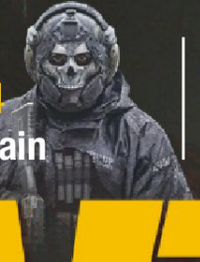


FINAL FANTASY VII REVELATION
Clap de fin pour Cloud ?

CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 4
Enfin la reprise en main



STREET FIGHTER LE FILM Dans les coulisses du tournage



JeuxVidéo MAGAZINE
N° 309 / OCTOBRE 2026

JeuxVidéo MAGAZINE

GTA VI
Les dernières infos avant le lancement

THE WITCHER III

EXTENSION ET REMASTER, CD PROJEKT RED SE CONFIE

LE RETOUR DE LA FANTASY
The Legend of Zelda : Ocarina of Time, Warlock : Dungeons & Dragons, Tides of Annihilation, Fable

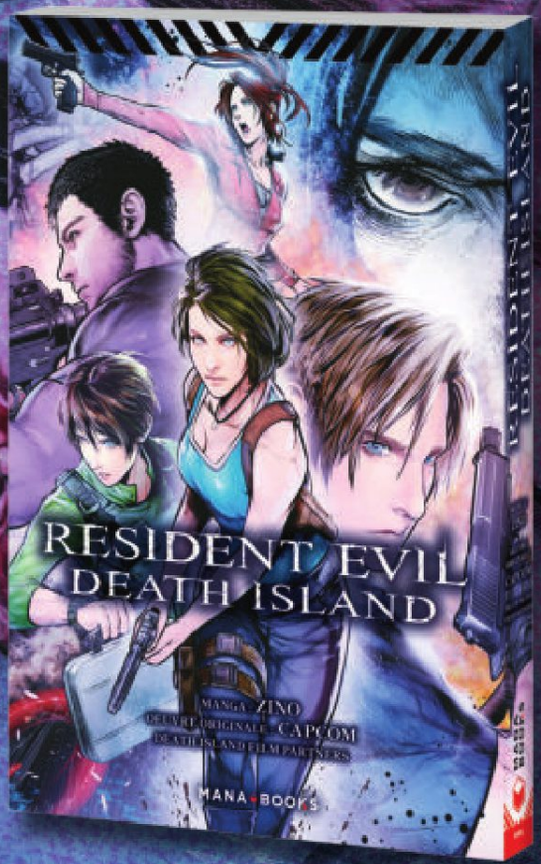
L 13968 - 309 S - F: 5,95 € - RD

F: 5,95€ - DOM 6,95€ - BEL 6,95€ - LUX 7,20€ - CH 9,70 CHF - CAN 11,95 $CAD - MAR 69 MAD - TOM 920 XPF - TUN 16,50 TND – ISSN: 1625-449X

MANGA : ZINO
OEUVRE ORIGINALE : CAPCOM
DEATH ISLAND FILM PARTNERS

RESIDENT EVIL DEATH ISLAND

RENCONTRE MORTELLE À ALCATRAZ !



DISPONIBLE LE
3 SEPTEMBRE 2026

MANA BOOKS

©ZINO 2024 ©2023 CAPCOM / DEATH ISLAND FILM PARTNERS ALL RIGHTS RESERVED. KADOKAWA CORPORATION

ÉDITO

Je discute quotidiennement, et en fonction des besoins du magazine, avec des attachés de presse, français comme étrangers, avec des agences. C'est l'une des fonctions du rédacteur en chef : échanger avec les studios, les éditeurs et leurs relais. Et il n'est pas rare que la conversation dévie, dérive sur d'autres sujets : des plaisanteries, des souvenirs qu'on se remémore… Au bout de 25 ans de carrière, on connaît presque tout le monde dans le milieu. Et puis, ce matin du 9 septembre, au cours d'un échange de mails concernant cette fameuse rentrée 2026, un de ces attachés de presse m'écrit : « *La période est folle, ça va être un carnage… économiquement et humainement. Le problème, c'est que le début d'année 2027 a l'air déjà bien rempli de très gros titres, AAA, ou AAA free-to-play face auxquels tu n'as pas envie d'aller non plus… Il n'y a quasiment plus de bonnes dates de nos jours…* » Il n'y a plus de bonne date de sortie, plus de respiration possible, de ces mois qui paraissaient vides d'annonces comme de sorties, alors que déjà remplis de jeux indés sans budgets de com, de AA aux ambitions limitées.

Alors, oui, comme le démontre ce numéro de *JVM*, *GTA VI* a précipité tous les acteurs du marché dans une course à la sortie, à l'annonce avant le 19 novembre. Trop de tests, trop de jeux, trop d'annonces et pas assez de pages et de temps pour tout traiter. À notre échelle – celle d'une rédaction –, il a fallu sacrifier certains titres, mettre de côté des tests qui paraîtront dans le prochain *JVM*. Quand d'autres, envoyés longtemps en avance, pendant l'été, et présents dans ces pages (*Star Wars Zero Company, Sinking City 2*) n'ont sans doute pas la place qu'ils mériteraient.

Je n'aime pas être défaitiste, mais difficile de ne pas acquiescer au constat : « Ça va être un carnage… » Des studios qui vont mettre la clef sous la porte, des carrières et des rêves brisés… Bref, on en viendrait presque à croiser les doigts que Rockstar ne sorte plus rien avant dix ans, histoire que l'industrie et les autres studios puissent à nouveau respirer.

Raphaël Lucas

Suivez-nous sur YouTube





L'actu en continu avec *Jeux Vidéo Magazine*

Jeux Vidéo Magazine

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
60, bd Auguste Blanqui 75013 Paris
Tél. : 01 48 70 22 23
Courrier des lecteurs :
contact@linkdigitalspirit.com

Président et directeur de la publication :
Laurent Guillemain

Président : 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 Barny, Paul de Barbeyrac, Valentin Cebo, Maxence Degrendel, Nicolas Deneschau, Patrick Hellio, Erwan Higuinen, Jérôme Joffard, Romain Lejeune, Thomas Méreur, Fabien Pellegrini, Valérie Précigout, Cyril Trigoust.

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
lguillemain@linkdigitalspirit.com

IMPRESSION
IPS Reyrieux – STF IMPRIMERIES
01600 Reyrieux
Caractéristiques environnementales :
Ptot : 0,010 kg/t
63 % de fibres recyclées
Provenance : Suisse

Commission paritaire : 0330 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° 309 : octobre 2026
Crédits : Les visuels présents sur la couverture et dans *JVM* sont la propriété de leurs auteurs respectifs.
Visuel principal de couverture :
© CD PROJEKT RED S.A.

Jeux Vidéo Magazine est un mensuel édité par LINK DIGITAL SPIRIT
SAS au capital de 60 000 €
Siège social : 60, bd Auguste Blanqui 75013 Paris

© Link Digital Spirit 2026
Tous droits de reproduction réservés. Jeux Vidéo Magazine est une marque déposée.

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.

PEFC/10-32-2813


GRAND THEFT AUTO
THE LAST OF US
RATCHET
THE LEGEND OF ZELDA
Jeux Vidéo
MAGAZINE
STREET FIGHTER
LE FILM Dans les coulisses du tournage
CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 4
Enfin la reprise en main
FINAL FANTASY VII
REVELATION
Clap de fin pour Cloud ?
N° 308 / OCTOBRE 2028
THE WITCHER III
EXTENSION ET REMASTER, CD PROJEKT RED SE CONFIE
LE RETOUR DE LA FANTASY
The Legend of Zelda : Ocarina of Time,
Warlock : Dungeons & Dragons,
Tides of Annihilation, Fable

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 !

*Tarifs pour la France métropolitaine, consultez notre site pour les tarifs vers l'Europe et le reste du monde.

SOMMAIRE

JEUX VIDÉO MAGAZINE **N°309** OCTOBRE 2026

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

ABONNEZ-VOUS ! SUR WWW.JEUXVIDEOMAGAZINE.COM OU VOIR EN PAGES 04-05



40 **THE WITCHER III**
UNE CHANSON DU PASSÉ



46 **THE LEGEND OF ZELDA : OCARINA OF TIME**



52 **FF VII REVELATION**
DES ARMES POUR GAIA



DANS LES COULISSES DE
STREET FIGHTER 60

CHAQUE MOIS DANS JVM

L'AGENDA DU MOIS



CINÉ, LIVRES, ÉVÉNEMENTS... 22

MUSIQUE



HITS À LA PREMIÈRE PERSONNE 24

ACTU DLC



QUOI DE NEUF DANS VOS JEUX PRÉFÉRÉS ? 26

PS PLUS/XBOX GAME PASS



L'ACTU DU JEU PAR ABONNEMENT 28



CALL OF DUTY : MODERN WARFARE 4 RETOUR SUR TERRE 56

ACTUS

8 GTA VI, vers un monde parallèle
12 Le beau jeu du mois : Cybernetic Attack : Final Mission
14 Tendance : Nintendo Direct rentrée 2026
16 Question d'actualité : UX Design, un rouage invisible, mais fondamental
18 Zapping
19 Top/Flop
20 Chiffres du mois
22 Agenda
24 Musique
25 Jeux de plateau
26 Actu des DLC
28 Actu du jeu par abonnement
32 Accès anticipé

FOCUS SUR...

34 Du RPG dans la littérature
36 The Doll Shop, un carnet de voyage
38 Marvel Tôkon Fighting Souls, le meilleur des deux mondes

EN COUVERTURE

40 Le retour de la fantasy
40 The Witcher III : Wild Hunt - Songs of the Past
46 The Legend of Zelda : Ocarina of Time
50 Fable
51 Warlock : Dungeons & Dragons

DOSSIER

52 Final Fantasy VII Revelation, des armes pour Gaia
56 Call of Duty : Modern Warfare 4, retour sur Terre
60 Dans les coulisses de Street Fighter

AVANT-PREMIÈRES

64 Gears of War : E-Day
66 Minecraft Dungeons II
67 State of Decay 3
68 Tides of Annihilation
69 LEGO Skylines

CONSO

70 Matos, la sélection du mois
72 Quoi de neuf dans la VR ?

TESTS

74 Sommaire Tests

CONSOLES/PC

76 The Blood of Dawnwalker
78 Marvel's Wolverine
80 Silent Hill Townfall
81 Orbitals
82 Star Wars : Zero Company
83 Marvel Tôkon Fighting Souls
84 Resonance : A Plague Tale Legacy
85 Control Resonant
86 Hot Wheels Infinite Rush
87 Fire Emblem : Fortune's Weave
88 Onimusha Way of the Sword
89 Metal Gear Solid : Master Collection Vol.2
90 Mortal Shell II
91 Captain Tsubasa 2 : World Fighters
92 Marsupilami 2 : Salsa Palombia
92 Nighthawks
93 The Sinking City 2
93 He Who Watches

MOBILES

94 Caravan SandWitch
95 Servant of the Lake
95 Lumines Remastered

BONUS

96 Dans le rétro
97 Faut-il relancer... Keeper ?
98 À vous de jouer

GTA VI
VERS UN MONDE PARALLÈLE

Quand *GTA VI* prépare son arrivée en ville…

Un simple tweet pour annoncer l'existence de *GTA VI* ; un autre pour dévoiler la date de sortie du premier trailer ; un teaser d'une poignée de secondes lors de l'ouverture des précommandes… La campagne marketing de *GTA VI* est des plus étranges, presque expédiée. Même après des leaks sans précédent – une ancienne version du jeu est dans la nature –, Rockstar Games ne prend pas la peine de mettre les formes. Si le partenariat avec Netflix pour une présentation en exclusivité temporaire sur la plateforme laissait imaginer les choses en grand, le résultat a une nouvelle fois de quoi décontenancer. Les extraits divulgués du jeu ne sont qu'une succession de matériaux bruts, sans montage ou presque : ils forment un objet étonnant habituellement destiné au monde de la presse. Pour la maison au R étoilé, cette présentation qui a déçu bon nombre de fans est néanmoins une manière détournée de prouver l'authenticité des images dévoilées. La promesse implicite, alors, est d'afficher ce rendu ô combien magnifique sur nos écrans.

Au premier regard, la longue présentation de 26 minutes met surtout en lumière deux missions se concluant à chaque fois par des fusillades qui, pour l'occasion, ont été revues et corrigées. *GTA VI* emprunte largement à *Max Payne 3* (2012), à ses animations ainsi qu'à certaines de ses mécaniques, afin de dynamiser les affrontements. Surtout, la visée automatique de *GTA III* (2001), mise en chantier pour parer aux limitations matérielles et techniques de l'époque, a enfin disparu pour une approche des combats plus libre et donc plus intense. Mais ce travail effectué sur les gunfights n'est que la partie émergée de l'iceberg.

TOUJOURS PLUS DE RÉALISME

Nécessité de faire le plein d'essence, nouvelle gestion des armes à feu, présence de PNJ aux réactions plus humaines… Ce qui n'était que des espoirs érigés en certitude par des joueurs et des joueuses impatients de découvrir *GTA IV* (2008), puis *GTA V* (2013), devient enfin réalité. Mieux, lorsque l'on observe attentivement les nombreux extraits dévoilés et que l'on recoupe les informations glanées par les previews diffusées ici et là, on constate surtout une volonté de la part de Rockstar Games de construire un monde d'une cohérence sans faille.

Avec *GTA VI*, toutes les mécaniques sont pensées pour être interconnectées. Il n'est plus seulement question de corps qui évoluent en fonction de l'alimentation et des activités sportives de nos protagonistes, même si ces systèmes issus de *San Andreas* (2004) font ici leur grand retour, mais également d'actions qui entraînent des conséquences. L'exemple le plus frappant concerne les braquages de petites boutiques qui sont directement intégrés au sein de l'open world. Lucia Caminos et Jason Duval, nos deux protagonistes jouables, peuvent effectivement prendre les armes pour remplir des sacs de sports de billets verts et de bijoux. Ces sacs matérialisés à l'écran et qu'il est nécessaire de porter doivent ensuite être stockés dans un coffre de voiture et acheminés chez un receleur pour empocher l'argent. En outre, pour mener un casse réussi, il ne suffit plus d'entrer l'arme au poing dans une épicerie, une bijouterie ou »

« Nous voulions en finir avec ce système où l'on pouvait semer la police instantanément et où elle vous oubliait aussitôt. »

Rob Nelson, codirecteur de Rockstar North


BADDIE
Leonida



QU'EN EST-IL DE *GTA VI ONLINE* ? Là où l'édition Deluxe de *GTA V* promettait des bonus pour son mode Online, l'édition Ultime de *GTA VI* propose seulement des cosmétiques et des boutiques supplémentaires pour le duo inséparable Lucia/Jason. À aucun moment Rockstar ne fait mention d'un possible mode multijoueur. Dans le même temps, Strauss Zelnick, le P.-D.G. de Take-Two Interactive, la maison mère de Rockstar Games, a indiqué que *GTA Online* avait encore de beaux jours devant lui, ce qui est confirmé par l'annonce d'un mode RP officiel. Les joueurs et les joueuses pourront ainsi incarner plusieurs métiers, dont ambulancier ou policier, tandis que la carte sera revisitée pour l'occasion. Rockstar Games compte donc encore tirer profit de son *GTA Online,* ce qui implique que l'on pourrait ne pas voir de sitôt son véritable successeur.

» un restaurant, pour ressortir victorieux. Il est désormais nécessaire de prendre en considération tout ce qui entoure nos anti-héros : la présence de caméras de surveillance et surtout de témoins oculaires. Ces derniers fournissent à la police des indications sur les tenues portées par nos protagonistes et, par la même occasion, signalent le véhicule utilisé par le couple pour prendre la fuite. Pour terminer l'activité, nos deux héros doivent échapper à la vigilance des forces de l'ordre, mais aussi changer de voiture et de vêtement une fois à l'abri des regards. « *Nous voulions en finir avec ce système où l'on pouvait semer la police instantanément et où elle vous oubliait aussitôt* », explique Rob Nelson, le codirecteur de Rockstar North, au micro du YouTubeur TGG. « *Nous voulions qu'elle se souvienne de vous un peu plus longtemps.* » Ainsi, les véhicules personnels de Lucia et Jason fonctionnent de la même manière que la monture préférée d'Arthur Morgan dans *Red Dead Redemption II* : comme des espaces de stockage, où il est possible d'entreposer des armes à feu tout comme des tenues supplémentaires.



BONNIE & CLYDE

Au centre de l'expérience se trouve le duo Lucia-Jason. Et contrairement à Franklin, Michael et Trevor de *GTA V* qui restent, malgré leur collaboration, des héros solitaires dès que l'on sort de la trame principale, Lucia et Jason peuvent constamment évoluer ensemble. Les deux protagonistes, en couple, ont la possibilité de parcourir côte à côte l'immense open world qui s'offre à eux – selon Rob Nelson, Leonida, pendant virtuel de la Floride, ferait jusqu'à deux fois la taille de la Californie de *GTA V*. En plus de pouvoir braquer une multitude de commerces ou simplement faire une virée dans les rues de Vice City, le duo dispose d'un large éventail d'activités. Il peut notamment se rendre à la salle de musculation la plus proche, à laquelle il est nécessaire d'adhérer par un abonnement, s'offrir une sortie en amoureux au zoo, faire du kayak, prendre part à des combats clandestins, participer à des courses de rue ou de tout-terrain, ou encore jouer au mini-golf. Bien évidemment, les amateurs et amatrices de sensations fortes peuvent grimper sur le plus haut building de la ville pour s'essayer au base-jump, une activité qui promet d'ores et déjà des panoramas à couper le souffle.

Contrairement à *GTA V*, où les changements de point de vue entre les personnages durant les séquences d'action étaient généralement scriptés, *GTA VI* permet d'alterner entre Lucia et Jason quelle que soit la situation. Lors d'un braquage de restaurant, par exemple, le joueur ou la joueuse peut incarner Lucia





qui surveille les otages, puis basculer instantanément sur Jason afin de s'emparer de l'argent dans la caisse. Pour toujours plus de réalisme et pour faciliter ainsi notre plongée dans l'action, les deux protagonistes n'attendent pas les instructions du joueur ou de la joueuse pour agir : ils sont capables de prendre eux-mêmes des initiatives. Lors d'une course-poursuite dévoilée durant la présentation Netflix, on peut par exemple jouer Jason pour tirer sur les forces de l'ordre, tandis que Lucia, incarnée par l'intelligence artificielle, se faufile dans les ruelles pour leur échapper. Rob Nelson indique par ailleurs que l'IA sera parfois plus douée que la personne qui tient la manette.

FAÇONNER SON IMAGE ! À l'instar d'Arthur Morgan, dont les actions sont influencées par une jauge de moralité, le comportement du duo Lucia-Jason est lui aussi déterminé par cette mécanique. La jauge indique si les deux personnages agissent comme de véritables professionnels ou en tant que criminels notoires. La même attention est donnée à la relation qu'entretient le duo. Plus le tandem réalise des activités ensemble, plus il sera soudé une fois en jeu. Selon Rob Nelson, ce système est parfaitement optionnel pour ne pas contrarier celles et ceux qui veulent profiter de l'expérience authentique *Grand Theft Auto*. Néanmoins, Nelson laisse également entendre que le soin accordé à la relation Lucia-Jason pourrait avoir des conséquences sur les grandes lignes de l'aventure.

En donnant le contrôle d'un couple, et non plus d'un personnage solitaire, Rockstar Games compte bien changer la dynamique de sa franchise. Mais pour vérifier cette promesse par nous-mêmes, il faut encore se montrer patient. *Grand Theft Auto VI* est attendu pour le 19 novembre prochain – une date proche et qui semble pourtant si lointaine.

Jérôme Joffard



LE BEAU JEU DU MOIS



Par Tengo Project
Éditeur N.C.
Sur N.C.
Sortie N.C.



Des mondes oubliés

Avec *Cybernetic Attack : Final Mission,* Tengo Project ressuscite à nouveau le passé.

