a propulsé Steam dans une nouvelle ère : celle des loot-boxes et du trafic de chapeaux, des matchs à mort sur *dm_mariokart_v2* et des événements communautaires. Puis, un peu comme on a rangé nos pantalons baggy au placard à l'arrivée des jeans slim, Valve a délaissé son jeu, abandonnant au passage l'une de ses plus fidèles communautés. Négligé, le jeu semblait même être sur le point de passer l'arme à gauche. C'était compter sans la motivation de centaines de milliers de joueurs, qui se sont lancés dans un grand mouvement protestataire ces derniers mois.

MANN VS MACHINES

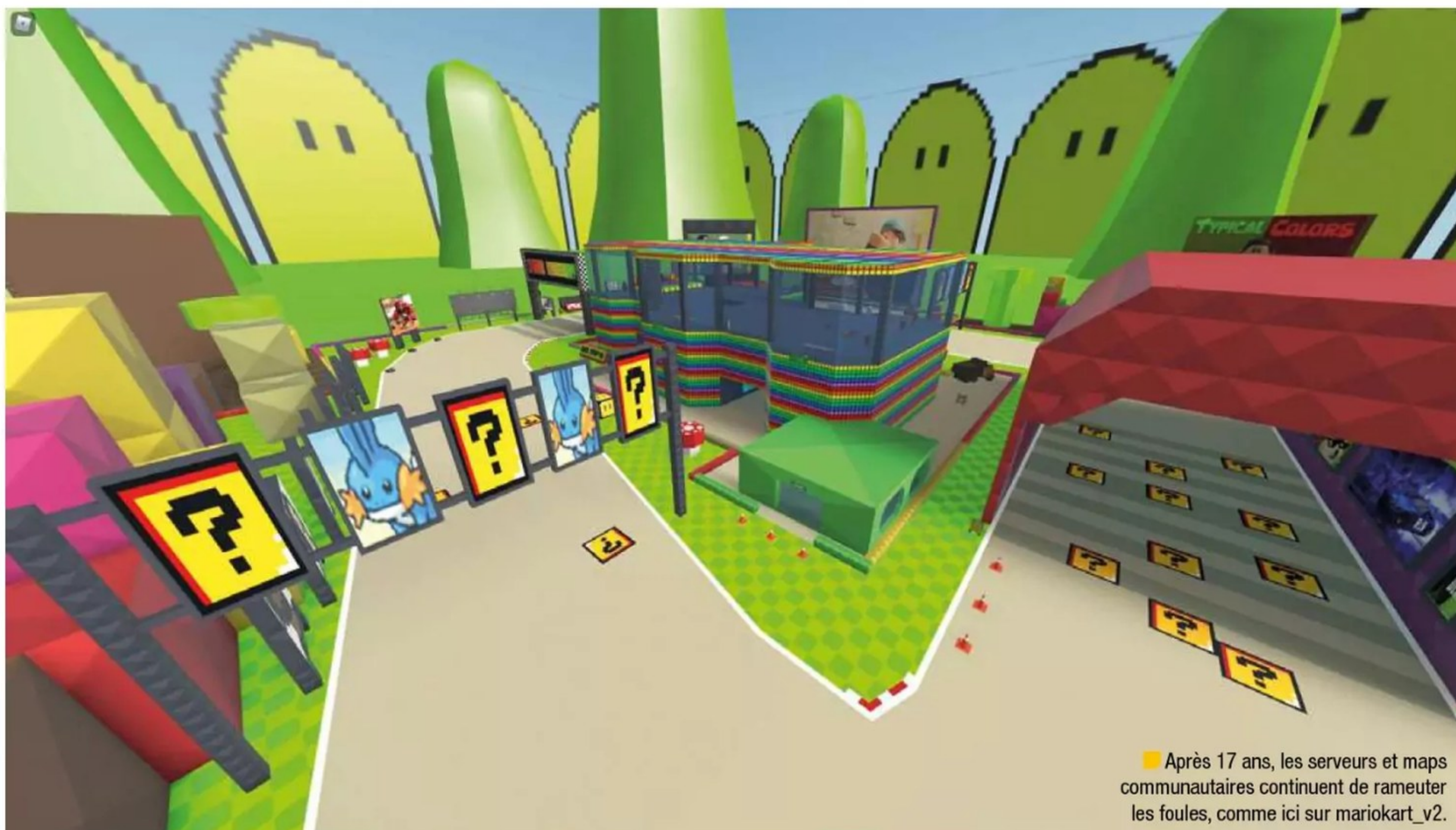
Début 2020, alors que l'on commence à prendre conscience du risque de rester confinés chez nous un petit moment, les chiffres de fréquentation de *TF2* connaissent une légère



↑ En 2024, avec un pic à 250 000 joueurs, il n'y a jamais eu autant de monde sur *Team Fortress 2*.

hausse. Légère, mais suffisante pour que les forums et les courbes Steam retrouvent un semblant d'activité. Assez, aussi, pour que les médias spécialisés reparlent du FPS, et plus précisément de la crise majeure que le jeu s'apprête à connaître : la crise des spambots. À cette période, *TF2* n'a pas reçu de mise à jour majeure depuis des années. Quelques créations communautaires s'invitent parfois via un patch mais, de l'aveu même de Valve, personne ne travaille à temps plein sur

le jeu. Après 13 ans d'existence, le suivi n'est juste plus ce qu'il était. Et là, les milliers de joueurs qui continuent à peupler les serveurs s'aperçoivent que leurs parties sont envahies de « faux joueurs » qui saccagent soudainement le bon déroulement des parties. En trichant, en postant des messages obscènes et des insultes dans le chat, en saturant les salons vocaux du jeu, ou en faisant subir aux serveurs des attaques DDOS qui vont parfois jusqu'à mettre un terme



LASSÉS DU SILENCE ET DE L'INACTION DU STUDIO, LES JOUEURS SE SONT MIS À INONDER LA PAGE STEAM DU JEU D'AVIS NÉGATIFS ET ONT LANCÉ UNE PÉTITION.

à la partie. Les bots sont presque partout et gangrènent le FPS de Valve, déjà délaissé par ses développeurs depuis un moment.

Sans réponse pendant plusieurs mois, la communauté décide de se débrouiller seule pour lutter contre le fléau. Les influenceurs sensibilisent et appellent leurs fans sur YouTube, certains joueurs débrouillards codent des scripts permettant en théorie de détecter les bots et de rares serveurs bien protégés sont devenus des bastions devant lesquels s'entassent d'interminables files d'attente. On observe même la création de comptes Twitter comme

@DidTF2GetUpdate, qui surveille quotidiennement si le jeu a été mis à jour.

#FIXTF2, UN APPEL À L'AIDE

Quelques patches et vagues de bannissements timidement déployés par Valve plus tard, rien n'a vraiment permis d'éradiquer le problème. Les bots reviennent inlassablement et il faut attendre 2024 – il y a tout juste quelques semaines en fait – pour enfin voir un début de solution. Lassés du silence et de l'inaction du studio face à une crise qu'ils sont peut-être les seuls à pouvoir régler, les joueurs se sont mis à inonder la page Steam du jeu d'avis négatifs et sont allés jusqu'à lancer une pétition. La page #FixTF2 a été signée plus de 350 000 fois en l'espace d'un mois. « Pendant les cinq dernières années, TF2 est devenu presque injouable », explique le groupe sur la page de la pétition. « C'est inacceptable, et l'apathie de Valve à ce sujet est simplement consternante. » Cette fois, les joueurs étalent noir sur blanc l'ampleur du problème. Beaucoup de créateurs de contenus et de figures de la communauté (comme Robin Atkin Downes, la voix du Medic) encouragent les joueurs à manifester leur mécontentement. En attendant que le problème soit réglé, certains appellent même au boycott de tout investissement d'argent dans le marché de la communauté, où Valve récupère pourtant un joli pourcentage de la moindre transaction.



Team Fortress 2 aurait pu mourir ici, après 17 ans de « bons et loyaux » services. Mais c'est peut-être un autre sort qui lui est réservé, car Valve a enfin réagi avec plusieurs vagues de bannissements permanents et un durcissement des règles de détection des bots alors que vient de sortir la traditionnelle Summer Update. Les joueurs s'agglutinent à nouveau sur les serveurs, au point que le jeu bat son propre record d'affluence. Et les bots semblent, au moins pour le moment, hors d'état de nuire. Rien ne dit que cela va durer. Mais, comme toujours pour Team Fortress 2, c'est l'espoir qui fait vivre. ■

Valentin Cebo



▲ L'affiche de la pétition a été très largement relayée ces dernières semaines sur les réseaux sociaux.



BEAUX CULS

Produites pour promouvoir le film *Deadpool & Wolverine*, en salle depuis le 24 juillet en France, ces deux manettes Xbox s'inspirent des croupes généreuses des deux héros. Disponibles uniquement via des concours, comme celui de Micromania sur X pour le modèle DeadPool !



SORTIE TARDIVE

Plus de 7 ans après la sortie de la Switch, Nintendo a annoncé une « station de recharge Joy-Con (double usage) », pour le 17 octobre. Elle recharge deux Joy-Con, ou deux manettes NES Switch, en se connectant en USB à la station d'accueil.

OLYMPIC'S CREED

Les organisateurs de la cérémonie d'ouverture des J.O. de Paris 2024 se sont sans aucun doute inspirés d'*Assassin's Creed Unity* pour le porteur de flamme évoluant sur les toits de la capitale et incarné par @SimonNogueira, créateur de contenu et professionnel de parkour.



LEGO FORTNITE

Disponibles le 1^{er} octobre, les quatre premiers sets de la nouvelle gamme *LEGO Fortnite*, inspirée des personnages, lieux et objets du jeu d'Epic Games, sont en précommande de 14,99 € à 99,99 € : Bus de combat, Lama de ravitaillement, Durr Burger et Banane pelée.



CALAMAZONES ET TENTA-COOL

En amont du Grand Festival qui se tiendra dans *Splatoon 3* du 13 au 16 septembre, deux nouveaux ensembles de figurines amiibo à 29,99 € seront disponibles le 5 septembre : le set d'Altera (Ayo & Oly) et le set de la tour de l'Ordre (Perle & Coralie).

ZAPPING

LES INFOS QU'IL FAUT AVOIR LUES



TESLA RACING

Le Tesla Cybertruck s'est invité cet été dans les jeux d'Epic Games, *Fortnite* (et son mode Rocket Racing) et *Rocket League*. Ce «véhicule» et d'autres éléments cosmétiques de la marque de Musk étaient à débloquer lors d'événements spéciaux dans ces deux jeux jusqu'au 6 août !



IRON FEET

Le jeu *Tekken 8* accueillera cet automne du contenu numérique de la marque Nike, dont des baskets Nike Air Foamposite One inspirés de Jin Kazama et Kazuya Mishima. Ces 2 modèles exclusifs et limités seront aussi en vente IRL en septembre à 230 € la paire.

OLYMPIQUE

Après Paris, direction l'Arabie saoudite pour les prochains JO. Mais plutôt que de natation, de judo, etc., il s'agira cette fois de jeux vidéo. Le Comité International Olympique vient, en effet, d'annoncer que les tout premiers Jeux olympiques de l'e-sport se tiendront en 2025 au royaume wahhabite. Les détails sur l'organisation, sur les disciplines retenues et sur la périodicité de ces JO d'un type nouveau restent à déterminer. La politique du pays d'accueil en matière de droits humains, quant à elle, fait déjà polémique.



ON SE SYNDIQUE

Face aux vagues de licenciements, les développeurs s'organisent. Plus de 240 salariés de tous domaines (artistes, designers, programmeurs...) de Bethesda Game Studios ont décidé de se syndiquer pour rejoindre la CWA (Communication Workers of America) et 500 membres de l'équipe de *World of Warcraft* ont fait de même chez Activision Blizzard. Ces syndicats ont immédiatement été reconnus par Microsoft, propriétaire des différents studios dont certaines décisions récentes ont été très contestées.

SIMPLE, BASIQUE

Chez Sega, on ne plaisante pas avec le harcèlement. Coupable de « commentaires diffamatoires et insultants » répétés sur les réseaux sociaux à l'encontre de l'un des employés de l'éditeur de *Yakuza*, un internaute japonais s'est vu poursuivre en justice par ce dernier. Résultat : l'odieux personnage a dû dédommager sa victime, effacer ses attaques et s'engager à ne pas recommencer. Sega a fait savoir qu'il réagirait de la même manière face à tout autre cas de harcèlement contre un de ses salariés.



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

TOP & FLOP

Réagissez et influencez
notre **Top&Flop** !
[@jeux_video_mag](https://twitter.com/jeux_video_mag)

OUBLIÉS

Contribuer à la création d'un jeu pour découvrir ensuite qu'on est absent de son générique, telle est la désagréable expérience qu'ont connue des traducteurs engagés par Nintendo pour localiser des jeux comme le dernier *Animal Crossing*. Ils s'en sont ouverts au site Game Developer. D'après eux, Nintendo ne crédite que ses propres salariés traducteurs et pas les membres d'agences extérieures. Lesquels se retrouvent dans l'impossibilité de faire figurer ces collaborations valorisantes sur leur CV.



VIRÉS

Humble Games a virtuellement cessé d'exister avec le licenciement de tous ses salariés. Branche éditoriale de Humble Bundle, fameux pour ses lots de jeux vendus en partie dans un but caritatif, Humble Games avait publié une cinquantaine de titres depuis 2017, dont *Slay the Spire* et *Unpacking*. Une société externe a été chargée par le groupe Ziff Davis, propriétaire de Humble Games comme de nombreux sites sur le jeu vidéo (IGN, Eurogamer, GamesIndustry...) de piloter la sortie des projets déjà signés.

CHOQUÉS

Les développeurs de Genshin Impact manquent-ils de respect aux peuples et cultures qu'ils prennent pour modèles ? Portée par des membres de l'équipe même de doublage du jeu, la dernière polémique en date est née de la présentation des personnages à la peau très blanche de sa nouvelle région Natlan, qui s'inspire pourtant de l'Amérique latine précolombienne et de l'Afrique de l'Ouest et en particulier de certaines divinités. La région de Sumeru avait suscité le même genre de critiques en 2022.



3 MILLIONS

Les ventes mondiales d'*Armored Core VI: Fires of Rubicon*, de Bandai Namco et FromSoftware, ont dépassé les 3 millions d'exemplaires depuis sa sortie le 25 août 2023.

ARMORED CORE VI
FIRES OF RUBICON

2687

La Switch est entrée dans l'histoire le 11 juillet 2024. Avec ses 2 687 jours sans successeur, elle établit un record pour une console Nintendo, détenu jusqu'alors par la Famicom avec 2 686 jours !



50 MILLIONS

Exclusivité chinoise depuis 2015, *Honor of Kings*, le MOBA de TiMi Studio, a conquis le reste du monde le 20 juin, en totalisant depuis plus de 50 millions de téléchargements !

HONOR
OF KINGS

97 913

Près d'un an après sa sortie le 3 août 2023, *Baldur's Gate 3* avoisine encore les 100 000 joueurs connectés simultanément par jour sur Steam avec un pic à 115 350 le 7 juillet.



CHIFFRES DU MOIS

ARMORED CORE VI,
BALDUR'S GATE 3 ET
CAPCOM FONT PARLER
D'EUX, CE MOIS-CI.

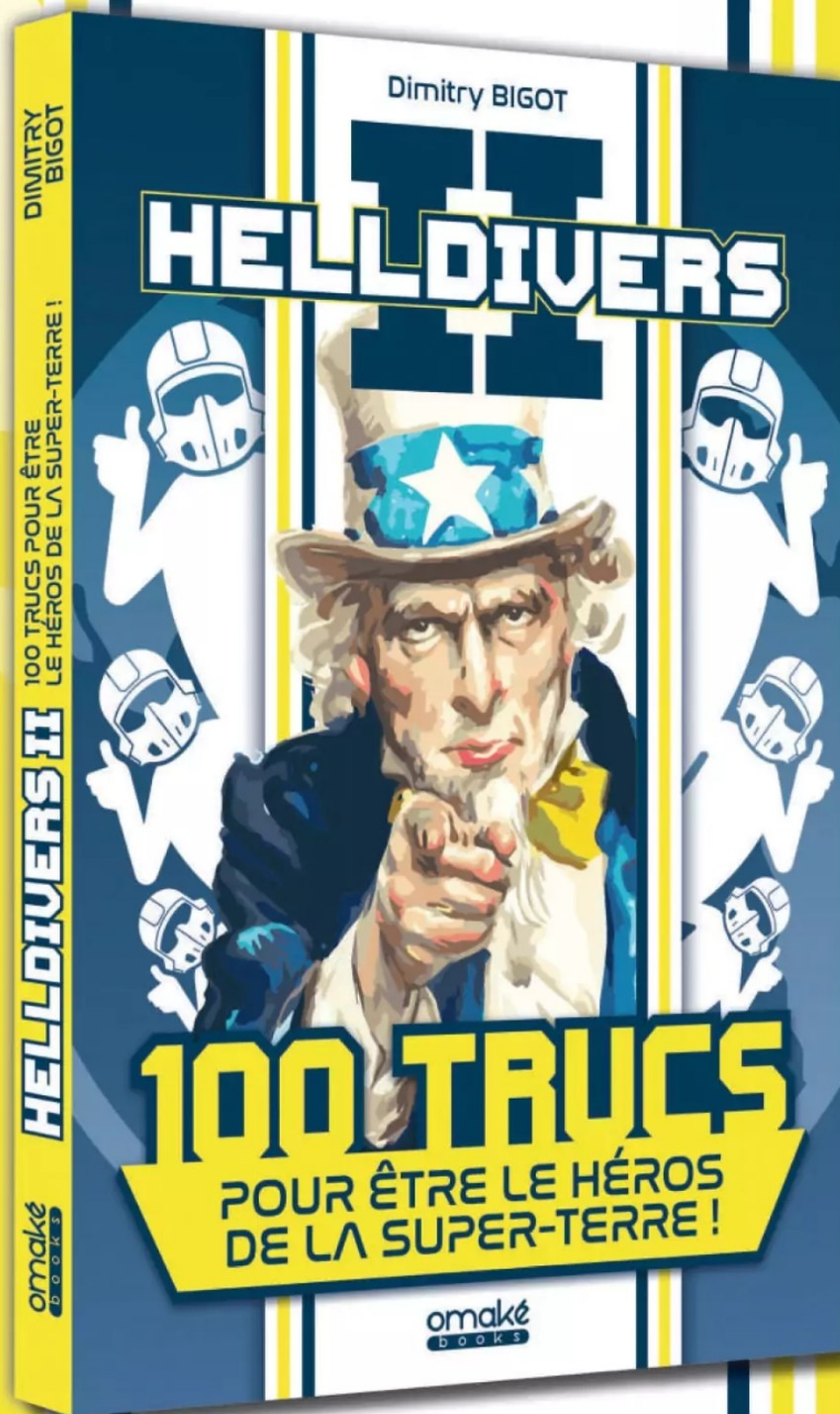


6,8 %

Depuis des années, les recettes de l'industrie mondiale du jeu vidéo découlent largement des achats numériques. Pour Capcom, les ventes de jeux physiques sont en baisse depuis l'exercice fiscal 2022, au cours duquel elles ne représentaient que 10,6 % des ventes totales du groupe, contre 24,5 % en 2021. Cette part est tombée à 9,9 % au cours de l'exercice fiscal suivant achevé en mars 2024. Pour l'exercice 2024 en cours, Capcom estime qu'elle ne devrait plus représenter que 6,8 % ! Lors de la dernière assemblée générale des actionnaires fin juin 2024, l'éditeur a cependant réitéré son engagement en faveur des sorties physiques de jeux, encore réclamées par « un nombre significatif d'utilisateurs ». De quoi rassurer les collectionneurs et les fans des productions Capcom, même si les sorties physiques pourraient ne pas être inconditionnelles et s'appliquer principalement aux titres AAA à l'avenir. Ainsi, le rafraîchissant *Kunita-Gami: Path of the Goddess* n'est sorti qu'en numérique le 19 juillet dernier sur PC, PS5 et Xbox Series. Prévu sur PC, PS4, Xbox One et Switch, *Ace Attorney Investigations Collection*, quant à lui, bénéficiera d'une sortie physique le 6 septembre limitée géographiquement : sur Switch en Amérique du Nord et sur PS4 en Europe.

Dimitry BIGOT

HELLDIVERS



GUIDE HELLDIVERS II NON OFFICIEL.

ASTUCES ET ANECDOTES POUR DÉFENDRE LA SUPER-TERRE !
SORTIE LE **29 AOÛT 2024** EN LIBRAIRIE ET SUR OMAKEBOOKS.COM

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

L'AGENDA

Août-septembre 2024



ÉVÈNEMENT DU 13 AU 15 SEPTEMBRE 2024 PARIS SHARK WEEK

Pour sa 5^e édition, parmi plusieurs avant-premières de films et documentaires, ce festival dédié aux requins propose une « Jap Night » composée de 4 nouveaux longs métrages de requins japonais ! Invités : Xavier Gens (*Sous la Seine*) et Brett Kelly (*Jurassic Shark*). Club de l'Étoile, 14, rue Troyon 75017 Paris. Jap Night, samedi 14/09 à partir de 22h45, à 20€ et Pass Festival à 70 €. Programmation en détail sur www.parisharkweek.com

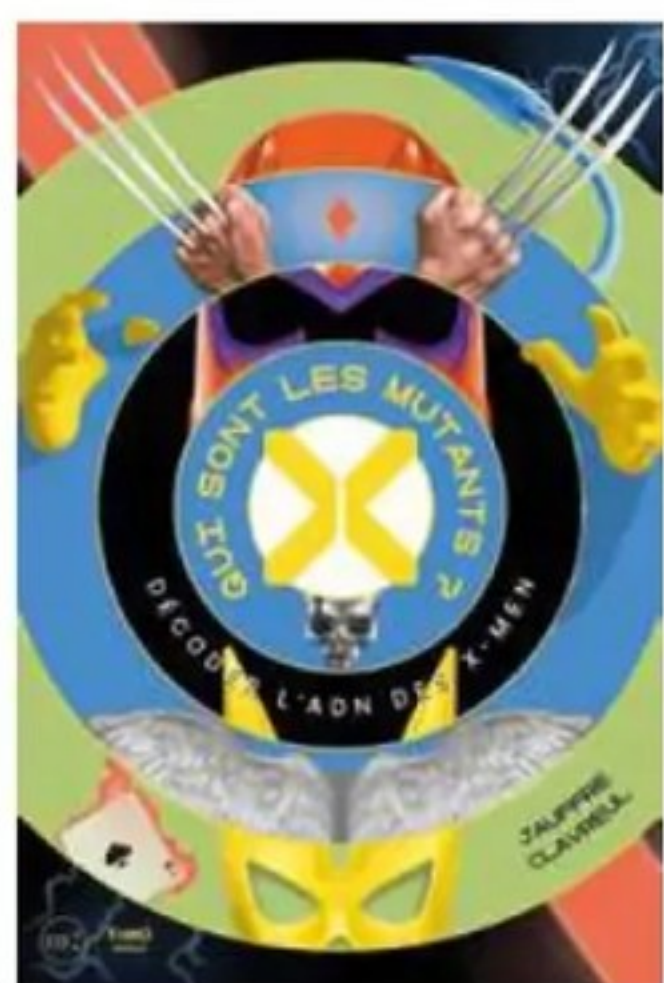


ÉVÈNEMENT 9 NOVEMBRE 2024 CONCERT FINAL FANTASY VII REBIRTH

Agrémenté d'extraits du jeu et interprété par un orchestre et un chœur de plus de 100 personnes, ce concert « multimédia » propose les nouveaux arrangements symphoniques des musiques de *Final Fantasy VII Rebirth*, mais aussi les morceaux mythiques de Nobuo Uematsu et les nouvelles contributions de Mitsuto Suzuki et Masashi Hamauzu (en présence de ce dernier). Palais des congrès 2, place de la Porte Maillot 75017 Paris. Billets à partir de 59,90 €.

LIVRE DISPONIBLE QUI SONT LES MUTANTS ? DÉCODER L'ADN DES X-MEN

En tentant de répondre à la question posée par le titre, l'auteur fait voyager le lecteur



dans le passé, jusqu'à la création des X-Men par Lee et Kirby au lendemain de la Seconde Guerre mondiale. Un livre érudit truffé d'anecdotes et de témoignages. Third Editions, 322 pages, 29,90 €.

LIVRE 14 AOÛT 2024 ALIEN ROMULUS

Se déroulant chronologiquement entre *Alien* (1979) et *Aliens* (1986), ce nouveau long métrage de la saga prend pour héros



un groupe de jeunes voyageurs qui, en 2180, entreprend des fouilles dans une station spatiale abandonnée appelée Romulus. Un terrifiant retour aux sources !

LIVRE SEPTEMBRE 2024 TOUT SAVOIR SUR LOST

Pour fêter l'anniversaire des 20 ans de la série TV culte *Lost* en septembre 2024, voilà un excellent ouvrage très complet qui



revient sur les coulisses de ce succès populaire et en décrypte les nombreux mystères. Éditions Pix'n Love, 24,90 €.

FILM 11 SEPTEMBRE 2024 BEETLEJUICE BEETLEJUICE

Cette suite de *Beetlejuice* (1988) voit la famille Deetz revenir à Winter River et être plongée en plein chaos après l'ouverture



accidentelle d'un portail vers l'Au-delà. Un casting royal (Keaton, Ryder, Ortega, Bellucci, Devito, Dafoe...) pour une pelloche délirante !

LIVRE 19 SEPTEMBRE 2024 FRIENDS : PETITES HISTOIRES ET GRANDS SECRETS

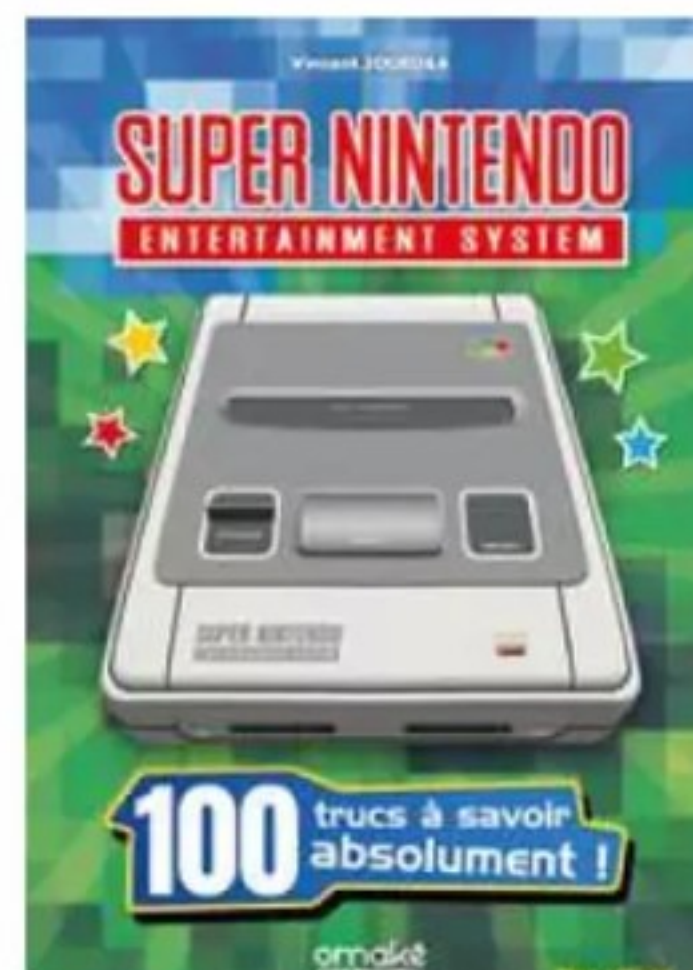
Grâce à ce guide petit format contenant 100 infos incontournables mêlant anecdotes



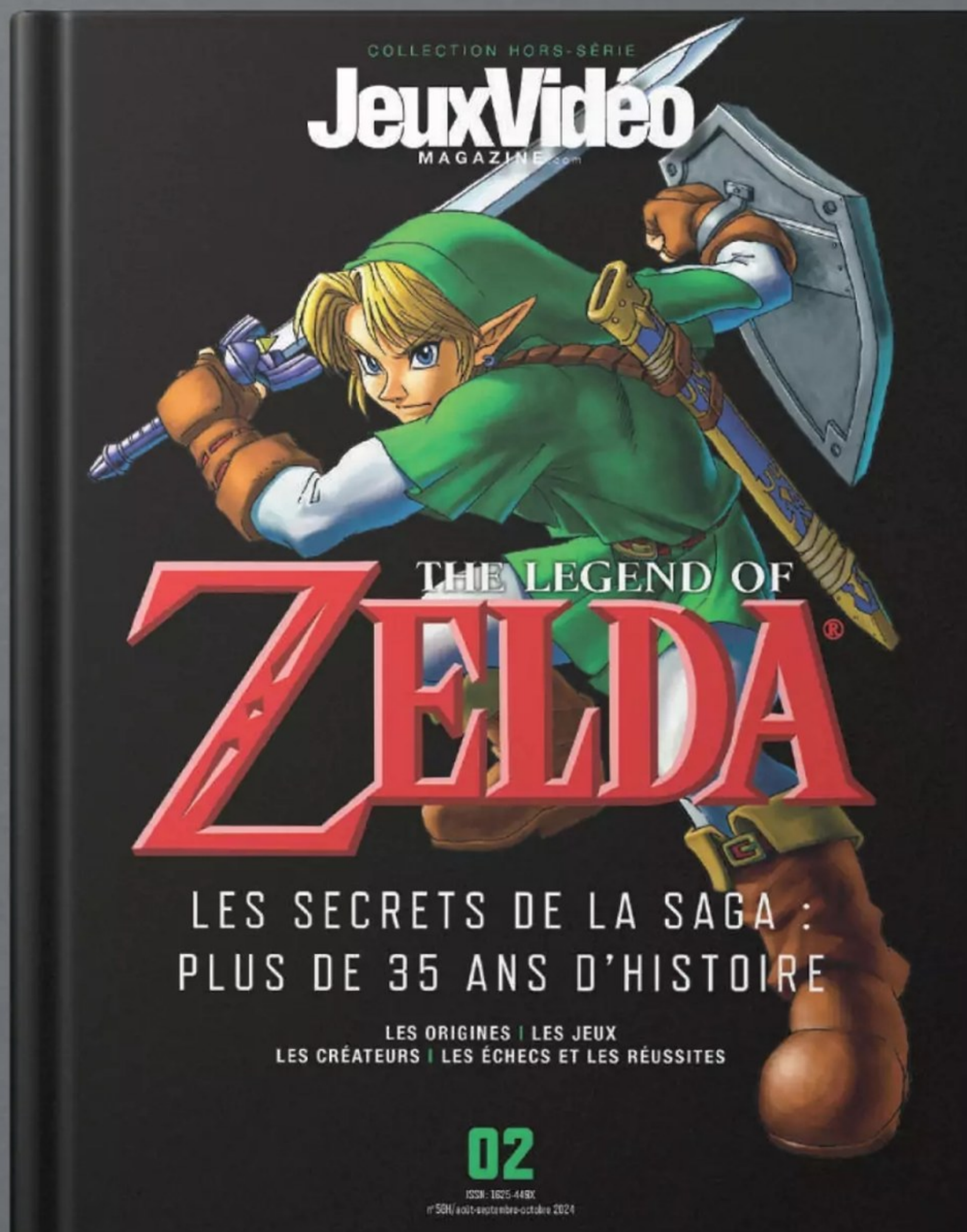
et analyses, vous pourrez souffler dignement les 30 bougies de la sitcom la plus emblématique des années 1990, que vous soyez néophyte ou fan hardcore. Omaké Books, 100 pages, 9,90 €.

LIVRE 26 SEPTEMBRE 2024 SUPER NINTENDO : 100 TRUCS À SAVOIR ABSOLUMENT !

100 anecdotes aussi croustillantes que parfois inédites et concernant la console

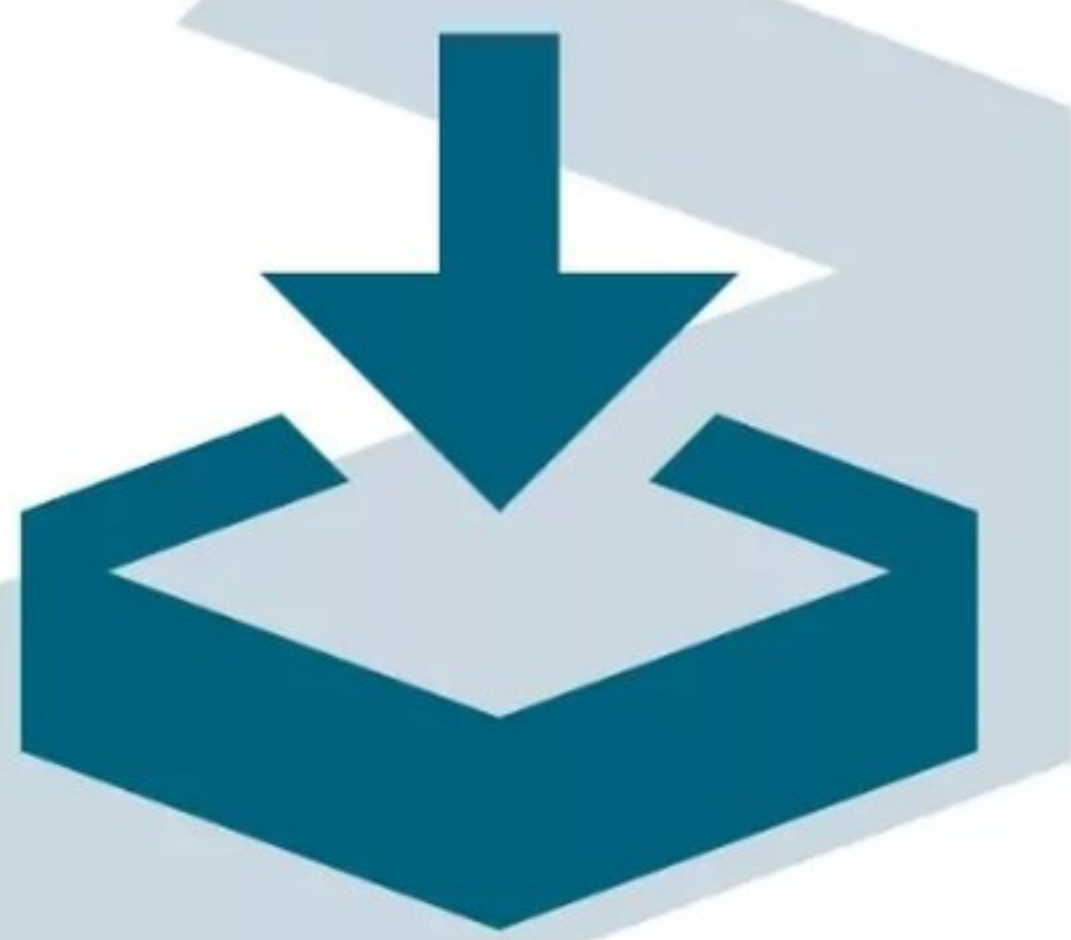


Super Nintendo sont au programme de ce guide petit format, mais très richement illustré de visuels divers et d'écrans de jeu. Omaké Books, 100 pages, 9,90 €.



ACTUELLEMENT
EN KIOSQUE

COMMANDEZ VOTRE EXEMPLAIRE SUR
JEUXVIDEOMAGAZINE.COM



L'ACTU DES DLC ET MISES À JOUR

QUOI DE NEUF DANS VOS JEUX PRÉFÉRÉS ?

DÉJÀ DISPONIBLE



Atlas Fallen

Quoi de neuf ? ☒ Nouvelle version

À sa sortie en août 2023, *Atlas Fallen* a reçu un accueil mitigé, de la part des joueurs comme des critiques. Les développeurs se sont donc remis à l'ouvrage, et le jeu bénéficie depuis ce 6 août d'une mise à jour gratuite intitulée *Reign of Sand*. Celle-ci améliore et dynamise le début du jeu, renforce les éléments de lore, introduit un mode New Game+ et ajoute des ennemis, une zone inédite et un arbre de compétences supplémentaire. C'est donc l'heure de la deuxième chance !



Crime Boss: Rockay City

Quoi de neuf ?

☒ Braquage de DLC

Comme *Atlas Fallen*, *Crime Boss* a, lui aussi, un lancement relativement malheureux à se faire pardonner. La méthode choisie par 505 Games et Ingame Studios est plutôt généreuse puisqu'elle consiste à offrir tous les DLC parus à ce jour. Soit les deux packs *Tactical Weapon* et *Heavy Hitters*, et les deux extensions *Dragon's Gold Cup* et *Cagnali's Order*. Cette offre limitée dans le temps a démarré le 18 juin, mais a été prolongée ce 18 juillet pour une durée encore inconnue.



Helldivers 2

Quoi de neuf ?

☒ Mise à jour

Les développeurs de *Helldivers 2* qualifient *L'Escalade de la liberté* de mise à jour majeure, voire de la plus importante depuis le lancement du jeu. Disponible depuis le 6 août, elle rehausse la difficulté maximale, qui atteint désormais le niveau 10. Les nostalgiques du premier épisode de la série auront quant à eux le plaisir de retrouver l'Empaleur parmi les nouveaux ennemis. Enfin, le brouillard épais et les marais d'une nouvelle carte viennent renouveler l'exploration.



Multiversus

Quoi de neuf ?

☒ Héros et antihéros

Le casting très éclectique du jeu de baston free-to-play de Warner Bros. Games accueille depuis le 23 juillet Samurai Jack, issu de la série animée éponyme. Ce combattant appartient à la classe Cogneur et manie le katana mystique comme personne. Mais ce n'est pas la seule surprise de cette saison 2, puisqu'un autre personnage encore plus iconique fera très bientôt son apparition : Beetlejuice ! Un mode classé et une carte Château d'eau ont également été ajoutés.



Pacific Drive

Quoi de neuf ?

- ✓ Du gratuit et du payant

Indé à succès, la passionnant *Pacific Drive* a récemment dépassé les 600 000 exemplaires vendus. À cette occasion, les développeurs nous offrent la mise à jour *Dumpsters, DSLR's, and Drives*. Cette dernière apporte notamment un mode photo, un mode performance sur PS5 et des améliorations du garage. Si vous en voulez plus, le DLC payant *Friendly Dumpster* regroupe différents éléments cosmétiques trash (volant recyclé, figurine et stickers de benne à ordures, « odorisant » de rétroviseur...).



The First Descendant

Quoi de neuf ?

- ✓ First mise à jour

À la bonne heure, voici la première mise à jour majeure de ce looter-shooter ! Au-delà des classiques corrections de bugs et modifications d'équilibrage, elle signe surtout l'arrivée de deux nouveaux Légataires : Luna et Ultimate Valby. La première utilise un pistolet synthétiseur qui voit sa puissance augmenter lorsqu'il est utilisé en rythme. La seconde bénéficie d'une amélioration de combinaison lui donnant accès à deux nouveaux pouvoirs. Un nouveau Colosse appelé Gluttony est également de la partie.