L'existence, la persistance même de certains studios tient du petit miracle : celle d'un M2 attelé à ressortir dans leur plus bel écrin, voire à les améliorer, certains classiques de l'arcade ou de la génération 16/32 bits, mais aussi celle d'un Tengo Project, constitué d'anciens de Natsume, à savoir Shunichi Taniguchi (graphisme et gameplay designer), Toshiyasu Miyabe (programmeur) et Hiroyuki Iwatsuki (programmeur et compositeur) qui, la cinquantaine passée, et leur carrière derrière eux, remakent avec soin, et une intelligence rare, des jeux NES et SNES qui ont connu leur âge d'or au début des années 1990. Résultat, des titres aussi réussis que *Pocky & Rocky Reshrined*, *The Ninja Saviors : Return of the Warriors* ou *Wild Guns Reloaded*… Des remakes qui vont bien plus loin qu'un simple coup de polish. Et c'est au tour de *Final Mission* de recevoir ce traitement de faveur sous le titre de *Cybernetic Attack : Final Mission*.

Ici, après l'attaque de New York par l'évidemment vil Vile Malmort et ses troupes intergalactiques, la force d'intervention cybernétique se met en route pour les éliminer. Proche d'un *Forgotten Worlds*, et plus encore d'un précédent *Side Arms* (l'arme ne tire qu'à droite ou à gauche), tous deux développés par le Capcom des grandes heures de l'arcade, cette version révisée et améliorée de *Final Mission* se propose certes de renouer avec l'expérience de l'original, avec ses scrolling tour à tour horizontaux ou verticaux, mais aussi, et surtout, de l'enrichir, et d'abord avec des personnages inédits aux compétences originales qui permettront de nouvelles synergies sur le champ de bataille, le titre étant jouable à deux. Le jeu original étant sorti sur NES, Tengo Project a par ailleurs une nouvelle fois toute latitude pour modifier le titre dans les grandes largeurs, et d'abord esthétiquement. Entre la version NES et celle proposée par Tengo, c'est le jour et la nuit, presque un autre jeu. Présenté aux Tokyo Game Show, *Cybernetic Attack : Final Mission* devrait à nouveau faire chavirer le cœur des nostalgiques des pixels colorés façon Super Nintendo/Neo Geo.

Raphaël Lucas

NINTENDO DIRECT RENTRÉE 2026

Nintendo vient de présenter un catalogue 2026-2027 où les portages et remasters côtoient les nouveautés.

1 METROID RAVENOUS

Éditeur : Nintendo
Sortie : 28 janvier 2027
Sur : Switch 2

Contrainte de se poser en urgence sur la lune d'une planète inconnue, Samus est attaquée par les cinq ninjas de l'espace. De ce combat elle n'en sortira pas indemne, mais cela ne l'empêchera pas d'explorer ce monde labyrinthique dans une quête de vengeance, quitte à dévorer les ennemis rencontrés sur sa route pour retrouver ses forces.

2 KIRBY AND THE WORLD BEYOND

Éditeur : Nintendo
Sortie : Printemps 2027
Sur : Switch 2

Les fans s'attendaient peut-être à ce que ce Nintendo Direct s'achève avec l'annonce d'un nouveau *Mario*. Mais c'est Kirby qui a clos le show, quelques mois avant de célébrer ses 35 ans. *The World Beyond* s'appuie sur la jouabilité en 3D de l'épisode précédent mais dans un monde ouvert où chaque pouvoir devient un outil pour l'exploration.

3 ETERNAL ANIMA

Éditeur : Marvelous
Sortie : 4 mars 2027
Sur : PC, PS5, Switch 2, Xbox Series

Présenté initialement sous le nom de code *Project Life*, le prochain RPG de Marvelous a été conçu par des vétérans de la discipline, dont Katsuhisa Higuchi, programmeur des combats pour plusieurs *FF*, et Kazushige Nojima, scénariste de nombreuses productions Square Enix. *Eternal Anima* relate une épopée qui va pousser le joueur à traverser les époques.

4 ONDEH ONDEH KAYA'S TASTY TALE

Éditeur : Bandai Namco
Sortie : 2027
Sur : PC, PS5, Switch 2, Xbox Series

Déjà à l'œuvre sur la suite du jeu d'action rythmique *No Straight Roads*, le studio malaisien Metronomik prépare également *Ondeh Ondeh*, un jeu d'aventure où le tempo demeure tout aussi important. Dans sa quête pour devenir une Architecte, Kaya va explorer un monde inspiré par la culture de l'Asie du Sud-Est équipée de sa fidèle cuillère.

5 ONYX THE DARK GRIP

Éditeur : Bloober Team
Sortie : 2027
Sur : Switch 2

Conçu pour Broken Mirror Games, une branche de Bloober Team, *Onyx* a été développé autour des fonctionnalités de la Switch 2. Le joueur incarne à la fois un simple mortel et une divinité qui veille sur lui : quand les capacités humaines montrent leurs limites, il s'agit alors d'utiliser l'écran tactile ou le micro pour refaçonner ce monde hostile.

6 FINAL FANTASY VII REVELATION

Éditeur : Square Enix
Sortie : 8 avril 2027
Sur : PC, PS5, Switch 2, Xbox Series

Square Enix était présent en force durant ce Nintendo Direct, notamment avec les remakes de *Crisis Core, Romancing Saga 3* et *Dragon Quest Heroes : Torneko's Mystery Dungeon*. Mais son plus gros morceau, c'est bien évidemment la dernière partie du triptyque *FFVII* qui arrive sur Switch 2 en même temps que sur les autres supports.

ET AUSSI...



METAL SLUG ULTIMATE COLLECTION
Les amateurs de pixel art doivent absolument garder un œil sur cette nouvelle compilation qui vient célébrer les trente ans de *Metal Slug,* série culte de chez SNK.



PROFESSEUR LAYTON ET LE NOUVEAU MONDE À VAPEUR
Annoncé en 2023, le nouvel épisode de la saga *Professeur Layton*, qui envoie le duo d'enquêteurs en Amérique, connaît enfin sa date de sortie, fixée au 10 décembre 2026.

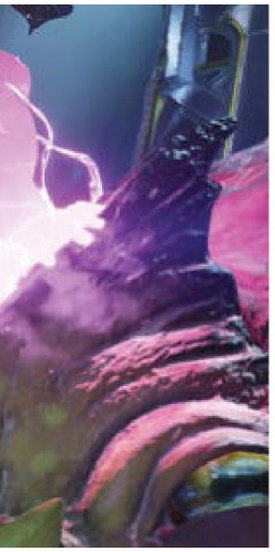


FADING ECHO
Le jeu d'action français *Fading Echo*, mettant en scène une héroïne aux pouvoirs élémentaires, est désormais disponible sur consoles, et notamment la Switch 2.









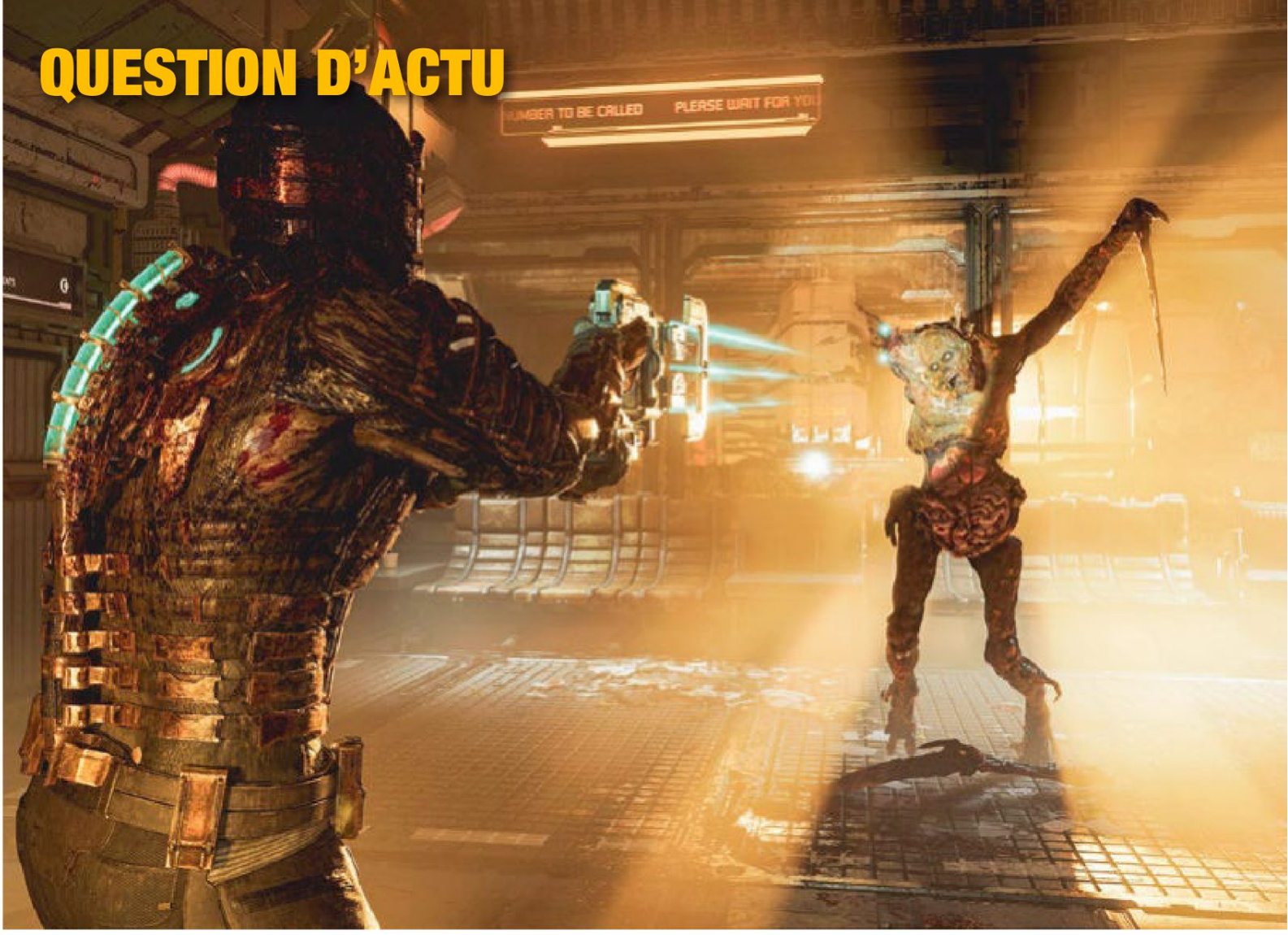



2




5


6



UX DESIGN, UN ROUAGE INVISIBLE, MAIS FONDAMENTAL

Quand les sciences cognitives s'invitent dans la création de jeu vidéo.

Il existe une liste longue comme le bras de métiers intervenants dans la production d'un jeu vidéo : game designer, narrative designer, etc. Un joueur a conscience du fruit de leurs efforts lorsqu'il s'extasie sur la fluidité des affrontements dans *Sekiro* ou la beauté des panoramas dans *Cairn*. En revanche, l'UX designer (ou concepteur de l'expérience utilisateur) œuvre en coulisses malgré l'importance de sa mission. « *L'UX touche à littéralement toute l'expérience d'un jeu et vérifie la cohérence de cette expérience auprès des autres développeurs de l'équipe* », explique Maurine Micol, UX designer indépendante et créatrice de la chaîne YouTube WTF'UX. « *C'est l'architecte des interfaces, qui va penser à la manière de hiérarchiser et transmettre les informations clés pour le joueur.* » L'expérience utilisateur consiste donc à mettre l'humain au centre de la réflexion afin que les intentions des développeurs lui soient communiquées sans risque d'incompréhension. Concrètement, si un game designer imagine une mécanique pour construire un mur en bois dans un jeu de survie, l'UX designer s'assure que le joueur saisisse combien de morceaux de bois sont requis dans la recette. Il contrôle aussi, via un tutoriel par exemple, que les manipulations pour édifier ce mur lui soient bien enseignées. Enfin, un UX designer observe les frictions – un pictogramme ambigu, une information cruciale trop cachée – et exprime des pistes d'amélioration. Celia Hodent, spécialiste en sciences cognitives appliquées et consultante en Game UX, explique lors d'une conférence donnée au Musée du jeu vidéo d'Arcueil : « *L'UX, c'est vérifier scientifiquement qu'il n'y a pas d'erreur dans les intuitions des développeurs. Que la forme d'un objet, qu'un son émis, que la manière dont un texte est amené permet de comprendre la fonctionnalité.* »

LE PLUS GRAND NOMBRE

Pour garantir une accessibilité optimale, un studio doit avoir conscience des barrières qui peuvent se dresser entre les fonctionnalités de son jeu et le public. Un puzzle reposant sur la



Journey

« C'est l'architecte des interfaces. Il va penser à la manière de hiérarchiser et transmettre les informations clés pour le joueur. »
Maurine Micol, UX designer indépendante

reconnaissance des couleurs est intéressant en soi, mais comment le rendre suffisamment lisible pour les joueurs atteints de daltonisme ? Qu'en est-il pour ceux dont la motricité fine est réduite ? Maurine Micol partage son expérience sur le sujet : « *Certaines personnes ont besoin d'utiliser les boutons nécessitant une seule pression, comme la croix directionnelle de la manette, car ils vont avoir du mal à maintenir le joystick dans un sens donné. Il faut donc y penser lors de la conception des interfaces. Pour simplifier, une des règles d'accessibilité qui devrait toujours être suivie est que tout ce qui est fait dans une interface via le joystick doit être faisable sur la croix directionnelle lorsque c'est une mécanique cruciale du jeu.* » Bien qu'à première vue, l'approche UX semble contraindre, elle se situe en vérité avant tout du côté des utilisateurs afin de rendre l'expérience imaginée fluide et agréable pour le plus grand nombre possible, que l'on soit en situation de handicap ou non.

ESSAI APRÈS ESSAI

À l'occasion de sa présentation au Game Camp 2026, Laurane Cohen revient sur les problématiques d'interfaces d'améliorations des personnages d'*Absolum,* le beat'em all mâtiné de Rogue-lite de Dotemu. Une solution lisible et élégante est trouvée par l'équipe : un arbre apparaît dans le décor et libère les choix quand il est frappé. « *Cette idée fonctionne très bien pendant les playtests* », relate-t-elle. « *Seul problème, c'est en solo. Comment ça marche en multi ?* » À partir de ce constat, Laurane expérimente des concepts d'interfaces, comme un cristal avec lequel interagir et qui disperse les récompenses. Très vite, les testeurs remontent un manque de clarté dans l'attribution des améliorations ainsi que des bugs de caméra. Ils aboutissent à une version finale après plusieurs essais. « *Nous avons décidé de séparer l'écran en deux. Dès qu'il y a une information qui apparaît dans le jeu, elle est affichée à gauche pour le joueur un et à droite pour le joueur deux. Comme les descriptions sont fixes, nous pouvons faire du spacing pour éviter qu'elles se chevauchent.* »



Absolum

UN BON JEU EST AVANT TOUT PENSÉ POUR SON PUBLIC

Les studios ont de plus en plus conscience de l'utilité d'un UX designer. L'inclure au départ d'une production améliore en effet la cohérence d'une œuvre, et particulièrement tout ce qui donne au public l'envie de rester – autrement dit son onboarding. Face à la concurrence toujours plus abondante (vingt-mille titres sortis en 2025, rien que sur Steam), retenir un acheteur via un tutoriel pédagogique ou des contrôles intuitifs est primordial. Certes, d'un point de vue économique, puisqu'un joueur satisfait devient prescripteur d'achat auprès d'amis ou sur les réseaux sociaux. Mais aussi d'un point de vue artistique. Un gameplay accrocheur ou un scénario bien écrit ne fait pas nécessairement un bon jeu si ces ingrédients ne sont pas aménagés depuis la perspective de ceux qui vivront l'expérience. ■ Maxence Degrendel

ZAPPING

LES INFOS QU'IL FAUT AVOIR LUES



PLAY TIME

La dernière montre gaming numérique de My Play Watch est enfin disponible et elle permet de jouer à *Mega Man 2* en toute discrétion. Parfait pour tuer le temps ou frimer en affichant des artworks iconiques ou des cadrans interactifs typiquement rétro.



POLAROID

Neuf appareils photo Polaroid en édition limitée reprenant le design de Pikachu, Nymphali et d'une Poké Ball viennent fêter le trentenaire de la franchise. La série inclut aussi trois packs de films avec dark slides personnalisés et des accessoires.



TRUMP VS TETRIS

The Tetris Company a contraint la Maison-Blanche à retirer l'un des mini-jeux du site faisant la propagande de la politique anti-immigration chère à Donald Trump. Le jeu consistait à ériger un mur à la frontière sud-américaine à l'aide des fameux blocs.



EN MILLE MORCEAUX

La reproduction de la console PlayStation en LEGO est assez bluffante avec son port manette et ses boutons fonctionnels. Des dioramas inspirés de *Gran Turismo* et *Ape Escape* sont même cachés sous le capot ! Dispo le 4 octobre au prix de 159,99 euros.

TANK METAL SLUG

Pour ses 30 ans, le jeu *Metal Slug* inspire un modèle réduit qui rend hommage au véhicule SV-001/I emblématique de la série de SNK. Cette maquette « snap-fit » facile à assembler s'adresse aux nostalgiques qui pourront l'agrémenter de stickers spéciaux.



OPEN WORLD

Accessible directement depuis un navigateur web, *Hop.Earth* permet de sillonner virtuellement toutes les routes du monde grâce à OpenStreetMap combiné à des données satellites. C'est encore très vide mais gratuit, et on peut organiser des courses.



MARIO KART SUR TABLE

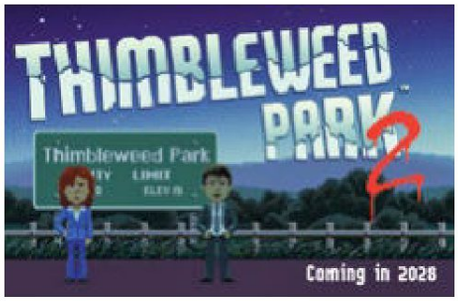
Après les bolides de *Sonic Racing CrossWorlds* cet été, c'est un circuit Tabletop avec Mario et Luigi qui rejoint la gamme de voitures radiocommandées Carrera. 60 éléments constructibles, 3 vitesses pour les karts et jusqu'à 16 participants en course.



RELANCÉS

C'est reparti pour Double Fine ! Désormais indépendant de Microsoft, le studio de Tim Schafer a récupéré les droits de propriété intellectuelle et d'édition de tous ses jeux parus sous l'égide des Xbox Game Studios. Après le lancement surprise d'une version PS5 de *The Keeper,* les développeurs de *Psychonauts* ont aussi présenté leur prochain bébé : une simulation de bus burlesque au style cartoon baptisée *Thank You Bus Driver* et dans laquelle il sera conseillé de gifler les passagers indisciplinés.





FINANCÉ

Créateur légendaire de *Monkey Island* et *Maniac Mansion*, Ron Gilbert a trouvé mieux qu'un éditeur pour financer *Thimbleweed Park 2* : un riche mécène. Ou en tout cas un particulier amateur de ses jeux et suffisamment fortuné pour investir la somme nécessaire à la production de ce deuxième volet d'une série dont l'épisode inaugural, passé à l'époque par Kickstarter, avait coûté plus d'un million de dollars. Cette somme sera dépassée pour *Thimbleweed Park 2*, dont la sortie est programmée pour 2028.

NUMÉRISÉS

Cela ne consolera pas ceux qui désespèrent face au passage au tout-numérique, mais c'est une avancée louable : en commençant par les membres du programme Xbox Insider, Microsoft met en place un système permettant de convertir les jeux sur disque en licences numériques. Lesdits jeux deviennent ainsi accessibles sans le disque tant qu'on possède ce dernier, qui peut toujours être prêté ou revendu. Les mauvaises langues diront que cette mesure pourrait bien préparer la fin des jeux physiques chez Xbox aussi…



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

TOP & FLOP

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

RETRAITÉ

« Retired » (retraité), tel est désormais le statut officiel de Warren Spector sur LinkedIn, où l'homme qui a œuvré au cours de sa très riche carrière sur des titres aussi importants que *Ultima, Wing Commander, System Shock, Deus Ex* ou *Thief*, a annoncé qu'à 70 ans, il en avait terminé avec la création de jeux. Une fin un peu amère car elle fait suite à l'échec commercial de *Thick as Thieves* et à l'abandon de deux projets qui lui tenaient à cœur : *System Shock 3* et *Argos : Riders of the Storm.*





VIRÉS

Don't Nod va (encore) licencier. Dans une situation économique toujours critique, le studio envisage de supprimer jusqu'à 90 postes supplémentaires en France, où il ne conservera qu'une équipe travaillant sur un seul projet à la fois. Les nouvelles ne sont pas plus réjouissantes chez Plug In Digital et plus particulièrement pour sa filiale Dear Villagers (*Deer and Boy*) qui, d'après les informations d'*Origami,* ne comptera bientôt plus que trois salariés et dont l'existence même semble menacée.

FERMÉ

L'histoire est devenue tristement banale : un petit studio aux jeux audacieux se fait racheter sur la promesse d'un avenir glorieux et, après quelques années à peine, son acquéreur décide de le fermer. C'est ce qui vient d'arriver à Night School Studio, responsable des très remarqués *Oxenfree 1* et *2* et victime d'un nouveau changement de stratégie de son propriétaire (depuis 2021) Netflix, propriétaire pour qui le studio américain venait de signer le jeu d'horreur *Unhinged* pourtant présenté comme un futur succès.



CHIFFRES DU MOIS

BIG WALK FAIT SENSATION, *ONIMUSHA* RÉUSSIT SON RETOUR, *007 FIRST LIGHT* CONFIRME SON CARTON ET *DAVE THE DIVER* NE TOUCHE PLUS TERRE.

150 000

Le total peut sembler modeste mais Fireshine Games se montre satisfait : *Denshattack !* affiche 150 000 ventes (et autant de joueurs par le Game Pass).

1 MILLION

Onimusha : Way of the Sword a conquis 1 million d'acheteurs en 24 heures. La série franchit par la même occasion la barre des 10 millions d'exemplaires vendus.

4 MILLIONS

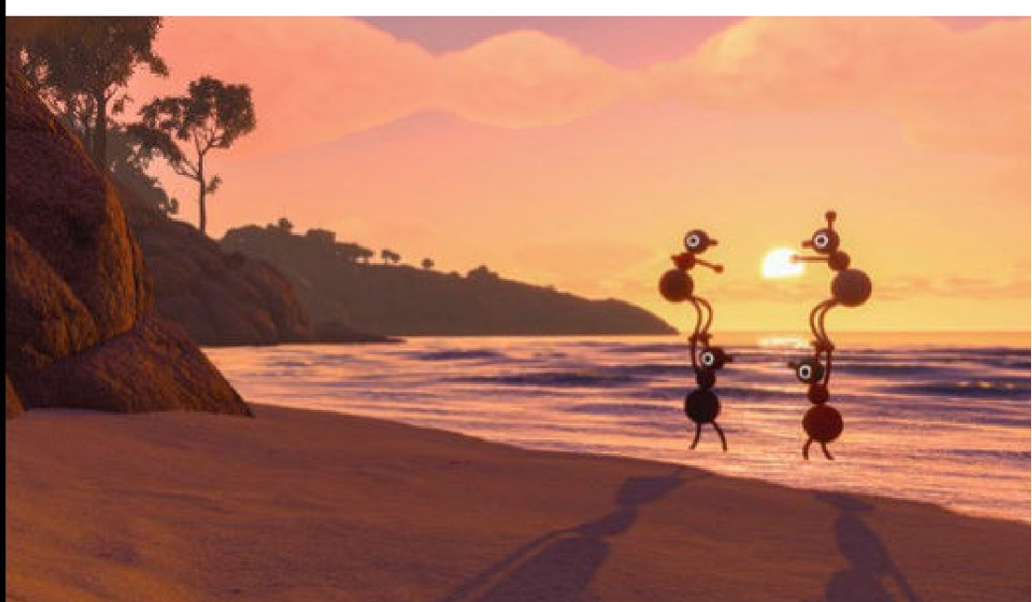
007 First Light poursuit sa marche royale en dépassant les 4 millions d'unités vendues. Prochaine étape pour IO Interactive : le lancement sur Switch 2.

10 MILLIONS

Aidé par le prélancement de sa version mobile en Chine (avant les autres territoires), *Dave the Diver* a atteint le cap rare des 10 millions de ventes.

1 MILLION

Moins d'une semaine après sa sortie, *Big Walk* s'était déjà écoulé à un million d'exemplaires. Une belle réussite pour le studio australien House House, déjà responsable du phénomène indé de 2019 *Untitled Goose Game*, et pour son éditeur américain Panic, spécialiste des expériences ludiques atypiques (*Time Flies, Despelote*, la mini-console portable Playdate…). Mais le succès immédiat de cette facétieuse simulation de randonnée à plusieurs, dont certains critiques se sont empressés de clamer qu'elle constituait pour eux l'un des meilleurs jeux de l'année, est aussi un nouveau signe de la popularité croissante de cette tendance qu'on a baptisée (un rien péjorativement) le « friendslop » et dont *Peak, How to Fish*, le grand ancien *Among Us* et, dans un autre style, *Meccha Chameleon,* sont sans doute les exemples les plus fameux. Soit des jeux au budget modeste, à l'action volontiers chaotique et ne se prenant pas au sérieux, conçus pour se pratiquer entre amis (et plus si affinités). Avec son expérience de jeu qui s'ouvre aussi à la dérive et à la contemplation, *Big Walk* ose cependant une approche différente de ce quasi-genre en vogue, célébrant son mariage avec le walking simulator, voire le jeu d'auteur. Une extension du domaine du friendslop, en somme.



Œuvre originale
ATLUS

Dessin
Yoichi Amano

METAPHOR
RE FANTAZIO

L'ADAPTATION MANGA DU JEU VIDÉO MULTIPRIMÉ





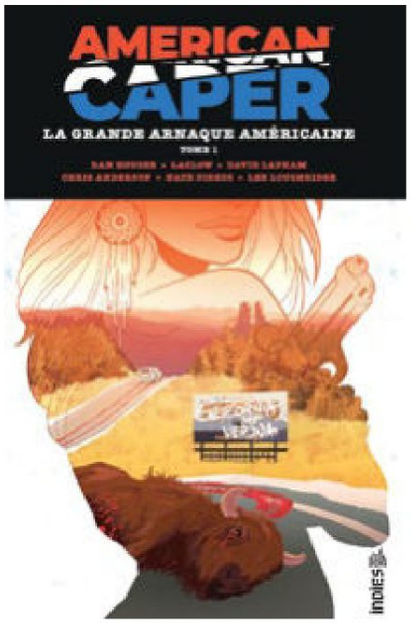
Tome 1 disponible
le **2 Juillet 2026**

MANA BOOKS

METAPHOR: REFANTAZIO © ATLUS. © SEGA. © 2025 by Youichi Amano/SHUEISHA Inc.

L'AGENDA

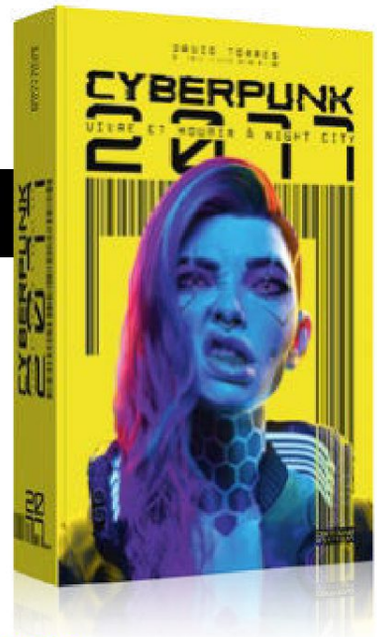
Septembre-octobre 2026



BD DISPONIBLE

AMERICAN CAPER - LA GRANDE ARNAQUE AMÉRICAINE

Cofondateur de Rockstar Games, Dan Houser se lance dans la BD avec le premier tome d'*American Caper*. Fidèle à ses racines, il nous raconte l'Amérique d'aujourd'hui, partageant sa fascination pour « les hypocrites, les sociopathes et les idiots politiques ». Une immersion crue, satirique et moralement ambiguë dans le quotidien mouvementé de deux familles peu recommandables. Urban Comics, 14,50 euros



LIVRE DISPONIBLE

CYBERPUNK 2077 : VIVRE ET MOURIR À NIGHT CITY

Depuis les balbutiements du projet jusqu'à sa consécration, sans omettre les turbulences qui ont mis en péril sa viabilité, *Cyberpunk 2077* dévoile ici sa facette cachée. Agrémentée d'interventions exclusives partagées par ses créateurs, l'analyse de David Torres s'étale sur plus de 500 pages pour nous révéler les secrets de Night City. Disponible en édition simple ou collector. Pix'n Love, 29,90 euros

---

CINÉMA 14 OCTOBRE

STREET FIGHTER LE FILM

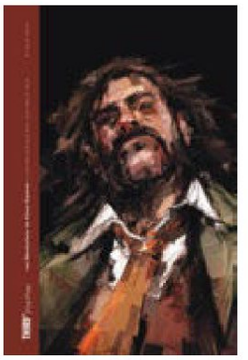
Il fallait bien la perspective d'un tournoi d'arts martiaux prestigieux pour réunir Ryû et Ken dans cette nouvelle adaptation ciné du jeu de Capcom. Surréaliste et décomplexé, *Street Fighter* le film attise notre curiosité avec son trailer interactif !



LIVRE DISPONIBLE

LES RÉVOLUTIONS DE DISCO ELYSIUM

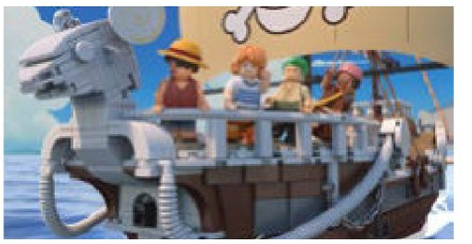
Arnaud Hallet décrypte l'un des jeux les plus troublants de ces dernières années. Inspirations, coulisses du développement, analyses… Cette « pensée politique dont vous êtes le héros » n'a pas fini de fasciner les joueurs. Third Editions, 24,90 euros



ANIMATION 9 SEPTEMBRE

LEGO ONE PIECE

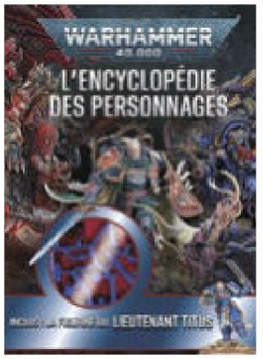
La série live-action inspirée du manga *One Piece* s'apprête à passer à la moulinette LEGO en exclusivité sur Netflix. Ce programme spécial en deux parties revisitera l'histoire de la saga… du point de vue d'Usopp, pour accentuer son effet parodique.



ARTBOOK 23 OCTOBRE

WARHAMMER 40.000 : L'ENCYCLOPÉDIE DES PERSONNAGES

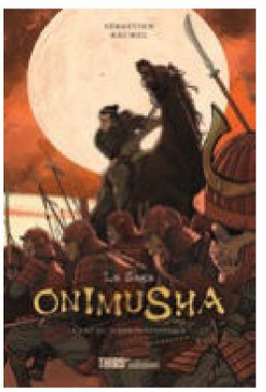
Tout savoir sur l'univers de *Warhammer*. C'est la promesse de cet ouvrage richement illustré, livré avec une figurine du lieutenant Titus. Chefs de guerre ou démons, la totalité des personnages est passée au crible, en complément du guide ultime. Huginn & Muninn, 39,95 euros



LIVRE 1ER OCTOBRE

LA SAGA ONIMUSHA

Comment la série *Onimusha* a-t-elle évolué au fil des années pour se réinventer et faire à nouveau l'unanimité ? C'est le fil rouge du livre de Sébastien Baumel qui s'interroge aussi sur l'âme du Japon transposée dans les jeux vidéo. Third Editions, 29,90 euros



SÉRIE ANIMÉE 20 OCTOBRE

CYBERPUNK: EDGERUNNERS II

La saison 2 de l'anime *Cyberpunk: Edgerunners* débarque sur Netflix avec 10 épisodes inédits. Étant donné le succès de la série, les attentes sont au plus haut concernant la nouvelle intrigue autonome qui n'aura aucun lien direct avec la première.





Commandez votre exemplaire sur

JEUXVIDEOMAGAZINE.COM

Disponible dans la même collection



HITS À LA PREMIÈRE PERSONNE



Mike Gordon, jeune pape (40 ans à peine) des OST de Doom-like iconiques (de *DOOM* à *Wolfenstein*), plusieurs fois récompensé, voit ses morceaux metal purs et durs obtenir un droit de passage sur platine… et même sur baladeur.

par Romain Lejeune

Ils ont évidemment fait appel à Joe Caithness, maître anglais du mastering, étape cruciale pour permettre à la musique d'avoir la même qualité quel que soit le support utilisé. Récidiviste dans l'art de faire exploser une mélodie, de donner l'envergure nécessaire à une voix d'outre-tombe comme à celles cristallines, Caithness est aussi coupable du rendu définitif de la musique enchanteresse de *Clair Obscur: Expédition 33*, et même dernièrement de celui de l'immense OST de *Zelda: Breath of the Wild*, sortie en 2026. Ils ont donc évidemment fait appel à Joe Caithness car qui d'autres que lui pour faire sonner l'une des bandes originales les plus féroces de l'histoire du jeu vidéo. Dans *DOOM*, les envolées lyriques se font à la double pédale (*Flesh & Metal*) et les paroles à la gorgée (*Dogma*), dont celles administrées par la voix rock et rauque de Tony Campos, ancien bassiste et chanteur de Soulfly, choisi entre autres par Gordon, en 2016. Pour autant, tout sonne comme d'habitude: le distinguo de chaque instrument, de chaque soupir se fait sans effort et ce, même lorsqu'il s'agit de rembobiner. Car oui, l'immense singularité de cette nouvelle sortie se situe dans les années 80, et plus précisément dans la fabrication d'une génialissime double cassette audio qui séduira les frondeurs du numérique. Un revival à plusieurs niveaux dans un écrin rouge vif qui prouve que le physique résiste encore, au-delà même du vinyle. Une initiative qui se marie parfaitement avec les affres industrielles de cette musique, flippante et criante à souhait. À vos crayons (non fournis)!

Date de sortie Mars 2027
Prix de 16,95 à 91,95 euros
Bethesda/Laced Records



COULEUR OCÉAN POUR L'OST D'*ICO*

Après avoir envoûté une génération de joueuses et joueurs sur PlayStation 2, le cultissime *Ico* voit son OST, intrigante et toujours suggérée (passant d'une nappe de synthé franche à des cordes à peine caressées), transformée en vinyle bleu azur, 25 ans après sa sortie. Pour couronner ce moment, l'équipe forge un coffret composé de toutes les B.O. des jeux de l'ancienne filiale de Sony, la Team ICO (*Shadow of the Colossus* et *The Last Guardian*, dont les vinyles existaient déjà). À noter : il est possible de les commander séparément.

Date de sortie Décembre 2026
Prix de 19,99 à 159,99 euros
iam8bit/Maximum Entertainment

DE L'INFUSION SUR VOS PLATINES

Forcément relaxante, à l'image du jeu et de son gameplay (préparer du thé pour des hôtes farfelus), l'OST de *Wanderstop* mélange pêle-mêle la délicatesse d'un piano droit, celle du clavier numérique et d'autres instruments à vent, appelés pour souffler un modèle de «slow life», pour prôner autre chose qu'une urgence permanente et destructrice. Par C418 (Daniel Rosenfeld), compositeur allemand (celui de *Minecraft*), les mélodies s'appuient ici sur deux beaux disques tendant vers le doré. Essentiels et élégants.

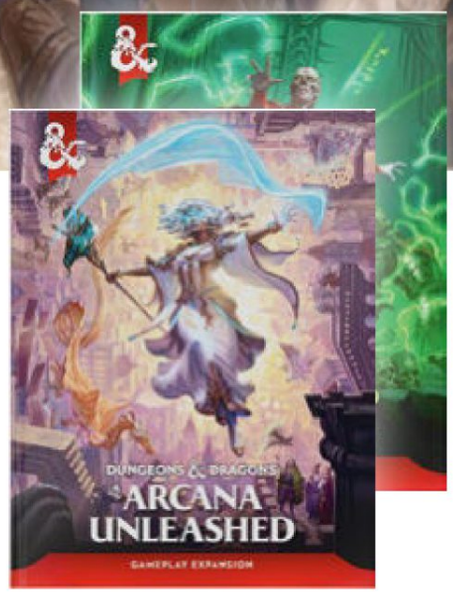
Date de sortie Disponible
Prix 42,99 euros
iam8bit/Ivy Road/Annapurna Int.



LA COMTÉ VOUS ATTEND

Magic se met à l'heure du Hobbit et des super-héros Marvel.

En attendant l'arrivée de *Réalité Fracturée,* début octobre, *Magic* explore de nouveaux univers thématiques. Après le super-héros Marvel juste avant l'été, et des synergies entre cartes d'une même équipe (*Avengers, 4 Fantastiques*, etc.), c'est le chef-d'œuvre de J.R.R. Tolkien qui a eu droit à une adaptation en cartes à jouer (un peu) et collectionner (beaucoup). D'où, mais ça devient une habitude chez Wizards of the Coast, de multiples packs et boîtes scéniques (Casser les assiettes, Les Trésors de Smaug) pour faire vibrer les plus complétistes. L'univers est parfaitement retranscrit, avec des illustrations qui rappellent celles, iconiques et aujourd'hui référentielles, de John Howe, et les développeurs ont intégré la mécanique Illustre qui tient compte des permanents, de nouvelles aventures avec la possibilité de choisir entre deux « fonctions » pour la carte jouée, un nouveau mot-clef, Recruter, ou des marqueurs Perfectionnement pour améliorer encore des armes mises sur le plateau. On sent, comme pour les extensions précédentes, que le game designer a eu à cœur de donner vie à l'univers de l'auteur. Reste, comme toujours, l'épineux problème du prix pour obtenir un deck 100 % Bilbo, certaines boîtes ayant été prises d'assaut et étant aujourd'hui indisponibles…



DUNGEONS & DRAGONS : ARCANA UNLEASHED

Si la version française de *Ravenloft* est prévue pour le 20 octobre prochain, *D&D* poursuit ses publications en anglais (sur le territoire français) avec *Arcana Unleashed* (49,99 euros) et *Arcana Unleashed : Dreadfall* (29,99 euros). Le premier étant un supplément concernant les magiciens, plein de compléments sur les classes, d'idées et de conseils pour créer un scénario ou une campagne autour de ces personnages, quand *Deadfall* met en scène une campagne d'espionnage magique, où le groupe de héros (magicien, moine, etc.) s'en va contrer les plans de la Liche Szass Tam.

L'ACTU DES DLC ET MISES À JOUR

QUOI DE NEUF DANS VOS JEUX PRÉFÉRÉS ?

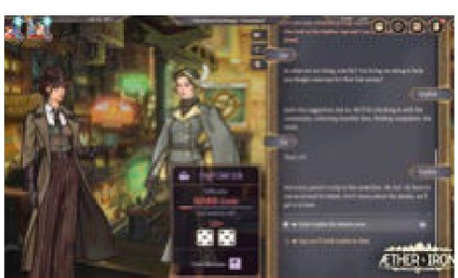
DÉJÀ DISPONIBLE



S.T.A.L.K.E.R. 2 : Heart of Chornobyl

Quoi de neuf ? ☑ Première extension

Près de deux ans après la sortie du jeu de base, l'extension *Cost of Hope* débarque enfin, pour une vingtaine d'heures supplémentaires dans la Zone. Skif se retrouve au cœur d'un nouveau conflit entre les factions du Devoir et de la Liberté. Il doit naturellement choisir son camp et en accepter les conséquences. Son périple lui permet d'explorer la centrale nucléaire de Tchernobyl et la labyrinthique Forêt de Fer, tandis que des armes, pièces d'équipements, créatures et anomalies font leur apparition.

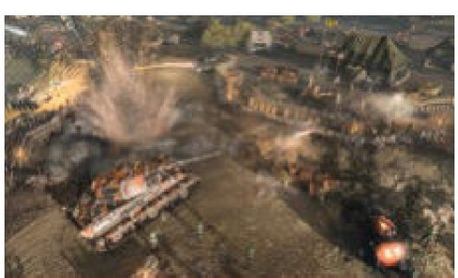


Aether & Iron

Quoi de neuf ?