Total War : PHARAOH

Quoi de neuf ?

- ✓ Contenu gratuit

Dynasties est une mise à jour gratuite qui n'a pas grand-chose à envier à une extension payante. Elle comporte 4 nouvelles factions jouables (Babylone, l'Assyrie, Mycènes et Troie), offre 25 factions mineures supplémentaires, double quasiment la taille de la carte de campagne, et comporte plus de 150 unités inédites et retravaillées. Enfin, elle introduit un système de dynastie permettant de modeler son arbre généalogique à coups de mariages stratégiques et d'assassinats opportuns.

À VENIR

Battlefield 2042

Quoi de prévu ?

- ✓ Y a plus de saisons

La septième saison de *Battlefield 2* sera la dernière ! Le jeu passera ensuite à des mises à jour de contenu régulières et des événements particuliers. Certains seront issus des saisons passées (à commencer par *L'Éveil du Leviathan*, qui vient de revenir sur le devant de la scène), mais d'autres seront inédits. Prévu pour l'automne prochain, le premier d'entre eux se déroulera durant la période d'Halloween et proposera de nouveaux objets et des missions hebdomadaires.



Street Fighter 6

Quoi de prévu ?

- ✓ Un nouveau challenger

Les possesseurs du «Year 2 Character Pass» et du «Year 2 Ultimate Pass» pourront profiter dès cet automne d'une collaboration entre les éditeurs Capcom et SNK. Le beau gosse Terry fera une petite infidélité à *Fatal Fury* le temps de quelques affrontements pêchus sur les terrains de *Street Fighter 6*. Le logo de la série de SNK ornera tout de même la casquette du combattant blond, qui sera d'ailleurs rejoint par Mai Shiranui en début d'année 2025, puis par Elena au printemps.

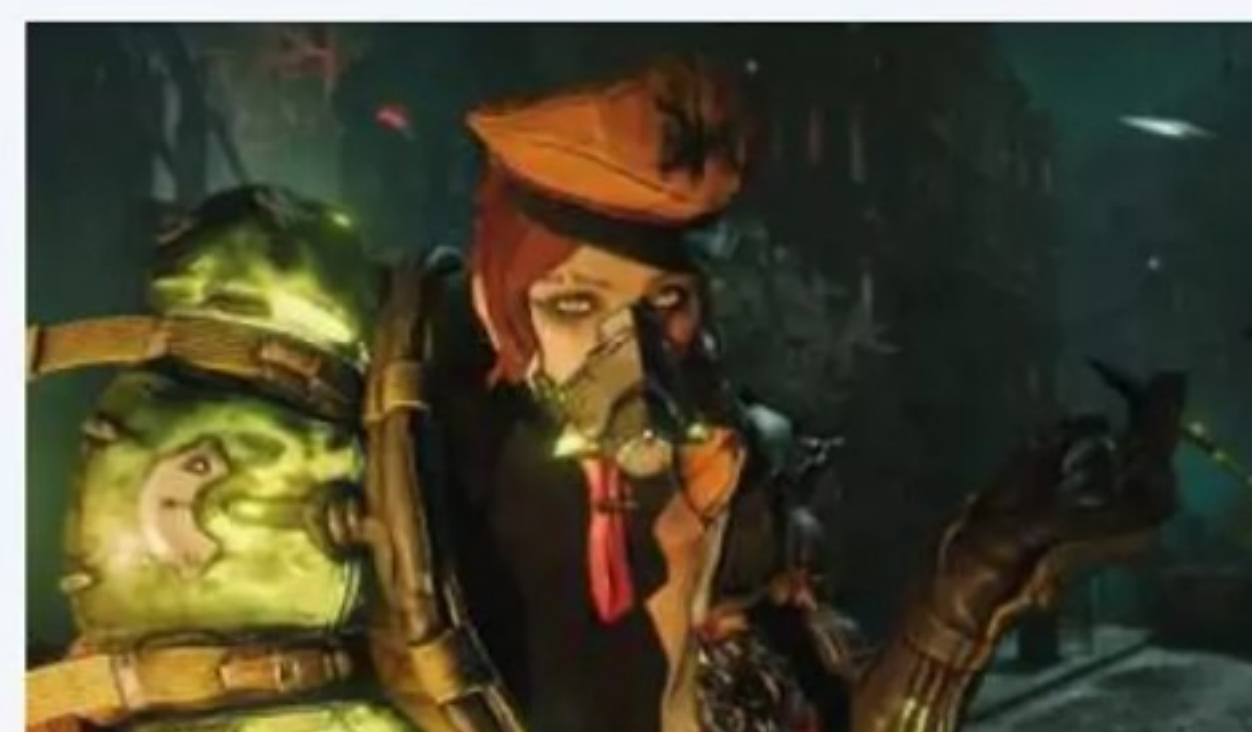


Tekken 8

Quoi de prévu ?

- ✓ Le retour du roi

Après Eddy Gordo en avril et Lidia Sobieska en juillet, le prochain perso à rejoindre le casting de *Tekken 8* sera Heihachi Mishima, le «King of Iron Fist». Un chapitre intitulé le Réveil des ténèbres sera ajouté gratuitement cet automne au mode histoire, qui verra ainsi s'affronter les familles Kazama et Mishima. Voilà une belle manière de mettre en valeur la finale du Tekken World Tour 2024, qui aura lieu à Tokyo le 8 décembre, après des phases de groupes qui débiteront le 5 décembre.



Warframe

Quoi de prévu ?

- ✓ Un retour vers le futur

Cet hiver, le shooter futuriste de Digital Extremes prendra un tournant inattendu et nous ramènera au siècle dernier avec l'extension *Warframe 1999*. À en croire la première bande-annonce, il s'agira tout de même d'un univers alternatif au nôtre, qui fera la part belle aux motos Atomicycles et aux tanks H-04 Eferon. De quoi relancer l'intérêt pour un free-to-play qui date déjà de 2013 et dont le succès ne s'est jamais tari. D'autres jeux-service feraient bien d'en prendre de la graine...

L'ACTUALITÉ DU JEU



PlayStation®Plus

C'EST QUOI ? L'abonnement PlayStation Plus se présente dorénavant en trois niveaux. Le niveau Essential propose une sélection de deux jeux PS4 et un jeu PS5 chaque mois. Le niveau Extra y ajoute l'accès à un catalogue de titres PS4 et PS5. Enfin, le niveau Premium comprend en plus des classiques de la première PlayStation, de la PSP et de la PS3 (en streaming) ainsi que des démos jouables pour certaines nouveautés.

PRIX PS Plus Essential : 8,99 €/mois ; 59,99 €/an – PS Plus Extra : 13,99 €/mois ; 99,99 €/an – PS Plus Premium : 16,99 €/mois ; 119,99 €/an

AJOUTS RÉCENTS



REMNANT II

Éditeur Gearbox **Genre** Action-aventure
Remnant II est la suite du jeu de survie postapocalyptique *Remnant: From the Ashes*. En tant que survivants de l'humanité, les joueurs, en solo ou par équipe de trois, affrontent des hordes de monstres pour reprendre le contrôle de leur territoire. La génération procédurale a été étendue pour des variations plus importantes du décor.



STEEP

Éditeur Ubisoft **Genre** Sport
Les abonnés pressés de retrouver les sports d'hiver peuvent éventuellement combler ce manque grâce au PS+. En effet, avec ses domaines skiables situés dans les Alpes et les Rocheuses d'Alaska, *Steep* permet de s'adonner à des disciplines aussi diverses que le ski, le snowboard, le parapente ou encore le vol en wingsuit.



NO MORE HEROES III

Éditeur Marvelous **Genre** Action
Paru à l'origine sur Switch, *No More Heroes III* a eu droit à des portages sur les consoles concurrentes, dont la PS4 et la PS5. C'est l'occasion de vivre les nouvelles aventures de l'assassin otaku avec un frame rate et une définition d'image améliorés, et de découvrir au passage l'univers totalement barré créé par Suda51.



TRAVIS STRIKES AGAIN : NO MORE HEROES COMPLETE EDITION

Éditeur Marvelous **Genre** Action
Avant de se lancer dans le troisième volet, les joueurs qui découvrent les aventures de Travis Touchdown devraient d'abord jeter un œil à *Travis Strike Again*, spin-off où l'assassin otaku est inspiré dans la Death Drive MK II, une console maudite capable d'exaucer n'importe quel vœu si l'on termine tous les jeux qu'elle propose.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

JEANNE D'ARC

Éditeur Sony **Genre** RPG

Il faut croire que l'appel au secours des fans européens de RPG a été entendu : presque vingt ans après sa sortie au Japon et aux États-Unis, *Jeanne d'Arc* a enfin droit à une sortie officielle sur le Vieux Continent via la gamme Classics réservée aux abonnés Premium. Développé par Level-5, ce RPG tactique revisite l'histoire de la guerre de Cent Ans, engendrée ici par une invasion démoniaque. Alors que les Anglais signent un pacte avec les forces du mal, une jeune villageoise, survivante du massacre de Domrémy, reçoit un bracelet aux immenses pouvoirs. Paru à l'origine sur PSP, le jeu bénéficie de nouvelles fonctionnalités comme des filtres d'image, la sauvegarde rapide ou la possibilité de « rembobiner » l'action.



PAR ABONNEMENT



XBOX GAME PASS

C'EST QUOI ? Le joueur dispose d'un accès illimité à plus de 200 jeux Xbox One, Xbox 360 et Xbox Series X/S 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.

Nouvelle formule Game Pass : Game Pass Core : 69,99 € (12 mois) - Game Pass PC : 11,99 €/mois
Game Pass Standard (remplace Game Pass Console) : 14,99 €/mois - Game Pass Ultimate : 17,99 €/mois

AJOUTS RÉCENTS



DUNGEONS OF HINTERBERG

Éditeur Curve Games **Genre** Aventure
Lisa, une étudiante en droit, cherche à fuir son quotidien en se lançant dans une grande aventure, ce qui l'amène à explorer les donjons d'Hinterberg, au cœur des Alpes. Si elle peut compter sur sa maîtrise de l'épée pour affronter les monstres ou sur sa planche pour dévaler les pistes, l'aide des habitants sera également un atout précieux.



MAGICAL DELICACY

Éditeur Whitehorn Games **Genre** Action
Entre gestion, exploration à la Metroid et plateforme, *Magical Delicacy* raconte les aventures de Flora, une jeune sorcière. Pour faire tourner sa boutique, elle doit tisser des liens avec les habitants de Grat et, surtout, explorer la région à la recherche d'ingrédients pour honorer leurs commandes de plats et de potions en tout genre.



FLINTLOCK :
THE SIEGE OF DAWN

Éd. Kepler Interactive **Genre** Action-RPG
Présenté comme un Souls-lite, *Flintlock* propose un défi relevé tout en offrant à son protagoniste une grande mobilité pour des combats dynamiques et acrobatiques, d'autant que l'utilisation de la magie est associée à celle d'armes à feu pour plus de spectacle. Ce ne sera pas de trop pour repousser les divinités qui veulent mener l'humanité à sa perte.



FLOCK

Éd. Annapurna Interactive **Genre** Aventure
Il ne s'agit pas ici du *Flock* sorti en 2009, conçu par Proper Games et édité par Capcom, mais d'un nouveau titre développé par Hollow Ponds, un studio britannique. Si le joueur doit toujours emmener paître son troupeau dans des environnements fantaisistes, les moutons cohabitent ici avec des créatures étranges mais sympathiques.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

KUNITSU-GAMI: PATH OF THE GODDESS

Éditeur Capcom **Genre** Action, stratégie
Disponible dès sa sortie dans le Game Pass, *Kunitsu-Gami* laisse immédiatement les abonnés goûter à son ambiance envoûtante et à son principe singulier. Dans ce titre mêlant action et stratégie, le joueur incarne Soh, guerrier chargé de guider la prêtresse Yoshiro afin que cette dernière puisse purifier le mont Kafuku, cible d'esprits corrupteurs. Le jour, Soh délivre les villageois qui combattront ensuite à ses côtés. Une fois, la nuit tombée, il doit gérer ses troupes pour repousser la corruption. Inspiré par le Kagura, *Kunitsu-Gami* offre un spectacle saisissant, entre les environnements enchanteurs et les combats chorégraphiés du protagoniste.



L'ACTUALITÉ DU JEU PAR ABONNEMENT



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 6,99 €/mois

AJOUTS RÉCENTS



TOMB OF THE MASK +

Éditeur Playgendary Limited **Genre** Action
Ici, le pillier de tombe aime tant les murs qu'il ne s'arrête que lorsqu'il en heurte un. « Glisser un doigt vers l'un des points cardinaux » suffit donc à résumer toute la jouabilité, le reste ne tient qu'au level design malin des labyrinthes. Le jeu garde des mécaniques inutiles du moment où il était free-to-play, mais se montre prenant et exigeant.



PUNCH KICK DUCK +

Éditeur Shaun Coleman **Genre** Action
Le titre est éloquent : on joue un canard (au début) qui donne des coups de poing et de pied. Plus proche d'un pierre-feuille-ciseaux que d'un *Streets of Rage*, la difficulté vient du grand nombre d'adversaires qui finissent par arriver des deux côtés de l'écran. Chaque ennemi doit être frappé ou contré en choisissant une hauteur de coup. Amusant.



LAPINS CRÉTINS :
MULTIVERSE

Éditeur Ubisoft **Genre** Action, stratégie
Ubisoft s'est brillamment inspiré de *XCOM* pour la rencontre entre les Lapins et Mario. Il se frotte ici aux deck building de type *Clash Royale* avec sa jauge obligeant à affûter sa stratégie. Le jeu est beau, crétin à souhait dans son scénario et ses dialogues, très amusant en mode campagne, mais mal équilibré dans son joueur contre joueur.



B.E.A.S.T

Éditeur Oh bibi **Genre** FPS
Dans ce jeu de tir en 3 vs 3, vous êtes un bipède armé, capable de revêtir une carapace style mécha quand vous accumulez assez de points. Vous gagnez alors en puissance de feu ce que vous perdez en agilité. La jouabilité de type twin stick shooter avec tir automatique lorsque l'ennemi est dans la ligne de mire en fait un jeu accessible à tous.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

OUTLANDERS 2: SECOND NATURE

Éditeur Pomelo Games **Genre** Gestion

Pour préparer la rentrée dans une ambiance détendue, nous avons choisi de mettre en avant le second *Outlanders*. Avec une interface corrigée, beaucoup de ressources et de bâtiments en plus, cette suite apporte surtout de nouveaux biomes. Des terres tropicales ou hivernales assurent ainsi un changement d'ambiance et imposent de nouvelles conditions de vie à vos colons. Les mécaniques demeurent similaires avec notamment beaucoup de micro-gestion. Chaque individu a un rôle à jouer, et mal répartir les tâches de chacun est l'assurance de ne pas remporter les objectifs de mission. Outre les 21 niveaux de la campagne, *Outlanders* propose un mode bac à sable intéressant, mais qui demande un peu trop de ressources système et fait planter notre iPad lorsque la colonie s'étend à plusieurs dizaines d'individus.



[EN ACCÈS ANTICIPÉ]

ENCORE EN DÉVELOPPEMENT, MAIS DÉJÀ DISPONIBLES SUR PC OU CONSOLES, CES TITRES MÉRITENT-ILS QUE VOUS LES ACHETIEZ EN L'ÉTAT ? OU VAUT-IL MIEUX ATTENDRE QU'ILS SOIENT TERMINÉS ?

Ark of Charon

ÉDITEUR SUNSOFT **PLATEFORME** PC **GENRE** GESTION

Ark of Charon, à ne pas confondre avec *The Wandering Village*, est un jeu de gestion/simulation pas tout à fait comme les autres, puisque les constructions s'effectuent sur le dos d'un arbre magique capable de se déplacer d'un point à un autre sur la carte du monde. L'accès anticipé venant tout juste de commencer, l'interface et les didacticiels ont encore une belle marge de progression devant eux. En revanche, l'ambiance et les graphismes à la Ghibli fonctionnent déjà très bien. Les attaques régulières de créatures maléfiques apportent, quant à elles, un petit aspect tower defense fort sympathique qui vient enrichir et justifier les opérations de récolte et de construction.



**On l'attend...
avec confiance**

Ova Magica

ÉDITEUR TOP HAT STUDIOS **PLATEFORME** PC **GENRE** RPG

Ce jeu assume ce qu'il est à savoir un croisement entre *Pokémon* et *Stardew Valley* (ou *Harvest Moon* pour les plus vieux). On y retrouve donc des mécaniques de gestion de ferme et des combats au tour par tour. Ces derniers mettent en scène des blobs aux capacités variées et un système proche de l'ATB de certains *Final Fantasy*. Les créatures peuvent également accélérer les opérations de jardinage. Tout va plutôt bien sur le fond, mais la forme pique franchement les yeux. Seuls les joueurs les plus jeunes apprécieront ces graphismes simplistes et bien trop colorés. Une option permettant de diminuer la saturation des couleurs est d'ailleurs proposée par les développeurs eux-mêmes...



**On l'attend...
sans empressement**

The Wandering Village

ÉDITEUR STRAY FAWN PUBLISHING **PLATEFORME** PC
GENRE GESTION

The Wandering Village, à ne pas confondre avec *Ark of Charon*, est un jeu de gestion/simulation pas tout à fait comme les autres, puisque les constructions s'effectuent sur le dos d'une créature fantastique capable de se déplacer d'un point à un autre sur la carte du monde. Apparue en septembre 2022, mais toujours en accès anticipé depuis, ce titre de qualité cumule une chouette direction artistique (elle aussi inspirée des productions Ghibli), un arbre de technologies complet et une véritable gestion de la symbiose entre le village et le « Onbu » sur lequel on l'érige. Mais bon, maintenant il serait peut-être temps de sortir la version finale, non ?



**On l'attend...
depuis déjà deux ans**



Prochainement...

À l'Aventure avec Nina & Yuri ! ✨

Explorez le royaume d'Hédrac et aidez Nina à retrouver Yuri, son fiancé kidnappé par la garde royale !

Nina & Yuri est un jeu de plateformes dynamique signé Tiny Studio, lauréat de la Game Cup 3.

Vous serez entraînés dans un monde enchanteur où mystères et défis n'attendent que vous...

Venez en découvrir plus ici :
<https://linktr.ee/ninayuri/>

C'est Nina !





**LA
GAME
CUP.**



**+120% durant la
campagne !**



**Partez à l'aventure
avec Tiny studio !**

**Un projet naissant
et plein d'ambition !**

Nina & Yuri est un jeu de plateformes mélangeant les dimensions 2D et 3D. Créé lors d'une GameJam par une équipe de jeunes passionné.e.s, il est aujourd'hui, après plusieurs récompenses et un financement réussi, une aventure complète réalisée par Tiny Studio.

**Un jeu qui joue avec
les dimensions !**

Durant sa quête, Nina va devoir utiliser un mystérieux pouvoir lui permettant de passer de la 2D à la 3D. Cette mécanique vous demandera d'appréhender votre environnement avec une nouvelle vision afin de triompher des énigmes et des ennemis qui se mettront sur son chemin.

Nina & Yuri est encore un projet en pré-production, de nouveaux contenus vont donc arriver prochainement! Plongez dans l'univers farfelu et aventureux de Nina & Yuri en découvrant de nouvelles zones ainsi que des personnages hauts en couleurs !

...Et la reine,
Hortense !

...Yuri !





FINAL FANTASY XIV DAWNTRAIL

QUELLE PLACE POUR FFXIV SUR LE MARCHÉ DU MMORPG ?

**À L'AUBE D'UNE NOUVELLE ÈRE DÉBUTÉE AVEC LA CINQUIÈME EXTENSION
DU JEU, NAOKI YOSHIDA EST REVENU POUR NOUS SUR LA RECETTE
DU SUCCÈS DE FINAL FANTASY XIV AINSI QUE SUR SA VISION DU MMORPG.**

D'entrée, Naoki Yoshida, réalisateur et producteur de FFXIV que nous avons rencontré dans un hôtel parisien, nous annonce qu'« il y a une blague récurrente parmi les équipes qui est : "Et si on imaginait un nouveau MMO, qu'est-ce que nous ferions ?" En fait, on finit toujours par se comparer à FFXIV. [...] Quelque part ça nous déprime un peu parce qu'on a alors l'impression d'avoir déjà atteint un sommet ». Il y a encore une dizaine d'années, personne chez Square Enix n'aurait penser pouvoir tenir ces propos. Il faut dire que le titre a fait du chemin depuis sa renaissance initiée en 2013 et qu'avec plus de 30 millions de joueurs inscrits à son actif, il occupe désormais une place tout à fait confortable au sein des MMORPG.

CULTIVER SES DIFFÉRENCES

Réussir à gérer une communauté aussi gigantesque que variée est peut-être à l'heure actuelle le plus gros défi, avoue le réalisateur. « C'est difficile parce que

désirs qui ne sont parfois pas compatibles les uns avec les autres », explique Yoshida. Mais pour contenter le plus grand nombre, le studio s'appuie sur les nombreux patches déployés tous les trois mois. Non seulement cela permet de s'adresser ponctuellement à chaque groupe, mais aussi d'assurer au jeu une certaine diversité de contenus. Et cette diversité, cette volonté de faire de FFXIV une sorte de « parc à thème Final Fantasy », c'est précisément ce qui fait sa singularité dans le paysage très compétitif des MMORPG.

UN MMO MODERNE

Si Naoki Yoshida admet que l'équipe s'inspire de ce qui fonctionne chez la concurrence, il reste important pour lui de cultiver « cette variété [qui] fait vraiment la différence et nous permet de nous maintenir. Nous cherchons aussi à établir nos propres objectifs, nos aspirations, à créer des points forts qui sont uniques à FFXIV, que ce soit au niveau du design ou du contenu », assure-t-il. Un processus de longue haleine, qui se doit surtout de tenir compte des retours des

(1997) ou EverQuest (1999). « Même si c'est un peu la vision que j'ai du MMO et le genre de jeux qui me plaisait, je peux comprendre qu'il rebute un certain public, confie-t-il. Quand on réfléchit aux jeunes générations, je pense qu'on ne se rend pas compte à quel point les gens sont devenus occupés dans la vie. [...] Il y a plus de divertissements qu'on a de temps à notre disposition [...] et pouvoir conjuguer tout ça en même temps devient très difficile. » C'est pourquoi Yoshida a décidé de concevoir FFXIV en adoptant une philosophie très centrée sur la liberté, de façon à offrir aux joueurs « un espace qui ne soit pas contraignant, qui soit juste un endroit où on se sent bien, où on se connecte quand on veut, où on fait les contenus qu'on a envie quand on en a envie ». « Je peux comprendre qu'un public exigeant comme moi puisse se dire : "C'est pas vraiment ça, un MMO" », concède-t-il alors. Mais c'est ce qui, selon lui, convient le mieux aux joueurs modernes. « Si jamais on me donnait l'opportunité avant la fin de ma carrière de faire le MMO que je veux, je pense que je créerais ce genre de jeu où une fois qu'on est connecté, il est impossible d'en sortir parce qu'il y a tellement de choses à faire qu'il faut rentabiliser le temps », nous a ensuite confié Yoshida. « J'ai des idées un peu folles, comme un genre de jeu où, si on meurt trop de fois, le personnage finit par être complètement effacé ; ce genre de choses assez radicales qui, je pense, pourraient être intéressantes. » Mais dans l'immédiat, toute son énergie reste dédiée à FFXIV, qu'il espère voir durer encore très longtemps. « J'ai annoncé que j'avais un plan pour les dix ans à venir mais, en vérité, j'espère secrètement que ces dix ans se transformeront en quinze, vingt ans, peut-être trente ans, et que, même après ma mort, FFXIV continuera d'exister sous une forme ou une autre. » Rendez-vous donc, on l'espère, dans dix ans, pour un autre bilan. ■

**NAOKI YOSHIDA A DÉCIDÉ DE
CONCEVOIR FFXIV EN ADOPTANT
UNE PHILOSOPHIE TRÈS CENTRÉE
SUR LA LIBERTÉ, DE FAÇON À
OFFRIR AUX JOUEURS UN ESPACE
QUI NE SOIT PAS CONTRAIGNANT.**

les gens n'ont pas forcément les mêmes desiderata pour le jeu. Ceux qui veulent des contenus de très haute difficulté vont insister pour qu'on continue à leur fournir d'autres combats, et ceux qui prennent des photos voudraient plus de costumes, plus de place dans l'inventaire. On a donc une espèce de cacophonie de différents

joueurs pour fonctionner. Car sans le public qui va avec, un MMO n'est rien, et Yoshida en a parfaitement conscience. C'est d'ailleurs précisément ce qui l'a poussé à faire de FFXIV le jeu que l'on connaît aujourd'hui, lui qui a pourtant grandi avec « une vision assez rude du MMO » portée par des titres chronophages et punitifs comme Ultima Online

Matthieu Collin



GUILTY GEAR STRIVE

HÉRAUT D'UNE NOUVELLE ÈRE POUR ARC SYSTEM WORKS

RÉPUTÉ AUPRÈS DES HARDCORE GAMERS, ARC SYSTEM WORKS A SU TROUVER L'ÉQUILIBRE POUR PASSER DE L'OMBRE À LA LUMIÈRE SANS TRAHIR SON ADN.

Pour les amoureux de jeux de combat, le nom Arc System Works est intimement lié à la série *Guilty Gear*, qui a célébré ses 25 ans d'existence en 2023. L'histoire de la société commence pourtant bien avant, puisque dès 1988, elle lance son activité en adaptant des classiques de l'arcade sur consoles de salon. Mais, c'est en 1998 qu'Arc Co. Ltd, devenu Arc System Works depuis 1991, réalise un vrai coup d'éclat, avec le premier épisode de son jeu de combat, conçu spécialement pour la première PlayStation. Si l'accueil critique se montre chaleureux, le succès commercial ne s'avère pas vraiment à la hauteur. D'un côté, la presse loue l'originalité de son univers et de son système de combat, ainsi que le rythme particulièrement soutenu des affrontements, mais une partie moins expérimentée du public lui reproche des mécaniques trop complexes. La longévité de la série n'est donc pas un mince exploit. Mieux, le dernier volet en date, *Guilty Gear Strive*, a même dépassé la barre des trois millions d'exemplaires écoulés. Pour Ken Miyauchi, qui s'est vu confier le rôle de producteur pour le lancement de la deuxième saison du jeu, cela s'explique en partie grâce à la collaboration avec Bandai Namco : « [cette collaboration] nous a été bénéfique car ils ont édité le jeu pour nous en Europe et dans le reste de l'Asie. Avant cela, nous n'avions pas la présence, ni la portée pour atteindre les joueurs de ces territoires ». Détail intéressant, ce score historique a été annoncé tout juste avant l'ouverture des bureaux européens d'Arc System Works. Si Ken Miyauchi concède que cette réussite a eu un effet positif, il précise que cette étape n'est qu'une suite logique : « La société est en train de grandir et d'évoluer, et nous voulons être le plus proche possible de notre public en Europe pour lui proposer tous nos jeux. » Néanmoins, pour obtenir un tel résultat, les équipes d'Arc System Works ont dû jongler avec les attentes des fans

de longue date, les spécialistes du genre qui aiment la série pour sa richesse et sa complexité, et la sensibilité des joueurs occasionnels qui veulent prendre du plaisir malgré un investissement personnel moins important. « *On pense toujours aux joueurs hardcore lorsque l'on conçoit une partie du game design, nous confie Ken Miyauchi, mais, même en proposant une prise en main simple, tous les joueurs peuvent apprécier le jeu. Puis en y enrobant le tout de graphismes haute qualité comme nous savons le faire, nous sommes parvenus à trouver le succès.* »

JEU D'ÉQUILIBRISTE

L'évolution apportée par *Guilty Gear Xrd*, dont la première version est parue dans les salles d'arcade japonaises début 2014 avant d'être portée plus tard dans l'année sur PS3 et PS4, illustre parfaitement cette prise en main facilitée. Ainsi, la maniabi-

spécifique. Dans les volets précédents, la série de touches la plus efficace avait tendance à varier d'un combattant à l'autre, incitant les joueurs à apprendre des combinaisons par cœur, tandis que *Strive* propose des combos universels et généralement limités à trois ou quatre attaques (même si l'on peut ajouter des exceptions propres à certains personnages). Pour autant, le jeu est loin d'avoir été appauvri et, si les débutants peuvent plus facilement exécuter des combos spectaculaires, il reste de nombreuses options offensives comme défensive à maîtriser avant de défier les joueurs les plus expérimentés. Quant aux joueurs allergiques au « Versus », ils peuvent toujours se tourner vers *Double Dragon Revive*, nouvel épisode de la vénérable série de beat'em up créée par le studio Technos dont Arc System Works a acquis le catalogue en 2015. Si la patte graphique dévoilée dans la première vidéo a laissé perplexes

SI LES DÉBUTANTS PEUVENT PLUS FACILEMENT EXÉCUTER DES COMBOS SPECTACULAIRES, STRIVE EST LOIN D'AVOIR ÉTÉ APPAUVRI ET DE NOMBREUSES OPTIONS OFFENSIVES COMME DÉFENSIVE RESTENT À MAÎTRISER.

lité a ici gagné en souplesse grâce à des timings moins stricts, notamment au niveau de Roman Cancel, mécanique emblématique de la série qui permet d'interrompre une animation pour immédiatement utiliser une autre technique et ainsi, prolonger un enchaînement, par exemple. *Guilty Gear Strive* poursuit cette évolution en simplifiant les Gatling Combo, ces enchaînements de coups normaux que l'on effectue en appuyant sur les touches dans un ordre

les connaisseurs, Guillaume Cailteux, le directeur créatif, l'affirme : « *C'est un jeu développé en très étroite collaboration avec Yuke's. Même si ces derniers s'occupent à 100 % du développement, nous sommes en relation quotidienne avec eux, comme si nous formions une seule grosse équipe. Il ne s'agit pas d'une relation éditeur-développeur où nous nous contenterions de publier un titre déjà terminé.* » ■

Benoit Barny

UNE RENTRÉE EXPLOSIVE

AVANT NOËL ET SON DÉLUGE D'ASSASSINS OU D'APPELS DU DEVOIR, LA RENTRÉE CONSTITUE UNE VÉRITABLE MISE EN BOUCHE DE CE QUI NOUS ATTEND, AVEC SOUVENT DES TITRES QUI CONTINUERONT À SE VENDRE JUSQU'AUX VACANCES D'AUTOMNE, VOIRE D'HIVER POUR LES JOUEURS LES MOINS PRESSÉS. ET CETTE RENTRÉE S'ANNONCE SOUS LES MEILLEURS AUGURES, ENTRE BRUTALITÉ SPATIALE, SPORTS DE HAUT VOL, RPG ET GESTION...

- 38**..... **Warhammer 40 000 :
Space Marine 2**
- 44**..... **Star Wars Outlaws**
- 48**..... **Black Myth : Wukong**
- 49**..... **Visions of Mana**
- 50**..... **The Legend of Zelda :
Echoes of Wisdom**
- 51**..... **Stalker 2 : Heart of Chornobyl**
- 52**..... **EA Sports FC 25**
- 53**..... **Astro Bot**
- 54**..... **Emio – L'Homme au sourire :
Famicon Detective Club**
- 55**..... **Frostpunk 2**
- 56**..... **Test Drive Unlimited :
Solar Crown**
- 57**..... **Reynatis**
- 58**..... **Et d'autres encore...**









WARHAMMER 40.000 : SPACE MARINE 2

GENRE ACTION ÉDITEUR FOCUS SUR PC, PS5, XBOX SERIES SORTIE 9 SEPTEMBRE 2024

DANS L'ENFER DU 41^E MILLÉNAIRE, TRONÇONNEUSES ET BOLTERS FONT LA LOI
SUR LES CHAMPS DE BATAILLE DE WARHAMMER 40.000...

Que l'on parle de *Space Marine*, de *Warhammer 40.000*, et les visions affluent, toujours les mêmes, immortalisées par John Blanche, Jim Burns et tant d'autres artistes de Games Workshop : ruines monumentales, monolithiques ; vaisseaux cathédrales gothiques titanesques traversant l'espace et son Warp démoniaque ; panoramas apocalyptiques au sein desquels des unités de Space Marines esseulées en armure lourde, chevaliers augmentés du 41^e millénaire, combattent Orks ou Tyranides qui déferlent et se déversent sur eux par vagues vociférantes, bientôt estourbies, massacrées ou sciées par des bolters et tronçonneuses-épées. Épique, oui, tout est épique, énorme, sombre et violent, démesuré, dans ce millénaire tragique. Aujourd'hui, par la grâce d'un Games Workshop qui licencie sa franchise à tout-va, *Warhammer 40.000* est partout, s'essaie à tous les genres, du FPS à la tactique, en passant par le RPG, lui qui a débuté en Angleterre au milieu des années 1980 en tant qu'univers pour jeu avec

figurines 28 mm. Et puis, il y a le jeu de rôle papier, les romans. « *La galaxie 40K est immense*, explique Tim Willits, ex-id Software (*Quake*, *Doom 3*, *Rage*...) et aujourd'hui chef creative officer chez Saber. *De nouveaux romans de la Black Library sortent en permanence, chacun racontant des histoires riches et originales. Games Workshop a délibérément créé une vaste étendue de possibilités pour permettre à ses fans d'imaginer leurs propres histoires.* » L'hérésie d'Horus, la bataille de Calte, les guerres Tyranides... Des événements dont tout pousse-pions connaît chaque péripétie. « *Le plus difficile pour nous n'était pas de trouver une histoire originale, mais de choisir parmi les possibilités presque infinies qui s'offraient à nous.* »

TITUS D'ENFER

Figures emblématiques de 40K, les Space Marines n'ont cependant pas toujours brillé lors de précédentes adaptations. Sorti en 2011, accueilli avec réserves par la presse de l'époque, *Warhammer 40.000 : Space*

Marine manquait de mordant sur sa longueur, répétant par trop ses décors et ses hordes d'adversaires. Mais on sentait un studio Relic impliqué, mettant le doigt sur les exigences et attentes d'un jeu d'action *Space Marine*. Treize ans plus tard, ce second volet se fait suite directe, presque immédiate, des aventures de Titus. « *Dans la première partie* poursuit Willits, *Titus a été confronté au jugement de son frère de bataille, Leandros...* » lors d'une scène qui clôt le premier *Space Marine*, comme Titus est suspecté d'hérésie après avoir été au contact du Chaos, sans séquelles visibles. « *Ces doutes ont finalement conduit Titus à être exclu des Ultramarines* (ndr : un des corps des Space Marines) *et pris en charge par l'Inquisition. Si Titus veut évoluer en tant que personnage, il doit apprendre à réussir là où il a échoué précédemment.* » Réintégré dans le chapitre des Ultramarines pour faire ses preuves au début de ce second opus, il est désormais constamment accompagné de Gadriel et Chairon, deux Marines qui ont pour responsabilité à la fois de l'épauler et



L'HISTOIRE DU JEU EST CONÇUE POUR PRÉSENTER DIFFÉRENTES ESCOUADES DE SPACE MARINES JOUANT DES RÔLES SPÉCIFIQUES DANS LE CONFLIT.

de le surveiller. À la prise en main, durant une nouvelle mission solo complète située vers le début du jeu, ces personnages, Titus en tête, nous sont apparus « moins » monolithiques que par le passé (on parle quand même de Space Marines, de machines à tuer), exprimant leurs opinions et désaccords durant les cut-scenes, comme lors de missions ou de messages audio. D'ailleurs, durant la mission solo, jouable en coop à trois – comme toute la campagne d'ailleurs –, Chiron et Gadriel

n'ont pas manqué de faire preuve de suspicion entre deux séquences de massacre de Tyranides, ces extraterrestres inspirés d'*Alien*.

« LES RENFORTS ? JE SUIS LES RENFORTS ! »

Space Marines obligent, Relic comme Saber ont dû travailler sur un système autorisant autant le combat à distance que le sanglant dépeçage au corps à corps. « Les Space Marines sont connus pour leurs techniques

de combat et leurs capacités uniques, et la perspective à la troisième personne est le meilleur moyen de les mettre en valeur, souligne Willits. Lorsque vous affrontez des hordes de Tyranides, il est crucial de lire le champ de bataille et d'anticiper les menaces qui se présentent à vous. Dans le même temps, un combat intense contre un seul ennemi exige un contrôle précis de vos attaques. Notre système vous permet de faire les deux sans transition. » Passer du bolter au lance-flammes, puis à l'épée-tronçonneuse en fonction des nécessités du moment, se fait immédiatement, entre deux esquives en roulé-boulé. « Nous ne considérons pas nos combats comme un retour à des styles basiques et familiers, mais plutôt comme une représentation fidèle de la façon dont un Space Marine se battrait, honorant ainsi l'héritage de la série Warhammer 40K », commente Willits.