☑ MAJ majeure

L'aventure aux faux airs de *Disco Elysium* a reçu une mise à jour notable numérotée 1.2.105. Cette dernière ajoute 12 félins à trouver dans la ville, un nouveau succès pour les joueurs explorateurs et, plus important encore, 9 mini-quêtes donnant accès à des missions de contrebande, des affrontements inédits et divers événements scénarisés. L'univers uchronique et antigravitationnel prenant place dans des années 30 alternatives reste quant à lui toujours aussi plaisant.

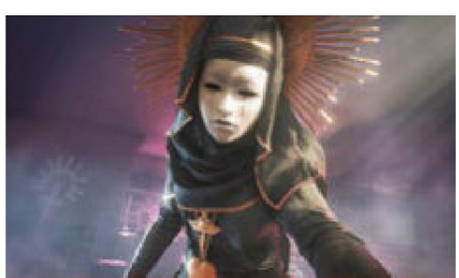


Company of Heroes 3

Quoi de neuf ?

☑ Bataille finale

Le DLC autonome *Final Stand* transforme ce RTS en expérience de défense typée Rogue-lite, jouable en solo ou en coop à deux. Il s'agit de survivre à 12 vagues très dangereuses, affronter 36 unités dotées de pouvoirs spéciaux, et composer son groupe de combat avec des unités et capacités aléatoires. Quatre factions (Forces américaines, Forces britanniques, Wehrmacht, Deutsches Afrikakorps), 8 niveaux de difficulté, 5 champs de bataille et un mode Infini sont de la partie.

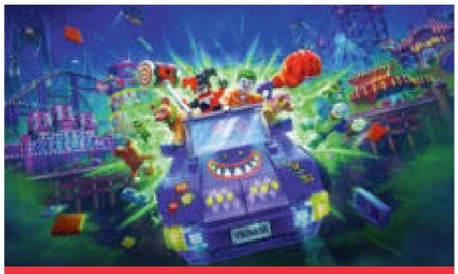


Ghost Recon Wildlands

Quoi de neuf ?

☑ MAJ gratuite

Pour fêter les 25 ans de la franchise *Ghost Recon*, Ubisoft offre une mise à jour dédiée à Wildlands. Le contenu Last Rites se compose avant tout de la mission éponyme, qui nous oppose à une redoutable cheffe de secte. Des options de personnalisation du gameplay et des skins font également leur apparition. Vous aurez désormais accès à la 4K à 60 images par seconde. Enfin, la mission Predator mettant en scène la fameuse créature fait également son retour pour l'occasion.

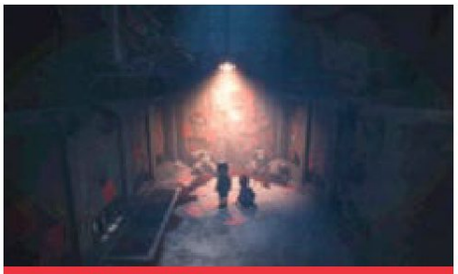


LEGO Batman : L'Héritage du Chevalier Noir

Quoi de neuf ?

☑ DLC chaotique

Arrivé le 18 septembre et disponible dans l'édition Deluxe du jeu, le DLC *Collection Chaos* nous propose un Pack Sinistre comprenant de nouveaux objets pour la batcave et diverses tenues, une nouvelle mission scénarisée centrée sur le Joker et Harley Quinn, et un mode Chaos où les deux vilains disposent d'un temps limité pour échapper à Batman et Robin. En parallèle du DLC, un niveau de difficulté «Absolu» accessible gratuitement par tous les joueurs vient de faire son apparition.

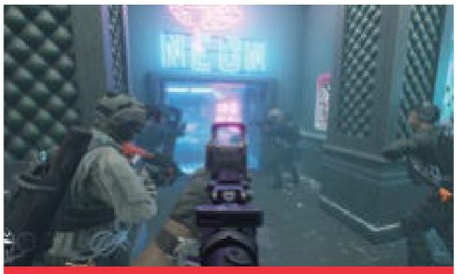


REANIMAL

Quoi de neuf ?

☑ Nouveau chapitre

Premier des trois DLC narratifs inclus dans le season pass, *The Prisoner* introduit deux protagonistes, le Soldat et la Prisonnière, évoluant dans un monde ravagé par la guerre. Ce nouveau chapitre explore des lieux inédits et des endroits familiers, et délivre une direction artistique aussi sombre que séduisante. L'aventure est courte (moins de deux heures) mais elle ouvre la voie aux deux prochains DLC, respectivement prévus pour cette fin d'année et pour le début de l'année prochaine.



Ready or Not

Quoi de neuf ?

☑ Nouvelle fonctionnalité

L'excellent FPS tactique de VOID Interactive accueille un éditeur de missions qui permet de modifier en profondeur les niveaux du jeu et de ses DLC. Il est ainsi possible de personnaliser le comportement, la santé, l'équipement et l'apparence des suspects, civils et agents du SWAT. Les joueurs peuvent également ajuster leur propre santé, ainsi que divers paramètres concernant les pièges, portes et autres minuteurs de bombe. Les scénarios personnalisés peuvent être sauvegardés et partagés via des codes.

À VENIR

Crimson Desert

Quoi de prévu ?

☑ DLC maritime

C'est le 15 octobre que sortira *Charting the Unknown*, premier DLC payant pour un jeu qui possède de base de quoi nous occuper pendant plusieurs centaines d'heures. La nouvelle aventure aux accents maritimes permettra de prendre les commandes de notre propre navire, d'explorer de nouvelles îles et de plonger à la recherche de trésors, ruines et secrets engloutis. Le système de logement se verra, quant à lui, enrichi d'options de personnalisation et de la possibilité de louer nos bâtiments.





Echoes of Aincrad

Quoi de prévu ?

☑ Premier DLC

Si l'on en croit les évaluations Steam (actuellement «plutôt négatives»), l'action-RPG de Bandai Namco a des choses à se faire pardonner. Le DLC *Genesis Maidens,* prévu pour cet hiver, sera donc chargé de redresser la barre grâce à une nouvelle histoire et des quêtes secondaires. Ce contenu inédit mettra en vedette Misumi Tozawa (alias Mito) et son épée courbe. De plus, un système d'amélioration des armures ajoutera des effets passifs pour personnaliser les builds.

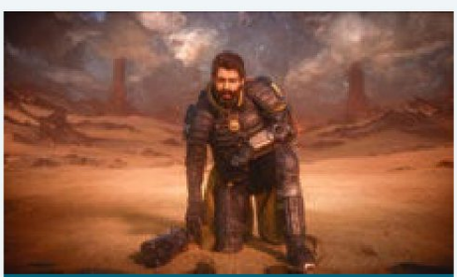


Disney Dreamlight Valley

Quoi de prévu ?

☑ Extension océanique

Prévue pour novembre, l'extension payante *The Keepsake Sea* permettra aux joueurs d'incarner une sirène entièrement personnalisable (nageoires, queues, oreilles…). Trois biomes insulaires, des mondes sous-marins à décorer et trois nouveaux villageois rejoindront l'aventure. Préparez-vous à rencontrer Milo Thatch (*Atlantide, l'empire perdu*), Jack Sparrow (*Pirates des Caraïbes*) et Mégara (*Hercule*). L'extension ajoutera 5000 pierres de lune à votre compte.



Saros

Quoi de prévu ?

☑ MAJ gratuite

Révélée lors du dernier State of Play et prévue pour la fin d'année, la mise à jour *Zenith* ajoutera gratuitement deux modes. Overlord Rush permettra d'affronter les boss à la chaîne et de viser le meilleur score via des classements mondiaux. Eclipse Layers consistera en un mode New Game+ plus difficile et doté de nouveaux modificateurs. La mise à jour ajoutera des fonctions d'accessibilité, telles qu'un contraste élevé, une visée gyroscopique et un système de ralentissement.

L'ACTUALITÉ DU JEU

PlayStation Plus

C'EST QUOI ? L'abonnement PlayStation Plus se présente 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 ; 71,99 €/an – PS Plus Extra : 13,99 €/mois ; 125,99 €/an – PS Plus Premium : 16,99 €/mois ; 151,99 €/an

AJOUTS RÉCENTS



KINGDOM COME : DELIVERANCE II

Éditeur Deep Silver **Genre** RPG

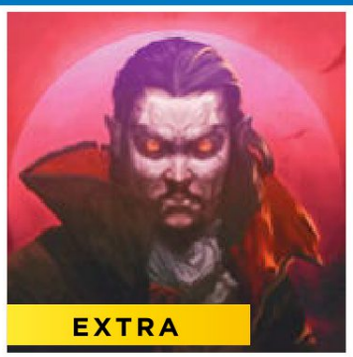
Quelques mois après son arrivée dans le catalogue Game Pass, le jeu de Warhorse Studios se présente aux abonnés Extra du PS+. Dans cet univers médiéval vivant, Henry est emporté dans une histoire de vengeance au cœur d'une guerre civile. Une histoire qui le mènera de sa modeste forge jusqu'à la cour du roi.



HELLDIVERS II

Éditeur Sony **Genre** Action

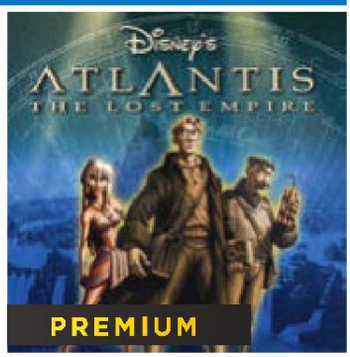
Si le premier *Helldivers* a été plutôt bien accueilli, il n'a pas fait autant de bruit que sa suite parue presque dix plus tard. Les Suédois d'Arrowhead ont d'ailleurs repensé la présentation en passant du twin-stick shooter isométrique au TPS tout en 3D. Mais ils ont surtout poussé à fond l'aspect parodique hérité du film *Starship Troopers.*



VAMPIRE SURVIVORS

Éditeur Pocle **Genre** Action

Véritable phénomène à sa sortie, *Vampire Survivors* a engendré tout un sous-genre que certains ont baptisé survival-shooter, croisement entre jeu de tir, hack'n'slash et Rogue-lite. Le but est de partir en expédition et survivre à des vagues d'ennemis toujours plus denses en profitant de divers bonus à chaque palier franchi.



DISNEY'S ATLANTIS THE LOST EMPIRE

Éd. Disney Interactive **Genre** Action-aventure

Fondé sur le film sorti en 2001 dans les salles obscures américaines, *Atlantis* fait partie des jeux à licence bien accueillis à l'époque. Si le jeu d'origine sur PlayStation a bénéficié d'une réalisation soignée, cette version émulée a droit aux fonctionnalités habituelles comme la sauvegarde rapide et différents filtres graphiques.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

ONIMUSHA : DAWN OF DREAMS

Éditeur Capcom **Genre** Action-aventure

S'il a fallu attendre 2026 pour voir arriver un épisode inédit, le retour d'*Onimusha* s'est opéré de manière progressive, avec les versions remasterisées des deux premiers volets. En attendant un hypothétique (mais espéré) traitement similaire pour le troisième épisode, c'est l'épisode *Dawn of Dreams* qui revient, mais à travers la version PS2 simplement émulée. On retrouve ainsi, pratiquement tel qu'à l'époque, l'aventure de Soki en lutte contre son père adoptif, Hideyoshi Toyotomi. Comme dans *Onimusha 2,* le protagoniste peut compter sur le soutien de plusieurs alliés, à la différence près qu'il est ici possible de les contrôler directement pour profiter de leurs compétences.



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.

PRIX Game Pass Essential : 8,99 €/mois – Game Pass Premium : 12,99 €/mois – Game Pass Ultimate : 20,99 €/mois Game Pass – PC : 12,99 € /mois

AJOUTS RÉCENTS



MIO : MEMORIES IN ORBIT

Éditeur Focus **Genre** Action-aventure

Après les abonnés Ultimate, ce sont les abonnés Premium qui peuvent profiter de *MiO*. Conçu par les franciliens du studio Douze Dixièmes, *MiO* séduit par sa direction artistique, que ce soit à travers ses environnements pastel ou sa musique envoûtante, mais aussi à travers la grâce de son héroïne virevoltante.



BALL X PIT

Éditeur Devolver Digital **Genre** Action

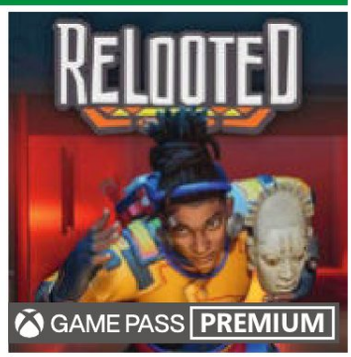
Disponible dès la sortie dans le catalogue Ultimate, *Ball x Pit* est maintenant proposé aux abonnés Premium. Inspiré par le jeu mobile *Punball*, le développeur Kenny Sun a apporté au casse-brique enrichi d'une progression Rogue-lite toute une partie city builder, où les ressources acquises permettent de développer divers bonus.



BLAZBLUE ENTROPY EFFECT X

Éditeur 91Act **Genre** Action

Paru en 2024 sur PC, *BlazBlue Entropy Effect* a depuis été porté sur consoles dans une version remaniée. Dans ce jeu d'action 2D à la progression de type Rogue-lite, le joueur incarne tour à tour les personnages du jeu de combat homonyme signé Arc System Works. Le but : explorer la Mer des possibles pour empêcher la fin du monde.



RELOOTED

Éditeur Nyamakop **Genre** Action

Conçu par les Sud-Africains de Nyamakop, *Relooted* dénonce la mainmise des grands musées occidentaux sur les artefacts africains. Le principe consiste à planifier des cambriolages dans des établissements qui contournent les nouvelles règles internationales, avant de les exécuter avec précision.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

VIRTUA FIGHTER 5 R.E.V.O. WORLD STAGE

Éditeur SEGA **Genre** Combat

À quelques mois d'un tout nouvel épisode, *Virtua Fighter* se rappelle aux bons souvenirs des fans de jeux de combat 3D. Véritable pionnière dans la discipline, la série de SEGA a marqué les connaisseurs en offrant un système de combat riche et pointu derrière une configuration d'une simplicité enfantine. Il suffit en effet de trois touches, poing, pied et garde, pour des duels où ce sont la lecture du jeu et la précision des mouvements qui font la différence. Cette version ultime de *Virtua Fighter 5* comprend par ailleurs un mode solo inspiré par la culture japonaise de l'arcade et pensé pour accompagner les débutants avant qu'ils ne se lancent dans le grand bain de la compétition, notamment en ligne grâce à l'inclusion de la technologie Rollback.





L'ACTUALITÉ DU JEU PAR ABONNEMENT

luna

C'EST QUOI ? Amazon a encore modifié sa formule. Nous consacrons d'ailleurs quelques lignes de cette page pour évoquer ce changement d'approche. Pour l'instant, nous nous limitons à la formule « gratuite » incluse dans Prime ; nous testerons la formule Premium une prochaine fois.

PRIX Abonnement Amazon Prime : 6,99 euros/mois ; 69,90 euros/an.

AJOUTS RÉCENTS



DISPATCH

Dév. AdHoc Studio **Genre** Aventure, narratif

Côté super-héros, on penche du côté dark age of comic, *The Boys* et *Watchmen*. Des héros névrosés et bureaucratisés qui nous ont plu. Loin du vernis héroïque de Marvel, ce jeu narratif déborde de dialogues acides, de décisions ambiguës. Une satire du quotidien où sauver le monde importe moins que se sauver d'un système en crise. À faire !



BATMAN CAPED CRUSADER

Dév. Blazing Griffin **Genre** Puzzle

Dans ce jeu coopératif jouable de 1 à 4, on est engagé aux côtés de Renée Montoya pour aider Batman dans ses enquêtes. La maniabilité à l'aide d'une interface depuis le smartphone du joueur est une excellente idée, mais s'avère imprécise lorsqu'il s'agit d'utiliser la voix. Sympa à faire en famille.



BLUEY

Dév. Outright Games **Genre** Aventure

Outre les personnages bien connus des plus jeunes, et des dialogues entièrement doublés en français qui renforcent l'impression d'être devant un dessin animé interactif, on a apprécié la maniabilité précise à la manette dans ce mini-monde ouvert. Une bonne façon de se familiariser avec les jeux d'aventure.



ASSASSIN'S CREED VALHALLA

Dév. Ubisoft **Genre** Action-aventure

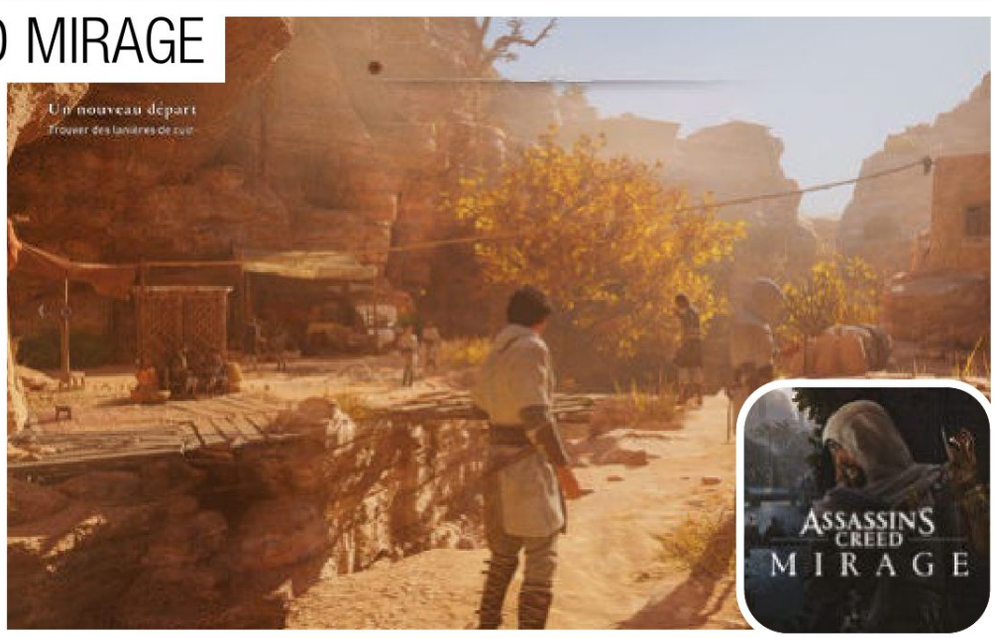
Quoi qu'en disent certains, Valhalla est un bon épisode. L'épopée d'Eivor, entre conquêtes, alliances et exploration d'une Angleterre sombre rappelant la série *The Last Kingdom*, réserve des moments épiques dans une aventure, certes, un peu trop longue. Dommage de découvrir ces superbes paysages en 1080p, tout comme pour *Mirage*.

NOTRE COUP DE CŒUR DU MOIS

ASSASSIN'S CREED MIRAGE

Développeur Ubisoft **Genre** Action-aventure

Mirage revient aux racines de la série avec une aventure plus compacte et centrée sur l'infiltration. On y suit Basim dans un Bagdad dense où parkour, discrétion et cibles à éliminer avec précision sont au cœur du gameplay. Est-ce intéressant de le faire sur Amazon Luna ? On connaît les habitudes de certains géants de la tech, et on craint une dégradation de ce service (la fameuse enshittification). Pour l'instant, ce n'est pas le cas. Le jeu reste fluide en toute circonstance et le 1080p passe très bien, formidablement aidé par l'écran Mini-Led LG Evo AI (à retrouver dans nos pages Conso). Luna est donc une très bonne solution pour jouer à bas prix sur une configuration vieillissante, mais ce genre de grande aventure gagne à être vécu dans de meilleures conditions.



MINECRAFT

ARTBOOK DISPONIBLE LE 5 NOVEMBRE 2026



MANA BOOKS

© 2026 Mojang AB. TM Microsoft Corporation.



[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 ?

Arms of God

ÉDITEUR DARK JAY STUDIO **PLATEFORME** PC **GENRE** ACTION

Ce n'est pas seulement par son ambiance techno-religieuse que cet émule de *Vampire Survivors* se démarque de son modèle, mais également par ses environnements, volontairement restreints. Les parties s'enchaînent sur une soixantaine de petits niveaux débordant d'ennemis, tandis qu'une Cathédrale fait office de centre dédié à la progression générale. Le héros que l'on contrôle manie, quant à lui, cinq armes différentes, qui peuvent être améliorées de multiples façons, et même fusionnées. La recherche des synergies les plus optimales constitue l'aspect le plus intéressant. Dix personnages différents sont déjà disponibles et de nouveaux ennemis, armes et modes de jeu sont prévus pour la version finale.



Project Zomboid

ÉDITEUR THE INDIE STONE **PLATEFORME** PC **GENRE** SURVIE

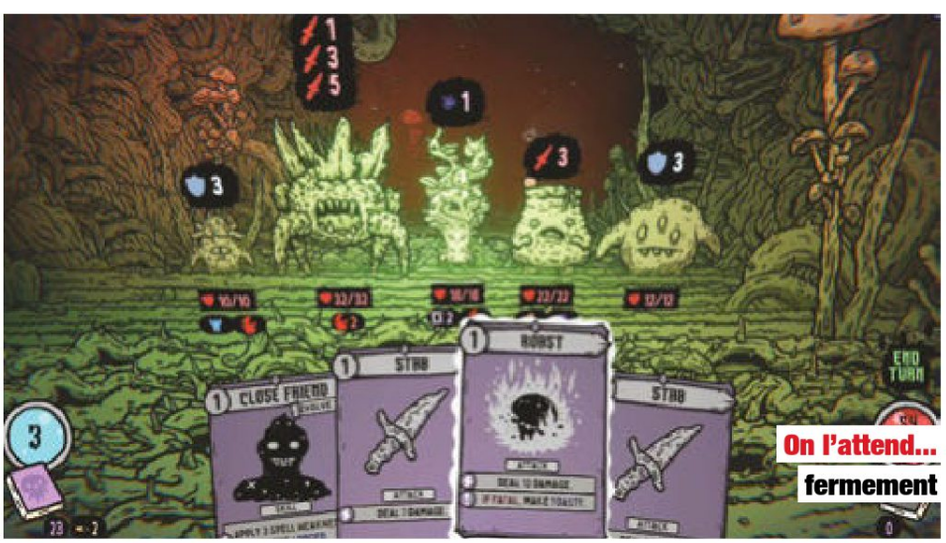
L'autoproclamé « RPG de survie et de zombies ultime » s'apprête à fêter ses treize ans d'accès anticipé ! La build 42 récemment sortie est d'ailleurs l'occasion rêvée pour prendre le pouls du jeu. Bien plus beaux qu'à leurs débuts, les graphismes isométriques conservent un aspect rétro pas déplaisant, tandis que les mécaniques de crafting s'avèrent plus riches que jamais. Les menus progressent également, mais restent relativement arides dans l'absolu. Peu importe, car la pugnacité des joueurs est récompensée, et la durée de vie s'avère quasiment infinie. La version 1.0 ne possède toujours pas de fenêtre de sortie mais, après tout, nous ne sommes plus à quelques mois ou années près !



Shroom and Gloom

ÉDITEUR DEVOLVER DIGITAL
PLATEFORME PC **GENRE** STRATÉGIE

Incontestablement inspiré par *Slay the Spire* (et qui pourrait lui en vouloir ?), *Shroom and Gloom* arrive tout de même à nous surprendre et à développer une véritable personnalité. L'ambiance sombre, glauque et fongique n'y est pas pour rien, surtout qu'elle est supportée par une direction artistique très plaisante. Le jeu utilise des éléments 2D dessinés et animés « à la main » pour former des scènes 3D dans lesquelles on navigue en vue subjective. De plus, certaines mécaniques de combats se montrent très spécifiques. Mais le plus gros point fort de ce Rogue-like provient de l'interactivité associée à l'exploration et aux phases de repos, qui se jouent avec un deck de cartes annexe. Bref, on est déjà accros !



REPLONGEZ DANS L'ÂGE D'OR DE LA PIRATERIE

L'ARTBOOK OFFICIEL

ASSASSIN'S CREED BLACK FLAG

RESYNCED



Plus de 200 pages d'artworks, concepts, croquis et visuels de développement remastérisés

Crayonnés, storyboards, visuels préparatoires inédits directement des archives d'Ubisoft

Introduction de l'équipe créative revenant sur les défis de création de cet univers pirate unique

404 ÉDITIONS



DU RPG DANS LA LITTÉRATURE

SUCCÈS DE LIBRAIRIE, LA LITRPG ACCUEILLE SON TOUT PREMIER AUTEUR FRANÇAIS DE RENOM. RENCONTRE AVEC PIERRE GRIMBERT.

Elle est de mots et de chiffres, chaque section exposant en sa toute fin les compétences et évolutions de son protagoniste. Si elle s'inspire du RPG, ou du jeu de rôle papier, elle ne se joue pourtant pas. C'est cela, une œuvre de la LitRPG, courant littéraire qui a explosé durant le Covid : des romans, oui, mais remplis de références mécaniques et statistiques au RPG, souvent des clins d'œil au genre. Après avoir traduit et publié les auteurs majeurs de ce mouvement, Lorestone édite aujourd'hui un romancier français reconnu pour lancer la première LitRPG 100 % francophone.

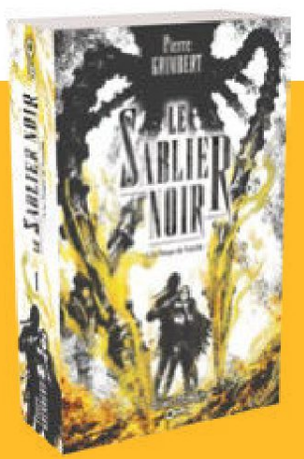
Pierre Grimbert, auteur de fantasy plusieurs fois récompensé, a vu dans l'émergence de la LitRPG une opportunité : « *Ça s'est fait en toute logique puisque je suis venu à l'écriture à travers le jeu, le jeu de rôle papier, puis les jeux vidéo. J'étais maître de jeu et j'ai développé des histoires, des univers, etc. J'ai eu assez vite envie de raconter mes propres histoires de manière plus détaillée qu'à travers une simple partie de rôle, d'où l'écriture.* » Puis la publication de classiques de la fantasy française, comme la saga *Le Secret de Ji*. « *Après avoir écrit toutes ces années en littérature classique, j'ai découvert un peu fortuitement qu'il existait un courant de littérature spécialisée qui reprend, en les assumant complètement, les codes de ces jeux qui m'avaient tant intéressé. Il fallait absolument que je mette les mains là-dedans, c'était une évidence pour moi d'y aller. D'ailleurs, sans le savoir, j'en avais déjà écrit au travers de romans pour la jeunesse ou pour une parodie de* World of Warcraft. *J'avais déjà exploité des systèmes ou des personnages qui gagnent de l'expérience, perdent des points de vie. Donc ça ne me semblait pas du tout insurmontable de le faire… en toute modestie.* [rires] »

La trilogie *Le Sablier noir,* dont le premier volet, *Le Torque de Vezerim*, vient de sortir, s'inspire donc des parties de *Donjons & Dragons*, mais aussi d'*Ultima*, de *Diablo II* et *III*, de *World of Warcraft*… Cependant, Pierre Grimbert précise : « *J'ai essayé de me couper d'un maximum d'influence depuis que je travaille en tant qu'auteur. Ce qui est difficile puisque je tourne le dos à mes passions principales. Quand on a préparé ce projet de LitRPG, j'ai construit l'univers avec l'idée qu'il serait géré par un système et que les personnages allaient connaître une progression, etc. Et pour ce qui est vraiment de la définition des sorts, des créatures, etc., j'ai laissé la porte ouverte à mon propre imaginaire qui est forcément inspiré par tout ce que j'ai pu lire, jouer, entendre, voir au cinéma ou dans les séries, mais il n'y a ni volonté intensive de se démarquer de ce qui existe, ni de s'en rapprocher.* »

DONJONS & SYSTÈME

Au contraire d'autres romans LitRPG, et notamment *Dungeon Crawler Carl* de Matt Dinniman (dont le sixième volet vient d'être traduit chez Lorestone), qui mettent en scène un héros de notre monde débarquant dans un univers de fantasy, ici, Pierre Grimbert a fait un choix original et malin : le monde de Griteim est ainsi régi par le Système (de jeu de rôle) que seuls peuvent voir et analyser les Champions de la Guilde, héros choisis par l'Appel pour affronter les Archontes. Et évidemment, tout commence, dans ce premier volume, par l'exploration d'un donjon. « *C'est quelque chose que les gens identifient assez facilement. Même sans être joueur de jeux vidéo, les gens savent que ça va être une zone à problème. Et ça permettait de mettre tout de suite les personnages dans le bain, d'initier les lecteurs au système, à la progression, etc. Si les héros avaient dû cheminer longtemps avant de se rencontrer, ça aurait différé la découverte du cœur du récit : le système, l'aventure doublée de la quête personnelle de Lorica. C'est une espèce de tutoriel pour le lecteur pour tout dire, avec ce lieu clos qui condense le récit.* » Quant au fameux Système, oui, il a été créé, équilibré par Grimbert, et son éditeur, fonctionnel, et notamment nécessaire pour les scènes de combat. « *À écrire, les combats, ce n'est pas forcément ce que je préfère, mais ils sont nécessaires.* » Dans la LitRPG, avoir des statistiques à gérer « *ça a même des intérêts. Des intérêts que n'a pas le récit classique, puisqu'on peut rebondir sur tout ce qui est justement gestion du système. Des points de mana des sorts qui sont disponibles ou non, de la synergie avec les compétences des alliés. Ce sont des éléments presque mathématiques qui influent sur le récit, et surtout la propension qu'a mon personnage, Lorica, a essayé de détourner les règles.* » Comme un joueur de RPG… « *Avec la LitRPG, l'appui des statistiques, c'est une autre manière d'envisager la narration qui autorise d'autres ressorts, d'autres ressources scénaristiques.* » Et à la lecture de ce premier, et très malin volet, on n'a qu'une envie : lire aussitôt que possible la suite. ■ Raphaël Lucas

> « DANS LA LITRPG, L'APPUI DES STATISTIQUES EST UNE AUTRE MANIÈRE D'ENVISAGER LA NARRATION QUI AUTORISE D'AUTRES RESSORTS, D'AUTRES RESSOURCES SCÉNARISTIQUES. »
> PIERRE GRIMBERT, AUTEUR



Le Sablier noir
Tome 1 : Le Torque de Vezerim
Auteur Pierre Grimbert
Éditeur Lorestone
Illustration de couverture Mathieu Cochaud
Conception graphique Marion Biffaud
364 pages - 14,99 euros



THE DOLL SHOP

UN CARNET DE VOYAGE

RENCONTRE AVEC CÉCILE BRUN ET OLIVIER PICHARD, À QUELQUES SEMAINES DE LA SORTIE DE *THE DOLL SHOP,* PREMIER JEU DE CE DUO CONNU POUR LES BANDES DESSINÉES *ONIBI : CARNETS DU JAPON INVISIBLE*, *TOKYO MYSTERY CAFÉ* OU *LA FÊTE DES OMBRES*. L'OCCASION DE DÉCOUVRIR COMMENT UN CARNET DE VOYAGE EST DEVENU UN JEU VIDÉO.

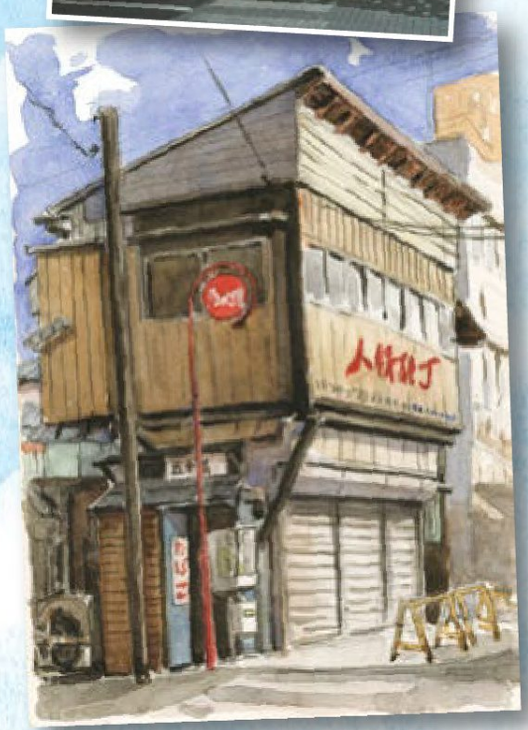
Il y a quelque chose de fascinant et d'effrayant dans le visage d'une karakuri ningyö, petite poupée au visage enfantin, à l'innocence insondable, qui s'anime subitement en évoquant un étrange sentiment, une vallée dérangeante où la mécanique obscure de ses entrailles semble ésotérique. Fascinant et effrayant, comme le regard vide de cet automate qui, sous le pinceau d'un jeune ermite taciturne, isolé dans une campagne japonaise, s'éclaire d'une impossible lueur de vie. *The Doll Shop* invite ses joueurs à errer dans un petit village nappé d'une ambiance showa désuète, un instant saisi en plein hiver. Entre le jeu d'aventure occidental et le visual novel japonais, entre l'odeur chaude d'un ramen au miso et le frisson glacial d'une étrange rencontre, notre héros discret devra percer les mystères qui se cachent dans l'âme mécanique d'une poupée séculaire.

«*Après nos études, nous avons passé une année à Niigata, au Japon*», explique Olivier Pichard, moitié du duo Atelier Sento. «*L'hiver a été rude et très long. C'est à ce moment-là que nous avons découvert* Machinarium [nda : le point and click du studio tchèque Amanita Design]. *Plus jeunes, nous aimions beaucoup les jeux vidéo, mais la 3D et les gros studios, ça ne nous parlait plus trop.* Machinarium *a, alors, été une révélation.*» C'est l'avènement de la scène indépendante du début des années 2010 qui sème la graine pour ce couple de graphistes. «*À la base, notre truc, c'était de faire de la BD*, ajoute Cécile Brun. *Mais c'est un milieu difficile et hermétique, et on a abordé le jeu vidéo comme une autre piste éventuelle. Et puis finalement, nous avons commencé à sortir des BD, nous avons eu du travail pour faire des illustrations, de la direction artistique. Bref, pendant 10 ans, nous avions mis de côté nos idées de jeux.*» C'est en encadrant un groupe d'étudiants que l'idée originelle de *The Doll Shop* émerge. En 2018, Atelier Sento propose une première version du jeu sur itch.io. Mais l'idée d'en faire une véritable expérience leur reste en tête, comme un manuscrit qui traîne sur une étagère de bibliothèque, auquel on jette un œil rêveur de temps en temps. «*Nous sommes passés sur plusieurs outils de création au fil du temps, jusqu'à utiliser Unity et son extension Adventure Creator,* explique Olivier. *La partie technique a vraiment été simplifiée au maximum grâce à ce genre de logiciels.*»

RENCONTRER KOJIMA

L'année passée au Japon constitue la première pierre de *The Doll Shop*. «*Nous y sommes retournés régulièrement. Niigata, c'est chez nous. Nous y avons nos amis, c'est un peu notre famille de substitution,* raconte Cécile. *À chaque fois que nous y retournons, nous faisons des croquis. On en revient avec plein d'images, de sensations, de détails. On a croqué la ville et la campagne sur toutes ses saisons.*» S'inspirer du réel, du ressenti et du temps long, c'est le naturel d'Atelier Sento. Son univers, c'est d'abord un carnet de voyage. «*Nous aimons particulièrement le travail de Daisuke Igarashi (Les Enfants de la mer),* ajoute Olivier. *Il a un univers entre réel et folklore. Nous avons une démarche très proche de la sienne, c'est-à-dire qu'il fait beaucoup de croquis en extérieur. Il voyage beaucoup, il a passé une année à cultiver la terre, des légumes, des fruits, pour comprendre le quotidien de ses personnages.*» «*Tout ce que les joueurs vont voir dans le jeu, ce sont des objets qu'on a pris en photo, qu'on a dessinés sur place,* explique Cécile. *Ces poupées, ces murs couverts d'affiches de cinéma dans un izakaya (bar populaire japonais), ces maisons… c'est au-delà du clin*







« TOUT CE QUE LES JOUEURS VONT VOIR DANS LE JEU, CE SONT DES OBJETS QU'ON A PRIS EN PHOTO, QU'ON A DESSINÉS SUR PLACE. »
CÉCILE BRUN, COCRÉATRICE DE ATELIER SENTO



d'œil pour nous, c'est notre manière de rester authentique. On y a juste ajouté quelques yokais et endroits bizarres. Notre patte à nous. » Au jeu des influences, Cécile et Olivier citent *Twin Peaks*, bien sûr, mais aussi le naturalisme de Benoît Sokal comme certaines visions cauchemardesques de *Massacre à la tronçonneuse.* L'ambition ? Immerger le joueur dans une aventure résolument singulière, à la fois douce-amère nostalgique et inquiétante.

« *Comme nous venons de la BD, sortir un premier jeu et entrer dans l'univers du jeu vidéo, c'est vraiment terrifiant* », confie Olivier. Pourtant, le duo a déjà été adoubé par les plus grands, notamment Hideo Kojima, qui a découvert l'une de leurs BD, *Onibi*, dans une librairie tokyoïte un peu par hasard et a proposé au couple de les immortaliser comme personnages de l'intrigue de *Death Stranding 2 : On the Beach*, rien que ça. « *Il y a tant de jeux de qualité qui sortent, c'est intimidant. On espère que notre jeu trouvera son public.* » Verdict début octobre sur Steam et, pourquoi pas, le 24 octobre au Yokai Café de Lyon (76, bd Marius Vivier Merle) où Atelier Sento fêtera l'événement en ouvrant grand les portes de son univers. ■ Nicolas Deneschau

MARVEL TÔKON FIGHTING SOULS

LE MEILLEUR DES DEUX MONDES

LES ACTEURS CHANGENT MAIS L'IDÉE DEMEURE : LES SUPER-HÉROS AMÉRICAINS DE MARVEL SONT PASSÉS ENTRE LES MAINS EXPERTES DES JAPONAIS D'ARC SYSTEM WORKS POUR UNE NOUVELLE COLLABORATION TRANSPACIFIQUE.