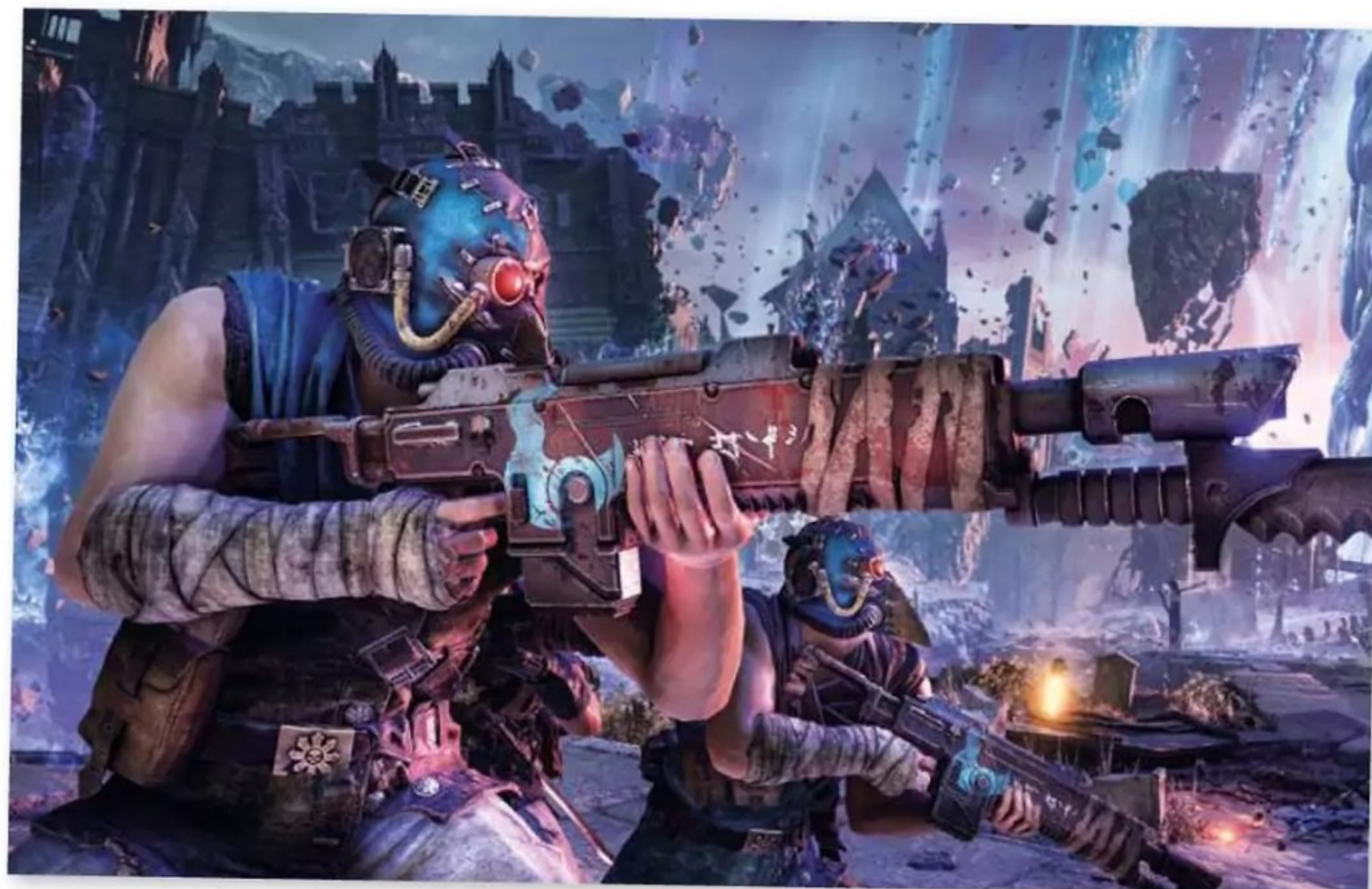
Si Relic avait écarté la mécanique de couverture alors très (trop ?) à la mode en 2010, Saber en a fait de même. Après des essais. « Pendant la préproduction, nous avons discuté d'un système de couverture, mais nous avons rapidement réalisé qu'il ne correspondrait pas à la vraie nature d'un Space Marine. » Parce que la couverture d'une Space Marine, c'est cette armure dont il se revêt et qui se recharge lorsqu'il éparpille du Tyranide façon puzzle... sanglant. Reste, et on l'a déjà mentionné, que malgré ses hordes d'Orks, le premier volet souffrait d'un aspect allongé, répétitif, ce qu'on n'a pas ressenti durant nos heures de jeu. « Le rythme dans les jeux d'action est toujours un défi, surtout dans un jeu comme Space Marine 2, qui propose des batailles intenses,



des combats de boss épiques et des hordes d'ennemis. On a équilibré ces éléments avec des moments de narration cinématographique et des mises en place bien rythmées menant à des batailles plus importantes. » Et que ce soit en solo, durant la campagne, ou lors des Opérations, ces missions qui se déroulent en parallèle de l'aventure principale, on a noté le soin apporté au level et au story design, avec des environnements autant verticaux qu'horizontaux, oscillant constamment entre champs de bataille à ciel ouvert – avec séquences scriptées épiques – et couloirs étriés. L'ajout assez rapide d'un jet-pack dans la panoplie de Titus lui permettant des attaques air-sol fracassantes atteste de cette verticalité perçue.

À PLUSIEURS, C'EST MIEUX !

« L'histoire du jeu est conçue pour présenter différentes escouades de Space Marines jouant des rôles spécifiques dans le conflit. » En effet, avant chaque lancement de mission, Titus salue la seconde unité sur le départ, qui cheminera parallèlement à la sienne. En cours de route, il n'est pas rare de recevoir des messages audio de sa part. « Compte tenu de l'ampleur du conflit [qui embrase plusieurs planètes], nous avons de nombreuses occasions de présenter différentes escouades effectuant des missions qui contribuent à la narration générale. » Ainsi, tel événement de la campagne qui clôt un combat de mid-boss qui semble désespéré n'est pleinement compréhensible qu'après la fin d'une Opération se déroulant en parallèle. Oui, Opérations et



campagne sont intrinsèquement liées dans leur narration. « Dans une mission en particulier, sans spoiler, la mission coopérative est (à mon avis) plus cruciale pour l'issue de la bataille que la mission de la campagne principale. J'encourage les joueurs qui terminent la campagne principale à jouer les missions en coopération pour mieux comprendre l'histoire. Il est également important de mentionner que vous pouvez jouer la campagne principale avec vos amis, ce qui vous permet de vivre presque tout en mode coopératif. » Jouer les Opérations avec des bots est aussi possible.

Cependant, au contraire de la campagne, on peut, durant les Opérations, opter entre six types très spécifiques de soldats : le Vanguard lance un grappin sur un adversaire (mais pas sur le décor) pour lui foncer dessus, le Tactic révèle les adversaires à ses coéquipiers, l'Assault use d'un jet-pack et d'armes de mêlée pour attaquer depuis le ciel, le Bulwark peut créer une barrière pour protéger ses alliés, le Sniper profite d'un camouflage optique, etc. Le tout avec un armement particulier, évolutif, des pétoires à débloquer et de multiples éléments pour customiser ses Space





Marines. Des classes et matériels que l'on retrouvera dans le multijoueur (6 vs 6) dans trois modes de jeu distincts.

INTELLIGENCE DE RUCHE

Mais ce qui distingue vraiment *Space Marine 2* d'autres titres, c'est le nombre d'adversaires se mouvant à l'écran. « *Space Marine 2* bénéficie de la technologie Swarm, propriété de Saber, inaugurée dans notre jeu *World War Z*. » Titre qui a d'ailleurs permis de démontrer à Games Workshop que Saber était le studio à même de se lancer sur *Space Marine 2*. « Cette technologie avancée nous permet de créer des batailles véritablement épiques avec des centaines

d'ennemis actifs engagés simultanément dans le combat. La technologie Swarm nous permet de simuler à la fois des groupes d'ennemis cohésifs qui réagissent à l'unisson et des entités individuelles dotées de leurs propres systèmes d'intelligence artificielle. Les ennemis peuvent lancer des attaques en tant que grand groupe, puis se séparer pour agir de manière indépendante, créant ainsi une bataille dynamique et réaliste. Cette technologie est particulièrement intéressante pour les Tyranides, car elle rend parfaitement compte de leur esprit de ruche. » Ce point a été mis en évidence durant une mission en coopération, lorsque des nuées de ces créatures gravissaient les murs par vagues,



montant les unes sur les autres, avant de se séparer et d'agir plus isolément, notamment pour traverser des couloirs exigus. « En jouant, vous verrez des groupes d'ennemis effectuer des actions coordonnées, comme attaquer une tour radio ou escalader un mur. Lorsque vous perturbez ces formations, des ennemis individuels se détachent du groupe et vous attaquent indépendamment. Ce comportement dynamique est le résultat d'un équilibrage minutieux de notre moteur d'IA, qui garantit que les batailles restent stimulantes. La capacité des ennemis à passer en douceur de la tactique de groupe au combat individuel ajoute une couche de complexité et de réalisme à l'expérience de jeu. » Que ce soit lors des missions de la

campagne principale ou des Opérations, ces comportements n'ont pas manqué de nous compliquer la tâche. Toutefois, il est aussi possible de contourner certaines routines de l'IA comme, jouant avec d'autres joueurs, nous attirions les vagues continues de menu fretin en esquivant constamment devant eux, pour laisser le temps à nos coéquipiers d'éliminer un boss plutôt récalcitrant. « Malin, ça ! C'est une bonne tactique. Je laisse également mes coéquipiers se concentrer sur les petits ennemis pendant que je m'occupe du boss lorsque je joue au jeu. J'ai l'impression que si je peux continuer à bouger, les ennemis de base ne peuvent pas me bloquer, ce qui me permet de me concentrer sur le boss. Lors d'une bataille, je n'ai pas réalisé que

d'autres vagues d'ennemis arrivaient tellement j'étais concentré sur le boss principal. Heureusement pour moi, mes deux coéquipiers m'ont soutenu. J'apprécie aussi que mes coéquipiers IA soient bien plus alertes pour tenter de m'aider quand je suis au plus bas. Tout le contraire de mes amis humains... [Rires] »

Les heures passées en compagnie de *Space Marine 2*, à jouer plusieurs fois une mission solo, et plusieurs missions multi (accompagné par le rédacteur en chef de PC Gamer) n'ont pas manqué de nous rassurer. Oui, *Warhammer 40.000: Space Marine 2* est bien le gros morceau de cette rentrée dans le genre action pure : brutal, violent, mais non dénué de tactique, il rappelle les meilleurs moments du premier opus, avec, de ce qu'on a pu voir, peu de répétition dans les séquences. D'ailleurs, le mode Opérations bénéficie d'une IA Maître de jeu qui modifie, ajoute ou retire des unités en fonction du niveau des joueurs pour que chaque partie soit un peu différente. Allez vite, on y retourne ! Pour l'empereur ! ■ Raphaël Lucas

LA TECHNOLOGIE SWARM PERMET DE SIMULER À LA FOIS DES GROUPES D'ENNEMIS COHÉSIFS QUI RÉAGISSENT À L'UNISSON ET DES ENTITÉS INDIVIDUELLES DOTÉES DE LEURS PROPRES SYSTÈMES D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE.







STAR WARS OUTLAWS

GENRE ACTION-AVENTURE ÉDITEUR UBISOFT SUR PC, PS5, XBOX SERIES SORTIE 30 AOÛT 2024

SI ASSASSIN'S CREED SHADOWS OCCUPE LE DEVANT DE LA COMMUNICATION D'UBISOFT, STAR WARS OUTLAWS CONSTITUE L'AUTRE GROSSE CARTOUCHE DE L'ANNÉE POUR L'ÉDITEUR FRANÇAIS. ON VOUS EXPLIQUE POURQUOI, PAD EN MAIN, AVEC SES DÉVELOPPEURS.

Après une décennie de monopole d'Electronic Arts sur le développement de jeux *Star Wars*, la franchise s'est enfin ouverte à d'autres créateurs : Quantic Dream (*Star Wars Eclipse*), Skydance New Media (le studio d'Amy Hennig), mais aussi Ubisoft qui s'est récemment illustré avec l'adaptation d'un autre univers Disney : *Avatar*. Pour l'occasion, et comme nous le précise Thibault Machin, un des directeurs du jeu, *Outlaws* est le fruit d'une « étroite collaboration » entre Lucasfilm et l'éditeur français pour « rester fidèle à la trilogie originale et à l'époque dans laquelle s'inscrit le jeu, aussi bien concernant les personnages et leur style, que l'ensemble des factions qui vont graviter autour d'eux ». Car, rappelons-le, l'intrigue de *Star Wars Outlaws* se déroule entre *L'Empire contre-attaque* et *Le Retour du Jedi*, intégrant « une nouvelle héroïne principale nommée Kay Vess, accompagnée de Nix, et dont la relation va être une des bases de l'histoire », affirme Navid Khavari, directeur narratif chez Ubisoft Massive.

Si nous n'avons pu que survoler le script et la montée en puissance du duo, le scénario s'annonce dense et détonnant en comparaison des autres jeux *Star Wars*. On nous confie d'ailleurs que « l'idée n'est pas de raconter l'histoire d'un Jedi ou d'une rébellion, mais plutôt une histoire de liberté. Une liberté différente. Une liberté un peu plus égoïste avec une héroïne qui considère que faire un casse est justement synonyme de liberté, et qui se présente donc comme une vaurienne destinée à frayer avec les syndicats ». Ici, Kay Vess doit réaliser le plus gros braquage jamais tenté pour échapper aux forces de Sliro, le chef du syndicat du crime Zerek Besh. Pour ce faire, elle n'a d'autres choix que de se bâtir une réputation

et de collaborer avec d'autres hors-la-loi. La réputation, justement, parlons-en. Dans *Star Wars Outlaws*, « le but n'est pas d'avoir une bonne ou mauvaise réputation avec tout le monde, nous rappelle Thibault Machin. Le jeu est pensé de telle sorte que la réputation évolue constamment avec l'ensemble des Syndicats ». Un système que nous avons pu appréhender manette en main, et dont l'importance et le fonctionnement nous ont globalement séduits.

UNE GALAXIE D'OPPORTUNITÉS

Tout au long du jeu, de nombreux choix s'invitent dans la narration, notamment à l'approche de chacune des missions, et ces décisions impactent largement nos relations avec les différents syndicats : le Cartel Hutt, les Pykes, l'Aube Écarlate et le clan Ashiga. En cas de bonne entente, un clan peut nous confier des missions supplémentaires, nous octroyer des opportunités et des récompenses, et même nous venir en aide dans certaines situations périlleuses... tandis qu'une mauvaise relation est souvent synonyme de chasse à l'homme, de mercenaires partant à notre poursuite, comme dans un certain *Assassin's Creed Odyssey*. À titre d'exemple, lors d'une quête, nous avons pour objectif de dérober un objet précis, avec le choix de le dérober aux Pykes ou à l'Aube Écarlate. En bonne relation avec cette dernière, nous étions autorisés à pénétrer dans le district qu'elle contrôle et avons pu ainsi nous rapprocher de notre cible. Il ne nous restait alors qu'à la faire disparaître en toute discrétion, sous peine de voir notre réputation auprès de l'Aube Écarlate en prendre un sérieux coup... À l'inverse, il était naturellement plus compliqué d'infiltrer le quartier des Pykes, mais la complétion de cette mission ferait largement bondir notre réputation auprès de leurs rivaux, l'Aube Écarlate. Puis, jusqu'à



la toute fin de la quête, nous pouvions encore faire le choix de donner l'objet à notre employeur ou finalement de le garder pour nous, et ainsi faire fluctuer notre réputation. En bref, ce système laisse le joueur retourner sa veste comme bon lui semble, avec les conséquences que cela entraîne ! Du classique pour certains RPG comme

les excellents *Fallout New Vegas*, *Baldur's Gate III* ou le trop oublié *Alpha Protocol*.

UN GAMEPLAY MELTING-POT

Pour ce qui est du gameplay dans sa globalité, la proposition reste bien plus classique et déjà-vu, recourant à des mécaniques déjà éprouvées dans les productions Ubisoft.

Facile à appréhender et apprécier donc. Une bonne partie des missions nous est apparue axée sur l'infiltration, avec la possibilité de se déplacer accroupi, de se mouvoir derrière des couvertures et d'effectuer des éliminations silencieuses. Un peu de *Rainbow Six*, une louchée de *Splinter Cell*. D'ailleurs, le petit, mais poilu, Nix s'avère durant ces séquences d'une grande aide, créant une diversion, actionnant des mécanismes sans éveiller les soupçons, faisant exploser des barils et même attaquant sur une simple pression d'un bouton de la manette, avec des actions contextuelles. Une fois repéré par les ennemis (spoiler : ça nous est arrivé plusieurs fois !), il a fallu laisser parler notre blaster, une arme qui d'ailleurs évolue tout au long de notre épopée avec de nouveaux modules la rendant plus efficace. En outre, le titre propose un système de rechargement à la *Gears of War* et un mode Adrenaline nous laissant ralentir le temps, marquer nos adversaires, puis les exécuter comme le faisait ce bon vieux Sam Fisher.

Notons que tous les joueurs n'auront pas accès aux mêmes améliorations aux mêmes moments, le déblocage de ces dernières résultant de la curiosité exploratrice du joueur, comme le souligne Thibault Machin : « Il y a énormément de façon de progresser



■ Des mécaniques de tir déjà éprouvées par le studio. Classique, déjà-vu.



ici. L'une des possibilités est de faire la rencontre des Experts, des personnages dispersés sur chaque planète et qui peuvent nous apprendre de nouvelles techniques et compétences pour le blaster, le Speeder et le Traiblazer. » Pour peu, on penserait encore à certains RPG... « On peut aussi dénicher des items qui permettront à Nix d'être plus



efficace. » Pour le reste, l'intégration d'un grappin et de phases d'escalade vient encore élargir les possibilités d'interaction du joueur.

LE MONDE DES ÉTOILES

Présenté par Ubisoft Massive comme LE jeu *Star Wars* en monde ouvert ultime, « Outlaws a pour objectif de proposer des biomes différents, abritant chacun des environnements colorés et des ambiances distinctes », confirme Navid Khavari. Et effectivement, on ne peut qu'admirer les efforts portés sur l'ambiance et la retranscription de cet univers ! Chaque lieu que nous avons arpenté regorge de détails, de références et de scènes clins d'œil aux longs-métrages, avec une immersion sans cesse nourrie de divers éléments : commerces, zones de paris, cantinas... Un travail titanesque !

Cependant, les développeurs semblent avoir misé sur la qualité plutôt que sur la quantité, avec « seulement » cinq astres explorables : Cantonica, Tatooine, Kijimi, la

planète tropicale Akiva, et enfin Toshara, une lune imaginée par le studio et qui s'apparente à une savane africaine rongée par le crime et la corruption. Sans oublier l'espace qui entoure chacun de ces astres, qui peut abriter des champs d'astéroïdes et des débris galactiques, et qui se laisse explorer sans temps de chargement depuis n'importe quelle planète. La maniabilité du Traiblazer est d'ailleurs tout aussi abordable que celle de l'héroïne, même s'il n'est pas vraiment question de sensations de vitesse...

Si les zones terrestres évoquées ne paraissent vraiment pas immenses, Ubisoft semble avoir eu le bon goût de ne pas ensevelir le joueur sous une montagne d'indications, laissant plutôt à chacun le soin d'explorer pour découvrir et comprendre l'environnement qui l'entoure, ainsi qu'accéder à diverses quêtes secondaires. Malheureusement, la carte n'est pas toujours très claire et laisse parfois place à quelques incompréhensions quant à la topographie et à l'emplacement exact d'un objectif. De même, on craint la présence d'un problème similaire à *Far Cry 6*, avec une impossibilité de couvrir de courtes distances sans être la cible d'une embuscade... Il faudra ainsi veiller à ce que le système de réputation soit bien équilibré et ne vienne pas trop freiner les envies d'exploration des joueurs aux commandes de leur Speeder. Autre sujet qui fâche, le jeu a bel et bien subi un downgrade graphique, avec certaines textures un peu plus baveuses que lors des premières présentations, quelques effets datés et des animations faciales encore trop figées. Malgré tout, les intérieurs restent très réussis dans leur construction et leur rendu, tandis qu'on apprécie la présence d'effets météorologiques (vent, neige,...) pour apporter du réalisme à ce monde. S'il ne réinvente clairement pas la roue, *Star Wars Outlaws* devrait être très apprécié par les fans de *Star Wars* et de jeux d'action-aventure à grande échelle ! Et c'est déjà beaucoup en ces temps. ■

Adrien Deyres

■ On pourra se débarrasser du HUB et des indications, pour une plus grande immersion.





BLACK MYTH : WUKONG

GENRE ACTION ÉDITEUR GAME SCIENCE SUR PC, PS5, XBOX SERIES X|S SORTIE 20 AOÛT 2024

AVEC SON ADAPTATION DE LA PÉRÉGRINATION VERS L'OUEST, GAME SCIENCE VA-T-IL MARQUER AU FER ROUGE LE GENRE ACTION-RPG ?

Black Myth : Wukong nous a menés en bateau : là où l'on attendait un Souls-like, un titre pleinement ancré dans les conventions FromSoftware-tiennes, l'œuvre de Game Science s'oriente en fait vers l'action-RPG plus classique. En effet, si l'on retrouve bien la jauge d'endurance qui limite

le nombre d'esquives que l'on peut effectuer à la suite, ainsi que deux types d'attaques (légère ou lourde), notre héros ne manie qu'une seule et unique arme, un bâton, visiblement personnalisable (ou alors il en existe plusieurs versions). Ensuite, le titre se distingue par sa structure : pas de zones de jeu ouvertes ici,

mais une enfilade de couloirs et d'arènes plus ou moins larges, menant inévitablement à des boss, mid-boss, avec quelques secrets et passages cachés. Oui, une architecture assez classique de jeu d'action. Cependant, *Black Myth : Wukong* ne se contente pas d'être l'émule de *God of War* ou de *Devil May Cry*.



Première différence, notre héros velu peut dérober les apparences et compétences de certains adversaires qu'il met à terre, et s'en revêtir pour une durée limitée. Faudra-t-il, comme dans les vénérables *Mega Man* user des bons pouvoirs, de la bonne transformation pour affaiblir les adversaires rencontrés ou cette capacité s'étendra-t-elle, ainsi qu'on a pu le voir lors des premières annonces, à d'autres segments du jeu (infiltration, etc.) ? Dans tous les cas, on ne devrait pas atteindre les 70 transformations évoquées dans le roman... Autre ajout à la palette de Sun Wukong, le roi des singes : des sorts, trois disponibles à tout moment parmi une liste bien plus large, qui permettront d'immobiliser nos adversaires, de créer des clones, de transformer Wukong en pierre pour absorber les dégâts, etc. De quoi varier les combats, en plus des 80 boss et 160 types d'adversaires annoncés. Le programme est alléchant. À voir s'il tiendra ses promesses... ■

Raphaël Lucas



VISIONS OF MANA

GENRE RPG ÉDITEUR SQUARE ENIX SUR PC, PS4, PS5, XBOX SERIES SORTIE 29 AOÛT 2024

D'ABORD IMAGINÉE COMME UN SPIN-OFF DE *FINAL FANTASY*, LA SÉRIE *SEIKEN DENSETSU* CONTINUE DE SE RAMIFIER AUTOUR DE L'ARBRE MANA, PLUS DE 30 ANS APRÈS SES DÉBUTS.

Il y a des noms dont la seule évocation suffit à tirer une larme aux plus nostalgiques d'entre nous. *Mystic Quest* (aka *Final Fantasy Adventure*) et *Secret of Mana* sont les pionniers de la grande fresque *Seiken Densetsu* qui a marqué la décennie 90 en nous initiant aux joies de l'action-RPG à

la japonaise. Plus qu'un simple concurrent potentiel à *Zelda*, la série a su créer sa propre légende et innovait déjà en posant les bases de combats dynamiques jouables à plusieurs. Un peu plus de trois décennies plus tard, et alors que la franchise s'était enfermée dans une spirale de remakes et de compilations

depuis 15 ans, *Visions of Mana* fait enfin renaître l'espoir.

La présence de noms légendaires au sein du staff de cet épisode inédit ne trompe pas. Koichi Ishii (créateur de la série) et Hiroki Kikuta (le maître des compositions oniriques) sont à nouveau les artisans du mythe aux côtés du producteur Masaru Oyamada. Tous les fondamentaux de la franchise ont été convoqués, dépoussiérés et modernisés pour enchanter de nouvelles générations de joueurs. Mais ce pèlerinage vers l'Arbre Mana imposera le sacrifice d'une âme, insufflant une dimension tragique à cette épopée qui rappelle certains thèmes de *Final Fantasy X*. Du lore au design, en passant par le scénario, la fantasy habite chaque parcelle de ce conte peuplé d'êtres mystérieux. Les combats en temps réel sont désormais conditionnés par la notion de Reliques Spirituelles abritant le pouvoir des éléments. Cela aura des répercussions aussi sur l'exploration pour interagir avec l'environnement ou ralentir le temps. Le gameplay fourmille de systèmes (changement de classes, esprits élémentaires, armes, techniques) qui rythment nos découvertes dans le monde semi-ouvert du jeu pour rendre ce voyage inoubliable... et relancer la série pour 30 années de plus ? ■

Valérie Précigout





GENRE ACTION-AVENTURE ÉDITEUR NINTENDO SUR SWITCH SORTIE 26 SEPTEMBRE 2024

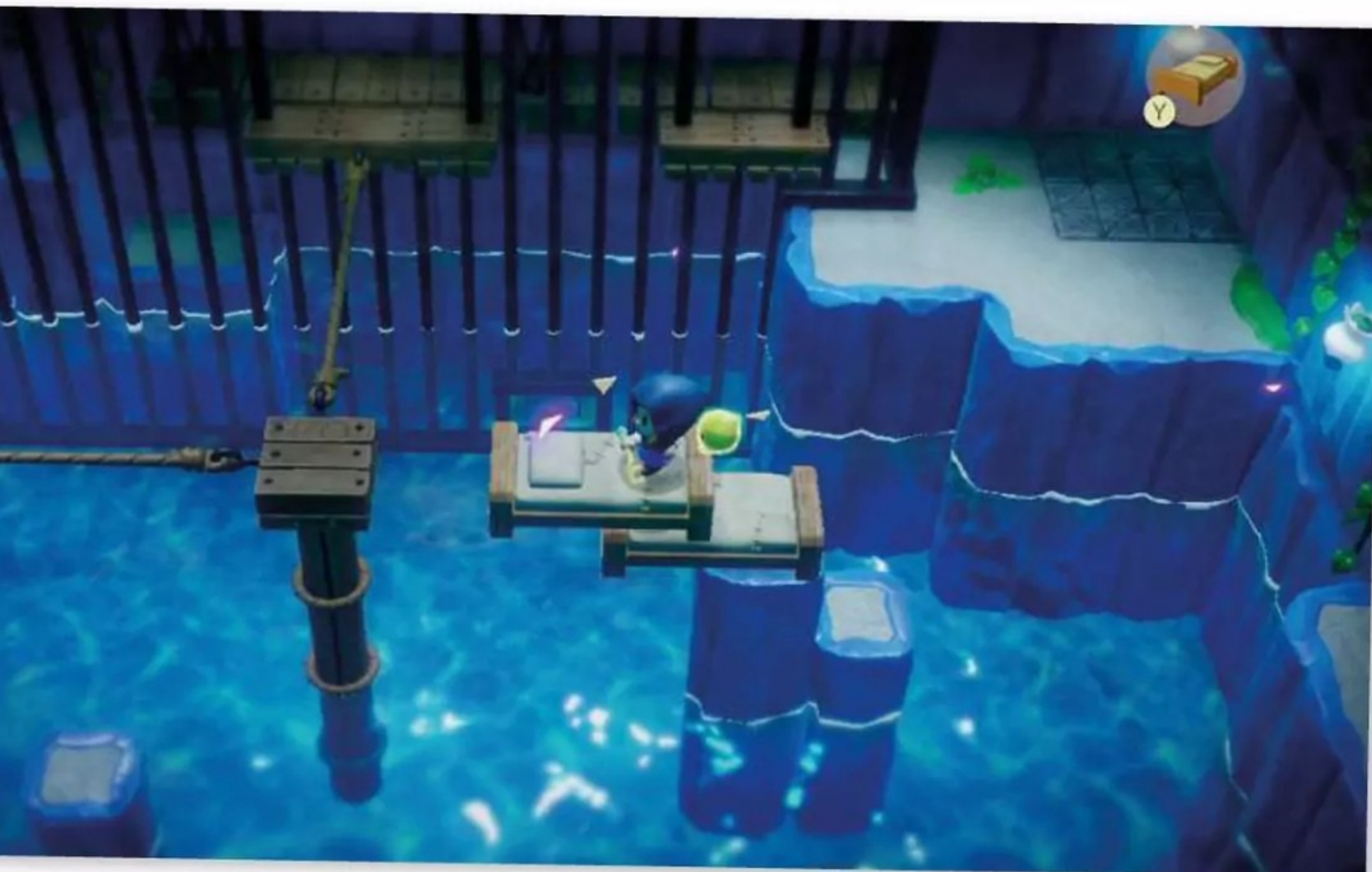
LE PROCHAIN ZELDA SEMBLE NOUS CACHER BIEN DES CHOSES. LES QUESTIONS SE MULTIPLIENT AU SUJET DE SES PERSONNAGES ET DE LEURS INTENTIONS.

Dans quelle mesure Link sera-t-il jouable dans *The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom* ? C'est l'interrogation qui fait débat à la suite d'une information révélant que le personnage pourra « manier l'épée et l'arc pour vaincre ses ennemis ». On se plaît ainsi à imaginer quelques

apparitions surprises de Link au détour de l'aventure, bien qu'il soit censé disparaître dès l'introduction l'opposant à Ganon. La princesse Zelda n'en reste pas moins la star de cet épisode conçu pour révolutionner la formule en vue de dessus. D'ailleurs, la voilà capable de maîtriser des pouvoirs surprenants, liés à

la baguette magique la plus « cheatée » de toute l'histoire du jeu vidéo.

Le potentiel infini que semble receler ce sceptre ne devrait pas nous faire regretter longtemps l'arsenal archétypal de Link. Il suffit de se figurer un monde malléable à l'envi, soumis aux seules frontières de notre imagination. En mémorisant les « échos » de l'ensemble des objets qui composent cet univers coloré, c'est dans un sac sans fond que l'on pourra puiser. Chaque joueur tracera sa route selon son inspiration du moment, en alignant du mobilier pour construire un pont ou en empilant des cubes d'eau pour se hisser à la nage vers des sommets. Rien ne semble nous obliger à utiliser un écho plutôt qu'un autre et le producteur a souligné sa volonté de ne pas brider l'imagination des joueurs. Cet opus ne ressemblera clairement à aucun autre, y compris durant les combats où l'on pourra forcer les monstres à se battre pour nous, en les invoquant sur le terrain. C'est bien là que devrait résider le fun de la proposition qui renferme un aspect stratégique évident. Les compétences offertes par ces créatures permettront de résoudre les énigmes environnementales de multiples façons pour favoriser la rejouabilité d'un titre qui promet un enchantement permanent. ■ Valérie Précigout





S.T.A.L.K.E.R. 2 : HEART OF CHORNOBYL

GENRE FPS ÉDITEUR GSC GAME WORLD SUR PC, XBOX SERIES SORTIE 5 SEPTEMBRE 2024, REPOUSSÉE AU 20 NOVEMBRE 2024

LONGTEMPS CONVOITÉ, SOUVENT REPOUSSÉ, LE FPS POST-APO UKRAINIEN A DÛ SURMONTER DE NOMBREUX OBSTACLES. MAIS SON CHEMIN DE CROIX TOUCHE À SA FIN.

Entre 2007 et 2010, et en trois volets seulement (*Shadow of Chernobyl*, *Clear Sky*, *Call of Pripjat*), *S.T.A.L.K.E.R.* a acquis le sacro-saint statut de jeu culte auprès de tous les amateurs de FPS post-apocalyptiques. Le développement d'un véritable second épisode a donc été annoncé

dès 2010... avant d'être annulé en 2012 en raison de difficultés financières. Si la série des *Metro* (2033, *Last Light*, *Exodus*) a depuis occupé le créneau et le devant de la scène, le développement de *S.T.A.L.K.E.R. 2* est tout de même reparti de zéro en 2018. Une première bande-annonce a été présentée au

public en 2021. Initialement fixée au 28 avril 2022, la date de sortie a été repoussée à plusieurs reprises, en raison du conflit russo-ukrainien toujours en cours. Les développeurs ont dû déménager à Prague pour poursuivre leur travail et ont modifié le sous-titre, passant de « Heart of Chernobyl » à « Heart of Chornobyl », privilégiant ainsi la dénomination ukrainienne plutôt que russe. Pour couronner le tout, le studio a été régulièrement victime de cyberattaques, tandis qu'une version du jeu peu flatteuse a fuité en juin 2023. Dur, dur...

Et alors que le calvaire devait prendre fin dès ce mois de septembre, un (ultime ?) report au 20 novembre vient d'être annoncé. Heureusement, la dernière bande-annonce se montre prometteuse en ce qui concerne les graphismes et l'ambiance, tandis que les retours du Summer Game Fest 2024 s'avèrent bien meilleurs que ceux de la Gamescom 2023. Radiations, anomalies, ressources rares, créatures mutantes et factions ennemies seront immanquablement de la partie, tandis qu'on nous promet un monde ouvert de 60 km², une quarantaine d'heures de jeu et plusieurs choix scénaristiques ayant de véritables conséquences. Les développeurs vont enfin pouvoir sortir de la zone et, nous, avoir le plaisir de la découvrir ! ■

Fabien Pellegrini





EA SPORTS FC 25

GENRE SIMU DE FOOTBALL **ÉDITEUR** EA SPORTS **SUR** PC, PS5, XBOX SERIES X **SORTIE** 27 SEPTEMBRE 2024

EN PLUS DE NOUVELLES FONCTIONNALITÉS DÉDIÉES AU GAMEPLAY, ÉVOQUÉES LE MOIS DERNIER, EA SPORTS A BIEN BOSSÉ SUR L'HABILLAGE DE FC 25...

Embargo oblige, c'est seulement maintenant que nous évoquons les avancées graphiques de ce FC 25. En effet, si les développeurs ont beaucoup travaillé sur les modes de jeu, ils sont aussi intervenus sur le rendu du jeu. Que ce soit sur les joueurs, le public, mais aussi sur les outils disponibles pour améliorer l'expérience,

etc. Et c'est notamment sur le partage qu'EA Sports a fait un vrai bond en avant en proposant, et c'est une première pour la licence, un mode photo et surtout un mode replay avec des possibilités de montage. Il sera ainsi désormais possible d'enregistrer un but en ligne, d'en monter la vidéo tel un vidéaste, pour ensuite la partager en ligne.

Vous pourrez changer les angles de vue, ralentir ou accélérer, passer en mode noir et blanc, bref, rendre vos buts encore plus beaux que nature. Des buts que vous aurez tout le loisir de marquer dans des stades toujours plus vivants et interactifs. Tout d'abord en intégrant une résolution 4K et du 60 fps in game, mais aussi en insérant les mascottes, des réactions de joie sur les bancs et chez les supporters.

À noter également que le changement des conditions météo en plein match, réclamé depuis longtemps, est désormais possible. L'arrivée du vent pourra ainsi avoir un impact sur les trajectoires de la balle, la neige ou le verglas pourront faire glisser vos joueurs tandis que vos rencontres pourront commencer en fin de journée pour se finir en pleine nuit. Cette nouveauté ne sera toutefois disponible que dans les modes de jeu hors ligne. Dernier point que nous tenions à partager avec vous, les visages des joueurs. Bien conscient qu'il serait difficile de capturer l'ensemble des visages de la planète football, EA Sports a développé un outil capable, en utilisant des photos, de générer une tête particulièrement ressemblante. C'est assez bluffant et cela devrait éviter à l'éditeur d'être raillé comme lorsqu'il a dévoilé la photo de l'édition Ultimate de FC 24... ■

Luc Chweudura





ASTRO BOT

GENRE ACTION ÉDITEUR SONY SUR PS5 SORTIE 6 SEPTEMBRE 2024

ET SI LA SURPRISE DE LA RENTRÉE CHEZ SONY VENAIT D'UN TITRE APPAREMMENT AUSSI INOFFENSIF, MAIS AUSSI COLORÉ ET ORIGINAL QU'UN *MARIO*?

Il y a, pour beaucoup de joueurs quarantennaires, une évidence *Astro Bot*. Souvenez-vous : Sony et sa PlayStation se sont fait connaître, certes par des GT et une multitude de JRPG, mais aussi, et peut-être plus encore, par des mascottes : des Jak, des Crash Bandicoot, tous deux as de la plateforme, qui ont fait de leurs créateurs

des millionnaires. Tout en rendant hommage à près de trente ans de jeux vidéo estampillés PlayStation par de multiples clins d'œil – jusqu'à *PaRappa the Rapper* ou *Journey* –, le tout premier « vrai » jeu de Team Asobi s'inscrit dans cette même veine de plateformer. Pour l'équipe qui était jusqu'ici abonnée aux démos technologiques de la DualSense

ou au PSVR (*Rescue Mission*), c'est le grand saut. Oui, enfin, pas tout à fait.

Ce qu'a révélé notre premier contact avec le jeu ou les diverses vidéos accompagnant son annonce, c'est que cet *Astro Bot*-là dérive pour partie de ce qui a été auparavant proposé dans les précédentes productions du studio. Une réalisation clinquante, colorée et lumineuse très années 90 dans l'inspiration, des environnements qui semblent arrachés à *Astro Bot : Rescue Mission*, des mécaniques qui se renouvellent constamment pour casser l'ennui potentiel du joueur. Ici, on devient géant en s'imbibant d'eau, s'équipe de gants végétaux élastiques pour renvoyer les tirs ennemis ou singer Tarzan, nage sous l'eau, se pare d'un jet-pack nous propulsant sur les rangs ennemis, etc. Chaque mécanique usant des possibilités de la console, du ressenti de la DualSense.

Oui, il y a avec *Astro Bot* une sorte d'évidence. Alors que le constructeur s'est dirigé bille en tête, et à tort, vers les jeux service, le titre d'Asobi semble, à son échelle, vouloir remettre les pendules à l'heure. Non, rappelle le studio, Sony n'a pas perdu son attrait pour les mascottes, pour les personnages et la bonne humeur. ■

Raphaël Lucas





EMIO – L'HOMME AU SOURIRE : FAMICOM DETECTIVE CLUB

GENRE AVENTURE, VISUAL NOVEL ÉDITEUR NINTENDO SUR SWITCH SORTIE 29 AOÛT 2024

APRÈS TRENTE ANS D'ABSENCE, *FAMICOM DETECTIVE CLUB* SE DOTE D'UN TROISIÈME OPUS SUR SWITCH. LES GÉNÉRATIONS PASSENT, LA PEUR ET LES LÉGENDES, ELLES, RESTENT.

Prenez un peu de Dario Argento, un soupçon de légendes urbaines et l'esprit du géniteur de *Metroid*, Yoshio Sakamoto. Mélangez le tout dans une Famicom. Ajoutez un trait de romans policiers, enrobez de mécaniques de jeu d'aventure textuel et vous obtiendrez la licence *Famicom*

Detective Club. Une série exclusive au territoire japonais, dont les deux premiers pas remontent à 1988 et à 1989, et dont le remake en 2021 sur Switch a visiblement donné des idées à Yoshio Sakamoto. Ce dernier a en effet décidé de redonner une chance à la série, via la diffusion d'un trailer très intrigant. Emio, ce

fameux homme au sourire, est un criminel qui cherche à réconforter les jeunes filles en pleurs en leur offrant un sac en papier sur la tête, prenant leur vie en échange. Véritable croque-mitaine, plus personne n'avait entendu parler de lui pendant près de 18 ans. Jusqu'à ce qu'on retrouve le cadavre d'un collégien arborant le même sourire narquois. Une fois de plus, notre héros va donc devoir mener l'enquête aux côtés d'Ayumi Tachibana ainsi que de son patron Shunsuke Utsugi, en interrogeant les différents témoins et en interagissant avec le décor.

Alors, certes, l'annonce d'un nouveau *Famicom Detective Club* peut sembler anodine, surtout pour un territoire comme le nôtre qui n'a aucun affect avec la série. Un sentiment renforcé par l'absence de traduction française dans les remakes de 2021. Néanmoins, *Emio* témoigne de la volonté de Nintendo de remettre au goût du jour des licences oubliées, des visions et envies de créateurs tout en les partageant à l'international. Des logiques qui ne vont pas dans le sens d'une rentabilité effrénée et qui témoignent d'une période d'accalmie pour Nintendo qui peut se reposer sur ses succès commerciaux pour mettre en avant des œuvres plus confidentielles. ■

Paul de Barbeyrac





This is enough.

Fool me once, shame on me. Fool me thrice and I cut out this lying tongue of yours.

So the Steward thinks he can just run with these lunatics, remaking the city to whatever flies their fancy. Bend over backwards to suit their every whim.

Like hell he can. We will defend what we believe in. And we will make them see our way.

ICEBLOODS radicalised because Steward negotiated with their enemies yet again.

FROSTPUNK 2

GENRE CITY-BUILDER, SURVIE ÉDITEUR 11 BIT STUDIOS SUR PC, PS5, XBOX SERIES X|S SORTIE 20 SEPTEMBRE 2024

QUOI DE MIEUX QU'UN PETIT COUP DE BLIZZARD POUR SUPPORTER LES TEMPÉRATURES ESTIVALES ? 11 BIT STUDIOS FAIT SOUFFLER UN VENT DE FRAÎCHEUR SUR LE CITY-BUILDER.

Depuis les événements de *Frostpunk*, 30 ans se sont écoulés. 30 ans après le passage de ce blizzard apocalyptique qui a failli faire disparaître votre cité, la survie de la population est plus ou moins actée. Pour cette suite, 11 bit studios ne s'est pas lancé dans la course au « toujours

plus », en poussant les curseurs vers des conditions météo plus extrêmes. Ici, les basses températures ne constituent plus une menace existentielle directe.

À nouvel épisode, nouveaux défis, nouvelle optique, avec pour commencer un changement

d'échelle du jeu. Dans *Frostpunk 2*, le temps ne se mesure plus en heures, mais en semaines, voire en mois et la construction des bâtiments se fait à l'échelle de districts entiers. En effet, 11 bit studios souhaite capitaliser sur la notion de société plutôt que sur l'idée d'une catastrophe naturelle imminente. Ici, la menace se fait moins prégnante et les habitants plus demandant. Des besoins émergent, des envies qui génèrent des tensions au sein de la société. Pire, des communautés naissent et se radicalisent afin de pousser leurs revendications. L'omnipotent Capitaine du premier opus disparaît et nous n'incarbons plus que l'Intendant, qui doit composer avec le conseil censé représenter tous les habitants de la cité. De fait, les tensions politiques sont au cœur de la partie et si les oppositions ne sont pas nécessairement physiques (encore que...), elles sont clairement idéologiques.

Toutefois, il ne faut pas oublier qu'il fait toujours diablement froid dans *Frostpunk 2*. Si la survie de la cité semble assurée, quelques désaccords ou conflits internes suffiraient pour voir la situation se dégrader. Plutôt que le blizzard, la menace contre laquelle le joueur de *Frostpunk 2* se bat n'est rien d'autre que la nature humaine, avec ses contradictions et ses ambiguïtés. ■

Nerces





TEST DRIVE UNLIMITED SOLAR CROWN

GENRE JEU DE COURSE ÉDITEUR NACON SUR PC, PS5, XBOX SERIES SORTIE 12 SEPTEMBRE 2024

APRÈS DE LONGS MOIS D'ATTENTE ET QUELQUES FAUX DÉPARTS, *TEST DRIVE UNLIMITED SOLAR CROWN* EST ENFIN PRÊT À FAIRE VROMBIR SES LUXUEUX MOTEURS !

Devenu au fil des années une petite référence du jeu de rallye grâce à ses nombreuses et efficaces déclinaisons de la série *WRC*, le studio français Kylotonn passe à la vitesse supérieure en s'engageant sur le périlleux terrain du jeu de course en monde ouvert, sur les traces de *The Crew*, *Forza Horizon*, bien sûr, mais aussi...

Test Drive Unlimited qui fut précurseur en 2006. C'est d'ailleurs un retour aux sources pour le directeur créatif de Kylotonn, Alain Jarniou, puisqu'il a officié sur cet épisode à l'époque.

Pour cette nouvelle grande étape, la licence historique (le premier *Test Drive* date de 1987 !) met le cap sur l'île de Hong Kong reproduite

à l'échelle 1:1 et dont la variété des terrains devrait être propice à une belle diversité d'épreuves qui ne se limiteront pas à des courses, puisque des missions de livraison et de convoi sont d'ores et déjà prévues. Si on s'imagine slalomer à toute berzingue au milieu de vertigineux buildings au volant de supercars de millionnaires, il ne faut pas écarter l'idée de voir son terrain de jeu s'étendre vers de sinueux chemins de terre au cœur de denses forêts ou au bord de l'océan pour des virées encore plus exotiques sur un sable immaculé.

Pour se démarquer d'une concurrence jouissant de moyens et d'une expérience autrement plus conséquents, *Test Drive Unlimited Solar Crown* mise sur une facette sociale très développée avec plusieurs zones communautaires pour faire des rencontres et même un principe de deux gangs rivaux auxquels il faut s'affilier pour mieux porter leur couleur en compétition. Le jeu s'articule également autour du Solar Hotel, gigantesque et luxueux lieu de rencontre où joueurs et joueuses posséderont une suite à améliorer et personnaliser selon leurs performances pendant les courses. À moins, bien sûr, que l'argent durement et dûment gagné ne soit massivement réinvesti pour se payer un garage débordant d'Aston Martin, Ferrari et autres Porsche. ■

Thomas Méreur





REYNATIS

GENRE ACTION-RPG ÉDITEUR NIS AMERICA SUR PC, PS4, PS5, SWITCH SORTIE 27 SEPTEMBRE 2024

SECRET PARTICULIÈREMENT BIEN CACHÉ DE CETTE RENTRÉE, *REYNATIS* N'A FAIT QUE PEU PARLER DE LUI. ET POURTANT, LES FANS DE *KINGDOM HEARTS* DEVRAIENT Y JETER UN ŒIL...

Le casting de développeurs pour *Reynatis* ne ment pas : Kazushige Nomura (*FFVII*, *X*, *FFVII Remake*, *Kingdom Hearts*...) au scénario, Yoko Shimomura (*Kingdom Hearts*) à la bande-son... Oui, tout hurle *Kingdom Hearts* ou encore *Neo: The World Ends with You* dans

le prochain titre de FuRyu. D'ailleurs, les personnages de ce dernier apparaîtront dans les premières heures de *Reynatis*, dans une section de jeu chapeautée par Akiko Ishibashi, se déroulant en parallèle de l'histoire principale de *Neo: The World Ends with You*. Le tout avec la bénédiction de Tetsuya Nomura...

La raison de ce crossover ? Le quartier de Shibuya, à Tokyo, qui est lieu d'action, et de résurgences thématiques, de ces deux titres.

Dans *Reynatis*, Shibuya est le champ de bataille entre magiciens se cachant pour demeurer libres et ceux ayant pris fait et cause pour l'ordre, les traquant pour mieux les contrôler. Au-delà du réel, et de Shibuya, on y trouve aussi Another, un autre plan d'existence varié dans ses formes d'où les non-magiciens sont exclus, uniquement fréquenté par les lanceurs de sorts et des créatures... Clairement, il y a du *Mage: L'Ascension*, et plus largement du *Monde des ténèbres* de White Wolf (une collection de jeu de rôle papier), du *Harry Potter*, même, peut-être, un peu d'*Assassin's Creed*, nos héros avançant capuchonnés pour passer inaperçus dans la foule, et se mettant en mode Libération/combat pour révéler leur identité de magicien. Affrontements en temps réel avec possibilité de passer d'un personnage à l'autre, système de stress, de Malice (d'un quartier), *Reynatis* ne ménage pas ses efforts pour se distinguer, mais aussi pour donner à vivre Shibuya, le quartier étant – c'est un des angles de communication du jeu – aussi fidèle que possible au quartier de Tokyo. ■

Raphaël Lucas



TOUJOURS PLUS DE SORTIES EN SEPTEMBRE

Cette rentrée sera définitivement très chargée !
Voici encore d'autres titres...

1. THE CASTING OF FRANK STONE

ÉDITEUR BEHAVIOUR
INETRACTIVE
SORTIE 3 SEPTEMBRE
SUR PC, PS5, XBOX SERIES

De Supermassive (*Until Dawn*), on connaît la passion pour les aventures cinématographiques à choix. Pas de changement pour ce *Casting* qui, s'inscrivant dans l'univers de *Dead by Daylight*, joue la carte de la pellicule maudite qui mue tout spectateur en meurtrier. On croise les doigts pour qu'ici, le studio se renouvelle un peu.

4. AGE OF MYTHOLOGY RETOLD

ÉDITEUR XBOX
SORTIE 4 SEPTEMBRE
SUR PC, XBOX SERIES

C'est désormais une habitude : chaque volet d'*Age of...* a été, ou est en cours d'être, « remasterisé/remaké » avec une réussite généralement au rendez-vous. Pour ce volet orienté mythologie, on gérera Grecs, Nordiques, Égyptiens ou Atlantes dans la peau d'un de leurs dieux, capables d'invoquer des créatures ou de lancer des attaques magiques.

2. HARRY POTTER : QUIDDITCH CHAMPIONS

ÉDITEUR WARNER BROS.
SORTIE 3 SEPTEMBRE
SUR PC, PS4, PS5, SWITCH, XBOX

C'était le manque, l'absence remarquée dans *Hogwarts Legacy* : ce Quidditch qui est pourtant de toutes les aventures de *Harry Potter*. Solo, coop en ligne (3 joueurs), classes, mode Carrière et autres compétitions en ligne sont de ce titre présenté par ses créateurs comme un *Rocket League*-like. On attend de voir...

5. ENOTRIA : THE LAST SONG

ÉDITEUR JYAMMA GAMES
SORTIE 19 SEPTEMBRE
SUR PC, PS5, XBOX SERIES

Tiens, un Souls-like ! La particularité de ce dernier est de s'inspirer du folklore italien, et plus particulièrement de la commedia dell'arte passée par un moule gothico-ténébreux. Un monde-théâtre où chacun se tient à sa place, des masques par dizaines à glaner sur les adversaires pour endosser leur rôle... Peut-être une petite surprise.

3. UFO 50

ÉDITEUR MOSSMOUTH GAMES
SORTIE 18 SEPTEMBRE
SUR PC

On vous l'a présenté il y a quelques mois : après plus de six ans de développement, le nouveau Derek Yu (*Spelunky*), ici accompagné d'autres développeurs indés, proposera cinquante jeux en 2D (sport, shoot, arcade, plateforme, RPG, tactique, dungeon crawler...) liés par une narration globale. De notre côté, on a très, très, très hâte.

6. GREEDFALL 2 : THE DYING WORLD

ÉDITEUR NACON
SORTIE 24 SEPTEMBRE
SUR PC, PS4, PS5

Se déroulant 3 ans après le premier, ce volet, en accès anticipé, met en scène un avatar originaire de Teer Fradee, emprisonné et envoyé sur le Vieux Continent. Si le scénario nous montrera une autre facette de l'univers créé par Spiders, c'est par son système de combat avec ordres, façon *Mass Effect*, qu'il devrait se distinguer.



“UFO 50, CE SERA 50 JEUX EN 2D LIÉS PAR UNE NARRATION GLOBALE.”



ET AUSSI...



AMBULANCE LIFE: A PARAMEDIC SIMULATOR

Appels d'urgence, premiers soins, conduite à fond dans des rues bondées... Sur PC, PS5, Xbox Series.



FUNKO FUSION

Les développeurs des jeux LEGO se penchent sur les figurines Funko. On devrait donc voir des mécaniques de jeu assez proches. Sur PC, PS5, Xbox Series.



ARA: HISTORY UNTOLD

Sur PC, ce Civilization-like a pour originalité d'utiliser l'Azure Cloud pour que les décisions des joueurs en ligne soient appliquées simultanément. Malin.



LE JEU VIDÉO VERSION NOMADE : LES SOLUTIONS POUR JOUER PARTOUT, TOUT LE TEMPS

Initialement sédentaire, le jeu vidéo est devenu de plus en plus nomade au fil des années. Aujourd'hui, les solutions matérielles et les offres logicielles permettant de jouer en toute liberté sont multiples et variées.

Fabien Pellegrini



LES SMARTPHONES ET TABLETTES

Incontournables et omniprésents, les téléphones portables sont devenus le moyen le plus simple et le plus immédiat de jouer n'importe où, n'importe quand. Nous en avons tous un dans notre poche, et les puces graphiques des modèles récents sont capables de faire tourner des jeux graphiquement avancés comme *Alien Isolation*, *Genshin Impact*, *Wuthering Waves* ou encore *XCOM2*. Moins facilement transportables, mais parfaites pour jouer sur son lit ou sur le canapé d'un lieu de vacances par exemple, les tablettes ont, quant à elles, l'avantage de posséder un plus grand écran. Et dans les deux cas, l'offre en free-to-play ou titres modestes est quasiment infinie. En revanche, les contrôles tactiles ne sont pas toujours idéaux pour les jeux possédant un gameplay avancé. Mais ce problème peut être corrigé par l'ajout d'un contrôleur via bluetooth ou d'une manette entourant l'écran, comme la Backbone (voire la sélection matériel de ce mois-ci).

LES ORDINATEURS PORTABLES

Autrefois cantonnés à des tâches productives, les PC portables sont devenus en quelques années de véritables machines à jouer. À tel point que certains péceistes font désormais l'impasse sur la classique tour et se contentent d'un portable « gamer ». Il faut dire qu'AMD et NVIDIA proposent des déclinaisons mobiles de leurs meilleures cartes graphiques. Et les constructeurs n'hésitent plus à équiper leurs produits d'écran OLED ou de disque SSD de grande capacité. Deux bémols à garder à l'esprit toutefois : les puces mobiles restent moins performantes que les grosses cartes graphiques (même quand elles portent le même nom !) et il est nécessaire de rester branché sur le secteur pour qu'un PC portable fonctionne à pleine puissance.



LES « PC-CONSOLES »

Certainement inspiré par le succès de la Switch, Valve a sorti en 2022 son Steam Deck. Cette machine, vendue de 419 à 679 euros en fonction des options, reprend l'apparence d'une console portable, mais embarque en réalité des composants et un système d'exploitation PC. Depuis, plusieurs autres marques ont suivi le mouvement et les différents modèles ne cessent de se multiplier (Asus ROG Ally X, Ayaneo KUN, GPD Win 4, Lenovo Legion Go...). Avec un appareil de ce type, les jeux de boutiques comme Steam peuvent être lancés où que l'on se trouve. Attention tout de même, la capacité de la batterie ne permet pas de jouer très longtemps, et la miniaturisation des composants limite leur puissance et impose donc de baisser les options graphiques des jeux les plus gourmands.

LA NINTENDO SWITCH

Sony n'a pas sorti de véritable console portable depuis la PSVita (qui date tout de même de 2011), et une console portable de Microsoft n'a pour le moment pas été officiellement confirmée. Depuis 2017, la Nintendo Switch a donc un boulevard devant elle ! La console a déjà dépassé les 140 millions d'unités vendues et ne sera pas remplacée par la Switch 2 avant l'année prochaine. Cet exploit est essentiellement dû à son concept hybride, qui permet de jouer aussi bien sur l'écran du salon qu'aux toilettes ou dans le métro. Le catalogue ne manque ni de titres indépendants ni de AAA, mais la qualité graphique des jeux multplateformes reste généralement très inférieure aux versions PC, PS5 ou Xbox Series. Son prix : à partir de 220 euros.



LE PLAYSTATION PORTAL

Contrairement à ce que son écran intégré et ses deux moitiés de manette DualSense peuvent laisser penser, le PlayStation Portal n'est pas une console portable. Cela ne l'empêche pas de faciliter le jeu nomade à sa manière. Ce périphérique dédié au streaming de jeux (également appelé Remote Play) doit être associé à une PS5. Il devient alors possible de profiter des jeux de la console dans n'importe quelle pièce de la maison ou dans un éventuel jardin, pour peu que le signal Wi-Fi y soit assez fort. De plus, et même si Sony ne met pas cette fonctionnalité en avant, il est également envisageable de connecter le Portal à une PS5 lointaine via Internet, afin de jouer depuis une chambre d'hôtel ou n'importe quel autre lieu connecté au Wi-Fi. Le prix : 220 euros.



LES CASQUES VR AUTONOMES

Les casques de réalité virtuelle autonomes permettent de jouer dans n'importe quelle pièce de la maison sans qu'aucun écran, PC, console ou câble ne soit nécessaire. Et leur taille relativement modeste leur permet d'être facilement transportables. Mieux encore, l'onéreux Apple Vision Pro sorti en début d'année a incité les autres constructeurs à proposer eux aussi des « modes voyage », qui rendent compatibles les caméras, gyroscopes et autres capteurs du casque et des manettes avec les déplacements rapides. Ainsi, le Meta Quest 3 (549,99 euros) peut être porté durant un voyage en avion depuis la mise à jour de mai (pour jouer ou regarder des films), et une compatibilité avec les trains est prévue pour bientôt.

APPLE ARCADE

Cette offre dédiée aux appareils Apple (notamment les iPhone et les iPad) coûte 6,99 € par mois et regroupe plus de 200 jeux complets, dépourvus de microtransactions et accessibles sans publicité. Quasiment tous les genres sont représentés (action, aventure, énigme, plateforme, RPG, shooter, sports, stratégie...) et le catalogue propose à la fois des exclusivités et des portages, notamment de titres indés. Voici notre sélection, purement subjective et plus orientée « gros » jeux que titres issus de l'App Store : *Cat Quest II*, *Dead Cells*, *Dicey Dungeons*, *Exit the Gungeon*, *Manifold Garden*, *Return to Monkey Island*, *Sayonara Wild Hearts*, *Shinsekai: Into the Depths*, *Slay the Spire*, *Stardew Valley* et *What The Golf ?*.



APP STORE ET PLAY STORE

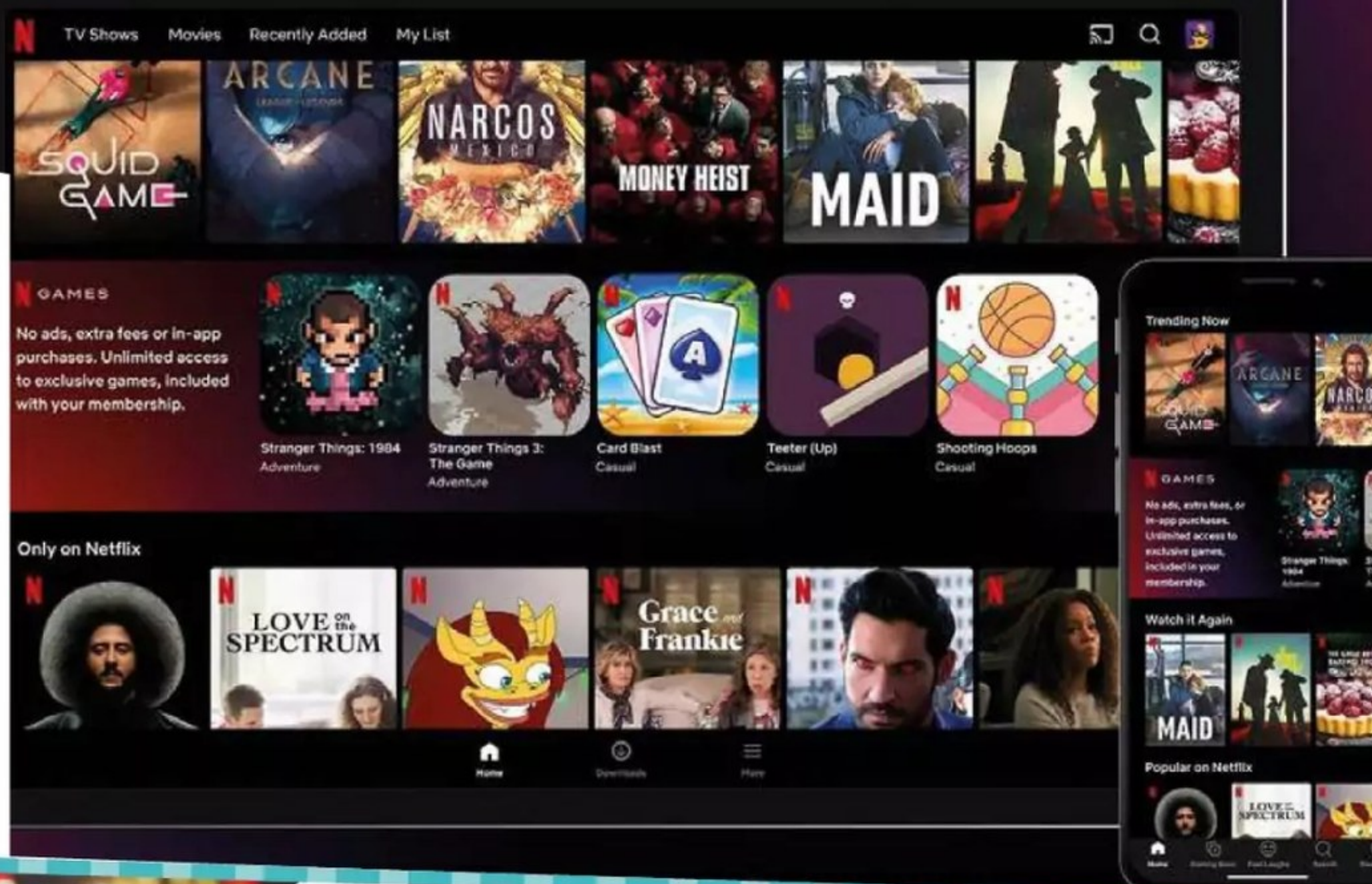
Si l'App Store d'Apple concerne les produits tournant sous iOS et le Play Store de Google se dédie naturellement aux appareils Android, ces deux magasins d'applications restent très proches l'un de l'autre dans leur fonctionnement. On y trouve littéralement des centaines de milliers de jeux (environ 200 000 pour l'un et 500 000 pour l'autre), accessibles gratuitement ou à prix très raisonnable. Le revers de la médaille d'une telle profusion ? Des jeux d'une qualité extrêmement variable, et des expériences free-to-play qui dissimulent souvent des achats intégrés ou des publicités (voire les deux à la fois). Privilégiez les titres les plus reconnus, qui ont été téléchargés par de nombreux utilisateurs et qui affichent une note élevée.



Google Play

NETFLIX GAMES

Les différents abonnements Netflix comprennent l'accès au service Netflix Games qui, contrairement à ce que l'on pourrait penser de prime abord, ne permet pas de jouer sur la télévision, mais se destine bel et bien aux smartphones et aux tablettes (Android comme iOS). On y retrouve plus de 80 jeux, dépourvus de publicités et d'achats intégrés, et téléchargeables gratuitement via l'application mobile Netflix. Notre « best of » personnel se compose de *Braid Anniversary Edition*, *Dead Cells*, *GTA III*, *GTA: San Andreas*, *GTA: Vice City*, *Hades*, *Katana Zero*, *Into the Breach*, *Oxenfree*, *Raji*, *Spirittfarer*, *Terra Nil*, *The Case of the Golden Idol*, *Twelve Minutes* et *World of Goo Remastered*.



LES OFFRES DE CLOUD GAMING

Avec le cloud gaming, les jeux sont exécutés sur des serveurs distants et non sur un appareil local. Ce principe s'accorde particulièrement bien avec un usage nomade du jeu vidéo, puisqu'il suffit d'avoir accès à un smartphone, une tablette, une télévision connectée ou même un simple navigateur web pour pouvoir profiter des AAA les plus gourmands. Abonnez-vous au service cloud de votre choix, trimballez en permanence votre manette préférée avec vous, et l'affaire est dans le sac ! Derniers prérequis : l'écran sur lequel vous allez jouer doit impérativement être associé à une connexion Internet de qualité (fibre conseillée) et ne pas se trouver trop loin d'un serveur (un paramètre sur lequel vous n'avez pas la main).

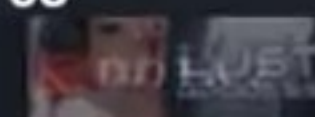
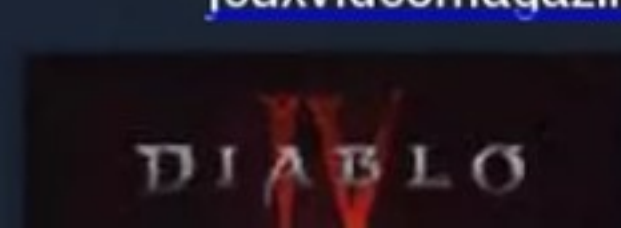
LES ABONNEMENTS CONSOLES ET PC

Avec le PlayStation Plus de Sony, le Xbox Game Pass de Microsoft, le Nintendo Switch Online ou encore les abonnements EA Play, Meta Quest Plus et Ubisoft Plus, il est possible d'accéder en permanence à un nombre élevé de jeux de qualité régulièrement renouvelés. Selon les cas, ces derniers sont susceptibles d'alimenter votre PC portable, votre Steam Deck, votre casque de réalité virtuelle, votre console ou même votre téléphone et votre tablette (le PlayStation Plus Premium et le Game Pass Ultimate intègrent par exemple du cloud gaming). Ces offres ne sont pas exclusivement dédiées au jeu nomade, mais elles peuvent parfois suffire pour couvrir cet usage. Si vous êtes déjà abonné à un de ces services, il n'est pas forcément utile de dépenser plus ailleurs.



L'ACHAT CLASSIQUE

Les lecteurs de disques étant absents des appareils nomades (y compris des PC portables de nos jours), les différentes boutiques dématérialisées sont parfaites pour se confectionner un catalogue de jeux pérenne et totalement personnalisé. Des exemples : Steam, GOG... Et si jamais vous poussez le vice (ou plutôt la vertu !) jusqu'à ne jurer que par les formats physiques, les cartouches de la Switch et les Blu-ray des PlayStation et Xbox sont encore là pour quelque temps. Enfin, n'oublions pas que l'adage « qui peut le plus peut le moins » s'applique parfaitement à la mobilité. Tout jeu acheté pour une utilisation nomade peut également être utilisé de manière sédentaire, bien au chaud ou au frais à la maison.





AVALANCHE DE REMASTERS DES CLASSIQUES... POUR TOUS ?

Sur tous les fronts, les remasters n'ont jamais été aussi présents qu'aujourd'hui. Mais s'adressent-ils à tous les joueurs ?

Dead Rising, Sam & Max, Beyond Good & Evil, Ace Attorney, Shadows of the Damned, Epic Mickey, Lollipop Chainsaw, Tomba!, Braid... et peut-être bientôt – rumeurs du dernier Comic-Con – les deux Soul Reaver... On a rarement vu autant de remasters sur une période aussi courte, la plupart des titres cités ici déboulant entre juin et octobre. Un signe ? Oui. Si certains tendent à saluer un anniversaire, il s'agit aussi parfois d'occuper l'espace : le calendrier des sorties étant moins chargé d'AAA en cette année 2024, c'est le moment idéal pour ressortir certains titres du catalogue, de les rendre un peu plus actuels.

REMASTER OU REMAKE ?

Oui, mais d'abord, qu'est-ce qu'un remaster, et qu'est-ce qui le différencie vraiment d'un remake ? « De notre point de vue, explique Romain Bergounhe, directeur de produit chez Ubisoft Montpellier, un remaster est basé sur le jeu et son moteur d'origine, avec des améliorations qui modernisent l'expérience tout en gardant intact ce qui faisait le charme du gameplay et de l'histoire originale. » La cible ? « Là où un remake pourra peut-être prétendre toucher une audience plus large, un remaster va principalement s'adresser au public du jeu d'origine. » Et

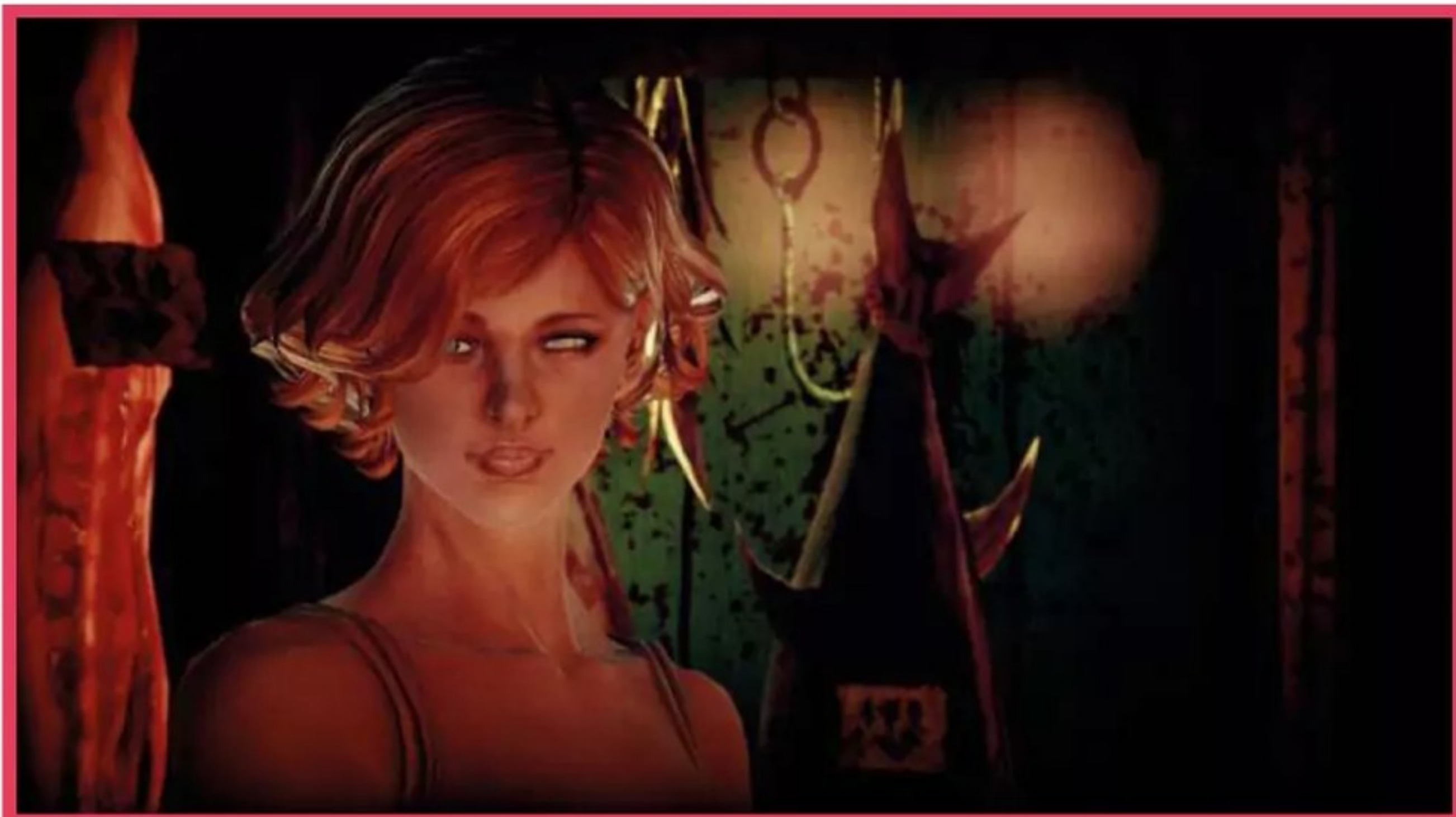
donc un public plus limité, ceux qui apprécient déjà le jeu, y ont joué par le passé... « En tout cas, un remake est en général un bien plus gros chantier, qui va pouvoir proposer une nouvelle interprétation de l'expérience de jeu, souvent avec une technologie et un moteur plus récents et des changements potentiellement plus radicaux, pour offrir une expérience toujours nostalgique, mais fondamentalement plus différente. » Comme *Final Fantasy VII Remake/Rebirth*, *Resident Evil 2* et *3*, qui ne se contentent pas de donner à (re)jouer à ces titres, mais y appliquent des grilles de lecture très spécifiques, offrent de nouvelles manières d'envisager l'expérience de jeu et permettent à de nouveaux joueurs, plus jeunes, habitués aux mécaniques et graphismes actuels, de s'y adonner, sans le poids des ans et des maniabilités rigides arrachées au passé.

« Très tôt dans le cycle de production, explique Bergounhe, on a organisé un atelier avec des membres de la communauté afin de définir comment cela pourrait se concrétiser. Cela se traduit donc par le fait de sortir le jeu sur toutes les plateformes actuelles évidemment, mais aussi par une modernisation de sa prise en main. Concernant le gameplay, nous avons fait le choix de le conserver aussi authentique et proche de l'expérience

originelle que possible, y compris les parties plus critiquées comme certaines séquences d'infiltration, par exemple. Pour nous, c'est une des frontières de l'exercice du remaster : on rejoue au jeu en améliorant l'expérience tout en restant extrêmement fidèle à ses mécaniques et son histoire. » Et c'est effectivement la voie choisie par la plupart des remasters. Conserver, même les défauts qui ne gênent pas la progression. Là où un remake modifie, transforme, parfois en profondeur, la matière originale, un remaster est avant tout un dépoussiérage, comme on en voit constamment dans l'industrie du cinéma. À chaque nouvelle génération de supports (VHS, DVD, Blu-ray), les longs-métrages passent par la case remaster, une nécessité pour continuer à les distribuer/vendre/visionner avec parfois des choix étonnants, des variations de teintes sur l'image, ou de son format. Des choix.

NO CODE

Cependant, pour remasteriser un titre, disposer des ressources originales, du code, des assets est indispensable. Or, on le sait, de nombreux éditeurs, notamment japonais, se débarrassent de tous les éléments de production, une fois cette dernière achevée. Les développeurs du remaster de *Final Fantasy X* ont par exemple opéré sans ➤➤



>> posséder l'intégralité des visuels et ont dû créer de nouveaux assets avec des résultats pour le moins gênants: Tidus le héros ne ressemble plus du tout à sa version originale sur PS2. Reste que, même lorsque les visuels originaux sont disponibles dans les banques de données de l'éditeur, il faut les retravailler pour coller aux résolutions actuelles plus élevées, ainsi que nous l'expliquait, il y a quelques mois, le producteur

Kenichi Hashimoto sur les collections *Ace Attorney*: « *Capcom conserve généralement les éléments originaux, donc nous les avons tous, mais même à leur plus grande taille, ils étaient à moitié HD, donc nous avons dû les ajuster pour qu'ils aient l'air bien en HD, et pour la version Steam, en 4K également.* » Pour d'autres, le travail est soulagé par l'existence de versions remasterisées pré-existantes, l'exercice n'étant, on l'a dit, pas

récent. « *La version HD de Beyond Good & Evil sortie en 2011 a été le point de départ de tout le travail sur la version 20th Anniversary Edition, poursuit Bergounhe. Elle a été une base parfaite pour réfléchir à comment améliorer l'expérience de jeu et la rendre plus actuelle, notamment grâce au travail sur les graphismes, l'audio, la prise en main et tout le nouveau contenu qu'on y apporte. Tout cela en conservant la nostalgie qui accompagne cet univers. Le mot d'ordre d'Emile Morel, directeur créatif sur 20th Anniversary Edition, était de proposer "le jeu comme on pense s'en souvenir"* ». C'est cela l'idée d'un remaster, comme ceux, récents de *Tomb Raider*, « *le jeu comme on pense s'en souvenir* » et pas comme il était exactement, mais d'après les traces et souvenirs, évidemment embellis, qu'il a laissés en nous. Un jeu acceptable à l'œil et à l'oreille, et aux mains et conventions d'aujourd'hui. Et cela signifie parfois expérimenter, voire réinventer. Comme pour l'équipe d'*Ace Attorney Investigations*. « *La partie la plus difficile était sans aucun doute les scènes d'enquête qui sont uniques à Ace Attorney Investigations, en particulier le pixel art, explique Shunsuke Nishida, producteur. Nous ne pouvions pas nous référer aux remasters ou aux portages*



précédents d'Ace Attorney, c'est pourquoi nous avons procédé par essais et erreurs. Nous avons utilisé des filtres, des modèles 3D et redessiné à partir de zéro, mais rien ne fonctionnait, et nous avons fini par obtenir le nouveau style d'illustration que vous voyez dans le jeu. Il y a tellement de sprites en pixel art que cela a représenté beaucoup de travail de redessiner chaque image en qualité HD. Pour être honnête, à un moment donné, j'ai commencé à me demander si nous arriverions à tout faire... Les nouvelles illustrations comportent des détails impossibles à réaliser en pixel art, comme les petits mouvements des doigts et les expressions faciales détaillées, et je pense qu'elles permettent vraiment de ressentir la personnalité des personnages. » Autre chantier, l'audio. « Les grands axes d'amélioration du jeu ont concerné les graphismes et la performance bien sûr, reprend Bergounhe, mais aussi l'audio via la réorchestration de la bande sonore : quel plaisir de continuer à collaborer avec Christophe Héral et l'Opéra Orchestre National Montpellier ! » Même constat chez Skunkape, développeur des remasters des Sam & Max de Telltale, qui a revu la synchronisation labiale parfois défailante des épisodes, remasterisé la musique et intégré des morceaux jazzy supplémentaires.

REMASTER DE L'ENFER

Remasteriser ne signifie pas refaire à l'identique, ni juste améliorer la résolution ou retravailler les textures. Si certains remasters s'écoulent en compilation de plusieurs titres comme les Tomb Raider (et visiblement les remasters de Soul Reaver), d'autres proposent des éléments supplémentaires. Sur Shadows of the Damned : Hella Remastered, ce sont de nouveaux costumes, des révisions de gameplay, un new game +, jamais intégré dans l'original (pour cause de bugs, si l'on en croit Suda51, son producteur) qui permettront de replonger en enfer. Le remaster de Beyond Good & Evil va (légèrement) plus loin, comme l'explique Bergounhe : « L'expérience de Beyond Good & Evil évolue de son côté grâce aux nouveaux succès et au mode Speedrun, aux nouveaux skins proposés pour les personnages et les véhicules principaux, et, dans sa narration, avec l'intégration d'une nouvelle chasse au trésor qui en dévoile plus sur le passé de Jade et son lien avec... [un] Beyond Good and Evil 2 » dont on n'a plus de nouvelles depuis des années, mais qui est toujours en développement chez Ubisoft Montpellier. L'usage est original, inédit : préparer l'arrivée d'une suite, en intégrant une mission supplémentaire pour approfondir le lore et... justifier certains choix narratifs opérés pour Beyond Good & Evil 2. On est ici à la limite de l'exercice du remaster, même si cet élément ajouté est à la marge. « On a également cherché à sublimer l'histoire du jeu originel lui-même avec l'ajout d'une Galerie Anniversaire, qui raconte le développement mouvementé du



jeu de 1999 à 2003, et dont on est particulièrement fiers. Enfin, un gros effort a aussi été porté sur ce qu'on appelle des features de "Quality of Life" : la sauvegarde automatique, le fait de pouvoir passer les cinématiques, le cross-save ou la compatibilité avec les périphériques actuels en sont quelques exemples. » Ce que l'on trouve aussi chez les remasters de Capcom, et plus précisément les Ace Attorney qui proposent une section musée. Pour Braid, ce sont des commentaires audio qui accompagnent la progression dans le jeu.