Fondé en 1939, sous le nom de Timely Comics avant de devenir Marvel en 1961, l'éditeur américain est parvenu à conquérir son marché domestique, et certainement un peu plus, comme en attestent notamment les nombreuses adaptations développées au sein de studios japonais. On pense notamment à SEGA qui, peu après avoir publié *Spider-Man Vs The Kingpin*, par les Américains de Technopop, conçoit au Japon son beat'em up mettant en scène la célèbre araignée. Par ailleurs, impossible de ne pas évoquer les nombreuses productions signées Konami et, bien sûr, Capcom. C'est sans doute par leur biais, qu'un public moins connaisseur en bande dessinée américaine, a pu découvrir cet univers, en plus des séries animées diffusées à la télévision entre les années 1970 et 1990. Un fait que de nombreux jeunes de l'époque ont en commun avec Kazuto Sekine, réalisateur pour *Marvel Tôkon* et ancien journaliste justement spécialisé dans les guides de jeux de combat. « *Je connais surtout Marvel à travers les jeux vidéo, mais je regardais aussi la série* X-Men *à la télé. Je connais également le MCU [Univers Cinématographique Marvel], puisque regarder des films fait aussi partie de mes hobbies. (...) Sans en avoir parcouru énormément, j'ai tout de même lu certains des principaux albums, surtout parmi ceux qui avaient été traduits en japonais, comme* Avengers Vs X-Men. *Quand on a commencé à travailler sur le projet* Tôkon, *je savais que je devais en apprendre plus sur l'univers Marvel. Je me suis donc plus investi à ce moment-là.* » Pour Takeshi Yamanaka, producer de *Marvel Tôkon* et d'autres jeux du studio dont *Guilty Gear Strive*, le lancement de ce projet a été l'occasion de davantage se familiariser avec cet univers. « *Pour être honnête, au moment où l'on m'a parlé de ce projet, je n'avais jamais lu de comics. J'ai appris à connaître l'univers Marvel à travers les films, qui sont très populaires au Japon. J'ai vu les principaux,* Spider-Man, Avengers*..., et j'ai suivi la série animée* Spider-Man *quand j'étais plus jeune. Mais c'est tout ce que je connaissais de Marvel. Quand j'ai commencé à travailler sur le jeu, j'ai voulu apprendre à connaître les personnages et leurs histoires. Je me suis donc tourné vers un collègue qui connaît bien tout cela. Je lui ai demandé par où je devais commencer et il m'a donné une liste de 200 ou 300 albums à lire. Cela m'a semblé énorme, surtout que c'était en anglais. Alors j'ai plutôt commencé par visionner des films. J'en ai regardé une cinquantaine en deux mois.* »

> « ON A PRÉSENTÉ LA PHILOSOPHIE DU PROJET À TRAVERS LA PHRASE : "FROM JAPAN TO THE WORLD" POUR EXPRIMER L'IMPORTANCE DE LA DA JAPONAISE ET DE L'INFLUENCE INTERNATIONALE.» TAKESHI YAMANAKA, PRODUCER

LE GRAND RASSEMBLEMENT

Naturellement, en travaillant sur une telle propriété intellectuelle, l'intention immédiate a été de rester le plus fidèle possible au matériau d'origine. Ce n'était cependant pas tout à fait le plan des initiateurs du projet chez Marvel et Sony, comme l'explique Takeshi Yamanaka : « *Quand Marvel et Sony nous ont présenté le projet, nous comptions faire un jeu au style très inspiré par les comics américains. Mais, après avoir vu nos premières ébauches, nos interlocuteurs ont répondu qu'ils espéraient quelque chose de plus proche de l'animation japonaise. (...) Alors on a repris les éléments de l'animation japonaise et du comics américain que l'on aime et on les a mélangés, en quelque sorte.* » Cette fusion des styles se reflète d'ailleurs dans tous les compartiments du jeu : « *Une fois que l'on s'est mis d'accord sur la marche à suivre, on a présenté la philosophie du projet à tous les collaborateurs, qu'il s'agisse des employés d'Arc System Works ou des intervenants extérieurs, à travers la phrase : "From Japan to the world" [du Japon jusqu'au monde entier]. L'idée est d'exprimer l'importance de la direction artistique japonaise et de l'influence internationale. C'est la même chose pour la musique ou d'autres aspects du jeu.* » C'est ainsi que le mode Episodes, qui met en scène les différentes équipes de héros et de vilains dans leur combat contre Tryco Slatterus, alias le Champion de l'Univers, est illustré par des artistes aussi variés que Hiro Mashima (*Fairy Tail*), Yûsuke Ôsawa (*Star Wars – Visions*) ou Mike Deodato (*The New Avengers*), entre autres. La bande originale, quant à elle, réunit les signatures de Toma Otowa, compositeur japonais prolifique (*Thor Ragnarok, Hotel Transylvania 3, Ghost of Yôtei*...) installé à Los Angeles, des artistes américains Melissa Reese et Brain, ainsi que celle de Daisuke Ishiwatari, cerveau de la saga *Guilty Gear* à qui l'on doit également sa musique au fort accent hard rock. Et dire que cette réunion de talents a débuté par de simples retrouvailles, comme le rappelle Yamanaka : « *Tout a commencé quand un vieil ami qui travaille chez Sony m'a envoyé un message pour aller boire un verre, sans raison particulière. Il se trouve qu'il voulait me proposer ce projet. J'ai été assez surpris, mais, comme c'est quelque chose que je ne pouvais pas décider seul, j'en ai tout de suite parlé à mes collègues chez Arc System Works, y compris le CEO* [Minoru Kidooka] *et le responsable du développement. Tout le monde a trouvé que c'était un grand honneur et nous avons accepté de le prendre en charge.* »

Benoit Barny



THE WITCHER III

UNE CHANSON DU PASSÉ

Remaster et extension, prochain volet, on s'est longuement entretenu avec les développeurs de CD Projekt RED et Fool's Theory pour en savoir plus sur le passé, le présent et le futur de *The Witcher*.

S'il fallait ne conserver qu'un seul mot, qu'une seule notion, des diverses interviews menées par nos soins autour de *Songs of the Past* et du nouveau remaster de *The Witcher 3*, ce serait « nostalgie ». Et plus spécifiquement pour Marcin Blacha, vice-président de la narration, présent depuis les premières heures de CD Projet RED, comme il veille à l'écriture des personnages, des quêtes et de l'univers depuis le premier volet. Pour décrire sa relation avec la franchise, Blacha en appelle à Machiavel : « *Il y a une lettre écrite par Machiavel à un ami dans laquelle il confie ce qu'il fait quand il rentre à la maison, après le travail. Il lui explique qu'il se débarrasse de ses vêtements, qu'il s'habille de quelque chose de confortable, et qu'il commence à lire des auteurs classiques, qu'il considère comme des amis auprès desquels il peut prendre conseil. Il passe toute l'après-midi avec eux en discutant de divers sujets. Pour moi, c'est similaire et… un peu l'opposé, parce que c'est quelque chose que je fais quand j'arrive au travail. Mes amis s'appellent Geralt, Ciri, Yennefer, Triss… Et quand j'ai une histoire à raconter avec eux, je les accueille, et leur dis comment ils devraient agir dans cette histoire pour offrir la meilleure expérience possible au joueur. Et ils me répondent et me donnent parfois des conseils sur la manière de faire.* » Comme pour les joueurs qui suivent Geralt depuis ses premières aventures, Blacha voit dans le Sorceleur un ami, une connaissance qu'il a fallu quitter en 2016, alors qu'apaisé il profite d'une retraite bien méritée.



« *Ce qui est intéressant avec Geralt,* poursuit Blacha, *c'est que c'est un homme d'un certain âge. Parfois, sa fille est en difficulté. Parfois, il rencontre des difficultés dans ses relations. Parfois, ses amis veulent juste aller boire un verre. Parfois, il a du travail à faire. Plus je m'éloigne de lui* [avec les années passées sur *Cyberpunk 2077*], *et plus je comprends Geralt. L'ensemble de la franchise* The Witcher, *en plus d'être un très bon livre de fantasy, plein d'aventure, de magie, est aussi une métaphore de certains problèmes contemporains. Dans* The Witcher, *il y a des pogroms, des questions d'avortement, etc. Ces personnages sont proches de nous parce que leurs problèmes sont aussi nos problèmes. Quand Geralt dit que c'est fini, qu'il est fatigué, qu'il doit se reposer, je peux donc le comprendre.* » Comme Snake dans *Metal Gear Solid 4*, comme Kratos dans *God of War*. Cependant, avec Geralt, « *c'est encore autre chose,* estime Paula Mejsner, scénariste chez Fool's Theory. *Il est encore plus vieux que ces personnages, plus* »





« Nous voulons aussi attirer les joueurs par la beauté du monde de *The Witcher* qui sera très fortement basé sur les paysages de notre enfance et de notre vie en Pologne. »
Marcin Blacha, vice-président de la narration

» *vieux que ce que ne laisse penser son apparence.* » Et pour cette nouvelle et inattendue extension nommée *Songs of the Past*, « *on joue aussi autour de cette idée. La partie la plus intéressante, en matière d'écriture, d'un personnage comme Geralt, c'est ce sens de la familiarité que vous ressentez à ses côtés. On a tous joué aux* Witcher. *On est tous tombés amoureux de lui. Il a un côté cow-boy sérieux, avec un cœur d'or. Après toutes ces années, c'est un personnage que l'on veut revoir en tant que joueur, et passer le plus de temps possible avec lui* ». En effet, au contraire des précédentes extensions de *The Witcher 3*, *Songs of the Past* n'a pas été développé en interne, mais chez Fool's Theory.

La théorie du joker

Déjà développeur d'un remake du premier *The Witcher* qui prend son temps, Fool's Theory a été choisi par CD Projekt RED pour « *deux raisons*, débute Jakub Kutrzuba, vice-président des projets externes. *La plus importante, c'est que nous les connaissons. Je ne parle pas de nous, CDPR, qui connaissons Fool's Theory comme entreprise. Je parle de connaître personnellement Jakub Rokosz, qui en est le président. Nous avons travaillé ensemble il y a 12 ans sur* The Witcher 3. *Nous avons vécu beaucoup d'histoires ensemble. D'ailleurs, je ne parle pas seulement de moi, il y a beaucoup de gens ici, y compris nos P.-D.G., qui connaissent Jakub, Karolina Kuzya et d'autres personnes chez Fool's Theroy. Ils ont notre confiance parce que ce ne sont pas des inconnus. Nous les connaissons et nous savons qu'ils ont les mêmes intérêts que nous, qu'ils comprennent notre manière de raconter, nos exigences de qualité. Ils comprennent* The Witcher*… C'est le premier projet pour lequel nous permettons à quelqu'un d'extérieur de développer une partie significative du jeu. Ce titre, ce jeu très spécial pour nous, nous ne pouvions le partager qu'avec des gens de confiance.* » L'autre raison qui a poussé à sélectionner CD Projekt RED ?





« *Nous avions l'idée d'une nouvelle extension depuis longtemps. On a d'abord cherché à la produire en interne.* » Mais les équipes sont déjà au travail sur un *The Witcher 4* mettant en scène Ciri, et d'un autre côté, à Boston, sur le prochain volet de *Cyberpunk*, l'autre franchise de CD Projekt RED. « *Nous avons commencé à réaliser que quelqu'un devait nous aider à le créer, ou nous ne le ferions probablement jamais… Et nous voulions absolument produire ce projet. On s'est donc demandé qui pourrait s'en occuper. Et il y avait une compagnie qui n'était pas loin, avec des gens qu'on connaissait et qui aimeraient le faire. C'était donc assez naturel.* » Tellement naturel, évident, pour Paula Mejsner qu'elle perçoit le premier jeu de Fool's Theory, l'excellent *The Thaumaturge*, comme un prologue/entraînement pour *Songs of the Past*. « Thaumaturge *a été notamment créé par Karolina Kuzya et Jakub Rokosz, des designers de quête sur* The Witcher 3. *Ils souhaitaient créer leur propre jeu et leur propre IP, en se servant de leur expertise et de leur amour pour* The Witcher. *Pour* The Thaumaturge, *de nombreuses*



choses ont été reprises de The Witcher : *l'écriture, notre façon d'approcher les cinématiques, les choix et les personnages en général. Pour moi et mon équipe en particulier, c'était comme un prologue pour nous préparer à travailler sur* The Witcher, *sur* Songs of the Past. »

Chansons du passé

Et qui dit Chansons (Songs), dit évidemment Jaskier (Dandelion en anglais), troubadour et compagnon de Geralt. Une grande partie de cette nouvelle extension tourne autour de ce dernier, de sa soudaine disparition et d'un retour au foyer. Et s'il est central à *Songs of the Past*, c'est parce qu'« *on s'est rendu compte que notre Jaskier, celui des jeux, n'est pas aussi bon que le Jaskier des livres,* insiste Blacha. *Nous voulions réparer cela. Dans les livres, Jaskier soutient Geralt, il est parfois drôle, parfois d'humeur maussade.* » « *Leur amitié est assez unique,* renchérit Paula Mejsner. *Pour cette extension, nous nous sommes demandé pourquoi ils étaient aussi bons amis. Ils sont comme l'eau et le feu. C'est ce qui rend unique leur relation. Jaskier apporte toujours des motifs légers dans l'histoire. C'est un poète, un artiste, il est drôle, mais aussi intelligent. Il est tellement différent de Geralt qu'il vous ouvre l'éventail des possibles quand il s'agit de l'écriture de son histoire, de ses aventures. J'aime Jaskier parce qu'il apporte cette légèreté à Geralt, et qu'on peut en raconter un peu plus sur Geralt à travers lui. Pour être honnête, cette extension met aussi en lumière d'autres facettes de Jaskier : il est intelligent et brillant, il peut être philosophe, et il a cette intelligence émotionnelle que Geralt n'a pas.* » Et comme pour les précédentes extensions, le studio »





« La partie la plus intéressante, en matière d'écriture, d'un personnage comme Geralt, c'est ce sens de la familiarité que vous ressentez à ses côtés. » Paula Mejsner, scénariste

» s'est penché sur une nouvelle partie du monde, Letten, patrie de Jaskier, située dans le nord de la Rédania. « *Nous créons de nouvelles parties du monde pour diverses raisons,* explique Blacha. *D'un, nous ne voulons pas nous répéter et présentons donc quelque chose de nouveau aux joueurs. De deux, et je pense que c'est la plus importante, c'est que nous considérons le monde comme l'acteur le plus important de la franchise. Le monde de* The Witcher *est magnifique, et l'est encore plus avec le remaster. Nous voulons aussi attirer les joueurs par la beauté du monde qui, cette fois, sera très fortement basé sur les paysages de notre enfance et de notre vie en Pologne. Enfin, la troisième raison, c'est que pour rendre justice à Jaskier, nous devons le présenter dans son contexte familial et environnemental.* » Une famille, de nouveaux territoires à explorer, une fois encore inédits. « *Sa grand-mère, sa cousine, son frère, son père, ce sont des personnages originaux créés par nous* », reprend la scénariste. Sa cousine, Lilla, participe d'ailleurs à la recherche de Jaskier aux côtés de Geralt. Et plus, sans doute, si affinités. « *Nous avons eu beaucoup d'inspiration pour donner à vivre l'ambiance dans cette famille, sur leur dynamique, sur leur manière de traiter Jaskier.* » De là à penser que ce dernier a quitté son foyer, est parti sur les routes pour s'éloigner de ses parents… Pourtant, selon Paula Mejsne, ce retour à la maison revêt « *deux sens. C'est un retour à la maison pour Jaskier, mais c'est aussi un retour à la maison pour les joueurs parce qu'ils reviennent peut-être à leur jeu préféré. C'est pour cela que nous voulions qu'il y ait beaucoup de nostalgie avec Letten* ». Des environnements qu'il faudra attendre de visiter, l'extension n'étant pas prévue avant 2027. De quoi laisser le temps aux joueurs de se lancer dans le remaster sorti fin septembre.

Remasterisé et remanié !

À la suite des extensions de *The Witcher 3,* ou des mises à jour régulières de *Cyberpunk 2077* (ou de son extension, elle aussi, massive), on sait CD Projekt RED avide de toujours améliorer et patcher ses productions. Ce nouveau remaster, sorti en cette fin septembre, rebat les cartes : graphismes et animations améliorés, système de combat plus fluide, boss aux routines plus variées… La liste est longue et rappelle la 2.0 d'un *Cyberpunk 2077* alors complètement chamboulé. « *Nous voulons faire plus que ce que les joueurs attendent,* reprend Jakub Kutrzuba. *Nous ne regardons pas le Remaster comme un simple refresh visuel. Notre jeu peut être le plus beau au monde, s'il ne se joue pas bien, ce n'est toujours pas un bon jeu. Dès le premier jour, quand nous avons réfléchi à ce Remaster, nous ne pensions pas seulement*



La chaîne de Geralt, qu'utilisera aussi Ciri dans *The Witcher 4*, a demandé aux développeurs un rééquilbrage des empoignades.

au visuel, mais aux attentes, qui ont changé. Dix ans après la sortie originale, les gens ont des attentes différentes en termes de gameplay, de qualité de vie, de fonctionnalités. » Cependant, des idées issues de l'extension en cours de développement, comme l'intégration de la chaîne de Geralt, enfin utilisable, ont demandé plus de réflexion. « *Comme l'extension et le remaster ne sont pas publiés en même temps, nous avons dû réfléchir en amont. Mais il n'y avait qu'une seule question à poser : est-ce que telle ou telle fonctionnalité affecte l'ensemble du jeu, ou est-elle spécifique à cette nouvelle région que nous introduisons ? En se basant sur la réponse, on a pu déterminer si chaque ajout devait faire partie du remaster ou non, étant donné que tout ce qui est dans le remaster doit non seulement s'appliquer au jeu original, aux extensions originales, mais aussi, à l'avenir, à* Songs of the Past. » Des cartes Gwent liées à Letten ? Elles peuvent attendre l'extension. A contrario, ray tracing, nouvelle caméra ou comportements de NPC se doivent d'être dans ce remaster. Quant à cette chaîne qui oblige le studio à revoir et rééquilibrer les combats… « *Comme il n'est pas logique que Geralt perde la chaîne s'il sort de Letten, et retourne à Novigrad…* », elle doit être disponible avant, dans le jeu remasterisé. Remanié pour préparer l'arrivée de *The Witcher 4*, dont ce Remaster pourrait bien laisser entrevoir certaines idées, *The Witcher 3* ouvre un dernier chapitre pour Geralt. Un baroud d'honneur. Vraiment ? N'y a-t-il pas d'autres histoires à raconter sur le Sorceleur ? « *Oui, il y en a sans doute* », sourit Marcin Blacha qui se dit, comme son protagoniste, proche de la retraite. « *C'est un personnage tellement merveilleux et si facile. Nous parlons évidemment d'un hypothétique futur, très lointain. En ce moment, nous nous concentrons sur Ciri…* [et donc *The Witcher 4*]. *Cependant, pour ma part, je sais que je n'écrirai plus d'autres histoires de Geralt…* »

Raphaël Lucas







POURQUOI LE REMAKE DE

ZELDA OCARINA OF TIME

NOUS REND FOUS ?

TIRAILLÉS ENTRE L'EUPHORIE DU MOMENT ET LA CRAINTE DE VOIR LE REMAKE D'*OCARINA OF TIME* RUINER LEURS PRÉCIEUX SOUVENIRS, LES FANS DE *ZELDA* NE POUVAIENT DÉCEMMENT PAS MANQUER LE NINTENDO DIRECT CONSACRÉ AU QUARANTIÈME ANNIVERSAIRE DE LA SAGA. UNE SEULE CERTITUDE : ILS SERONT AU RENDEZ-VOUS LE 5 NOVEMBRE PROCHAIN.



En ouvrant la présentation des quarante ans de *The Legend of Zelda* sur un medley musical inédit, Nintendo préparait la brillante annonce d'une tournée de concerts à venir dans le monde entier. Les instants suivants nous ramènent en 1998… dans un Hyrule flambant neuf, plus onirique que jamais. Mais alors que sa nouvelle direction artistique divise au moins autant que le style cartoon polémique de *The Wind Waker* en son temps, le remake d'*Ocarina of Time* déchaîne les passions. Rupture de stock quasi immédiate pour la console collector et le jeu en version physique… quelques heures seulement après leur annonce ! Des signes qui ne laissent aucun doute sur le fait qu'il y aura du monde le 5 novembre pour voir renaître l'un des plus grands jeux de tous les temps sur Switch 2.