Évidemment, tout comme les compilations rétro ou les ressorties de titres chez Arcade Archives, les remasters surfent sur la nostalgie des joueurs. Pour l'éditeur, c'est normalement une source sûre de revenus sans dépenses pharaoniques. Normalement. Mais

il y a aussi des déconvenues, comme celles de Braid, Anniversary Edition, titre culte qui, pourtant, n'a pas (re)trouvé son public. Trop d'attente et de dépenses, d'énergie pour cette version annoncée il y a plusieurs années, ou une remise à jour trop timide, pas assez franche, alors que l'original est toujours jouable aujourd'hui ? Sans doute... On l'a dit, le public visé par un remaster demeure finalement plus restreint que celui d'un remake : à moins que ledit titre culte soit indisponible autrement, il ne cible que les joueurs déjà convaincus, et peut-être quelques curieux qui se montreront conciliants devant des décors anguleux, des animations rigides ou des caméras aux fraises. Mettre à jour avec un budget limité pour satisfaire les envies d'un public restreint est donc un exercice, nécessaire pour faire perdurer les franchises, mais périlleux. ■

Raphaël Lucas

LE JEU COMME ON PENSE S'EN SOUVENIR ET PAS COMME IL ÉTAIT EXACTEMENT, MAIS D'APRÈS LES SOUVENIRS, ÉVIDEMMENT EMBELLIS, QU'IL A LAISSÉS EN NOUS, VOILÀ L'IDÉE D'UN REMASTER.



EN MODE SOLO CES CRÉATEURS INDÉS QUI TRAVAILLENT EN SOLITAIRE

Sur leur temps libre, dans leur bureau ou sur un bateau, ces créateurs ont décidé de se lancer en solo. On est allé discuter avec eux.

On en a tous déjà entendu, des success stories comme celles-là. Des jeux comme *Stardew Valley*, comme *Balatro* ou comme *Papers, Please* (entre beaucoup d'autres), qu'on associe généralement à une seule personne soudainement propulsée sur le devant de la scène après des centaines de milliers d'exemplaires vendus. Mais est-ce vraiment aussi simple ? Ça se passe comment concrètement de créer son jeu en solitaire ? Nous sommes partis à la rencontre de créatrices et créateurs qui ont choisi de se lancer dans l'aventure de l'indépendance, pour comprendre un peu mieux leur processus créatif et plonger dans leur quotidien.

MAÇONS DU CŒUR

La simplification des outils de développement et leur démocratisation ont eu un effet

certain sur la scène indépendante, puisqu'il n'a jamais été aussi simple de se lancer dans le développement de chez soi. « *Moi, l'idée de mon jeu a commencé à germer quand je travaillais chez Arkane* », explique Julien Eveillé. Il travaille aujourd'hui à temps plein chez Crytek en tant que senior level designer et s'est lancé il y a quelques années dans le développement de son projet en solo, un jeu nommé *THRESHOLD*. « *J'ai toujours eu à cœur de créer quelque chose de nouveau, qui te fait sortir de ta zone de confort, te fait ressentir un truc* », raconte-t-il. Et avec *THRESHOLD*, ça ne rate pas. Pensé comme une expérience condensée en environ une heure, très différente des jeux d'action sur lesquels Julien Eveillé travaille au quotidien, son jeu nous met dans la peau d'un Agent chargé de la maintenance d'un mystérieux train. On nous explique d'abord qu'on va passer notre temps à siffler machinalement

quand le train passe, et ramasser un ticket. Puis, enfreignant les règles, on découvre ce qui se cache à l'intérieur de cette curieuse locomotive. En l'espace d'une heure, Julien veut que les gens qui découvrent *THRESHOLD* traversent plusieurs émotions, de la tension à la peur, jusqu'à la remise en question.

LE PRIX DE L'INDÉPENDANCE

« *Dans le AAA, on a parfois tendance à vouloir faire plus long, à vouloir remplir pour remplir, même si c'est pas nécessaire* », poursuit Julien. Chamboulé par la découverte d'expériences plus courtes et singulières dans la scène indé (en particulier *Pathologic*, qu'il cite fièrement comme inspiration), il a fait le choix de travailler durant son temps libre sur quelque chose de différent, un projet passion qui lui tient à cœur. Et il n'est pas le seul à avoir pris ce genre de décision.

“MES CONNAISSANCES EN STUDIO ME SERVENT POUR MON PROJET PERSO, ET CE QUE J'APPRENDS TOUT SEUL ME SERT AUSSI AU TRAVAIL. ÇA MARCHE DANS LES DEUX SENS.”

JULIEN EVEILLÉ, CRÉATEUR DE *THRESHOLD*

« *J'ai toujours eu un projet perso sur le côté, parce que j'avais besoin d'un exutoire où créer des trucs qui n'ont rien à voir avec mon boulot* », confie Sébastien Dubois, créateur de *Gladiabots* et du récent jeu tactique *No Plan B*. Au départ, il ne pensait pas s'y consacrer à temps plein ni pouvoir en vivre, mais après plusieurs années chez Ubisoft et Amplitude, il s'est dit qu'il allait peut-être sauter le pas. « *Gladiabots a d'abord été un*



**“AVOIR UN
EMPLOI À CÔTÉ
ME LIBÈRE D’UNE
CONTRAINTE
FINANCIÈRE. JE
N’AI PAS D’ÉPÉE
DE DAMOCLÈS
AU-DESSUS
DE LA TÊTE.”**

JULIEN EVEILLÉ, CRÉATEUR
DE *THRESHOLD*



“SI J'ARRIVE À CHANGER MON MOTEUR, JE POURRAI NAVIGUER ET DÉPLACER MON BUREAU OÙ JE VEUX SUR L'EAU !”

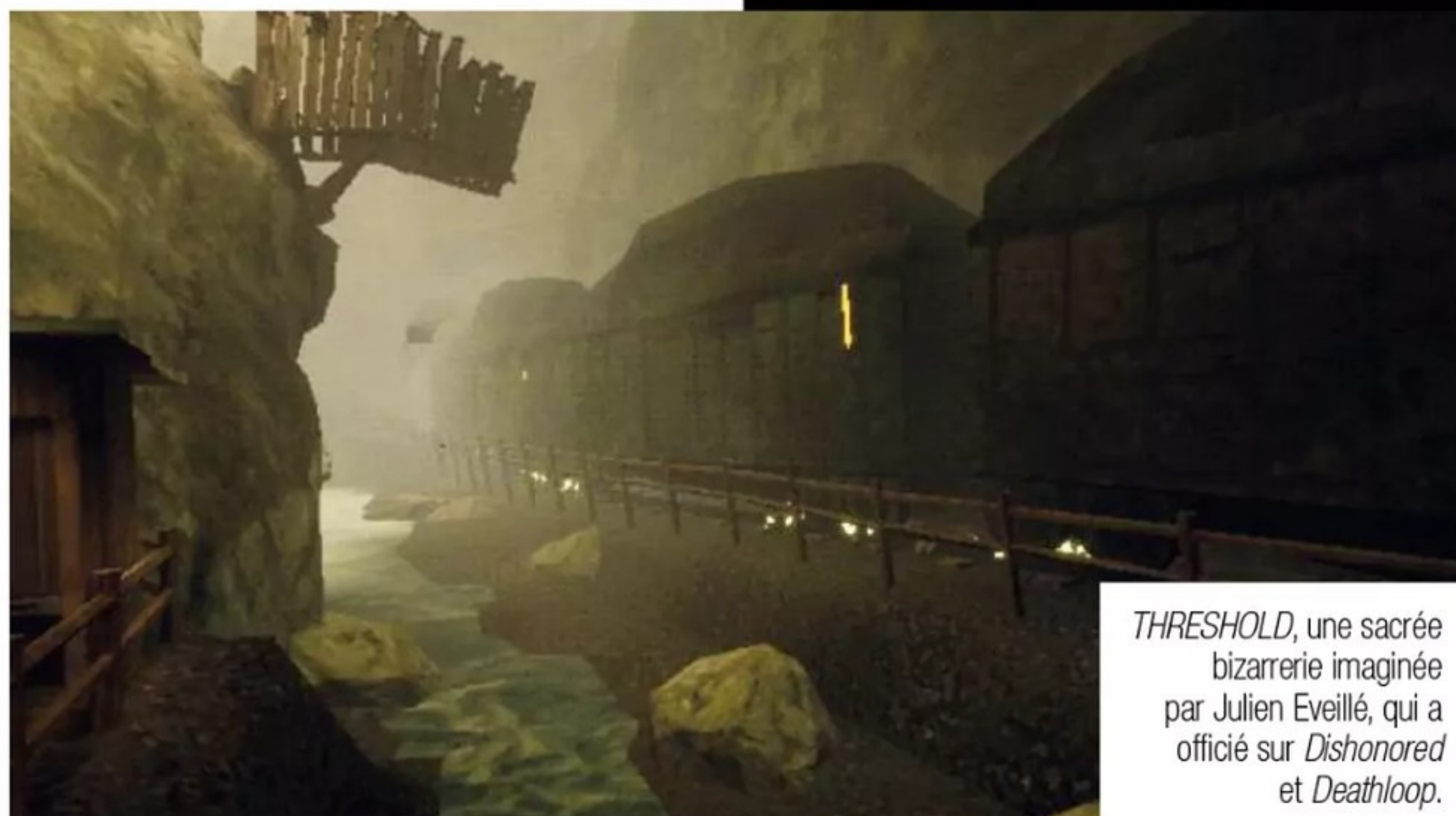
LENTE, CRÉATRICE DE *SPILLED!* TRAVAILLANT SUR SA PÉNICHE

projet secondaire, à l'époque où j'étais chez Amplitude. À la base, je ne pensais pas en faire un projet commercial, nous dit-il. Et puis j'ai commencé à penser que je pouvais peut-être aller jusqu'à la release. C'est le défi que je me suis lancé. » À l'époque, un changement de projet dans le domaine professionnel l'a plus ou moins poussé à agir. C'est ainsi qu'il s'est lancé en solo, avec pour seul objectif de produire quelque chose. « Par chance, mon premier projet

Gladiabots a fait assez de ventes sur Steam pour financer la suite, alors j'ai pu embrayer sur un autre jeu. » C'est ainsi que naît *No Plan B*, un jeu de planification tactique assez pointu qui est sorti de son accès anticipé en avril 2024, après trois ans passés sur Steam.

DE L'ART DU MULTI-CASQUETTE

« Quand tu bosses dans un gros studio, généralement, t'as la tête dans le guidon pendant quelques années, explique Sébastien. Quand tu bosses tout seul, c'est pire parce que t'as besoin des retours des joueurs pour faire évoluer le projet. C'est d'ailleurs pour ça que le modèle de l'accès anticipé m'a intéressé. » Ces retours sont en effet souvent considérés comme essentiels à la naissance et au développement d'un projet par les personnes qui travaillent seules que nous avons rencontrées. Créer son jeu en solitaire, c'est devoir assurer plusieurs rôles, plusieurs postes, habituellement répartis au sein d'un studio ou d'une plus grosse entreprise. Il faut ainsi gérer le design, le développement, parfois les graphismes et la bande-son voire assurer la communication. « Tu ne passes plus par 50 intermédiaires différents pour valider une idée, et il faut forcément porter plusieurs



THRESHOLD, une sacrée bizarrerie imaginée par Julien Eveillé, qui a officié sur *Dishonored* et *Deathloop*.

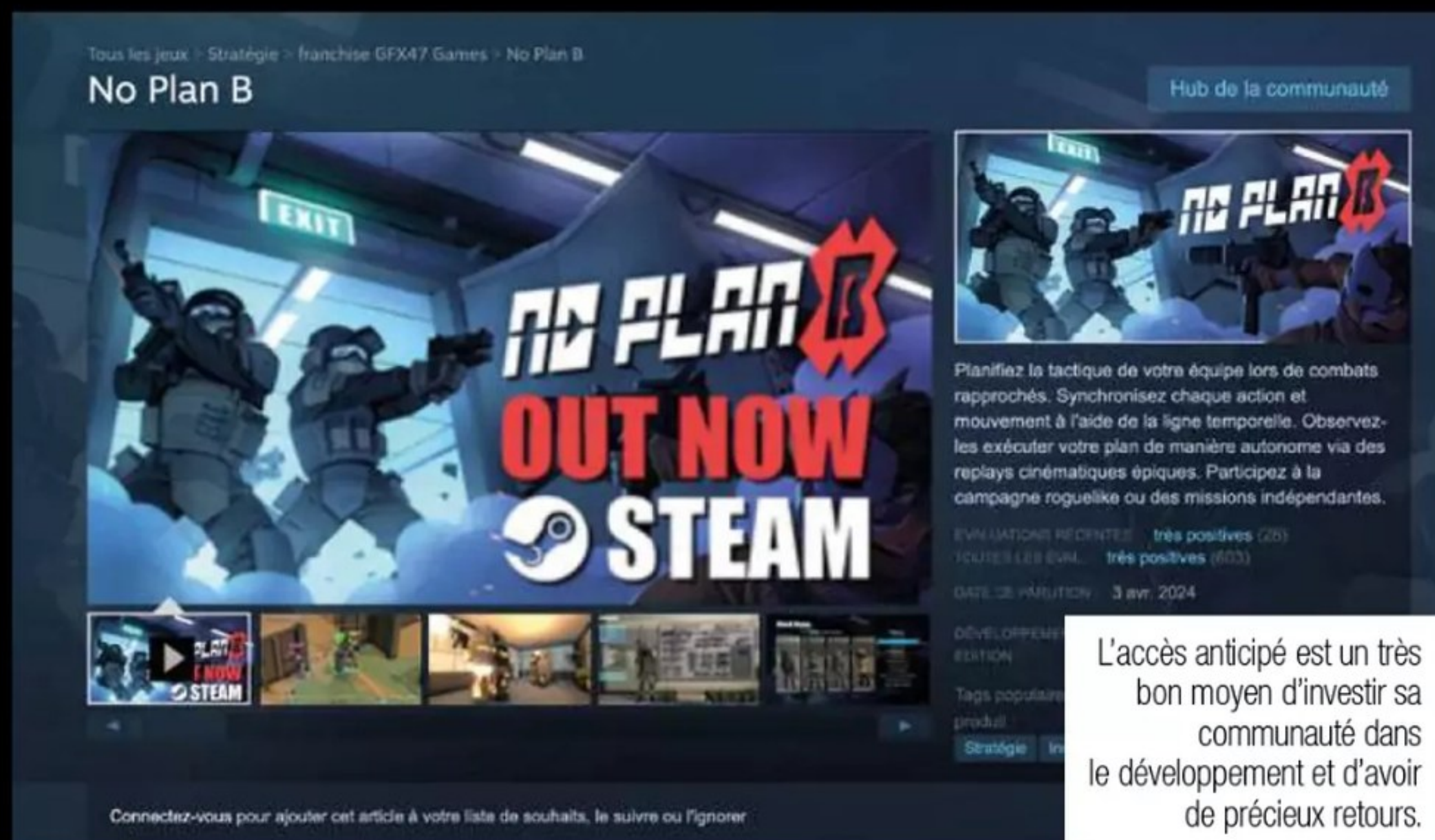


casquettes à la fois, raconte Julien Eveillé. Moi, j'arrive à être indulgent avec moi-même, parce que je me rends compte que j'aime bien mes idées», plaisante-t-il.

Lente, une créatrice originaire des Pays-Bas que nous avons également rencontrée, a pour sa part choisi de porter une autre casquette, celle d'une capitaine de navire. «J'ai grandi sur un bateau avec ma famille, alors j'ai décidé de transformer ma péniche en lieu de vie, et c'est là que je travaille sur mon jeu», raconte-t-elle, sourire aux lèvres. Elle a fait le choix de quitter son école de game design à 23 ans pour concrétiser ce qui était à la base un projet d'études. *Spilled!*, un petit jeu relaxant en vue de dessus où on dirige un bateau (tiens, donc) qui a un aspirateur vissé sur le nez. L'objectif est clair : il faut voguer d'un bout à l'autre de l'écran pour nettoyer des flaques de pétrole et ramasser les déchets qui jonchent les océans. Lente explique que, pour elle, c'était important de raconter un peu sa vie à travers son jeu, et de sensibiliser les gens à une cause qui lui tient à cœur. «Globalement, ma vie de développeuse ne change pas trop de celle de quelqu'un qui bosse dans un bureau», nous expose-t-elle. «C'est juste qu'il y a des tâches un

“AU DÉPART, MON OBJECTIF ÉTAIT D'ALLER JUSQU'À LA RELEASE, DE SORTIR UN JEU. C'EST LE DÉFI QUE JE M'ÉTAIS LANCÉ.”

SÉBASTIEN “GFX47” DUBOIS, CRÉATEUR DE *NO PLAN B*



peu plus originales au quotidien, comme changer l'eau ou remplacer le moteur diesel par un moteur électrique», affirme-t-elle en riant.

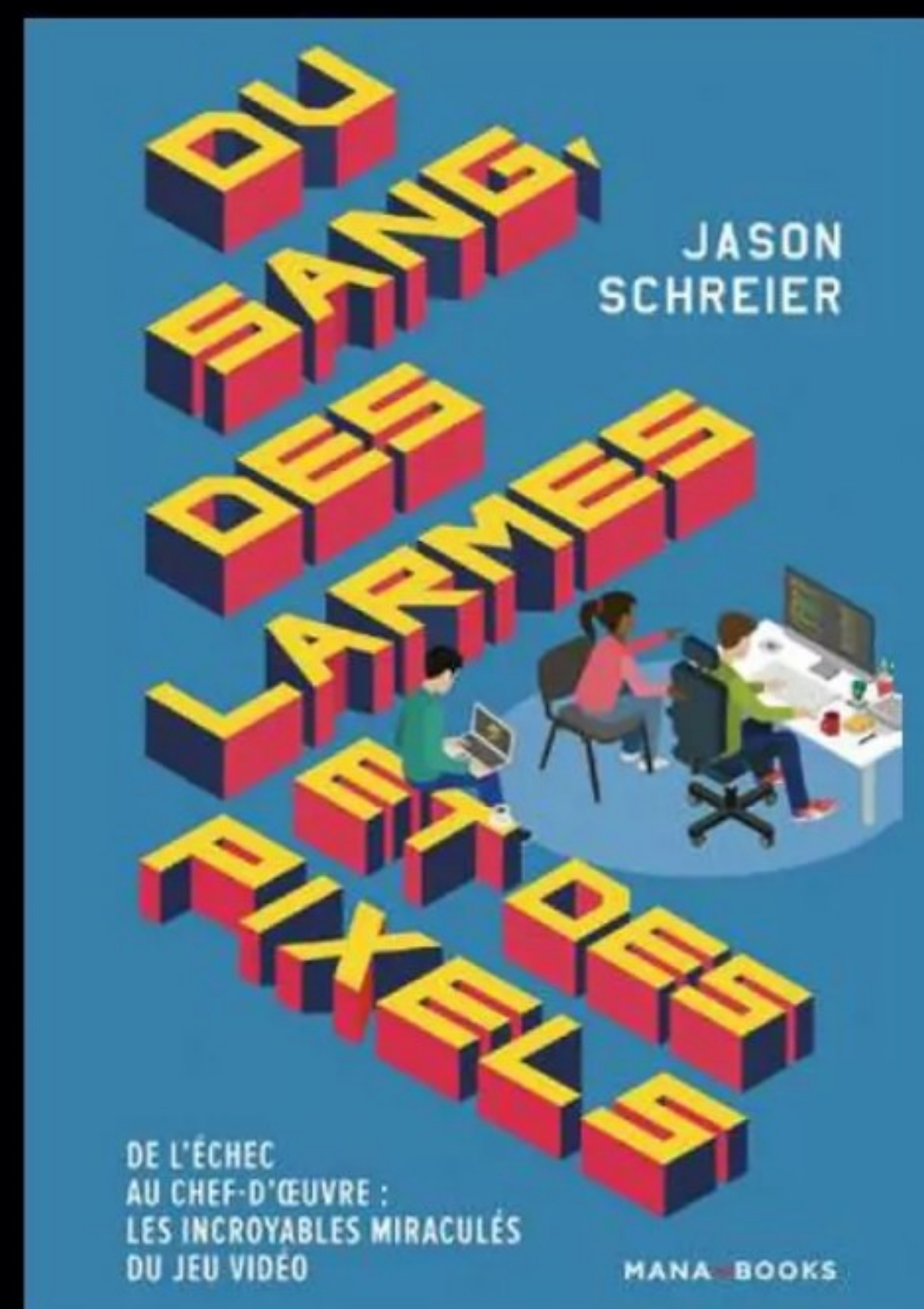
DES CHIFFRES ET DES ÊTRES

Après une campagne Kickstarter plus que réussie et avec 30 000 euros en poche pour financer le développement de son jeu, Lente se lance sereinement sur *Spilled!*. «Je veux montrer aux gens ce que c'est de vivre sur un bateau au quotidien. Du coup, j'en parle pas mal sur mes réseaux», indique-t-elle. En postant des vidéos d'elle à bord de sa péniche fraîchement repeinte, en invitant les gens dans son quotidien, elle fait du community management et développe du même coup une communauté qui la suit. Pour elle comme pour d'autres, le rôle des réseaux peut être important et leur impact conséquent sur le développement du jeu.

Julien Eveillé livre un autre point de vue lorsqu'il évoque son rapport aux données délivrées par les plateformes. «Les wishlists sur Steam, par exemple, c'est un truc. Ça reste que des chiffres, mais ça peut avoir un impact sur ta motivation. Quand ça se met à ralentir un peu, tu te dis que ça ne marchera plus. Du coup, j'essaie de ne pas trop regarder.» Pourtant, de l'aveu des différents interviewés, avoir un œil sur ces chiffres et sur les sites spécialisés a également son intérêt. Concernant Internet, Sébastien Dubois explique : «On trouve à peu près tout ce qu'on veut sur Internet, sur des forums ou des sites spécialisés. Du code, du graph, même du marketing... j'ai appris beaucoup de choses par moi-même, c'est de la débrouille.»

Personne ne se lance dans la création d'une œuvre, dans une telle aventure avec la prétention de devenir le prochain Notch, ou de sortir le nouveau *The Binding of Isaac*. «Ça ne sert à rien de vouloir concurrencer les gros jeux, ou même les studios indés. On n'a simplement pas les mêmes moyens», rationalise Julien. Ils sont des milliers comme elle et eux, à se débrouiller pour concrétiser leur vision du jeu vidéo. Et ils nous rappellent ce qu'on a parfois tendance à oublier : sortir un jeu, c'est déjà un exploit en soi. ■

Valentin Cebo



Dans *Du sang, des larmes et des pixels*, Jason Schreier revient sur le développement chaotique de *Stardew Valley*.



DEAD RISING DELUXE REMASTER

ET SI CE REMASTER ÉTAIT LA MEILLEURE CHOSE QUI SOIT ARRIVÉE À LA FRANCHISE *DEAD RISING* ?

GENRE Action

ÉDITEUR

Capcom

JOUEUR 1

SUR PC, PS5,

Xbox Series

SORTIE

19 septembre

2024

Rien ne ressemble vraiment à *Dead Rising*, et surtout dans cette toute première incarnation. Une bande-son synthétique, pleine de nappes de clavier inquiétantes, des personnages semi-mystérieux qui s'expriment en semi-vérité, des zombies patauds pourtant menaçants. Et puis, l'horreur et le rire confondus, comme les morts-vivants qui singent les gestes du quotidien, poussent leur caddie, errent dans ce mall gigantesque, mus par les habitudes de leur vie de consommateurs. Comme dans le film *Zombie* de George A. Romero. Il y a aussi ces

survivants frappadingues qui laissent libre cours à leurs pulsions meurtrières ou sadiques, à leur folie, dépassés par les événements et/ou le trépas de leurs proches. Ou encore son héros beauf et dragueur, ou même ces doublages français, originaux, parfois génialement à côté de la plaque, comme arrachés au doublage d'une bobine horrible distribuée par René Château Vidéos. Parfait.

ROMERO'S INSIDE

Oui, *Dead Rising*, c'est tout ça, un concentré d'80's horribles de vidéo-clubs bien digérées, l'expression d'un fantastique passé, politique, anti-consumériste, fusion de *Resident Evil*

(le jeu), du beat'em up et du cinéma de Romero (remonté par Dario Argento), sublimée par cette version sous RE Engine, où chaque paire d'yeux se fait plus expressive que jamais. Se déroulant sur 72 heures (accélérées pour le joueur), *Dead Rising* est aussi un jeu sur l'urgence. D'ailleurs, à sa sortie, certaines critiques avaient été soulevées sur ce point : impossible alors de sauver tout le monde. Frustration, oui, mais logique dans le cadre d'une invasion zombie, d'un jeu à rejouer plusieurs fois. Déjà remasterisé par le passé, *DR* a depuis longtemps corrigé ce « défaut », quitte à perdre un peu de sa logique, de sa gestion d'agenda, et donc... de sa tension. ■ Raphaël Lucas



■ Pour gagner des points d'expérience, prenez les photos les plus horribles, dramatiques, sanglantes... Une référence à *House of the Dead* ?

→ NOTRE ATTENTE



Un remaster impeccable.



Une VF d'époque qui colle parfaitement au projet.



Ce mélange étonnant entre horreur et comédie.



Le système d'expérience lié aux photographies prises.

Sublimé par des textures plus riches, une maniabilité plus immédiate, *Dead Rising* semble toujours ce grand jeu (de) malade, totalement fou où la logique de jeu vidéo s'accorde à merveille avec celle, déraillée, des survivants. *Dead Rising*, ou quand Capcom comprend enfin l'œuvre politique de Romero ?





CONCORD

AVANT SA SORTIE IMMINENTE, *CONCORD* S'EST LAISSÉ APPROCHER LE TEMPS D'UNE COURTE PHASE DE BÊTA. L'OCCASION DE RAVIVER LA FLAMME APRÈS UNE PRÉSENTATION EN DEMI-TEINTE ?

GENRE FPS
multijoueur
ÉDITEUR
Sony Interactive
Entertainment
JOUEURS
1 à 10
SUR PC, PS5
SORTIE
23 août 2024

Premier projet de Firewalk Studios, une équipe constituée de vétérans de *Halo* et *Call of Duty*, *Concord* reprend de nombreux éléments éprouvés de *Destiny 2*, de *Rainbow Six* et d'*Overwatch* : vue FPS, affrontements en 5v5, modes de jeu assez classiques et 16 héros différents avec chacun un arsenal d'armes et de capacités spécifiques. Du hero shooter simple et efficace ! Notons d'ailleurs la véritable diversité proposée en fonction du personnage choisi et les conséquences que peut avoir le choix des équipiers sur une partie. On a aussi été

charmé par le design très travaillé des différents héros et de leurs pétoires, ainsi que par l'univers et ses cinématiques teintées d'humour contant les péripéties vécues par l'équipage du NorthStar. Esthétiquement, on navigue en eaux psychédéliques dignes des couvertures de romans de SF des années 60-70, avec un soupçon du comics *Les Gardiens de la galaxie*.

UN PEU DE TACTIQUE

Pour s'imposer, *Concord* se doit tout de même d'avoir une identité mécanique propre. On profite ainsi d'un gameplay assez aérien, avec doubles sauts et possibilité de graver certains obstacles. L'intégration des

Persistent Deployable (des compétences qui durent plusieurs tours) et d'un système de crew-building pour gagner des bonus rapidement vient aussi agrémenter l'aspect tactique auparavant assez insoupçonné du jeu, et le time-to-kill relativement long permet aux joueurs d'effectuer de jolis retournements de situation, et au titre de s'éloigner d'un *Overwatch*. En bref, des mécaniques qui parviennent habilement à s'intégrer à un système de jeu dense, mais relativement accessible ! Pour le reste, jeu service oblige, il faudra attendre de voir quels seront les ajustements et nouveautés déployés par le studio : saisons, héros, cartes, modes... ■

Adrien Deyres



NOTRE ATTENTE



Un jeu fun, avec un équilibrage qui semble a priori au point !



Une technique sans fausse note, du moins durant nos sessions.



Un aspect stratégique et tactique assez prononcé.



Un manque de folie dans les modes de jeu et la construction des maps.

Concord se présente comme une belle surprise ! Outre sa formule de base, c'est le travail effectué sur l'univers et les bonnes idées intégrées qui pourraient lui permettre de convaincre. Pour durer, le jeu devra aussi être alimenté en contenu avec de nouveaux modes et des cartes un peu plus marquantes.





NEVA

TOUJOURS EN QUÊTE DU BEAU VIDÉOLUDIQUE, NOMADA STUDIO RÉAFFIRME, AVEC NEVA, SES INFLUENCES PREMIÈRES.

GENRE Action
ÉDITEUR
Devolver
JOUEUR 1
SUR PC, PS5,
Switch, Xbox
SORTIE 2024

On sait les éclats et fulgurances visuelles du studio Nomada. Avec *Gris*, leur premier saut dans le vide, les Ibères avaient su se saisir d'une direction artistique spécifique – éclaboussures (et) aquarelles de Conrad Roset – pour narrer une errance, un trouble, de profonds traumas. Une capacité à dépasser le simple platformer par les thèmes et esthétiques abordés... Et aujourd'hui ? *Neva*, un jeu qui n'est pas sans ressemblance avec *Gris*. Même 2D magnifique aux minuscules sprites principaux, même appétence pour les formes brutes (carrés, triangles) perdues dans des environnements

plus végétaux, mêmes plateformes et casse-tête liés à la progression dans un environnement changeant. Oui, mais ici, notre héroïne n'est pas seule.

NOT ALONE IN THE DARK

On ne dira jamais assez l'influence de l'œuvre de Fumito Ueda sur l'ensemble du média : ses thématiques, ses mécaniques, voire sa méthode de design par soustraction ont infusé. Nomada, lui, n'en conserve que quelques éléments : cette touche pensée pour appeler le chien Neva à nous suivre, pour le caresser ou le prendre dans nos bras ; ces créatures longilignes ou boursouflées (oh, ces cauchemars planqués dans le placard !) faites d'obscurité qui

s'extraient du sol, du plafond ; cette absence de hud qui renvoie aux cinématique platformer de Jordan Mechner à Eric Chahi. Il y a aussi du *Ico*, du *The Last Guardian*, même si notre compagnon canidé semble plus dirigé par des scripts que par une IA évolutive. On pense aussi à l'œuvre de Miyazaki, à ses fantômes masqués de blanc du *Voyage de Chihiro* que, de sa lame, notre avatar peut trancher. S'il demeure a priori classique dans ce qu'il propose (saut, double saut, attaque, esquive...), *Neva* se fait une véritable célébration esthétique de la 2D : panoramas colorés et picturaux, rétrécissement du champ de vision dans certains boyaux caverneux... ■

Raphaël Lucas



■ Des créatures de la nuit qu'il s'agit autant d'esquiver que de frapper de sa lame.

→ NOTRE ATTENTE

+	Une direction artistique épatante.	+	Des mécaniques de jeu fluides et claires.
+	Maestria de la gestion de la 2D.	-	Une impression de déjà vu ailleurs qui ne quitte pas le joueur.

Beau, prenant, agile... avec *Neva*, et malgré l'emprunt visible de mécaniques et thématiques, Nomada prépare un nouveau braquage sur le platformer 2D. Évidemment, la narration, et elle s'en rend coupable dès les premières minutes, risque de nous arracher quelques larmes au passage.





ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS COLLECTION

AVEC CES NOUVEAUX REMASTERS, CAPCOM CORRIGE UN DES PROBLÈMES DE CES TITRES À LEUR SORTIE : LA TRADUCTION DES TEXTES.

GENRE

Aventure

ÉDITEUR

Capcom

JOUEUR 1

SUR PC, PS4, PS5, Switch, Xbox

SORTIE

6 septembre 2024

Des enquêtes, des procès aux retournements improbables et des personnages truculents, c'est la recette de la franchise *Ace Attorney* qui, une compilation à la fois, s'inscrit sur la dernière génération de machines par le truchement de remasters bien sentis. Et *Investigations*, le dernier avatar de cette politique de réédition, ne manque une nouvelle fois pas de mordant. Mis de côté Phoenix Wright et Apollo Justice, c'est Benjamin Hunter (Miles Edgeworth en anglais), procureur et ami d'enfance de Phoenix Wright, tour à tour allié ou ennemi de ce dernier,

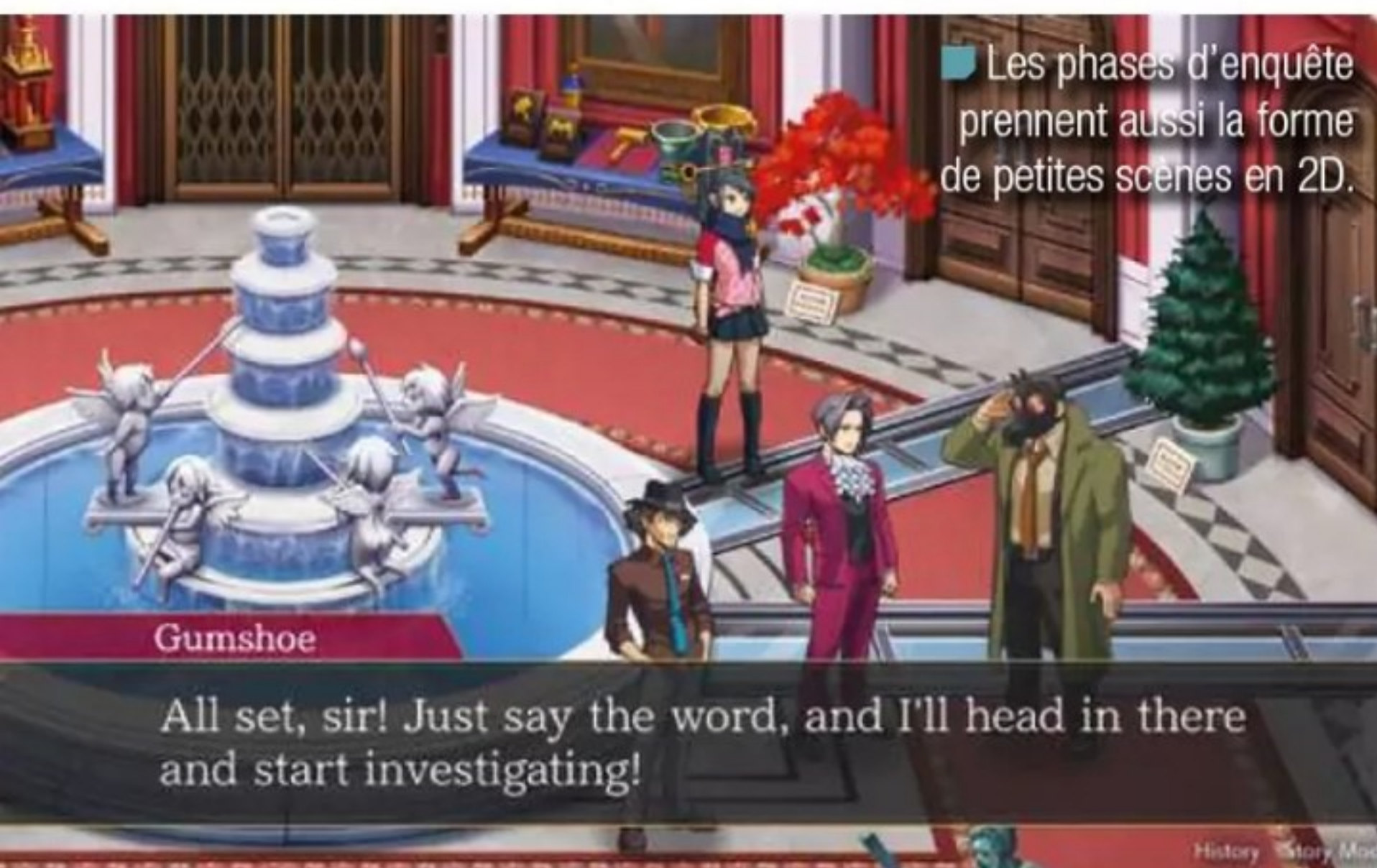
qui tire à lui la couverture. Personnage complexe donc qui, dans *Investigations Collection* a droit à deux aventures, un peu différentes des précédentes.

EURÉKA !

Deux aventures un peu différentes parce que d'un côté, on passe désormais beaucoup plus de temps à enquêter. Et pas n'importe comment. Si la recherche de preuves et d'indices se déroule une nouvelle fois à la première personne, les développeurs ont aussi intégré des déplacements dans le décor à la troisième personne et en 2D, à la manière des point'n'click culte de Lucasfilm Games. Pas de menus cependant, ici, il suffit de s'approcher

d'un objet, d'un personnage, pour voir apparaître le bouton d'interaction, et ainsi inspecter l'élément visé ou discuter avec un personnage. D'un autre côté, parce qu'à la manière de jeux d'enquête plus récents, et de leur palais mental inspiré de la série télé *Sherlock*, il faut ici lier des observations entre elles pour faire émerger la vérité. Amusant. Enfin, et c'était LA critique des joueurs à la sortie originale de ces volets : ils ont enfin été traduits en français pour cette édition, avec le même souci de qualité que les précédents opus. De quoi les faire (re)connaître plus largement auprès des joueurs. Nous, on est déjà prêts. ■

Raphaël Lucas



→ NOTRE ATTENTE



Toujours plus de cas, et d'énigmes !



Un remaster visiblement très propre.



Une traduction française au top.



Des déplacements un peu rigides.

Comme tous les *Ace Attorney*, cette compilation risque bien de nous scotcher à l'écran. Le remaster des sprites et décors est propre, les musées de visuels et bandes-son réorchestrées pleins, et le jeu est enfin proposé en français pour la première fois.





SKATE STORY

ET SI *SKATE STORY* ÉTAIT LE PREMIER JEU À PARFAITEMENT COMPRENDRE ET METTRE EN SCÈNE L'ESPRIT ET L'ESTHÉTIQUE REBELLE DU SKATE ?

GENRE Action
ÉDITEUR
Devolver
JOUEUR 1
SUR PC
SORTIE 2024

es plus anciens, ou les plus retrogamer, de nos lecteurs se souviennent sans doute de *Ninja Golf* (1990) sur Atari 7800, étrange mélange de beat'em up et de golf qui, aussi incongru paraisse-t-il, fonctionnait. *Skate Story*, lui, suit la même trajectoire inattendue, mêlant skate, démon de verre (une référence à l'épisode *La Main de verre* (1963) de la série *Au-delà du réel* ?), rituels étranges, divinités autoritaires et lapin à suivre (Oui, *Alice au pays des merveilles*), le tout enrobé dans une esthétique très personnelle, low poly aux textures fourmillantes. Ici, dans la peau d'un démon

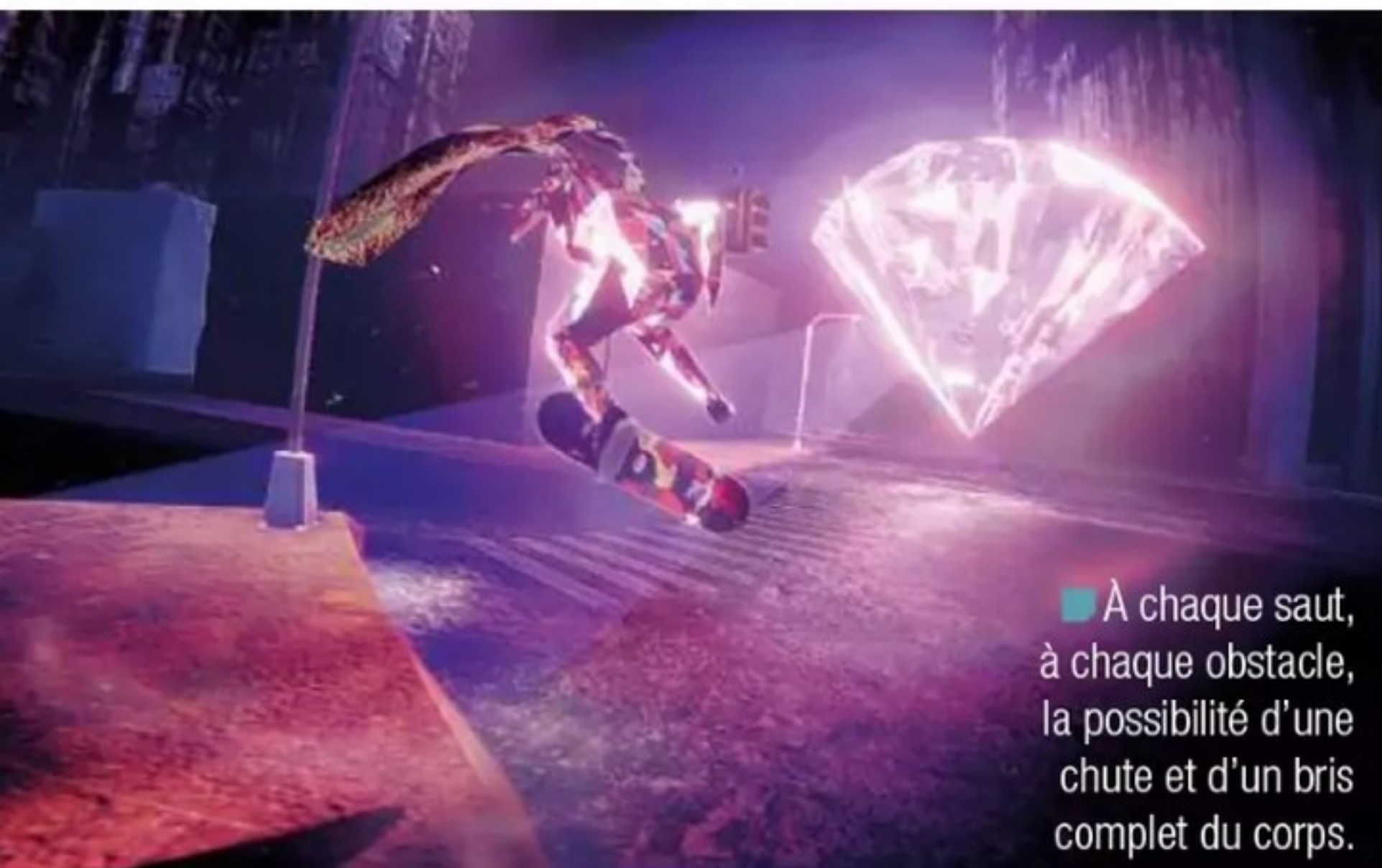
s'incarnant en être de verre – et donc cassable –, on se saisit d'un skate pour attraper et dévorer la lune. Oui, vous avez bien lu : pour dévorer la lune.

AU-DELÀ DU SKATE

Plus prosaïquement, et passé ce prétexte et cette narration constante, *Skate Story* ne paraîtra finalement pas si étonnant pour un amateur des *Tony Hawk* ou de *Skate*, comme on alterne entre séquences arcade de course à toute vitesse (en évitant des obstacles ou béances) ou niveaux un peu plus ouverts, pleins de rampes, où l'on enchaîne ollie, heelflip et autres figures bien connues pour débloquent de nouvelles portions à arpenter. Cependant,

à jouer à *Skate Story*, à voir son démon de verre se crasher mille fois en mille bris et miettes, et l'on sent la passion de Sam Eng, développeur solo, pour le sport et ce qu'il signifie en matière de sensations : plaisir de la vitesse, du beau geste certes, mais aussi chutes, os brisés et l'explosion de douleur qui suit... Si l'on pense tour à tour aux deux séries susnommées, à leurs mécaniques et angles de caméras sans cesse invoqués, c'est bien tout l'esprit punk, heavy metal, indé, ainsi que l'expérience du skate qui ici semblent trouver une véritable déclaration d'amour, via une esthétique arrachée aux T-shirts, aux dessins des planches. ■

Raphaël Lucas



■ À chaque saut, à chaque obstacle, la possibilité d'une chute et d'un bris complet du corps.

→ NOTRE ATTENTE



Une esthétique qui renvoie à l'esprit punk, premier, du skate.



Le démon de verre, une idée brillante.



La narration digne d'un comics ultra-indé.



Une caméra pas toujours bien placée.

Cette démonstration longue d'un unique chapitre nous a certes captivés, mais on attend d'en voir, d'en jouer plus pour vraiment tomber amoureux (ou pas) de ce *Skate Story* qui retourne le genre, pour mieux en extraire l'esprit subversif, et l'esthétique, pleine de démons, crânes et graphes.





DEATHSPRINT 66

DES JEUX DE COURSE FUTURISTE, ON EN A VU PAS MAL DÉFILER DEPUIS DES DÉCENNIES. MAIS DES COURSES À PIED... ÇA NE COURT PAS VRAIMENT LES RUES !

GENRE

Course futuriste

ÉDITEUR

Secret Mode

JOUEURS

1 à 8 en ligne

SUR PC

SORTIE N.C.

Oubliez les Jeux olympiques et leurs épreuves d'athlétisme ! Dans le futur, les sportifs seront équipés d'exosquelettes décuplant leurs capacités physiques et courront à des vitesses délirantes sur des circuits dignes d'un *WipEout* et lardés de pièges mortels ; leur vie se jouant à chaque saut ou virage. Telle est la vision quelque peu dystopique de *DeathSprint 66* qui jette huit joueurs et joueuses dans des courses ébouriffantes et parfois aussi confuses que potentiellement grisantes. Sprint sur les murs, tyroliennes ou rampes sur lesquelles glisser, tremplins vertigineux... Les circuits

sur lesquels on a pu faire nos premiers tours proposaient des tracés vraiment intéressants avec beaucoup d'options et de bifurcations pour tenter d'arriver premier en prenant un maximum de vitesse. Pour cela, outre une trajectoire millimétrée, la collecte d'orbes d'énergie permet de remplir une jauge de turbo absolument indispensable pour s'en sortir.

LA COURSE OU LA VIE

Mais *DeathSprint 66*, ce n'est pas que du « sprint », c'est aussi de la « death », beaucoup de « death ». Outre la myriade de pièges chargés de nous découper les jambes ou exploser le torse, les concurrents peuvent

collecter des bonus (missiles, mines, boucliers...) pour s'en prendre aux autres et faire basculer le classement. Un côté *Mario Kart* qui peut parfois transformer une course en calvaire quand les autres joueurs se liguent contre vous et que le jeu en rajoute une couche avec les timings vicieux de certains de ses rayons laser ou roues dentelées qui se fichent au milieu de votre trajectoire sans que vous ayez eu le temps de l'anticiper. Il faut dire que la maniabilité de cette version pré-alpha méritait sans doute quelques petits ajustements, notamment pour assouplir le système de glissade (rappelant le dérapage d'un *Mario Kart*), trop radical en l'état. ■

Thomas Méreur



■ *DeathSprint 66* mise sur une ambiance sombre et futuriste : du sang et des néons !



NOTRE ATTENTE



De la vitesse et des sensations fortes.



Circuits bien pensés avec souvent plusieurs chemins possibles.



Quelques ajustements de maniabilité à envisager.



Vitesse, pièges, attaques des adversaires... L'action peut être confuse.

Au fil des épreuves, on finit par être de plus à l'aise avec un gameplay particulièrement vif et exigeant. Les courses savent alors se montrer très grisantes et fun. Reste à voir si l'excitation tiendra sur la longueur, et si la confusion et le trop-plein d'action ne nuiront pas à ces virées supersoniques.



LA SÉLECTION DU MOIS

Ce mois-ci, nous contournons plusieurs pièges : croire que le mobile est l'apanage des noobs, qu'avoir un PC sous Windows avec Steam est l'assurance de lancer tous ses jeux et que s'asseoir sur un parpaing sans se soucier des troubles musculosquelettiques est possible, ce qui, soit dit en passant, nous octroie un joli score en mot compte triple.



BACKBONE ONE V2

UNE AUTRE FAÇON DE CONCEVOIR LE MOBILE

Le jeu mobile reste un sujet sensible, non pour le côté casual que lui prêtent certains, mais pour ses stores surchargés, son public réfractaire à la moindre dépense et un manque de décision tranchée sur l'ergonomie de quelques titres. Un « *seulement avec manette* » pourrait changer beaucoup de choses. En dépit de sa première place sur le podium en matière de chiffre d'affaires, ce secteur n'est toujours pas sexy pour les joueurs occidentaux. Enchâsser votre smartphone dans une Razer Kishi ou dans cette Backbone One aide pourtant à poser un autre regard sur la « console portable » surpuissante que vous avez déjà dans votre poche. Nous avons testé sa première version dans le *Jeux Video Magazine* n°271 et exprimé tout le bien que nous en pensions malgré son prix. Cette V2 propose des adaptateurs magnétiques interchangeables, un D-Pad plus réactif et un port Lightning ou USB-C (selon le modèle choisi) pour la rendre compatible avec les appareils iOS et Android. Rien de bouleversant du côté des nouveautés, mais l'essentiel est là, à savoir une manette légère, agréable à prendre en main, soutenue par l'application éponyme pour facilement connecter le Xbox Game Pass, le Steam Link

ou le PS Remote Play ainsi que vos jeux mobiles compatibles. Cette Backbone prend aussi une autre dimension pour les appareils à la pomme depuis que l'AppStore embarque des émulateurs. On n'entrera pas dans le détail de cette pratique pour des raisons évidentes, mais on ne va pas pousser l'hypocrisie jusqu'à ignorer le phénomène. Sur votre iPhone récent ou les anciens modèles (jusqu'au 6), vous pouvez ainsi lancer les jeux Game Boy (Color et Advance), NES, Super NES, Megadrive, Master System, Neo Geo, PlayStation 1 et Portable... dans d'excellentes conditions, sur une machine puissante dotée d'un très bel écran. Peut-être l'occasion de recycler un vieux mobile plutôt que de craquer sur les consoles Anbernic, Retrodroid et consorts. Un bon geste pour la planète.

FICHE PRODUIT

Prix : 120 € environ

Constructeur : Backbone

Fiche technique : standard (boutons ABXY) ou PlayStation édition (Triangle, Rond, Croix, Carré), Lightning ou USB-C, fixation magnétique interchangeable, connexion à faible latence, prise casque 3,5 mm, application Backbone.



TC500 LUXE

GAMES AND THRONES

Ce ne sont pas les quelques testeurs cacochymes de la rédaction, dont notre bien-aimé rédacteur en chef (note de Raphaël: ah ah!), qui vous diront le contraire: un bon fauteuil est fondamental pour passer 8 heures sur un jeu sans se ruiner le dos. Une fois encore, oubliez l'entrée de gamme pour un produit qui vous suivra sans doute plusieurs années. Pas la peine non plus de sélectionner un Herman Miller, si vous n'en avez pas les moyens et l'utilité. Ce Corsair reste trop cher à notre goût, mais on apprécie son élégance qui le sort de la catégorie «gamer» un peu trop voyante, son châssis interne en acier embarquant un support lombaire réglable dans 4 directions, son repose nuque en mousse, et ses accoudoirs réglables. Le dossier inclinable à 160° tolère même des petits moments de sieste ou de relaxation entre deux boss d'*Elden Ring*. Nous apprécions le confort de ce siège, mais nous ne pouvons malheureusement pas tester sa longévité. À ce prix, espérons qu'il nous suive quelques années.

FICHE PRODUIT

Prix : 550 € environ

Constructeur : Corsair

Fiche Technique : assise et dossier matelassés, support lombaire réglable, accoudoirs Omniflex, coussin cervical magnétique amovible.

VIVOBOK S15 (S5507)

UN PC SOUS ARM, OUI, MAIS...

Une petite révolution est en train de se profiler dans le monde de l'informatique, et on ne peut ici contourner le sujet. Nos ordinateurs sous Intel ou AMD tournent avec une architecture dite x86 alors que nos mobiles, tablettes et puces M d'Apple privilégient l'ARM, très vélocité et moins gourmand. Le rendement actuel des processeurs Snapdragon X Elite permet d'inviter de manière confortable une puce ARM dans un PC sous Windows. Vous ne perdez pas tellement de puissance par rapport aux excellentes puces concurrentes, mais vous bénéficiez d'une bonne autonomie. En revanche, il ne faut pas oublier qu'ARM utilise d'autres instructions que le X86. Windows, à l'aide de Prism, se charge de traduire pour assurer la compatibilité des logiciels. Cela fonctionne plutôt bien, mais certains jeux peuvent ne pas se lancer alors que vous êtes sur Windows à utiliser Steam. Nul doute qu'ARM va de plus en plus s'installer sur ce marché et que les problèmes de compatibilité vont s'estomper, mais il n'est peut-être pas avisé de se précipiter dans ce premier train de la hype. Attendez le suivant.



FICHE PRODUIT

Prix : 1300 € environ

Constructeur : Asus

Fiche technique : Snapdragon X Elite, Qualcomm Adreno, 16 Go de RAM, 1 To de SSD M2 NVMe, écran 15.6 pouces OLED 3K (2880x1620) 120 Hz.

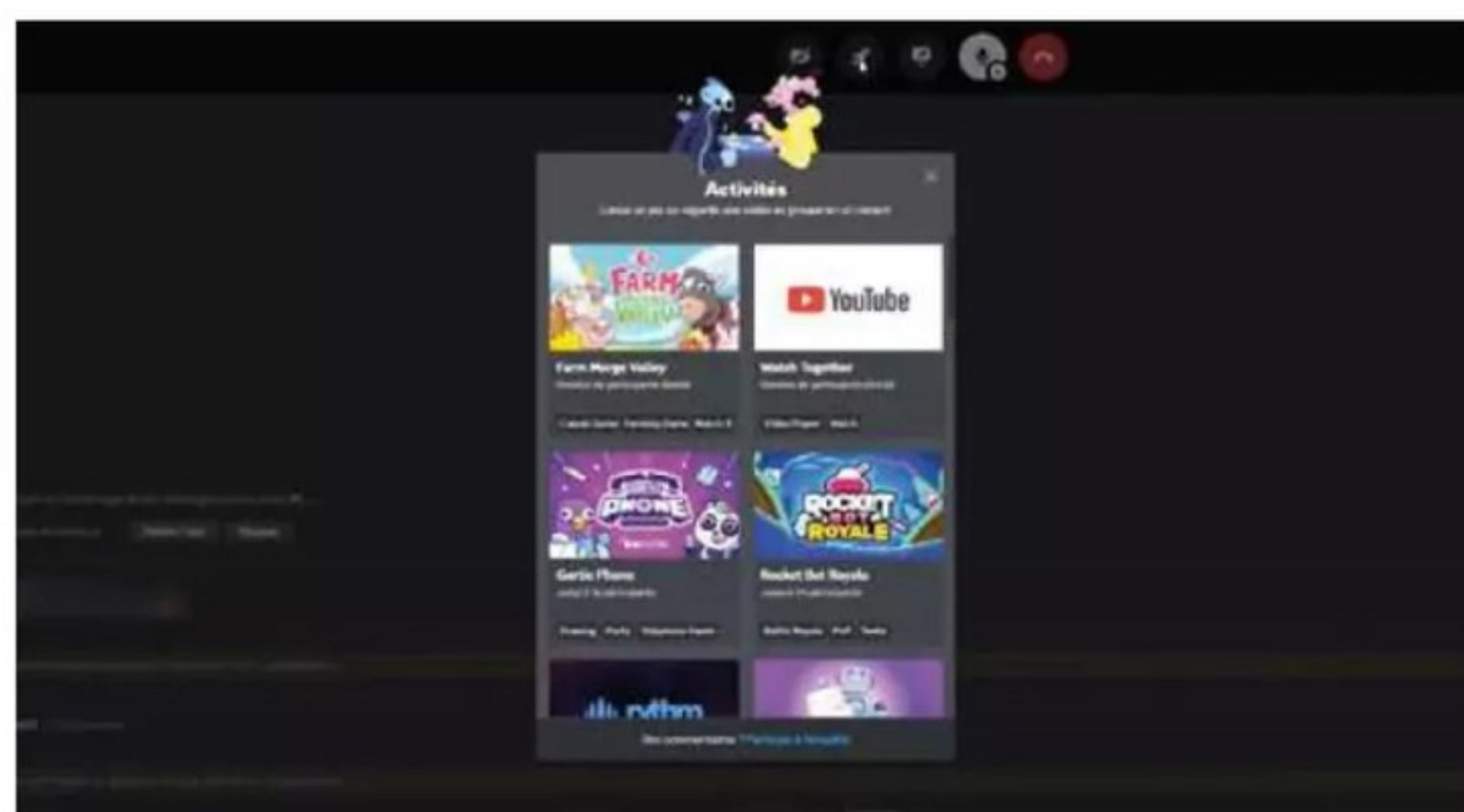


DISCORD



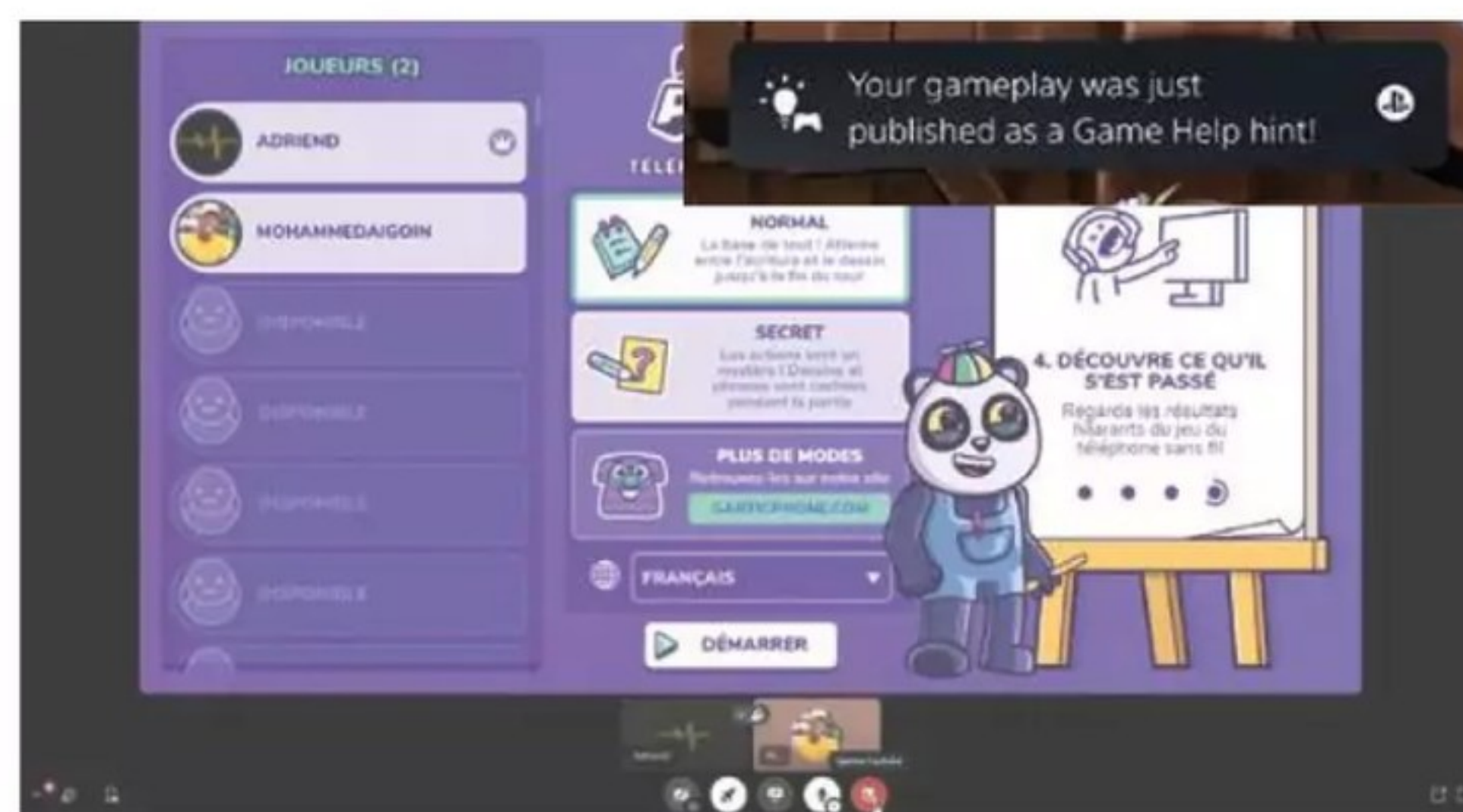
ACCÉDER À DES JEUX SUR DISCORD

DEPUIS SA CRÉATION, DISCORD NE CESSE DE SE RAPPROCHER DU JEU VIDÉO, ET LA DERNIÈRE MISE À JOUR DÉPLOYÉE EN EST UN NOUVEAU TÉMOIN. ON VOUS EXPLIQUE.



OÙ TROUVER LES JEUX ET ACTIVITÉS ?

Grâce à la fonctionnalité « Activités », les utilisateurs de Discord peuvent désormais s'adonner à un large catalogue de jeux jouables seul ou en groupe. Comment faire ? C'est très simple ! Une fois l'application Discord lancée sur votre PC et vos identifiants renseignés, choisissez le serveur dans lequel vous souhaitez rejoindre un chat vocal, ou bien optez pour un appel vocal avec un ou plusieurs membres. Cliquez ensuite sur l'icône en forme de fusée pour ouvrir l'onglet Activités, puis choisissez le jeu ou l'activité que vous souhaitez. Dès lors, vous pouvez en profiter en solitaire, ou bien inviter les personnes présentes dans le canal vocal à vous rejoindre. Pour quitter cette fonctionnalité, il suffit de cliquer sur « Quitter l'activité » en bas de l'écran.



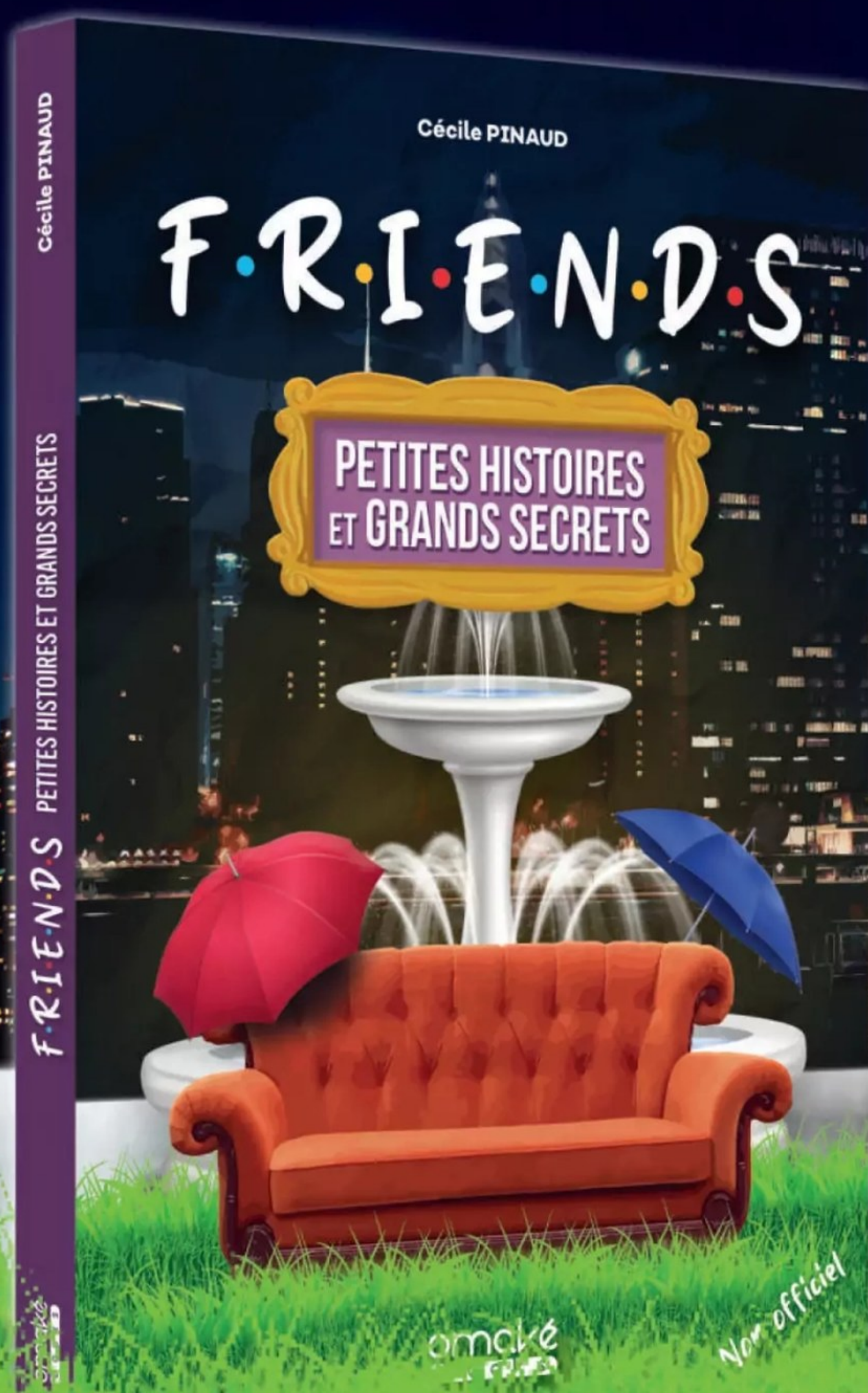
QUELS SONT LES JEUX ET ACTIVITÉS DISPONIBLES ?

Parmi les activités que les utilisateurs de Discord peuvent lancer, il est notamment question de *YouTube Watch Together*, parfait pour regarder des vidéos entre amis de manière synchronisée. ... surtout celles de *Jeux Vidéo Magazine* ! On retrouve aussi tout un tas de jeux plus ou moins connus, à l'image de *Gartic Phone* et *Land.io* ; le premier reprenant le principe du téléphone arabe et du *Pictionary*, tandis que l'autre s'apparente à un *Snake* plus moderne et dans lequel le joueur avec le plus vaste territoire est déclaré vainqueur. *Checkers in the Park*, *Farm Merge Valley*, *Chef Showdown*, *Putt Party*, *Goober Dash*, *Rocket Bot Royale*, *Rhythm*, *Poker Night*, *Whiteboard*, *Bobble League* et *Color Together* font aussi partie du catalogue.

OMAKÉ BOOKS PRÉSENTE

Cécile PINAUD

F·R·I·E·N·D·S



LIVRE NON OFFICIEL. IMAGE PAR NOËL DE BOURGEOIS

TOUT CE QUE VOUS IGNOREZ SUR LA SÉRIE TV CULTTE
SORTIE LE **19 SEPTEMBRE** EN LIBRAIRIE ET SUR OMAKEBOOKS.COM

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

TESTS



84

NOBODY WANTS TO DIE

« QUEL PANACHE ! »

À QUOI JOUE



Raphaël Lucas

NOBODY WANTS TO DIE

Le jazz, le néo-noir, la voix off, la réalisation... Tout me plaît !



Mohammed Aigoin

KUNITSU-GAMI : PATH OF THE GODDESS

Un Capcom inattendu, étonnant. Une vraie surprise !



Valérie Précigout

BÔ : PATH OF THE TEAL LOTUS

J'y joue pour ses folles acrobaties aériennes et ses airs d'*Okami*.



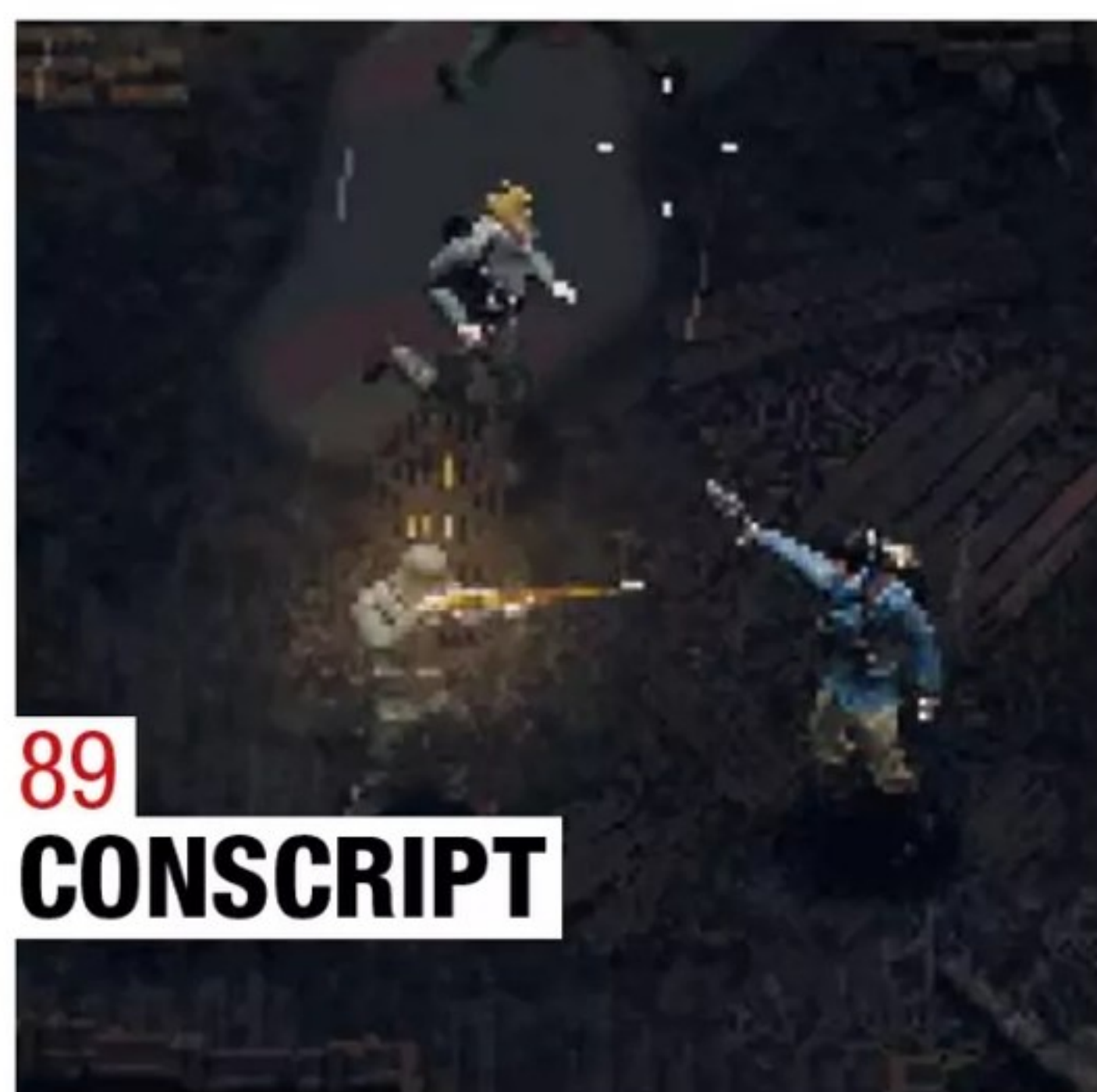
86
LINKITO



87
THE OPERATOR



88
**CYGNI:
ALL GUNS
BLAZING**



89
CONSCRIPT



90
F1 MANAGER 2024



90
**THE STAR
NAMED EOS**

PC

Nobody Wants to Die	84
Earth Defense Force 6	85
One BTN Bosses	86
Linkito	86
The Operator	87
Cygni: All Guns Blazing	88
Conscript	89
F1 Manager 2024	90
The Star Named EOS	90
Sam & Max: The Devil's Playhouse Remastered	91
Été	91
Gestalt: Steam & Cinder	92
Flock	92
Dustborn	93

PLAYSTATION

Nobody Wants to Die	84
Earth Defense Force 6	85
Cygni: All Guns Blazing	88
Conscript	89
F1 Manager 2024	90
The Star Named EOS	90
Sam & Max: The Devil's Playhouse Remastered	91
Flock	92
Dustborn	93

SWITCH

Conscript	89
Les Tortues Ninja: Le Destin de Splinter	89
F1 Manager 2024	90
The Star Named EOS	90
Sam & Max: The Devil's Playhouse Remastered	91
Flock	92

XBOX

Nobody Wants to Die	84
Cygni: All Guns Blazing	88
Conscript	89
F1 Manager 2024	90
The Star Named EOS	90
Sam & Max: The Devil's Playhouse Remastered	91
Flock	92
Dustborn	93

MOBILES

Waven	94
Honor of Kings	95
Metal Slug: Awakening	95

LA RÉDACTION CE MOIS-CI ?



Thomas Méreur

BROKEN LENS
Un petit bonbon inspiré du *Jeu des 7 erreurs*. Parfait pour se vider la tête!



Fabien Pellegrini

KUNITSU-GAMI: PATH OF THE GODDESS
Impossible de me souvenir de son nom, pourtant j'y passe pas mal de temps.



Adrien Deyres

BATMAN: ARKHAM CITY
Comme tous les étés, j'en profite pour me refaire l'incroyable trilogie *Batman: Arkham*!



Patrick Hellio

CONSCRIPT
Quand reconstitution historique rime avec survival rétro, on tient le frisson de l'été!



Erwan Higuinen

THANK GOODNESS YOU'RE HERE !
Entre Mr Bean et les Monty Python, la comédie anglaise de l'été est un jeu vidéo.



Valentin Cebo

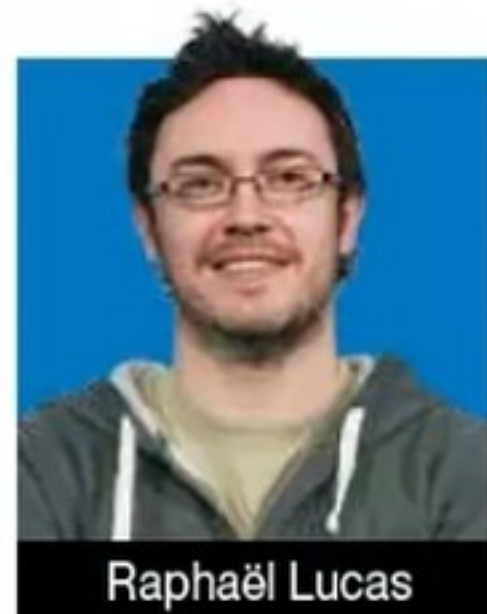
CORE KEEPER
Il sort en 1.0, alors c'est le moment d'embarquer vos amis sous terre.



Benoît Barny

DOUBLE DRAGON COLLECTION
On ne cite jamais assez *Super Double Dragon* parmi les meilleurs beat'em up.

#NÉO-NOIR
#ENQUÊTE
#DIRIGISTE



Raphaël Lucas

Nobody Wants to Die

Inattendu, le premier essai de Critical Hit Games s'est porté sur un jeu d'enquête aux inspirations autant visibles que revendiquées. Et ça fonctionne !

L'ambiance est (néo-)noire, pluvieuse, suintante. De celle que l'on éprouve dans le *Neuromancien* de William Gibson, dans le *Blade Runner* de Ridley Scott. Et évidemment, tout, tout ici est faux-semblants et masques... Reprenant des concepts du *Carbone Modifié* de Richard Morgan – vivre éternellement grâce à l'achat de nouveaux corps –, *Nobody Wants to Die* impose immédiatement sa vision d'un New York

ÉDITEUR PLAYON
PAR CRITICAL HIT GAMES
GENRE ENQUÊTE
JOUEUR 1
PEGI 18+
PC, PS5, XBOX SERIES
25 €

futuriste, ainsi que son approche de film interactif d'aventure dès la première tirade désabusée de son héros, dès son premier flash-back ou cette vidéo en noir & blanc qui tourne sur cet écran de Drive-in volant.

Scènes de crime

La cité est là, prégnante, fourmillante, du coin de l'œil ou en dessous, sourde, montrée dès que possible dans un moment de pause, lors d'un des longs monologues internes de notre détective-avatar, avant qu'il ne pénètre l'intimité de scènes de crimes à décrypter. Car tout tourne autour d'enquêtes, de cas dont il s'agit d'arracher la vérité, de dévoiler l'enchaînement de causes et d'effets amenant au présent, au crime. Et pour démêler l'écheveau de faits et mensonges, notre détective s'arme d'outils à rayons X ou d'un reconstituteur de temps. Marche avant-arrière plus ou moins rapide, sous nos gâchettes, la scène de crime se fait bande magnétique prisonnière d'un magnétoscope sur laquelle on tente de dénicher l'instant révélateur d'un nouvel indice : ici, des traces de sang, de pas révélés, ailleurs, les déplacements étranges d'un quidam, ou plus tard la fuite d'un agent mitraillé dont on suit la

course, les trajectoires des balles jusqu'à leur origine... Impossible de lâcher la manette comme « dirigé », on dévoile, chaque minute, ou presque, une nouvelle vérité qui vient contredire, ou nuancer, ce que l'on croyait savoir. ■

Tout tourne autour de cas dont il s'agit de dévoiler l'enchaînement de causes et d'effets amenant au présent, au crime.



■ L'ambiance et les faux-semblants sont posés dès les premières minutes de jeu.

VERDICT

15/20

JOUABILITÉ

★★★★★

Les interactions sont minimales, liées aux outils à utiliser et aux mini-jeux. Titre très simple à prendre en main.

GRAPHISMES

★★★★★

Proche de *BioShock* esthétiquement, *Nobody Wants to Die* mêle art déco, esthétique polar et cyberpunk. Immersif.

BANDE-SON

★★★★★

Des thèmes jazzy, des doublages anglais parfaits, le premier Critical Hit Games enchante les oreilles.

DURÉE DE VIE

★★★★★

Cinq heures, c'est certes court, mais parfait pour une enquête sans temps morts ni ventre mou.

Avec ce premier titre ambitieux, mais contrôlé, Critical Hit Games frappe fort. L'aventure ne dure que cinq heures, en ligne droite, mais quel panache, quels dialogues, quelle direction artistique !