L'OCARINA AU CREUX DE LA MAIN

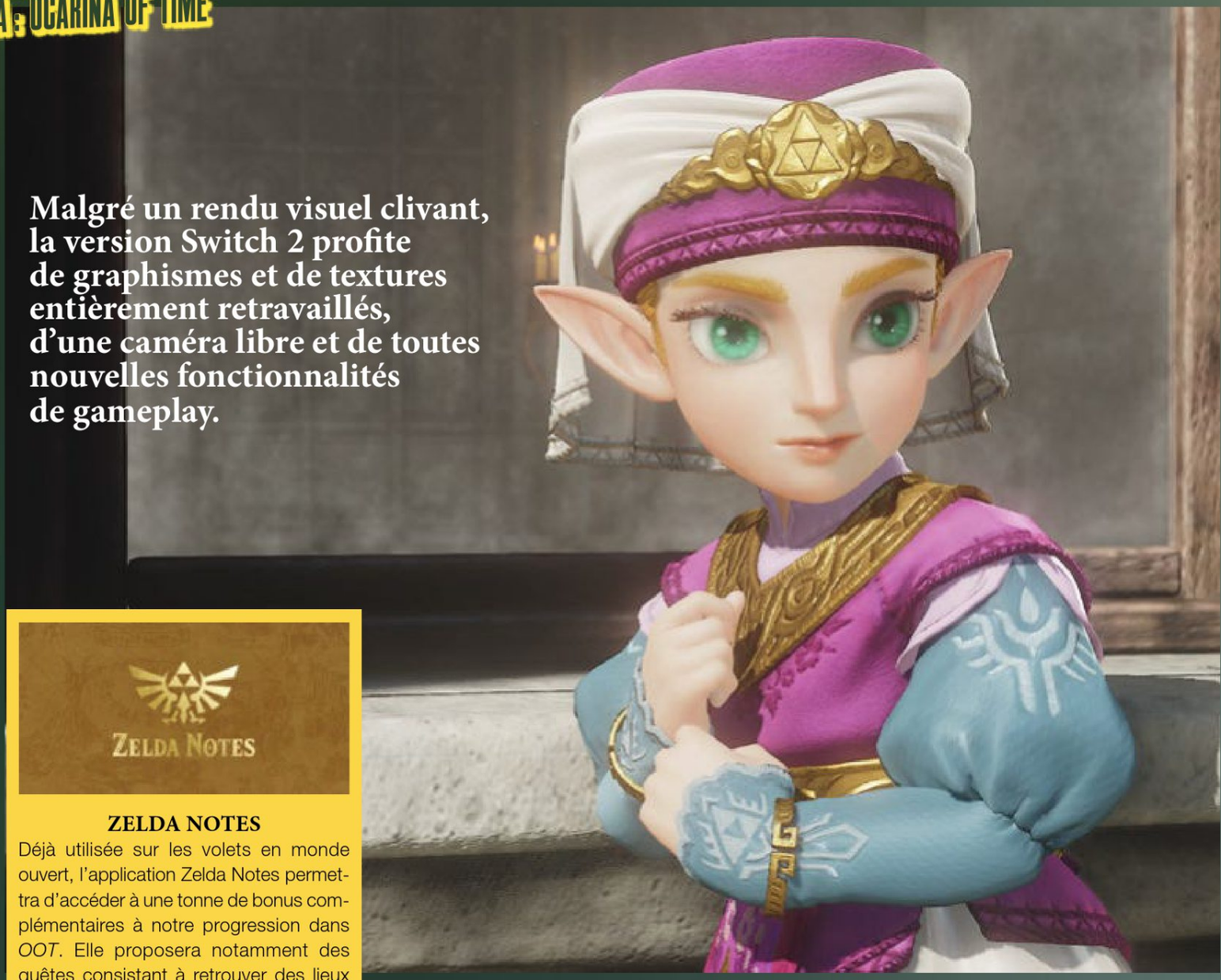
Si, avant même de commencer à aborder le cas du remake, Nintendo avait pris soin de dévoiler un florilège de produits dérivés autour de l'anniversaire de la saga, c'était surtout pour mieux préserver la surprise d'une nouveauté étonnante. Bien malin celui qui aurait su anticiper l'annonce d'un véritable ocarina du temps ! L'instrument de musique officiel devrait être uniquement proposé via le Nintendo Store, mais le fabricant Hori en présentera une variante agrémentée de touches électroniques. Plus surprenant encore, l'intérêt de cet objet sera bien réel une fois en jeu car il permettra de reproduire à la main toutes les mélodies. Fort heureusement, même sans ce précieux instrument, il restera possible de siffloter ou de fredonner des airs précis par le biais du micro de la manette Switch 2 afin de produire les effets voulus. En somme, même si l'on ne connaît rien à la musique, il suffira d'avoir une mélodie en tête pour interagir vocalement, sans passer par les boutons.

Animé par l'envie de raviver d'ardents souvenirs dans le cœur des nostalgiques, Shigeru Miyamoto est apparu en personne pour nous rappeler de quelle manière l'épisode fondateur de 1986 avait poussé chacun de ses successeurs à innover en tirant parti des évolutions techniques de leurs supports. Dans le cas d'*Ocarina of Time*, le moment de bascule vers la réalisation 3D s'était avéré aussi déterminant que pour *Super Mario 64*, les deux titres réussissant à contourner »



DES GOODIES LÉGENDAIRES

Alors qu'une nouvelle version de Link juché sur sa jument Epona rejoint déjà la gamme LEGO, une épée de légende électronique vient s'ajouter à la collection des figurines Hasbro. Côté amiibo, c'est le golem de Mineru qui est à l'honneur avec ses bras articulés (il débloque des bonus inédits dans *Tears of the Kingdom*), ainsi qu'un duo Link et Zelda enfants qui déverrouille des masques dans *OOT*. La marque de casse-tête métalliques Huzzle présente, quant à elle, un piédestal de la Master Sword avec son bouclier, en version classique ou dorée… On pourra même collectionner une série de cartes Panini dans un album spécial reprenant les artworks officiels de la licence.



Malgré un rendu visuel clivant, la version Switch 2 profite de graphismes et de textures entièrement retravaillés, d'une caméra libre et de toutes nouvelles fonctionnalités de gameplay.

ZELDA NOTES

Déjà utilisée sur les volets en monde ouvert, l'application Zelda Notes permettra d'accéder à une tonne de bonus complémentaires à notre progression dans *OOT*. Elle proposera notamment des quêtes consistant à retrouver des lieux précis pour gagner des points échangeables contre des partitions. Celles-ci seront jouables sur un ocarina virtuel via l'écran tactile de notre smartphone. On pourra ainsi créer nos propres mélodies et les partager en ligne. Il y aura même des quiz et des images à collectionner.



» toutes les difficultés sans même chercher à se copier. Sur la version d'origine, le titre prenait son temps pour nous laisser doucement apprivoiser ce changement de perspective si révolutionnaire en 1998. Les angles de vue étaient limités mais le jeu inventait la mécanique de verrouillage de cibles, sous l'appellation « Visée Z ». Pour les adeptes de la série, il fallait tout réapprendre dans la façon d'esquiver les assauts frontaux en multipliant les mouvements acrobatiques dans toutes les directions. Le remake aussi nous laissera brandir ce petit bouclier de bois, qui plus tard évoluera lorsque le héros du temps aura subitement grandi, après un bond de sept ans dans son propre avenir.

UN REMAKE FIDÈLE MAIS ACTUEL

Désormais producteur de la série, Eiji Aonuma se devait de présenter lui-même la version réinventée du jeu qu'il avait coréalisé sur Nintendo 64 et auquel il doit tant. N'oublions pas que tout était encore à faire dans ce premier volet en 3D qui poussait le joueur hors de sa zone de confort pour le parachuter dans des environnements bien plus vertigineux que la vue de dessus traditionnelle. Et la façon dont la version 2026 d'*Ocarina of Time* semble s'inscrire dans le respect du titre original saute aux yeux. Il n'était pas question de repenser les





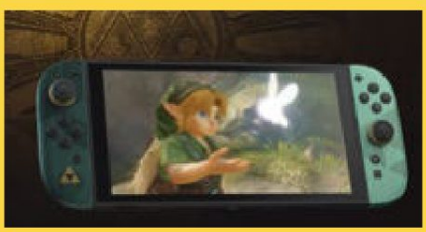
conventions de la série ou de transposer le jeu dans un monde ouvert n'ayant plus rien à voir avec l'Hyrule de la N64. Il fallait que le remake exploite les capacités techniques de la Switch 2 tout en conservant l'aura qui était la sienne à l'époque. Eiji Aonuma évoque ici la difficulté de concevoir une « *adaptation fidèle qui s'appuie sur les technologies actuelles* ». Un défi pour le moins délicat qui passe par une toute nouvelle direction artistique sujette à débats. Oui, le rendu visuel est magnifique avec ses lieux grouillants de vie et ses panoramas qui laissent rêveur lorsqu'on contemple la plaine d'Hyrule… mais la taille des yeux des personnages et le côté un peu trop lisse des visages restent pour le moins déconcertants, au point de donner à Link enfant des airs de gros poupon ! Ce choix singulier s'explique sans doute par la nécessité de conserver l'effet Peter Pan et « conte de fées » propre au jeu d'origine, tout comme les plans iconiques de la version de 1998 que personne ne voulait voir disparaître, telle l'ouverture musicale des coffres.

REFONTE EN PROFONDEUR

Malgré ce rendu visuel clivant, la version Switch 2 profite de graphismes et de textures entièrement retravaillés, d'une caméra libre et de nouvelles fonctionnalités de gameplay. Le saut n'est plus automatisé et la course vient remplacer la nécessité d'enchaîner les roulades pour se déplacer plus rapidement. Dans la même logique, la nage se révèle bien plus intuitive, ce qui devrait rendre la traversée du temple de l'eau nettement plus digeste. Dans un souci d'ergonomie améliorée, l'interface ajoute des raccourcis pour faciliter l'accès aux nombreux objets secondaires. L'alternance jour/nuit ne s'opère plus de manière brutale mais conserve ses spécificités (comme les squelettes qui sortent de terre au crépuscule) et intervient désormais aussi à l'intérieur des villages. Un menu « Fil du temps » affiche les rappels d'objectifs, chaque nouvelle étape franchie permettant de compléter une immense tapisserie retraçant toute l'histoire du jeu. Enfin, les dialogues sont en partie remaniés et profitent d'un doublage intégral en français. Quant aux musiques, elles ont été réenregistrées avec un orchestre symphonique. Une chose est sûre, toutes les scènes présentées en cascade dans le dernier trailer qui clôt cette présentation nous rappellent qu'une bonne partie de l'aventure se déroulera à l'âge adulte. Voir Link cavaler à travers la plaine d'Hyrule et braver mille dangers à l'intérieur des donjons n'aura fait qu'attiser notre envie de revivre cette toute première rencontre avec Saria, Sheik, Epona et la jeune princesse détentrice du mystérieux ocarina destiné au porteur de l'épée de légende.

Valérie Précigout





UNE ÉDITION SPÉCIALE TRÈS CONVOITÉE

Pas sûr que l'on puisse trouver cette console collector au moment de son lancement officiel le 29 octobre, car les précommandes étaient déjà épuisées juste après son annonce. Mais les plus chanceux pourront parader avec cette Switch 2 relookée en hommage à la franchise, et pourquoi pas investir dans les accessoires assortis en vert, noir et or : une manette Pro et une sacoche de transport.



FABLE

VOIR REVENIR L'AN PROCHAIN UNE LICENCE COMME *FABLE* EST UN VÉRITABLE ÉVÉNEMENT, ALORS ON EST NATURELLEMENT RAVI D'AVOIR PU L'ESSAYER MANETTE EN MAIN.

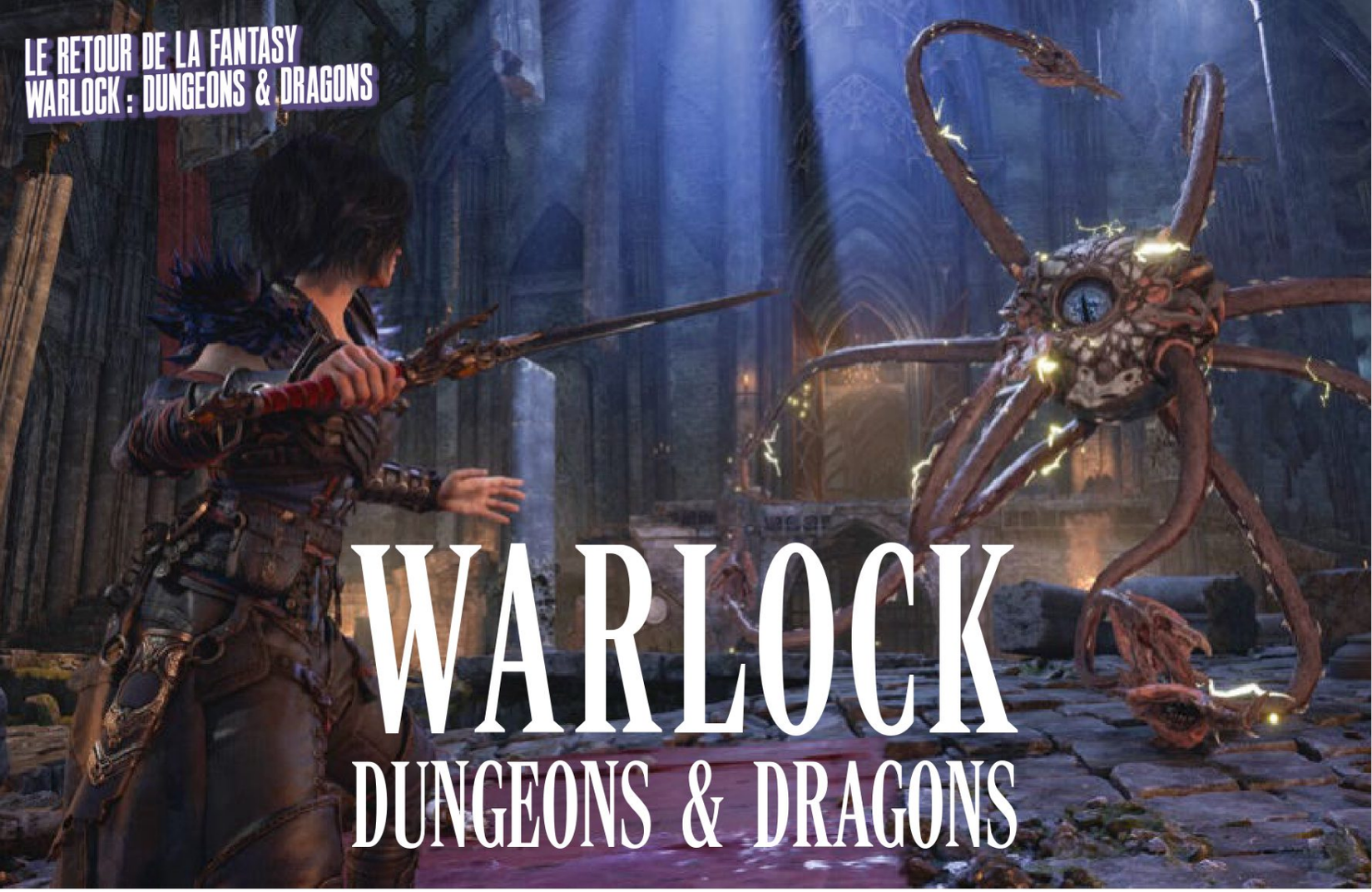
Pour imaginer l'attente colossale que peut générer le retour d'un RPG comme *Fable*, il faut replonger en 2004, à la sortie du premier épisode. C'est alors le lancement d'une série de jeux de rôle, initiée par le studio anglais Lionhead, où la moindre de nos décisions semble avoir un impact sur le monde. On peut répandre le bien ou le mal autour de soi, voir nos relations évoluer et, pour la première fois depuis longtemps, on a l'impression d'incarner un personnage complexe et nuancé. Le tout, avec une bonne dose d'humour british.

BIENVENUE À ALBION

Savoir que c'est Playground Games (le studio à l'origine de *Forza Horizon*) qui est en charge de ce retour, a forcément de quoi rendre curieux. Nous avons pu essayer ce nouveau *Fable* pendant près de quarante minutes et le moins que l'on puisse dire, c'est que ce nouvel écrin lui sied à merveille. C'est beau, c'est fin, ça bouge bien et même dans l'environnement assez cloisonné que nous avons visité, on comprend vite que le studio anglais a vu les choses en grand. La démo que nous avons eue entre les mains focalisait sur le système de combat, avec une grotte remplie de squelettes et de spectres. L'approche est assez libre, avec des dizaines de sorts parmi lesquels choisir pour combiner les pouvoirs durant les affrontements. À grands coups de parades, d'esquives et de finish moves cinématiques, le système de combat semble bien plus dynamique qu'auparavant, sans pour autant réinventer la roue. On est particulièrement impatient d'essayer tout ce que nous n'avons pas pu voir durant cette démo. Les grandes villes, les quêtes secondaires à embranchements, la romance, la gestion de l'immobilier ou encore l'écriture. Pour tout ça, il faudra sans doute attendre quelques mois de plus, la sortie étant programmée au 23 février prochain.

Valentin Cebo





WARLOCK
DUNGEONS & DRAGONS

LOIN DU TOUR PAR TOUR USUEL DE *DONJONS & DRAGONS*, *WARLOCK* TENDRAIT PLUS EN DIRECTION DE L'ACTION-RPG, VOIRE DE L'IMMERSIVE SIM. SI, SI !

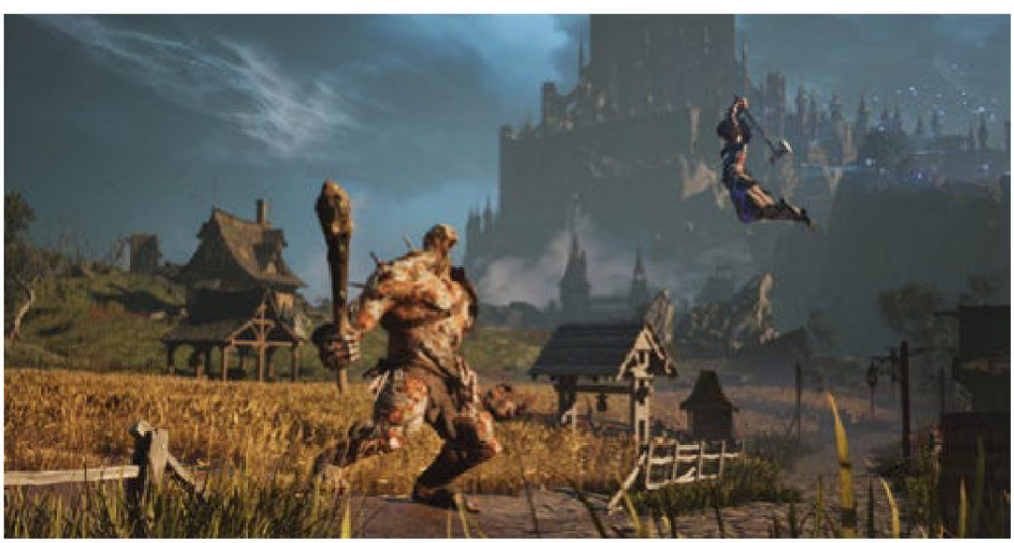
Les *Baldur's Gate*, tout comme *Planescape : Torment* ou, plus lointain, les *Gold Box* de SSI nous l'ont inculqué : une bonne adaptation de *Donjons & Dragons* se doit de proposer des combats au tour par tour, quitte à intégrer une pause active… La raison ? Le système de jeu original, sur papier, plein de statistiques, de jets de dés, et de tours, comme les wargames dont *D&D* découle. Aussi *Warlock* a des airs d'anomalie : ici, les Québécois d'Invoke, studio fondé par d'anciens d'Ubisoft (*Far Cry*) et d'Eidos Montréal (*Deus Ex*) embrassent le temps réel à l'instar d'un *Dark Messiah of Might and Magic* par Arkane. Si les sorts classiques, et reconnaissables d'un coup d'œil de *D&D*, sont de la partie, il n'est pas question de jets de dés, mais plutôt de laisser le joueur expérimenter avec l'éventail des possibles offert par son livre de magie. La démonstration lors de la Gamescom, plutôt linéaire, insistait justement sur l'utilisation de nombreux sorts pour éliminer les ennemis placés à escient sur la route de Kaatri, ou pour interagir avec l'environnement. Des sorts qu'il sera possible de modifier, d'améliorer en cours de progression, si l'on en croit les développeurs. D'ailleurs, si les cantrips, des sorts usuels, pourront être lancés à la volée, d'autres, comme les rituels, demanderont plus de temps et de préparation. De l'immersive sim, donc ? Oui, a priori.

Combattante à l'épée, Kaatri et le joueur devront apprendre à se servir de la magie.

PERDU DANS DARKON

Se déroulant à Darkon, un des domaines de l'effroi de Ravenloft, soit de la fantasy, mais plus sombre que celle des Royaumes oubliés, *Warlock* laissera le joueur errer, se perdre, explorer ce monde ouvert avec le moins, voire l'absence, de marqueurs. Darkon étant le seul domaine à avoir perdu son seigneur, Azalin Rex, ce qui a conduit à la détérioration de son royaume, la quête de Kaatri sera-t-elle liée à cet évènement ? ■

Raphaël Lucas





FINAL FANTASY VII
REVELATION

DES ARMES POUR GAIA

ENTRE RENCONTRE AVEC NAOKI HAMAGUCHI, DIRECTEUR DE LA FRANCHISE *FFVII*, ET PRISE EN MAIN, *REVELATION* SEMBLE UNE RÉALITÉ PRESQUE PALPABLE.