#BOURRIN
#RÉPÉTITIF
#DÉFOULOIR



Olivier Lehmann

EARTH DEFENSE FORCE 6

Après le faste des spin-off *Iron Rain* et *World Brothers*, la saga *EDF* revient à l'essentiel avec ce sixième épisode. Mais ce retour aux sources n'est-il pas trop basique ?

C'est le studio de développement originel de la saga, Sandlot, qui reprend ici les rênes et cela se ressent car une certaine austérité est désormais de mise, ce qui tranche avec la folie créatrice des développeurs de Yuke's, auteurs des volets *Iron Rain* et *World Brothers*. Certes, l'action non-stop est toujours au rendez-vous avec le même principe d'éradiquer tous les adversaires tout en collectant au sol les

ÉDITEUR D3 PUBLISHER
PAR SANDLOT
GENRE ACTION
JOUEURS 1 OU 2
(2 À 4 ONLINE)
PEGI 16+
PC, PS4, PS5 60 €

bonus (équipement, vie...). De plus, quelques animations supplémentaires s'invitent dans les décors (branches d'arbres qui bougent, flaques d'eau qui éclaboussent...) et le niveau de destruction des immeubles a été amélioré, même si ces derniers s'écroulent un peu trop comme des châteaux de cartes. Enfin, le nombre de missions a triplé par rapport aux épisodes précédents et les adversaires se détériorent encore plus en encaissant des dégâts.

Aurait pu mieux faire

Tout au long de l'aventure, le joueur ressent en permanence un manque. D'abord, un manque de contenu car, outre un scénario basique flanqué de pseudo-cinématiques horribles et de dialogues ridicules (mais cela a souvent été le cas auparavant), l'aventure n'offre qu'un mode solo et multi online (qui fonctionne bien) ainsi qu'un split-screen à 2 joueurs. De plus, l'excellente classe Prowl Rider d'*Iron Rain*, capable de chevaucher les créatures, a disparu (seules demeurent les classes Ranger, Wing Diver, Air Raider et Fencer). Ensuite, un manque de variété et de liberté dans les environnements, certes assez vastes, mais souvent répétitifs et toujours cernés

par de frustrants murs invisibles. Enfin, en plus de couleurs souvent fades, un manque cruel de détails sur les ennemis et les décors. Bref, le tableau final d'*Earth Defense Force 6* n'apparaît pas digne de l'actuelle génération de consoles. ■

VERDICT 13/20

JOUABILITÉ ★★★★★

Le gameplay est accessible et précis. Hélas, la course du personnage est calamiteuse et le pilotage des véhicules médiocre.

GRAPHISMES ★★★★★

C'est là que le bât blesse : héros impersonnel, ennemis et environnements peu détaillés se suivent et se ressemblent trop.

BANDE-SON ★★★★★

Les bruitages sont juste corrects. La musique, fortement martiale, et les doublages (japonais ou anglais) s'avèrent passables.

DURÉE DE VIE ★★★★★

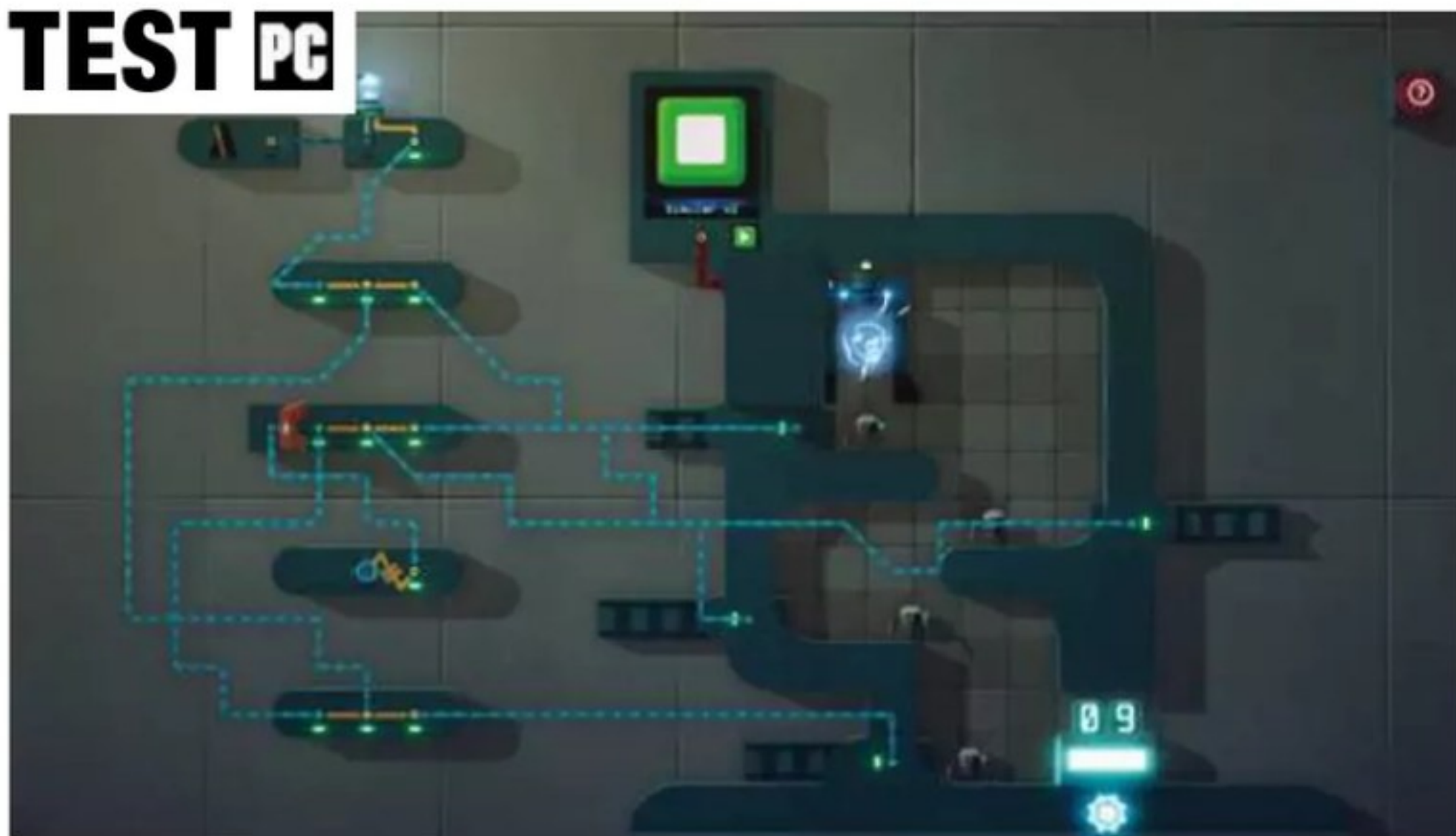
Il faut compter une grosse cinquantaine d'heures pour terminer l'aventure. Dommage toutefois que celle-ci soit très redondante.

En raison de sa paresse esthétique, ce *EDF* n'est pas digne de la PS5 et, à cause de partis pris hérités des épisodes canoniques (pas de français, menus à l'arrache...), il ne s'adresse qu'aux fans hardcore de la saga.

Il y a un manque de variété et liberté dans les environnements, certes assez vastes, mais souvent répétitifs.



Le meilleur équipement pour le Ranger est Grant M32, Cascade 0, Aerial Reverse M1 et Hybrid Protector.



Linkito

Manifestement inspiré des productions Zachtronics (*Exapunks*, *Opus Magnum*, *SHENZHEN I/O*...), *Linkito* nous propose de réaliser des circuits électroniques de manière ludique et sans prise de tête.

Paré d'une ambiance rétrofuturiste et d'un scénario dystopique qui n'est pas sans rappeler 1984 et quelques autres œuvres du genre, *Linkito* marque d'emblée des points. La direction artistique élégante, accompagnée d'une mise en scène sobre, mais efficace, fait également bonne impression. Quant aux énigmes qui mettent en vedette des interrupteurs, des portes logiques, des générateurs, des modules cryptographiques, et bien d'autres circuiteries encore, elles ne

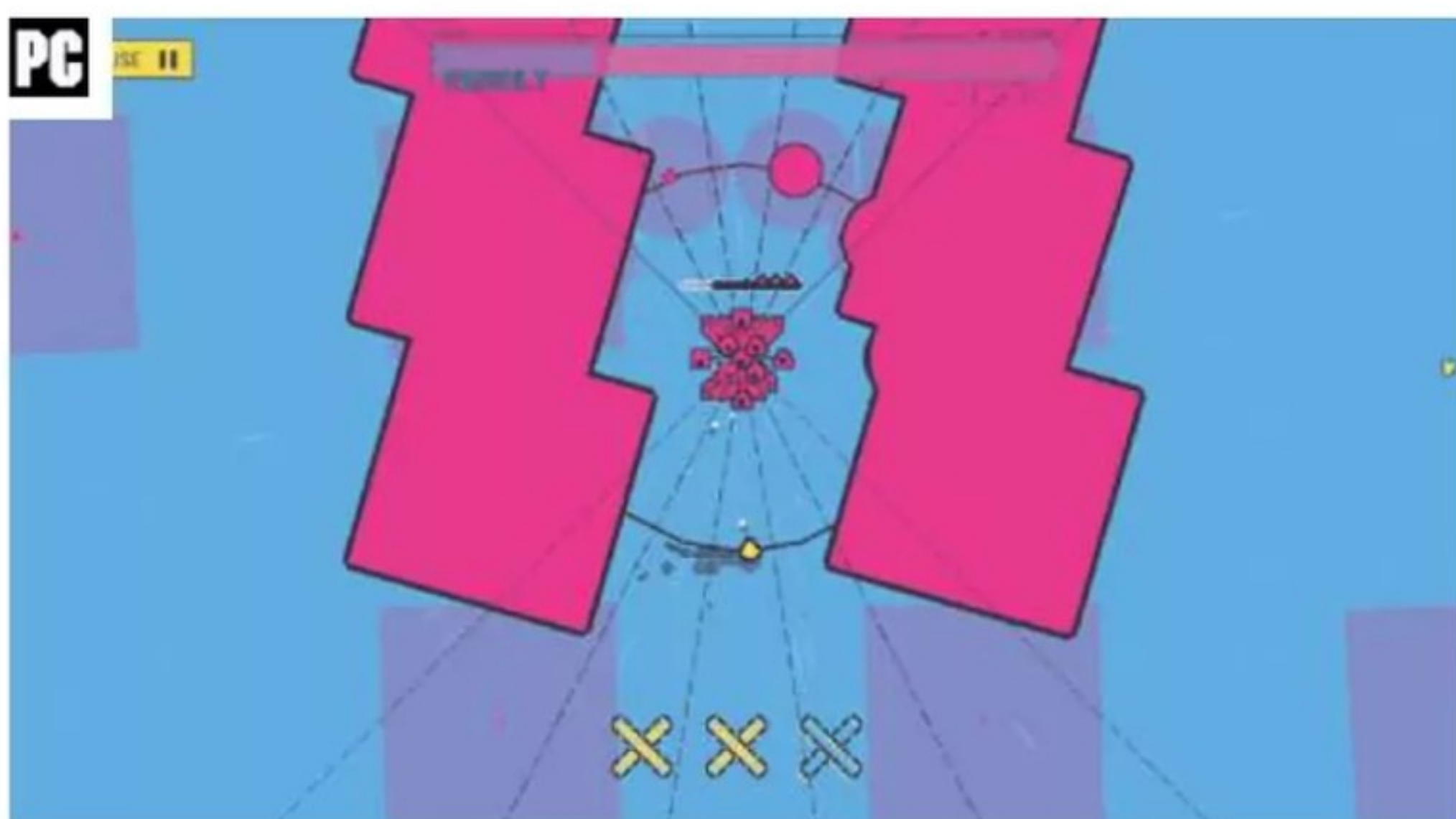
ÉDITEUR KIMERIA GAMES
PAR KALINARM
GENRE STRATÉGIE
JOUEUR 1
PEGI 3+
PC 15 €

sont jamais trop compliquées. Les plus complexes sont en réalité réservées à des tableaux bonus totalement optionnels, et tout un chacun peut donc voir facilement le bout de l'aventure. Si cette accessibilité n'empêche pas les niveaux de se renouveler efficacement, elle va tout de même forcément de pair avec une durée de vie relativement réduite. Comptez entre trois et dix heures selon votre sagacité, votre connaissance des jeux du genre, et votre envie de réaliser ou non les énigmes

secondaires. Heureusement, une campagne dédiée à Twitch, un éditeur de niveaux et les créations de la communauté permettent de prolonger le plaisir. ■ Fabien Pellegrini

VERDICT 15/20

Avec sa difficulté raisonnable, sa durée de vie modeste et son prix de vente bas, *Linkito* est certes un petit jeu, mais il est aussi grandement sympathique et hautement recommandable.



One BTN Bosses

Créer un jeu addictif n'utilisant qu'un seul bouton, qu'une seule touche ? C'est le pari qu'a tenté de relever la petite équipe de Midnight Munchies.

ÉDITEUR MIDNIGHT MUNCHIES
PAR MIDNIGHT MUNCHIES
GENRE ACTION
JOUEUR 1
PEGI N.C.
PC 10,99 €

Des carrés, des triangles, quelques points et lignes à l'écran. Oui, l'esthétique et, logiquement, le concept même de *One BTN Bosses* tendent vers l'épure : un vaisseau qui tourne en orbite autour d'un boss, et tire automatiquement dessus en fonction de sa vitesse, ledit vaisseau accélérant tant que l'on ne change pas la direction de sa course. Et pour ce faire, on ne dispose que d'un seul bouton, d'une seule touche. Proche des productions psychédéliques de Jeff

Minter (*Space Giraffe*, *Tempest 4000*), rapide, court, rythmé par une bande-son techno, *One BTN Bosses* prend tout de suite aux tripes, et chaque échec (et vous échouerez, oh, oui, vous échouerez !) se fait invitation à recommencer aussitôt. Et ce d'autant plus qu'en gravissant les paliers d'une échelle de compétences, de nouvelles actions se débloquent, modifiant notre approche de chaque tableau : alors, straffer plutôt que de changer de direction ? Durant la campagne, un mode Rogue-like

s'ouvre, offrant encore plus de variations (accélération, doublement des boulettes) pour créer un build pertinent et espérer gravir les trois étages du mode. ■ Raphaël Lucas

VERDICT 16/20

Il ne faut pas grand-chose pour créer un jeu élégant et addictif. Un concept simple, compréhensible tout de suite. C'est ce que propose *One BTN Bosses*. La petite surprise de cet été.



Thomas Méreur

The Operator

Se mettre devant son ordinateur pour jouer à se mettre devant un ordinateur, en voilà une sacrée mise en abyme ! Et c'est tout le concept de *The Operator*.

Il y a un trope dans les séries policières américaines, c'est le personnage « geek » qui effectue des recherches dans les bases de données, utilise des logiciels de reconnaissance faciale sur des vidéos de caméra de surveillance à la résolution déplorable, relie des éléments cruciaux entre eux et lâche des blagues que personne ne comprend. Bref, le personnage qui fait un travail d'enquête capital tandis que les héros sont sur le terrain. Dans *The Operator*, ce « geek », c'est vous.

ÉDITEUR BUREAU81
PAR BUREAU 81
GENRE AVENTURE
NARRATIVE
JOUEUR 1
PEGI N.C.
PC 13,79 €

Une enquête passionnante, riche en surprises et bourrée de belles idées que l'on déroule avec avidité.



Attendez ! Que se passe-t-il ?!

Vous passerez ainsi la majeure partie du jeu devant l'interface très années 1990 d'un ordinateur du FDI (simili FBI, bien évidemment) à utiliser des logiciels et fouiller images et dossiers pour aider des agents qui vous contactent par téléphone pour recevoir un coup de main dans leurs enquêtes. Entrevoir une plaque d'immatriculation en calant une vidéo au bon moment, recouper une liste de noms, identifier des incohérences dans un témoignage, analyser les résidus d'un incendie... *The Operator* arrive, mine de rien, à proposer un large panel de petites activités qui demandent suffisamment de jugeote et de curiosité pour que leur résolution soit toujours gratifiante.

Allô, Mulder ? C'est Scully...

En l'état, *The Operator* est un vrai petit simulateur d'enquêteur tellement bien pensé qu'il en fait totalement oublier que l'on est simplement face à des fichiers et des fenêtres d'ordinateur. C'est là qu'intervient son histoire qui finit par tisser des liens à différents endroits pour créer un véritable fil rouge que l'on déroule avec avidité. Elle est d'ailleurs habilement soutenue par de surprenants effets de mise en scène qui font mouche. L'aspect narratif ajoute ainsi une surcouche vraiment

passionnante au jeu, d'autant qu'elle vient faire de gros clins d'œil à des séries comme *X-Files* (le supérieur qui s'appelle Skinner, hum) en convoquant des thèmes oscillant entre complots et... paranormal ? Allez savoir. La vérité est ailleurs, paraît-il. ■

VERDICT 15/20

JOUABILITÉ ★★★★★

Derrière ses atours simplistes, *The Operator* nous donne accès à pas mal d'outils et sait habilement varier les situations de jeu.

GRAPHISMES ★★★★★

Avec l'interface d'OS des années 90, l'habillage reste évidemment sobre, mais tout est très cohérent et crédible.

BANDE-SON ★★★★★

Un sound design très réussi et des doublages en anglais qui mettent parfaitement dans l'ambiance.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Environ 4 h, un peu court tant le concept fonctionne, mais au moins, il ne tourne jamais en rond.

Malgré la sobriété apparente de son concept initial, *The Operator* réussit parfaitement à donner cette illusion d'incarner un agent en pleine enquête, décelant d'infimes indices et reliant les faits entre eux. Une belle réussite !



#MAGNIFIQUE

#ARDU

#DÉSÉQUILIBRÉ



Raphaël Lucas

Cygni: All Guns Blazing

À s'approcher du ressenti 7^e Art par sa mise en scène et ses explosions, *Cygni* n'oublierait-il pas un peu l'amateur de la chose « shmup » ?

Ses développeurs l'ont clamé haut et fort, et à maintes reprises : *Cygni* tend à parler autant aux fans du genre qu'aux nouveaux venus. Cependant, les premières minutes sur *Cygni* laissent dubitatif le joueur qui a essuyé ses culottes sur les bancs des productions Cave, Irem ou Compile. Oui, ça explose, fourmille, grouille, lâche des chapelets de missiles dans tous les sens avec ce qu'il faut de tremblements d'écrans (dans un

ÉDITEUR KONAMI
PAR KEELWORKS
GENRE SHOOT THEM UP
JOUEURS 1 OU 2
PEGI 7+
PC, PS5, XBOX SERIES 30 €

shmup ?), une passion pour les teintes de gris et les fonds en mouvement. Oui, chaque pétarade est un plaisir auditif constamment renouvelé qui rappelle les meilleurs « PaaaaaOOOowwww » occupant tout l'espace sonore d'un *SilkWorm* habilement porté sur Amiga. En matière de pure expérience visuelle et sonore, *Cygni* est une claque estampillée Unreal, un régal d'esthète, pendant vidéoludique de la séquence de débarquement d'*Il faut sauver le soldat Ryan*... Oui, mais...

La dernière séance

Au-delà de cette démonstration de savoir-faire pour un studio dont c'est le premier jeu, *Cygni* révèle un autre visage dès qu'on s'intéresse à sa jouabilité, à l'indispensable lisibilité des patterns. Ici, notre vaisseau dispose d'un bouclier, absorbant les impacts, se rechargeant d'une unité à chaque triangle ramassé après un trépas ennemi. C'est malin, et on peut même stocker de ces points sur la jauge d'armement qui, elle, permet d'accéder à divers types de tirs (du moins si on les a débloqués entre deux missions). Et c'est là que le bât blesse. Cette mécanique de bouclier aidant, le studio a lâché ses créatures extraterrestres : les tirs sont nombreux, aussi rapides

que dans un jeu de Toaplan, mais à la lisibilité contestable. Il ne s'agit plus tant de viser et d'esquiver avec justesse que de gérer ce bouclier sur un champ de bataille qui semble plus souvent arraché à un film de guerre qu'à un shmup. ■

VERDICT **14**/20

JOUABILITÉ ★★★★★

Du shmup avec un peu de gestion, c'est inattendu, mais la proposition fonctionne plutôt bien, malgré une difficulté élevée.

GRAPHISMES ★★★★★

Beau, fluide, très mécanique/métallique dans son inspiration, avec des armées ou boss qui se meuvent en arrière-plan. Magnifique.

BANDE-SON ★★★★★

Une bande-son symphonique un peu répétitive, mais des bruitages et explosions qui chatouillent ce qu'il faut la cochlée.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Des niveaux (parfois trop) longs (et répétitifs), une difficulté en dents de scie... Et pourtant, on y retourne, sur *Cygni*.

Magnifique, mais par son approche inhabituelle du genre, quasi cinématographique, *Cygni* déstabilise, d'autant plus que sa courbe de difficulté manque de cohérence. On a aimé, mais des rééquilibrages sont nécessaires.

En matière de pure expérience visuelle et sonore, *Cygni* est une claque estampillée Unreal.



■ Certains niveaux, comme le troisième, sont parfaitement rythmés, d'autres beaucoup moins.



Conscript

Si le pixel art est souvent associé à des univers pimpants, *Conscript* propose une plongée glaçante dans l'horreur des tranchées à Verdun, au cœur de la Première Guerre mondiale.

À la recherche de son frère, un soldat explore les lieux labyrinthiques où pullulent les ennemis. Dans une ambiance terreuse et oppressante, le jeu orchestre des affrontements secs et impitoyables où le joueur apprend à compter chaque balle et pansement. Quand il faut composer avec des armes peu précises et lentes, toute rencontre au détour d'un boyau obscur peut se solder par une fin brutale. Une réussite du jeu tient en sa capacité à s'emparer de ce contexte historique, dépeignant des soldats

ÉDITEUR TEAM 17
PAR JORDAN MOCHI
GENRE ACTION-AVENTURE (OU SURVIVAL HORROR)
JOUEUR 1
PEGI 16+
PC 19,99 €
PS4, PS5, SWITCH, XBOX ONE, XBOX SERIES 21,99 €

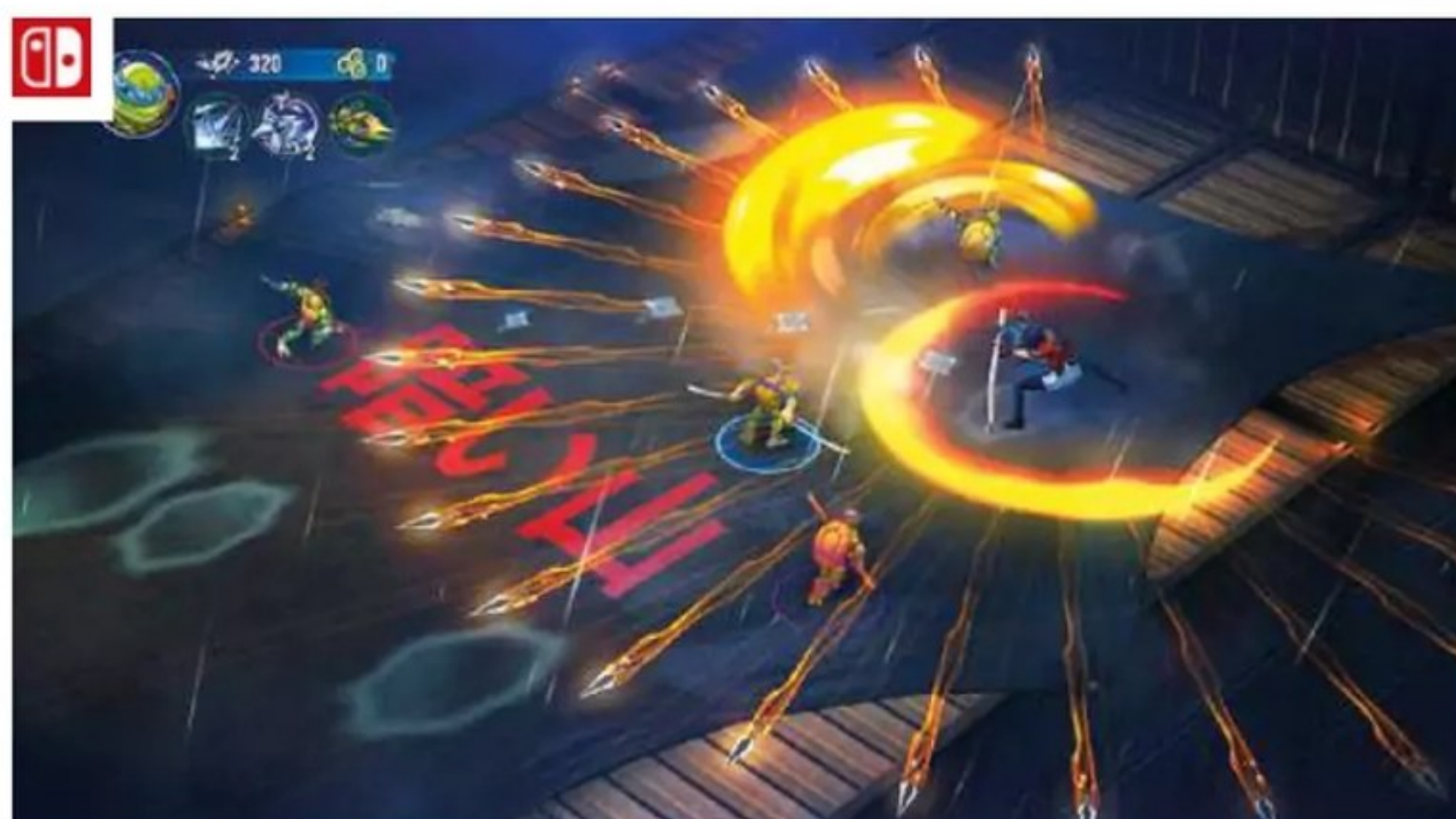
déshumanisés aux portes de la folie qui se racontent par une lettre ou une photo, tout en embrassant la quintessence du survival horror. Gestion serrée de l'inventaire, énigmes à base d'objets ou lieux qui se débloquent peu à peu participent à la tension propre au genre, qui intègre ici des singularités type gaz mortels ou un zeste d'infiltration. La réalisation soignée multiplie les effets (images numérisées, animations détaillées...) apportant une tangibilité singulière à ces écrans de pixels. Prenant, *Conscript* illustre la

capacité d'un genre si codifié à briller en s'ouvrant à d'autres thèmes tel ce voyage au bout de l'enfer où les monstruosité sont dramatiquement humaines. ■

Patrick Hellio

VERDICT 16/20

À l'instar d'un titre comme *Signalis*, ce jeu du développeur solo Jordan Mochi convoque avec brio les fondamentaux du survival horror tout en imprimant une personnalité propre. Bravo!



Les Tortues Ninja: Le Destin de Splinter

Après un passage sur smartphones, *Le Destin de Splinter* redécolle pour une session sur Switch. Mais les inspirations demeurent aussi marquées.

ÉDITEUR SUPER EVIL MEGACORP
PAR SUPER EVIL MEGACORP
GENRE ACTION
JOUEURS 1 À 4
PEGI 7+
SWITCH 29,99 €

Hades, comme tant d'autres avant lui devenus estampilles d'une nouvelle tendance, n'en finit plus d'influencer la sphère vidéoludique. Résultat : des Hades-like, on en croise de nouveaux tous les mois. Cependant, s'il marche sur les traces (mécaniques, placement de la caméra) du titre de Supergiant Games, ce *TMNT*-là propose surtout de se lancer dans l'aventure jusqu'à quatre joueurs, chaque tortue disposant de sa panoplie de coups, d'animations et d'armes propres. Et c'est

à peu près tout : trame convenue, pouvoirs peu originaux (éléments de feu, d'électricité) et surtout builds qui rappellent ceux de *Hades* finiraient presque par nous faire oublier que ce *Destin de Splinter* ne manque autrement pas d'atouts. Raphael, Donatello, Leonardo et Michelangelo répondent parfaitement aux entrées, esquivent, frappent avec une zone d'effet tributaire de leur arme de prédilection. Rapidement, gérer une vingtaine d'adversaires en même temps devient une habitude. Cependant

à multiplier les pouvoirs élémentaires, et le nombre de joueurs, l'écran devient de plus en plus illisible. À jouer seul ou à deux donc de préférence. ■

Raphaël Lucas

VERDICT 14/20

Petit, mais finalement costaud, ce *Tortues Ninja* initie parfaitement au Hades-like, mais ses limites se font assez rapidement sentir, tant les builds manquent un peu de variété.



F1 Manager 2024

Troisième épisode en trois ans, Frontier Developments revient déjà aux affaires avec *F1 Manager 2024* qui se focalise sur le « créez une écurie » pour combler les joueurs.

Porté par la licence FIA, *F1 Manager* profite de l'expérience du studio côté gestion. En 2024, Frontier a conservé son « équipe qui gagne » : choix des stratégies de course, conception des pièces et gestion des pilotes, ingénieurs, mécaniciens constituent le cœur d'un jeu qui met aussi en avant installations et sponsors. Là, en dehors du rajeunissement de la licence, l'opus 2024 innove peu, mais introduit le système de mentalité qui influence performances et relationnel des pilotes, ainsi que la gestion de l'équipe. D'ailleurs,

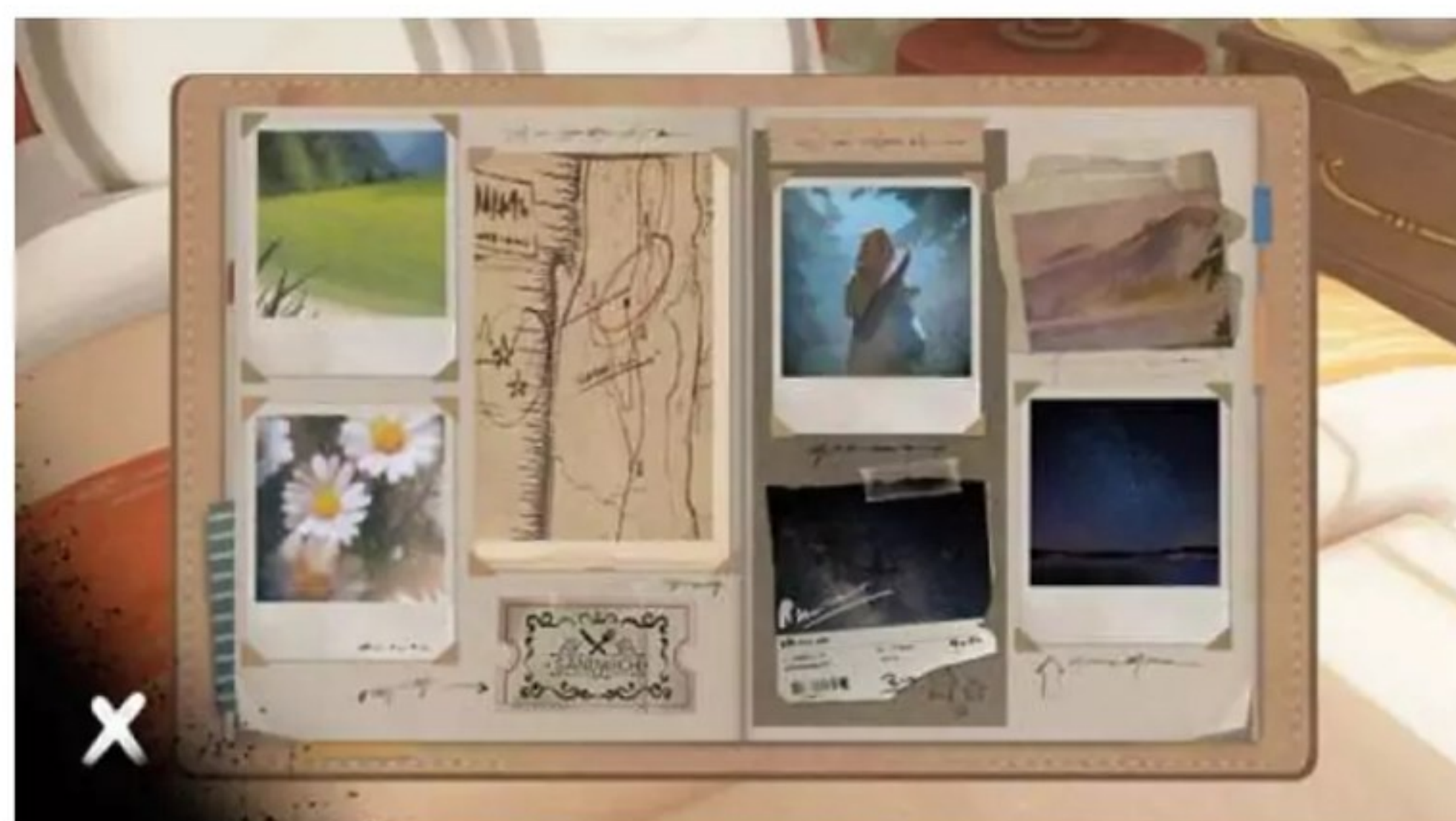
ÉDITEUR FRONTIER DEVELOPMENTS
PAR FRONTIER DEVELOPMENTS
GENRE GESTION, COURSE AUTOMOBILE
JOUEUR 1
PEGI 3+
PC, PS4, PS5, SWITCH, XBOX ONE, XBOX SERIES 35 €

l'équipe est LA nouveauté de cet opus qui ajoute une 11^e écurie aux dix officielles. On la crée de toutes pièces en choisissant pilotes, personnels, motorisation... en tenant compte du fait que, débutant, impossible de concurrencer Redbull Racing d'emblée. *F1 Manager 2024* profite aussi d'ajustements d'interface et s'il est préférable de connaître le monde de la F1, un didacticiel bien conçu guide le joueur. Toutefois, sur certaines options, les non-initiés seront un peu perdus. On regrette aussi que l'IA soit limitée : difficile de trouver les

dépassements réalistes. Mais le défi reste exaltant grâce, notamment, à ce nouveau système de pannes mécaniques qui renforce la tension à chaque étape du championnat. ■ **Nerces**

VERDICT 16/20

En plus de rajeunir la franchise, Frontier offre des nouveautés bien senties, de la création de son écurie aux systèmes de mentalité et de pannes. L'intérêt en est renouvelé, malgré quelques bugs.



The Star Named EOS

Un univers dessiné à la main, des énigmes et un récit à forte teneur sentimentale : les auteurs de *Behind the Frame* récidivent trois ans après. Avec la même réussite ?

ÉDITEUR PLAYISM
PAR SILVER LINING STUDIO
GENRE PUZZLE, AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 3+
PC, PS5, SWITCH, XBOX SERIES 15 €

Après la peinture, la photo, le studio taiwanais Silver Lining se penche sur un autre mode d'expression artistique tout en creusant le même sillon que dans son beau *Behind the Frame*. Les années qui passent, les traces qu'elles laissent et la manière dont, entre réconfort et coup au cœur, les images et les objets peuvent, au moins intérieurement, faire voyager dans le temps, tels sont les thèmes autour desquels gravite. Avec *The Star Named EOS*, jeu d'aventure impressionniste ponctué d'énigmes

jamais trop complexes. Tout, tant sur le plan purement ludique qu'au niveau du récit, est affaire d'observation et de correspondances à trouver : entre un lieu et la photo d'un autre qu'il nous revient de récréer, entre un code plus ou moins caché et le mécanisme qu'il va permettre de déclencher... Et cela, dans des décors rares mais choisis (une chambre, un train, un café...) et avec, en toile de fond, un dialogue à travers les années entre notre personnage et sa mère – mieux vaut ne pas trop en révéler. À certains

moments clés, *The Star Named EOS* a aussi l'élégance de se passer de puzzles pour, simplement, nous laisser regarder (et peut-être un peu pleurer). ■ **Erwan Higuinen**

VERDICT 16/20

Plastiquement superbe (mention spéciale pour les séquences animées), subtilement écrit et proposant des énigmes bien pensées, *The Star Named EOS* est l'un des meilleurs puzzle games de l'été.



Sam & Max: The Devil's Playhouse Remastered

De retour d'entre les morts, remasterisées, les dernières aventures de Sam & Max survivent-elles bien au passage du temps ?

Jeu le plus étrange et barré de LucasArts, inspiré d'un comics de Steve Purcell, *Sam & Max* avait, au tout début de Telltale, en 2007, été ressuscité lors de trois très déraisonnables saisons, où vampires, aliens, voyages dans le temps croisent la route de l'improbable duo. Dingues, malgré quelques faiblesses techniques, les deux récents remasters se savouraient comme les originaux. Pour le remaster de cette ultime saison, livrée en un bloc, les développeurs de Skunkape Games (d'après le gorille

ÉDITEUR SKUNKAPE GAMES
PAR SKUNKAPE GAMES
GENRE AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 12+
PC, PS4, PS5, SWITCH, XBOX 19,99 €

du même nom du jeu) se sont contentés, comme dans les deux précédentes, de donner un petit coup de polish aux visuels et à l'interface, au son et à la synchronisation labiale. Et c'est finalement ce qu'on attendait d'eux, et pas beaucoup plus, tant *The Devil's Playhouse* se distingue déjà par une narration qui court le long de ses cinq épisodes, par l'intégration de nouvelles mécaniques (pouvoirs de Max), par un ton plus sombre et une propension à proposer plus d'énigmes et de casse-tête.

Si vous êtes fan d'humour nonsensique, de personnages haut (très haut) perchés et de dialogues qui partent dans tous les sens, vous serez ici à la bonne adresse ! ■ Raphaël Lucas

VERDICT 16/20

Quelques bonnes barres de rire, des énigmes tordues comme on les aime/déteste, des scénarios pleins de clins d'œil et du point'n'click, de quoi terminer en beauté ces vacances.



Été

De l'été, les Québécois d'Impossible ont retenu que c'était la saison idéale pour se relaxer. Leur simulation de peinture donnera-t-elle envie de le prolonger ?

ÉDITEUR IMPOSSIBLE
PAR IMPOSSIBLE
GENRE AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI N.C.
PC 24,50 €

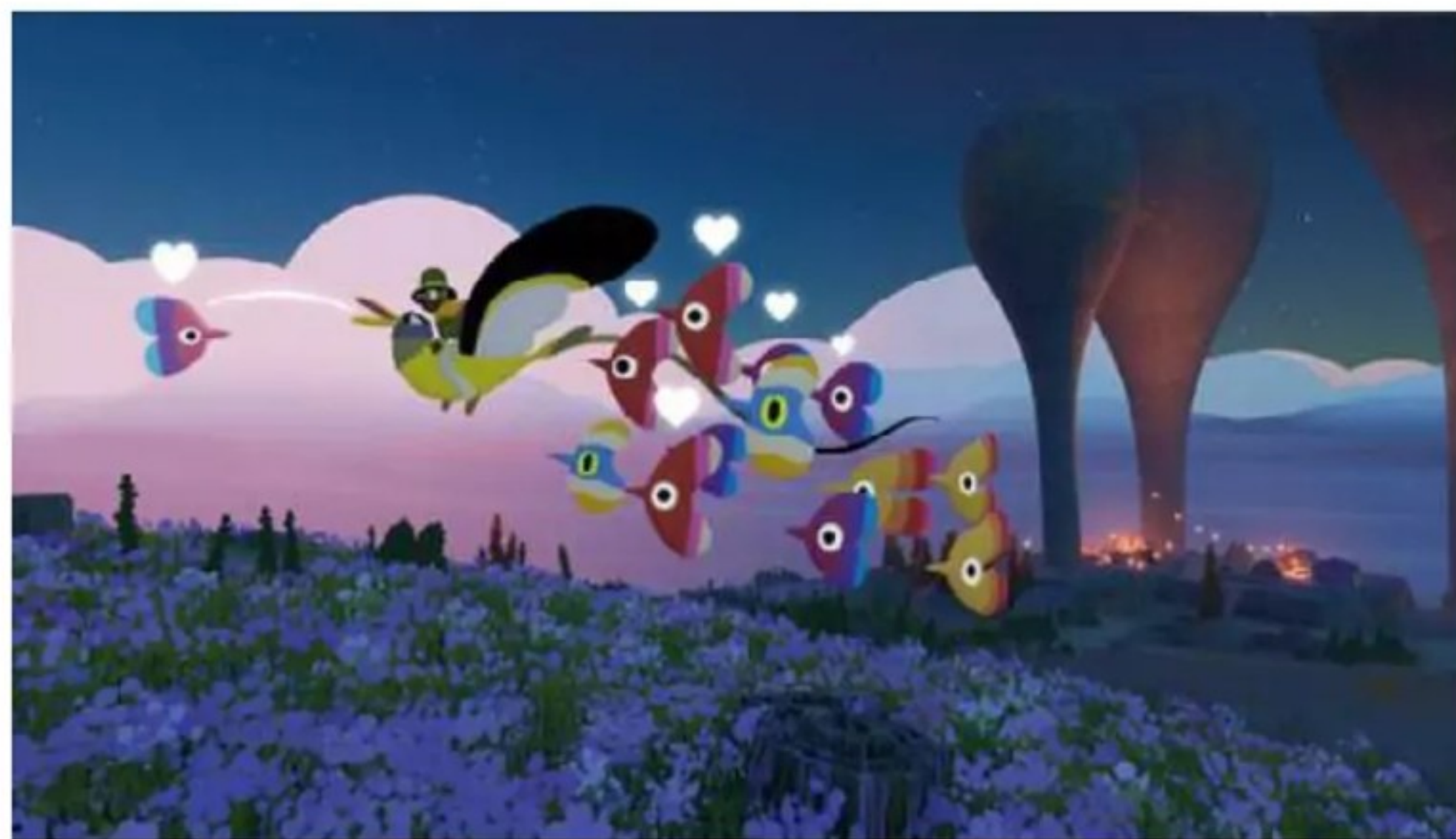
La première décision est déjà importante : préfère-t-on qu'*Été* s'adresse à nous en anglais ou en français du Québec ? La seconde option renforcera le côté pittoresque d'un jeu dans lequel rien n'importe plus que l'acclimatation aux lieux alors que notre héros, jeune peintre à peine ambitieux, s'immerge dans un Montréal monochrome. Tout en répondant aux demandes d'habitants gentiment caricaturaux qui impliquent généralement de leur livrer des tableaux, on passe ainsi beaucoup

de temps à asperger les décors pour qu'ils retrouvent leurs couleurs joliment délavées. Ce qui, un peu comme si *PowerWash Simulator* avait fusionné avec *The Unfinished Swan*, se révèle toujours aussi satisfaisant même après une dizaine d'heures. Notre tâche principale consiste cependant à explorer la ville (divisée en sept niveaux) pour y dénicher êtres, objets variés et animaux qui enrichiront la collection de motifs disponibles pour nos toiles personnelles. Mais à notre rythme, les développeurs offrant bien

des possibilités (d'aménagement de notre intérieur, notamment) sans rien imposer. Car si son monde ne l'est pas, *Été* se révèle un jeu remarquablement ouvert. ■ Erwan Higuinen

VERDICT 14/20

Sorte de livre d'images à colorier pour grandes personnes et en 3D, *Été* peut irriter (bugs, chargements répétés). Mais si on l'aborde avec le bon état d'esprit (tolérant, apaisé), son charme opère.



Flock

Les experts sont formels : ce qui manque à *Flight Simulator*, c'est de pouvoir y être suivi en vol par des moutons et des poissons ailés. Heureusement, *Flock* est arrivé.

C'est un style, un ton, une vision du monde. Depuis les débuts de leur collaboration, de *Hohokum* à *I Am Dead* ou *Loot Rascals*, il y a toujours un air de famille entre les différents jeux de Ricky Haggett et Richard Hogg. *Flock* est en quelque sorte leur version de *Flight Simulator* : un titre tout entier porté par le plaisir de voler, mais à la manière faussement naïve et joyeusement excentrique du duo britannique (et sous l'influence assez nette des productions de thatgamecompany,

ÉDITEUR ANNA PURNA INTERACTIVE
PAR HOLLOW PONDS
GENRE ACTION
JOUEURS 1 À 4
PEGI 3+
PC, PS4, PS5, XBOX 20€
(DISPO SUR GAME PASS)

Journey ou *Sky*). On y dirige un personnage qui, sur le dos d'un gros oiseau, explore plaines, montagnes et forêts à la recherche d'improbables créatures qu'il a pour tâche d'identifier. Et qui pourront rejoindre son « troupeau » comptant également quelques moutons tels des Pokémon aériens au chant alternativement mélodieux et criissant. Pensé pour le multi, mais aussi réjouissant seul, *Flock* nous enlève la possibilité de contrôler l'altitude de vol et c'est paradoxalement de cette restriction

que naît le sentiment de liberté. On file, on vire, on flotte en parfaite harmonie avec cet univers bariolé. Quel autre art que le jeu vidéo pourrait faire ressentir ça ? ■ Erwan Higuinen

VERDICT 16/20

Balade aérienne sans contraintes ni pression, *Flock* attire par son univers et retient pour ses sensations. Jeu-refuge en cas de coup de « moins bien » pour se laver les yeux et se changer les idées.



Gestalt : Steam & Cinder

Attendu au tournant pour son pixel art évocateur, *Gestalt* ne fait-il finalement que répéter une formule un peu trop éprouvée ?

ÉDITEUR FIRESHINE GAMES
PAR METAMORPHOSIS GAMES
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUER 1
PEGI N.C.
PC 19,99 €

Un peu de Metroidvania pour la structure du jeu s'ouvrant progressivement, une (toute petite) pincée de Souls-like pour les combats avec esquives et les points de sauvegarde/feux de camp, *Gestalt* s'inscrit très clairement dans un moule bien éprouvé (dans tous les sens du terme) dont les avatars se suivent et commencent à (vraiment trop) se ressembler. Oui, on pense à *Symphony of the Night* et à quelques autres, avec lesquels *Gestalt* partage l'amour du beau pixel art...

Cependant, malgré quelques originalités (rechargement d'une arme à feu en combattant, comme dans *Flintlock*) et un univers steampunk peu mis en scène dans le jeu vidéo, les limites du titre émergent assez rapidement. Et notamment du côté des empoignades avec des adversaires aux routines redondantes, attendues, et donc avec très peu de surprises pour le joueur. Difficile de s'enthousiasmer quand on sort de *Prince of Persia : The Lost Crown*. De plus, là où d'autres laissent l'environnement

s'exprimer, les développeurs de *Gestalt* ont tenu à multiplier les dialogues d'exposition (de leur univers, de leurs personnages) en format texte. Maladroit. ■ Raphaël Lucas

VERDICT 14/20

Assez court (huit heures de jeu), très verbeux dans le genre, ce titre a pour lui une structure intéressante à arpenter et un univers assez original. Tout le reste confine au déjà vu, déjà joué.



#PUNK-ROCK
#NARRATIF
#ROAD-TRIP



Raphaël Lucas

Dustborn

Édité par la section indé de Quantic Dream, *Dustborn* joue la carte du road-trip (cyber) punk-rock pour mettre en scène la fuite de ses mutants dans des États-(dés)Unis.

Autoritarisme, chamanisme, cyberpunk, uchronie, diversité, inclusivité... Loin d'être une nouveauté, ces thèmes sont récurrents dans l'œuvre de Ragnar Tornquist. Comme une signature. Et il suffit de rejouer aux salués et récompensés *The Longest Journey* (1999) et à ses *Dreamfall* (2006, 2014), ses précédents titres, pour se le rappeler. *Dustborn* ne dévie pas d'un cil, pas d'un pouce. Son monde ? Une uchronie où JFK a évité son assassinat,

ÉDITEUR SPLITLIGHT
BY QUANTIC DREAM
PAR RED THREAD GAMES
GENRE AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 16+
PC, PS5, XBOX SERIES
40 €

où l'autoritarisme et le puritanisme divisent littéralement les États-Unis, où les Anorms, des mutants, modifient le comportement des autres, ou leur corps en usant de leur voix. Pour qui suit l'œuvre du scénariste de comics Grant Morrison, et notamment son culte *The Invisibles*, *Dustborn* ne manquera pas de rallumer quelques souvenirs, et notamment cette énergie punk-rock qui se dégage constamment de ses pages, et infuse dans celles de *Dustborn*.

cyberpunk, puis du quasi-post-apo, plus tard du super-héroïque, mais toujours avec Pax et ses compagnons, leurs relations évolutives primant sur le reste. Dommage que les combats, rares, soient alors aussi peu intéressants. ■

Uchronie, *Dustborn* adopte surtout les codes esthétiques des comics.



■ Des empoignades qui manquent de lisibilité et un peu d'intérêt. Dommage.

Comics-trip

S'il multiplie les séquences de jeu (concerts sous forme de QTE, scènes de combat façon beat'em up) et paraît émule des productions de feu Telltale, *Dustborn* adopte avant tout l'esthétique des comics avec ses personnages et environnements en cel shading, ses conclusions de chapitres qui reprennent chaque choix sous forme de cases de comics, ses indications à l'écran en grosses lettres, ou ses phylactères lorsque Pax, notre héroïne, commente ses décisions et ses doutes de sa voix interne. Road-trip au travers des États-Unis, la narration égrène d'ailleurs les thématiques et ambiances, chaque étape/numéro de comics changeant de ton : là, du

VERDICT 16/20

JOUABILITÉ ★★★★★

Les combats brouillons sont heureusement rares, mais les mécaniques et dialogues, l'essentiel donc, fonctionnent parfaitement.

GRAPHISMES ★★★★★

Une belle direction artistique qui renvoie autant aux comics qu'aux productions Telltale. Avec plus de libertés.

BANDE-SON ★★★★★

Doublages parfaits, mais en anglais sous-titrés français. La musique alterne entre pop-rock, punk et musique d'ambiance.

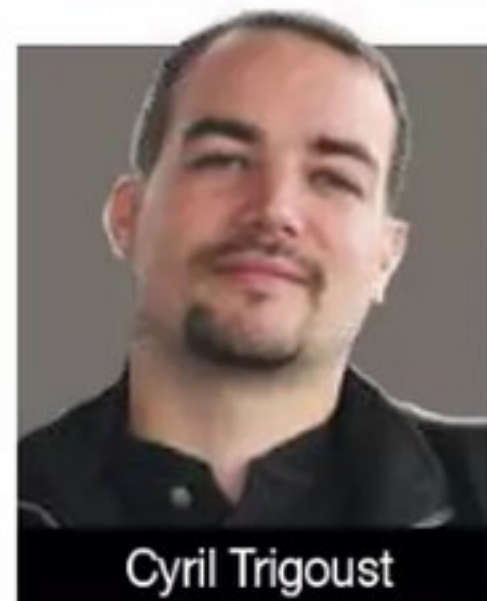
DURÉE DE VIE ★★★★★

Une quinzaine d'heures, beaucoup de choix, et plusieurs fins. De quoi se relancer dans l'aventure.

Prenant pour qui apprécie les dialogues à choix et les univers de Tornquist, *Dustborn* n'est pas sans défauts, mais le combat de ses personnages résonne plus encore aujourd'hui que celui des *Invisibles* de Morrison à leur époque.

MOBILE

TEST   



Waven

Toujours en accès anticipé, mais récemment remis sur le devant de la scène sur les stores mobiles, *Waven* nous offre un univers coloré dans lequel nous avons plongé.

Dans un monde dévasté par les eaux, un aventurier se déplace d'île en île pour tenter de comprendre ce qu'il est advenu de ces contrées autrefois dominées par des dieux et des dragons. Peu importe que l'on connaisse ou non l'univers d'Ankama, *Waven* se montre vite attachant

ÉDITEUR ANKAMA
PAR ANKAMA
GENRE STRATÉGIE
JOUEURS 1, 2 EN LIGNE
PEGI 12+
ANDROID, IOS, PC
FREE-TO-PLAY

grâce à sa direction artistique très cartoon et ses excellents doublages en français. Les familiers de *Dofus* et de *Wakfu* retrouvent leurs marques, les nouveaux venus, biberonnés à *Langrissier* ou *Fire Emblem*, découvrent un défi surprenant. En effet, les batailles au tour par tour se déroulent sur une sorte de damier vide de tout élément pour se cacher ou donner un avantage tactique. Chaque joueur a une réserve de points et des icones pour asséner des coups spéciaux à l'adversaire. Très vite, quatre compagnons sont envoyés en renfort. C'est là que réside la véritable stratégie de *Waven*.

Deckbuilder avant tout

En assenant les coups spéciaux, vous augmentez des points de couleur qui servent à envoyer vos frères d'armes. Plus ils demandent de points, plus ils sont puissants, mais plus il faudra apprendre à encaisser avant de les appeler au secours. Il est nécessaire de bien préparer son héros en choisissant les sorts qui optimisent le remplissage des jauges de couleur, puis les compagnons adaptés à votre stratégie. En cela, *Waven* mélange donc les mécaniques des TCG (ce qui lui permet d'enclencher les systèmes free-to-play

pour acheter des familiers, emotes et autres) et la tactique au tour par tour. La campagne solo se suit avec plaisir. L'île compétitive pour le PVP, déjà truffée de joueurs expérimentés, demande, elle, d'avoir bien travaillé son deck. ■

On accroche vite à sa jouabilité hybride.
Reste à voir comment Ankama va faire vivre son titre sur le long terme.



VERDICT

16/20

JOUABILITÉ

★★★★★

De la composition du deck aux affrontements sur la grille, tout est très intuitif. Facile à prendre en main, exigeant en PVP.

GRAPHISMES

★★★★★

L'esthétique reste dans l'esprit des dessins animés et des jeux précédents. Tant mieux, ce côté cartoon/animé japonais est craquant.

BANDE-SON

★★★★★

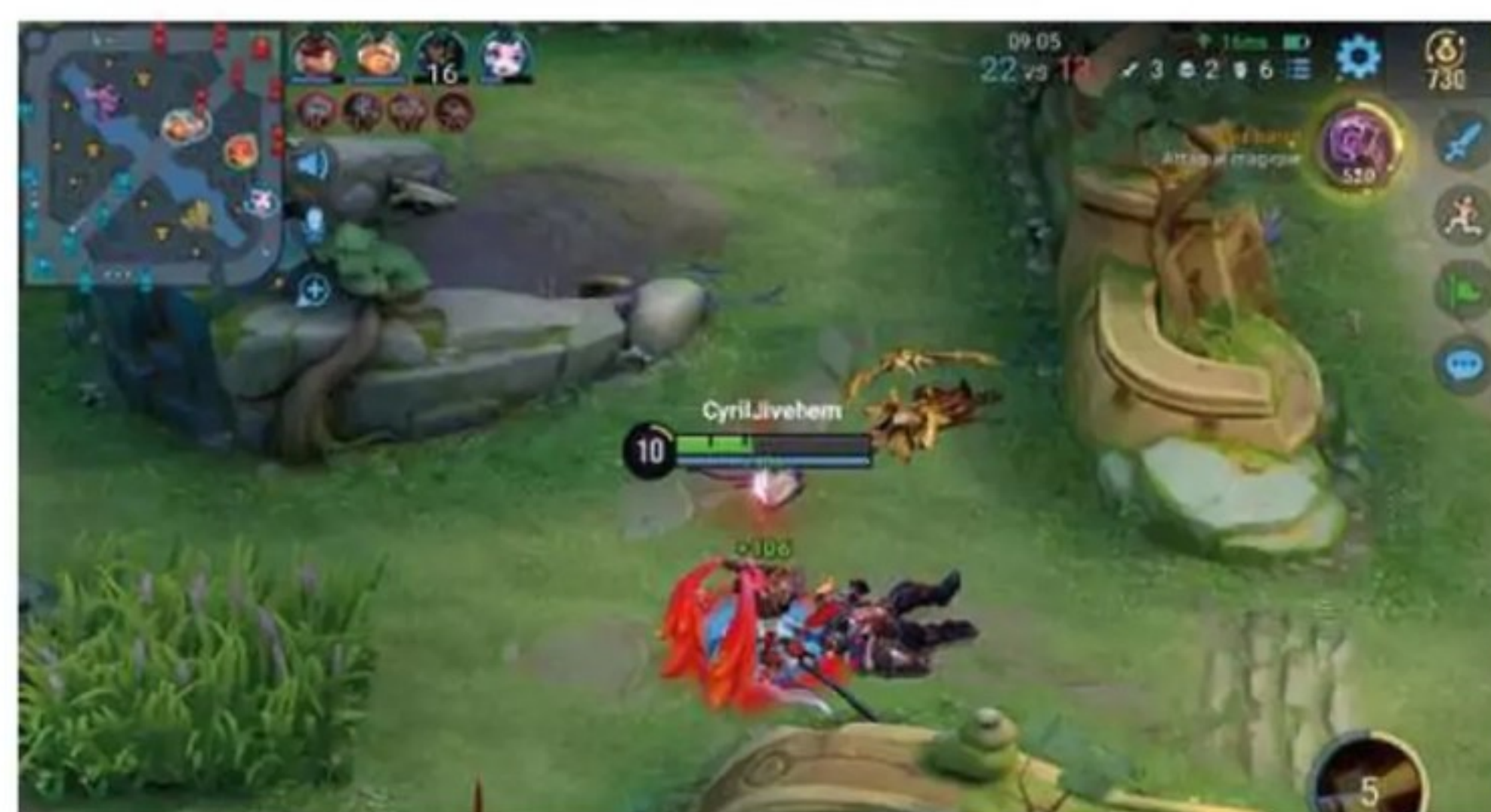
Quelques musiques pop s'ajoutent à des phases de dialogues doublées en français par les comédiens attitrés de la série. Au top !

DURÉE DE VIE

★★★★★

Nous jouons encore à *Hearthstone* dix ans après sa sortie. Si vous adhérez et que *Waven* est suivi par Ankama, vous partez pour des années.

Avec sa jouabilité maligne, sa DA inspirée et sa campagne solo rigolote, *Waven* a déjà de quoi vous faire passer un bon moment. Si en plus le versus vous branche, vous ne déscotcherez pas.



Honor of Kings

Honor of Kings sort de l'empire du Milieu après neuf ans de succès sur son continent. Il est déjà l'un des jeux les plus populaires et les plus lucratifs au monde, mais compte bien faire encore mieux.

Y aurait-il un bug dans la matrice ou une impression de déjà vu ? En 2016, nous testions *Arena of Valor* alors que les MOBA n'étaient pas encore monnaie courante sur les stores mobiles, mais il n'avait alors échappé à personne qu'il s'agissait d'une adaptation pour le marché occidental de leur *Honor of Kings*. Ce qui n'a pas empêché Tencent de se faire connaître du grand public en entrant au capital des ténors de l'industrie du jeu. Huit ans plus tard, le géant chinois se fait concurrence et conseille même

ÉDITEUR LEVEL INFINITE
PAR TIMI STUDIOS
GENRE MOBA
JOUEURS 5 VS 5
PEGI 12+
ANDROID, IOS FREE-TO-PLAY

de jouer aux deux titres pour choisir le plus qualitatif. *Honor of Kings* avec ses 100 millions de joueurs actifs quotidiennement est la poule aux œufs d'or, et le jeu le plus suivi, donc celui qui aurait déjà notre faveur si nous n'avions pas nos petites habitudes sur *League of Legends: Wild Rift*. Le titre de Riot a toutefois du mouron à se faire. Côté gameplay, ces trois MOBA offrent une expérience similaire (chacune très réussie), mais le titre de Level Infinite, l'un des studios de Tencent, a pour lui de nombreuses années de

contenus, des partenariats avec des licences connues (SNK, *Les Chevaliers du zodiaque*) et une communauté plutôt discrète en jeu, ce qui est assez reposant. ■

Cyril Trigoust

VERDICT 18/20

Arena of Valor perd grandement de son intérêt maintenant que *Honor of Kings* inonde le monde entier. Bien équilibré dans le matchmaking, agréable à prendre en main, il est une valeur sûre.



Metal Slug: Awakening

Ce jeu mythique de SNK a d'abord été un hit arcade avant d'arriver sur la console la plus inaccessible du marché, la Neo-Geo. Timi Studios, développeur de *Call of Duty Mobile*, lui rend hommage.

ÉDITEUR HAOPLAY LIMITED
PAR TIMI STUDIOS
GENRE ACTION
JOUEURS 1 À 3
PEGI 12+
ANDROID, IOS, PC
FREE-TO-PLAY

On n'a jamais deux fois la chance de faire une bonne première impression. Aussi Timi Studios, l'un des poulains de l'écurie Tencent, met le paquet dès les premières minutes de jeu. Les scènes vidéo dévoilent des personnages bien connus de la licence, tous remis au goût du jour dans un style collant parfaitement à l'original. C'est dynamique, drôle, gavé de références. Du pur fan service. Le début de l'aventure vous fait suivre un fil conducteur assez loufoque pour, là

encore, bien coller à *Metal Slug*. La jouabilité à la manette manque à l'appel, mais le tactile fonctionne bien, et le jeu se montre bien plus facile qu'à l'époque. Pour un free-to-play, tout démarre sous de bons auspices, mais le modèle économique et les poncifs de ce type de jeux reviennent à la charge. Avant la deuxième heure, nous sommes envoyés dans un lobby débordant d'icônes pour afficher les événements spéciaux, les achats, et une bonne quantité de modes de jeu. *Metal Slug* perd alors un peu

de son charme, même s'il reste un gacha honnête sur lequel on passera quelques heures à s'amuser en pensant qu'il méritait tout de même mieux. ■

Cyril Trigoust

VERDICT 15/20

Le jeu nous a fait bonne impression dans les premières minutes. On aurait aimé que l'aventure continue ainsi, de niveau en niveau, plutôt que virer au gacha. Un titre sympa malgré tout.

SEPTEMBRE 2004

UNE CONSOLE QUI SE FAIT TOUTE PETITE POUR MIEUX BRISER LES RECORDS, UNE SIMULATION DE VIE QUI INAUGURE UN NOUVEAU CHAPITRE PLEIN D'AVENIR, MAIS AUSSI QUELQUES FRISONS À PRÉVOIR... LA RENTRÉE 2004 DU JEU VIDÉO! PAR PATRICK HELLIO

PS TWO,
MAIS ELLE FAIT LE MAXIMUM

Lors du Tokyo Game Show, Sony Computer officialise l'arrivée d'un nouveau modèle de sa console phare, amené à remplacer le monolithe originel. La PS two ou SCPH-70000 se démarque par ses dimensions : avec une épaisseur et un poids drastiquement réduits, la console se fait plus svelte et discrète que jamais, tant sur le plan esthétique que sonore puisqu'elle génère moins de bruit. Si le modèle « new look » intègre désormais le port Ethernet pour une connexion réseau, il entérine dans le même temps l'abandon par le constructeur du disque dur optionnel, proposé au Japon et aux États-Unis. Quelques concessions sont faites comme la

disparition du classique tiroir motorisé qui laisse la place à un clapet... mais plus rien n'empêchera désormais le raz-de-marée PS2. Ainsi, c'est sous cette nouvelle robe que la console franchira le cap historique des 155 millions d'unités écoulées. Avec la révision PS two, Sony applique une formule inaugurée du temps de la première PlayStation et qui sera reproduite à chaque génération suivante de machines de salon, accueillant un modèle plus compact et économique après quelques années d'exploitation. Lancée en fin 2004 en Europe, la PS two profite de la parution concomitante de *GTA San Andreas*, qui fera l'objet d'un bundle pour en maximiser l'impact.

CAPCOM
HORROR SHOW

Après nous avoir régalez avec *Gregory Horror Show* (2003), Capcom entend prouver que l'horreur en jeu vidéo ne se résume pas à *Resident Evil*. L'éditeur annonce, lors du Tokyo Game Show, un inédit PS2, *Demento* (*Haunting Ground*) : dans une ambiance digne de *Clock Tower*, les premières images détonnent avec cette jeune héroïne accompagnée d'un chien visiblement amené à tenir une place importante dans le gameplay. Spoiler : pointé comme « old school » à sa sortie, *Haunting Ground* est depuis devenu culte !

CONTRE-
PROGRAMMATION
AMBIANCE SÉRIE B

Au moment où *Les Sims 2* débarque, Empire joue la contre-programmation en publiant les versions consoles de *Ghost Master*. Paru sur PC l'année précédente, le jeu consiste également à scruter les déambulations de personnages... mais en contrôlant des fantômes chargés de les terroriser !

L'adaptation Xbox et PS2 de cette sympathique rencontre entre *Dungeon Keeper* et *Haunting Starring Polterguy* inclut des ajustements nécessaires côté interface.

LES SIMS PASSENT
LA SECONDE

Impossible de manquer la sortie événement de la rentrée 2004, quand le studio Maxis signe la suite d'un des plus grands succès de l'histoire. Avec *Les Sims 2*, la fameuse simulation de vie s'enrichit sur à peu près tous les plans, adoptant un moteur 3D permettant une rotation de la caméra, mais aussi des personnages et des environnements bien plus diversifiés, renforçant la sensation d'observer un microcosme vivant derrière l'écran. De quoi assurer un départ en trombe avec un million de gallettes écoulées en dix jours... Comme son prédécesseur, le jeu accueillera de nombreuses extensions ainsi que des adaptations sur consoles. C'est sous son influence que la série passera la barre des 100 millions de ventes en 2008.



FAUT-IL RELANCER...

NO MAN'S SKY?

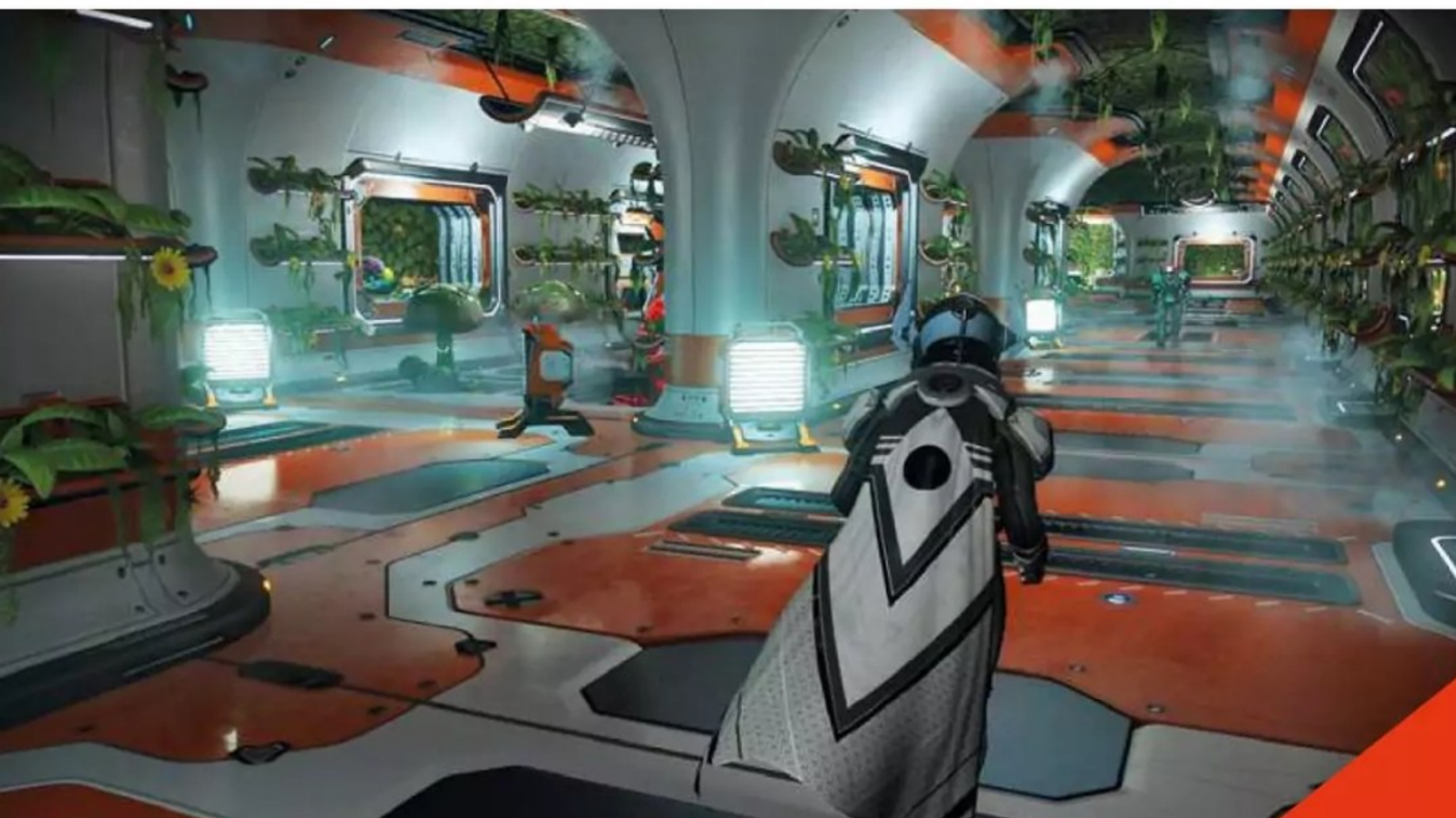
TOUJOURS « UN PEU PLUS PRÈS DES ÉTOILES », LA PARTITION COSMIQUE DE HELLO GAMES POURSUIT SA MUE.

N on connaît les remasters qui améliorent des titres passés, oubliés, ou encore les jeux service qui capturent leur audience par des mises à jour constantes, des modifications de règle et d'équilibrage. Ou même, plus ancien encore, les MMORPG qui vendent leur expérience de jeu via abonnement et extension, et s'améliorent constamment. Oui, mais rien n'est comparable à *No Man's Sky*. Disponible sur Xbox Game Pass, à 20 euros en période de promotion, le jeu de Hello Games est à un animal

à part. Lancé avec pertes et fracas, le titre spatial, en partie inspiré de *L'Arche du Captain Blood* (1988), avait largement déçu. Sean Murray, son programmeur était alors taxé de « nouveau Peter Molyneux ». Depuis... Depuis cette sortie en 2016, Hello Games n'a eu de cesse d'améliorer son titre, de le patcher, d'ajouter couche de gameplay sur couche de gameplay gratuitement, faisant à chaque fois grimper le compteur de joueurs, jusqu'à sa version 5.0 actuelle, *Worlds Part I*, qui aura encore droit à une mise à jour en septembre

prochain. Tout cela en travaillant en parallèle sur *Light no Fire*, jeu de survie médiéval se déroulant sur une planète générée procéduralement : chaque avancée du studio sur *Light no Fire* profitant à *No Man's Sky*. Alors faut-il (re)jouer à ce dernier ?

Si, comme beaucoup vous avez abandonné il y a déjà longtemps, on ne saurait vous conseiller de le relancer. D'abord parce que les fondations du jeu n'ont pas changé : collecter des ressources, construire des vaisseaux, des bases, explorer des planètes est toujours au centre de l'expérience. D'ailleurs, l'introduction du jeu et tutoriel, nécessaire pour les nouveaux venus, peut vite calmer les envies de repartir à l'aventure tant elle manque d'intérêt. Cependant, passée cette petite heure, *No Man's Sky* s'envole littéralement et laisse le joueur s'amuser avec sa boîte à outils de mécaniques : ériger des bases (au sol, dans l'espace), gérer des campements, construire des mechs, partir en chasse de créatures sur des événements communautaires ou en coopération, etc. Et toujours explorer, collecter et explorer, collecter, construire et explorer. Si « l'espace est la dernière frontière », *No Man's Sky* n'en a plus... depuis longtemps. Évidemment, si vous êtes allergique à l'artisanat, aux concepts fondamentaux mêmes de ce type de jeu, *No Man's Sky* ne sera toujours pas votre tasse de thé.



À VOUS
DE JOUER!

Le 30 août, prolongez vos vacances en partant à la découverte de la galaxie *Star Wars* et de la Bordure Extérieure avec *Star Wars Outlaws* sur PC, PS5 et Xbox Series. Saurez-vous retrouver de quels jeux proviennent chacun des personnages présentés ici ?



Débutée en 1991, la série des *Mana* a connu 4 épisodes principaux et une multitude de spin-off. En attendant la sortie du cinquième volet, *Visions of Mana*, le 29 août 2024 sur PC, PS5 et Xbox Series, testez vos connaissances sur la série de Square Enix.

A- Game Boy
B- Famicom
C- Super Famicom

A- Akumajou Densetsu
B- Garou Densetsu
C- Seiken Densetsu

A- Yoshinori Kitase
B- Koichi Ishii
C- Yuji Horii

A- Final Fantasy Adventures
B- Final Fantasy Gaiden
C- Mystic Quest

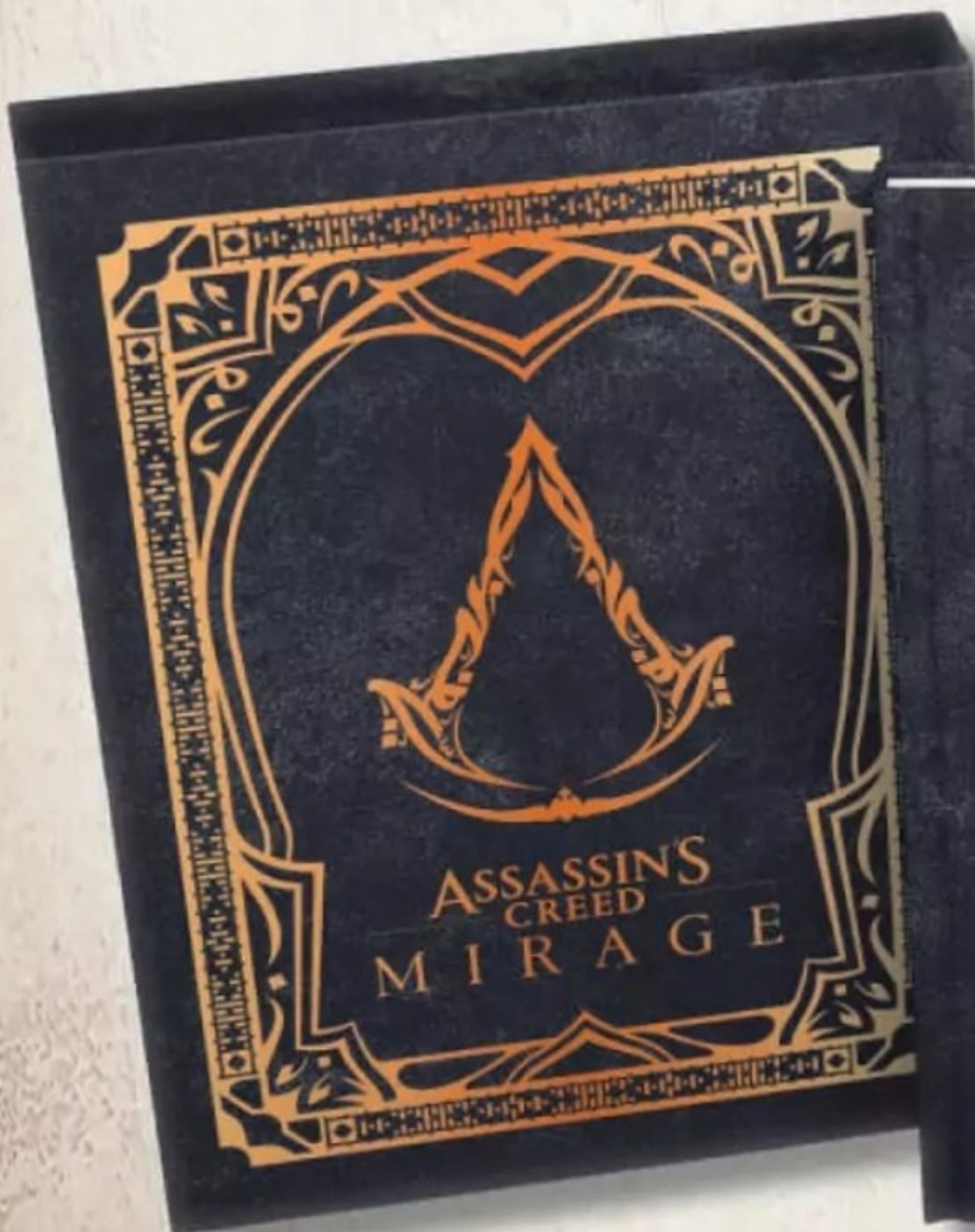
A- Legend of Mana
B- Secret of Mana
C- Trials of Mana

A- *Children of Mana*
B- *Dawn of Mana*
C- *Echoes of Mana*

A- Chocobo
B- Rabbid
C- Rabite

UBISOFT ET OMAKÉ BOOKS PRÉSENTENT

L'ART DE
**ASSASSIN'S
CREED**
M I R A G E



Fourreau de rangement
luxueux cartonné



Couverture cartonnée inédite
avec traitement exclusif



Présentoir cartonné



Lithographie exclusive

ARTBOOK COLLECTOR OFFICIEL DISPONIBLE EN EXCLUSIVITÉ SUR OMAKEBOOKS.COM
VERSION STANDARD DISPONIBLE ÉGALEMENT EN LIBRAIRIE

omaké
books

Un jeu de mystère et d'exploration au coeur
d'un système solaire piégé dans une boucle temporelle infinie.

OUTER WILDS

ARCHAEOLOGIST EDITION

"Outer Wilds est un jeu
d'exploration spatiale captivant,
une épopée riche en émotions
qui se déroule dans un système
solaire condensé où l'on ne
s'ennuie pas une seconde."
- 9/10, GameSpot



L'édition physique contient :

- La carte dépliant du système planétaire
Conception artistique : IAN JACOBSON
(Mobius Digital)

- Le DLC ECHOES OF THE EYE
(sur la cartouche/le disque)



Précommandez et obtenez :
Un code pour télécharger l'Artbook du jeu

iamfobit

MOBIUS

30 AOÛT 24

MAXIMUM
ENTERTAINMENT

Just For
Games

ANNA PURNA
INTERACTIVE