C'est la fin. On commence rarement par elle, et pourtant, elle est là, inéluctable. La fin d'un cycle de dix années d'un développement, qui, épisode après épisode, a su surprendre et apprendre aux côtés des joueurs. «*Avec le recul, je pense que ce dont je suis le plus fier, c'est de voir les retours des fans et la façon dont ils ont accueilli la sortie de chaque jeu. C'est ce qui me donnait encore plus de motivation à chaque fois. Car en dehors du marketing ou de la promotion, le dialogue avec les fans est ce qui compte le plus*», affirme à notre micro Naoki Hamaguchi, le directeur de la trilogie. Alors certes, on aimerait la reculer, la retenir un peu plus, mais tel du sable entre nos doigts, la conclusion approche à grands pas, dans un final qui s'annonce majestueux. «*Nous concevons ce jeu comme si nous y intégrions tout ce que nous pouvons sur* Final Fantasy VII. *C'est ce qui me donne cette assurance : je pense que nous allons surpasser la légende originale. Nous deviendrons la nouvelle légende.*» Cette assurance, on la doit aux proportions démesurées d'un tel projet, qui, à la manière d'une licence



comme *Super Smash Bros.*, n'a cessé de s'étoffer au rythme des attentes des fans

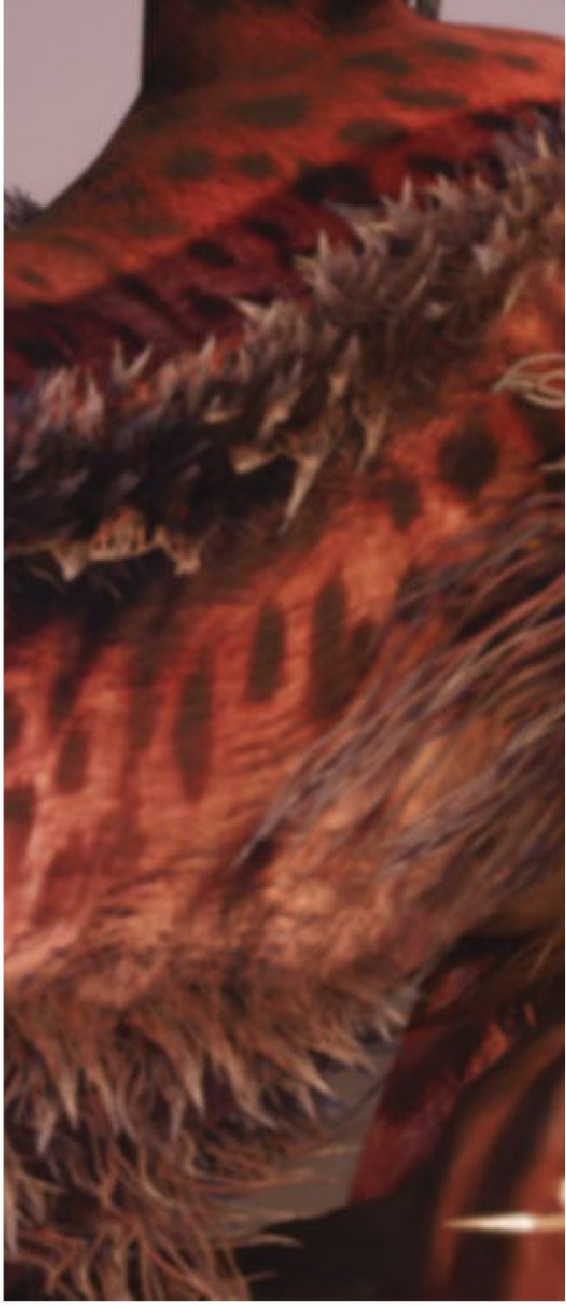
J'T'EMMÈNE HAUTVENT

« *C'est un jeu vidéo. Or, si l'expérience ludique n'avait pas changé, le projet n'aurait pas suscité l'intérêt du public. Les fans n'auraient alors pas été satisfaits et auraient fini par se désintéresser du projet en cours de route. Il était donc impératif que l'expérience évolue et se transforme à chaque nouvel opus.* » À ce titre, le changement qui saute aux yeux dans ce nouvel épisode, c'est le Hautvent, l'embarcation volante qui fait office de refuge à notre équipe alors dévastée. Ce moyen de transport ne sert pas seulement de base à nos héros, mais confère aussi à cette conclusion une nouvelle dimension, celle de la voie aérienne. À son bord, on prend d'autant plus conscience de la menace qui pèse dans le ciel et de l'étendue qu'on a à protéger, comme les Armes, créatures gigantesques réveillées par Gaia, tentent de sauvegarder cette dernière de la météore destructrice filant dans l'espace.

« *Je pense que presque personne d'autre n'a jamais créé une expérience de jeu en monde ouvert donnant l'impression d'évoluer sur une planète entière ; et c'est ce que nous avons fait. Il existe certes de nombreux excellents jeux en monde ouvert. Toutefois, la plupart d'entre eux se déroulent dans une région ou une zone spécifique, un périmètre restreint, et il ne s'agit pas d'un monde entier, il ne s'agit que d'une partie d'un lieu plus vaste.* » Pour Naoki Hamaguchi, *Revelation* est l'occasion de se confronter à un nouveau défi de taille cette fois-ci : « *Si nous avions reproduit le monde à l'échelle planétaire, chaque trajet aurait pris beaucoup trop de temps.* [...] *Donc nous ne pouvions pas faire ça, mais nous devions tout de même donner au joueur l'impression d'évoluer dans un univers immense et de parcourir un monde dans son ensemble. Il fallait donc qu'il y ait ce sentiment que le trajet jusqu'à votre destination prend du temps. Tout est question d'équilibre, afin d'atteindre le stade où l'on se rend compte que l'on parcourt une longue distance, qu'il s'agit d'une véritable expédition, sans pour autant rendre cela pénible, et que l'on peut aisément poursuivre le jeu sans ressentir un sentiment de contrainte excessive.* » Or, ce qui rend ces déplacements »

« C'est une expérience de jeu en monde ouvert donnant l'impression d'évoluer sur une planète entière et pas seulement sur une partie d'un lieu plus vaste. » NAOKI HAMAGUCHI, DIRECTEUR DE LA TRILOGIE





« Je voulais montrer que *FF* pouvait devenir un RPG d'action concurrentiel à l'échelle mondiale, à la manière d'un jeu en monde ouvert. »

NAOKI HAMAGUCHI, DIRECTEUR DE LA TRILOGIE

» d'autant plus grisants, c'est le fait qu'à mesure que les abords d'un continent se dessinent, les zones à visiter semblent s'agrandir sous notre vaisseau. C'est alors, qu'armés de leurs parachutes, nos protagonistes peuvent s'élancer dans les airs. Pas de temps de chargement, seule la promesse remplie de pouvoir rejoindre librement n'importe quelle zone comme on l'entend. Un véritable exploit qui confère aussi au level design de *Revelation* une verticalité beaucoup plus prononcée. Que ce soit Mideel ou Wutai, les nouvelles zones s'amusent à jouer sur différents niveaux de hauteur, ce qui leur donne aussi par la même occasion, un aspect beaucoup plus réaliste.

7777 ACTIVITÉS

Au-delà du travail réalisé sur les nouveaux environnements visités, toute la philosophie qui sous-tend le monde ouvert introduit dans *Rebirth* a aussi été repensée pour faire oublier leur côté fastidieux et redondant. Plus question de tours de contrôle ni d'allers-retours incessants, atterrir dans une nouvelle région dévoile automatiquement tous les lieux d'intérêt sur la carte. Une profusion de contenu qui peut donner le tournis, mais qui permet d'avoir immédiatement un aperçu d'ensemble des tâches restantes à accomplir. Car, pour Naoki Hamaguchi, pas question de revenir en arrière, *Revelation* ira plus loin que *Rebirth* de ce point de vue-là : « *Il y a beaucoup de contenu dans ce jeu. Vous avez dit qu'on était très généreux par le passé. Pour reprendre votre expression, je pense que nous le sommes encore plus.* » Le directeur a certes entendu les retours, mais selon lui, le problème du monde ouvert de *Rebirth* ne réside pas dans la quantité d'activités qui sont proposées, mais davantage dans la manière dont elles sont agencées : « *Il y a vraiment un élément que je voulais améliorer, dans la manière dont les joueurs interagissent avec cette quantité de contenu, en nous appuyant sur les enseignements que nous avions pu tirer de* Rebirth. *Cela concerne la motivation des joueurs à réaliser ce contenu annexe : pourquoi ont-ils envie de le faire ou estiment-ils devoir le faire ? Dans* Rebirth, *tout s'articulait autour des matérias et de leur évolution. C'est ainsi qu'on améliorait nos personnages et que l'on gagnait en puissance de combat. Par conséquent, si un joueur souhaitait rendre son personnage le plus puissant possible, il était pratiquement obligé de terminer tout ce contenu annexe pour y parvenir.* [...] *Avec Rebirth, nous avons séparé les types de récompenses obtenues en fonction des types de contenus annexes, tout en précisant bien à chaque fois au joueur ce qu'il obtiendra en accomplissant telle ou telle activité. Ainsi, chacun peut choisir de réaliser le type de contenu qu'il souhaite ou non délaisser.* » Les différents affrontements annexes servent dorénavant à renforcer vos personnages, là où les mini-jeux permettent surtout d'obtenir des tenues supplémentaires et du contenu cosmétique.



BIG BRONCO

Tous ces ajouts témoignent de la volonté de Naoki Hamaguchi d'enrichir un matériau de

plus en plus dense et de faire de *Revelation* l'aboutissement de la trilogie. À l'image du système de combat qui puise dans le passé de la série pour en exhumer la possibilité de changer de job ou la présence de deux nouveaux personnages jouables : Cid et Vincent Valentine. Deux nouveautés qui renforcent la composante stratégique de l'ensemble et rapprochent un peu plus la série de ses origines RPG. Sans oublier que le choix de votre équipe et de votre leader détermine le déroulement des événements et de certaines quêtes. De quoi offrir une très grande rejouabilité au titre. Vertigineux !

Et quitte à commencer par la fin, autant terminer ce dossier par le début ou du moins par la question d'un autre départ. Car si *Final Fantasy VII* nous a appris quelque chose, c'est bien que tout ne forme qu'un cycle éternel où tout retourne inlassablement dans la rivière de la vie pour planter les graines de l'avenir : « *Je voulais montrer que* Final Fantasy *pouvait aller au-delà de cela. Que la série pouvait devenir un RPG d'action concurrentiel à l'échelle mondiale, à la manière d'un jeu en monde ouvert. Je voulais démontrer que* Final Fantasy *pouvait incarner cela, et que nous pouvions rivaliser à armes égales avec toutes les autres grandes franchises mondiales populaires de ce genre. Nous pouvons y parvenir, nous pouvons même aller plus loin. En parcourant cette évolution, de* Remake *à* Rebirth, *puis jusqu'à* Revelation, *via le gameplay, les systèmes et notre approche de ce style de jeu, je pense que c'est le cap que je voulais fixer pour l'avenir de* Final Fantasy. *La franchise peut s'élargir, elle peut prendre de l'ampleur, et nous pouvons y parvenir, nous aussi.* »

Paul de Barbeyrac



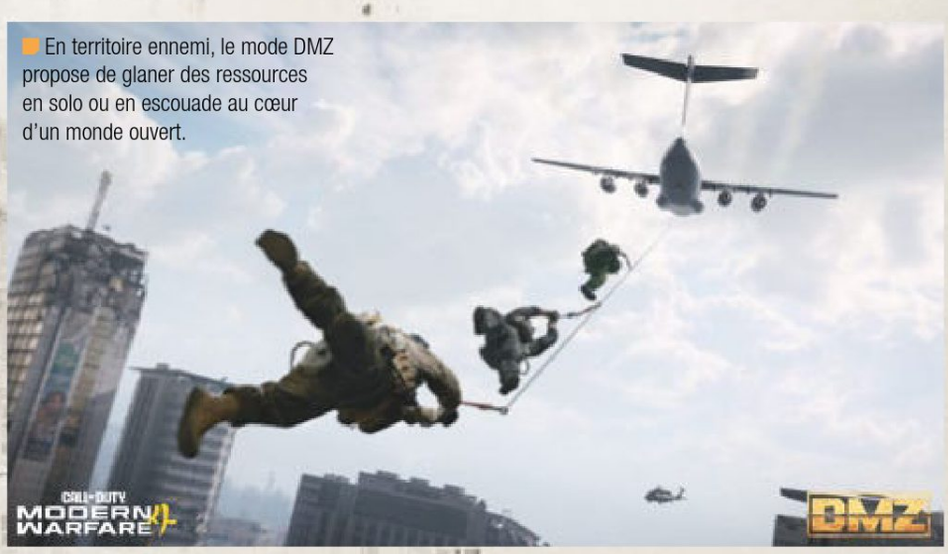


CALL OF DUTY MODERN WARFARE 4

RETOUR SUR TERRE

ATTENDU POUR OCTOBRE, *MODERN WARFARE 4* ENTEND MARQUER UN TOURNANT POUR *CALL OF DUTY.* PRÉSENT À L'ESPORTS WORLD CUP CET ÉTÉ, LE JEU S'ILLUSTRAIT VIA KILL BLOCK OU SECTEUR LÉTAL, PATRONYME SANS AMBIGUÏTÉ POUR UN NOUVEAU MODE DONT UN AVANT-GOÛT A ÉTÉ OFFERT PAR L'ACCÈS ANTICIPÉ FIN AOÛT.

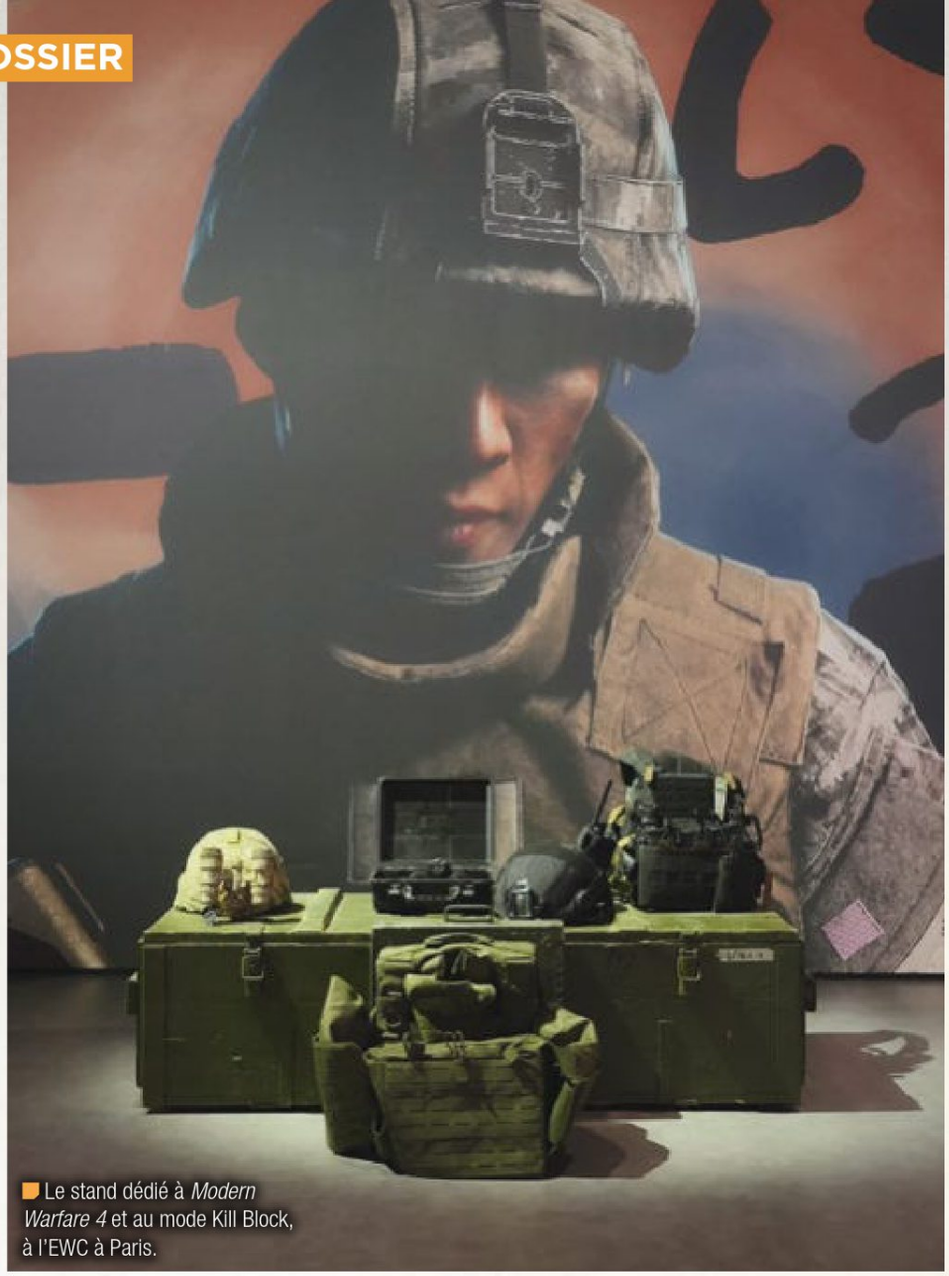
Dévoilé en avant-première à New York lors du Fanatics Fest, le nouveau mode multijoueur de *Modern Warfare 4* s'est laissé approcher à l'EWC (Esports World Cup), puis dans le cadre de l'accès anticipé fin août. Quand *Black Ops 7* règne sur les compétitions, *Call of Duty* prépare le futur proche. Événement e-sport oblige, l'accent avait été mis à la Porte de Versailles sur le mode Kill Block avec un stand dédié. « *Le concept est dû à Geoffrey Smith, directeur créatif, qui a signé de nombreuses cartes* Modern Warfare *devenues cultes comme Crash ou Shipment* », explique Jacky Reynolds, lead game designer multijoueur chez Infinity Ward. Passé par Naughty Dog du temps de *The Last of Us 2*, celui-ci rejoint l'équipe *Call of Duty* pour *Modern Warfare II* (2019). « *En tant que joueur, mon premier volet a été* Big Red One *sur PlayStation 2, toujours l'une de mes campagnes préférées. Puis* Call of Duty 4 *a tout changé pour moi.* » Sur le stand de l'EWC, on pouvait donc se frotter au mode opposant deux équipes de dix, sur un terrain d'entraînement. Rien de bien nouveau a priori, à part que chaque carte est constituée de trois secteurs, associés différemment à chaque manche en puisant dans une banque de centaines de modèles. « *Comme toujours chez Infinity Ward, l'inspiration vient de lieux ou événements réels. Amateur de football américain, Geoffrey s'est passionné pour les stades dont le terrain peut littéralement se diviser et se rétracter sous terre pour laisser place à des éléments de béton en vue d'accueillir divers événements… L'idée était de créer une carte vivante, changeant à chaque partie, mêlant des idées nouvelles à de plus anciennes profitant d'un vrai rafraîchissement.* » L'assemblage de trois tronçons génère diverses configurations, quand une équipe débute par exemple à proximité immédiate d'un mur ou, au contraire, d'une dalle ouverte procurant une bonne vision en profondeur. Relief et agencement des blocs varient d'une partie à l'autre au fil des combinaisons, exigeant une capacité d'adaptation y compris sur le plan vertical, « *un peu comme si, inconsciemment, vous jouiez aux Lego dans votre esprit en accolant les trois configurations* ». Mais il n'y a pas de (vrais) hasards. « *On compte 500 combinaisons actuellement, toutes validées par nos level designers pour s'assurer qu'elles sont parfaitement jouables*, développe Reynolds. *De nouvelles sont encore créées et seront ajoutées progressivement.* » Avec Kill Block, *Call of Duty* tient l'un des leviers pour décupler la durée de vie avec un mode frénétique, taillé pour la compétition. « *Chaque partie est différente et, globalement, cela va demander aux joueurs de faire preuve d'un sens de l'improvisation, de créativité. C'est différent d'une carte fixe, connue par cœur, où les joueurs ont appris à optimiser chaque déplacement.* » Jouable aussi en 3v3, Kill Block devrait par la suite s'ouvrir à d'autres modes multijoueurs.



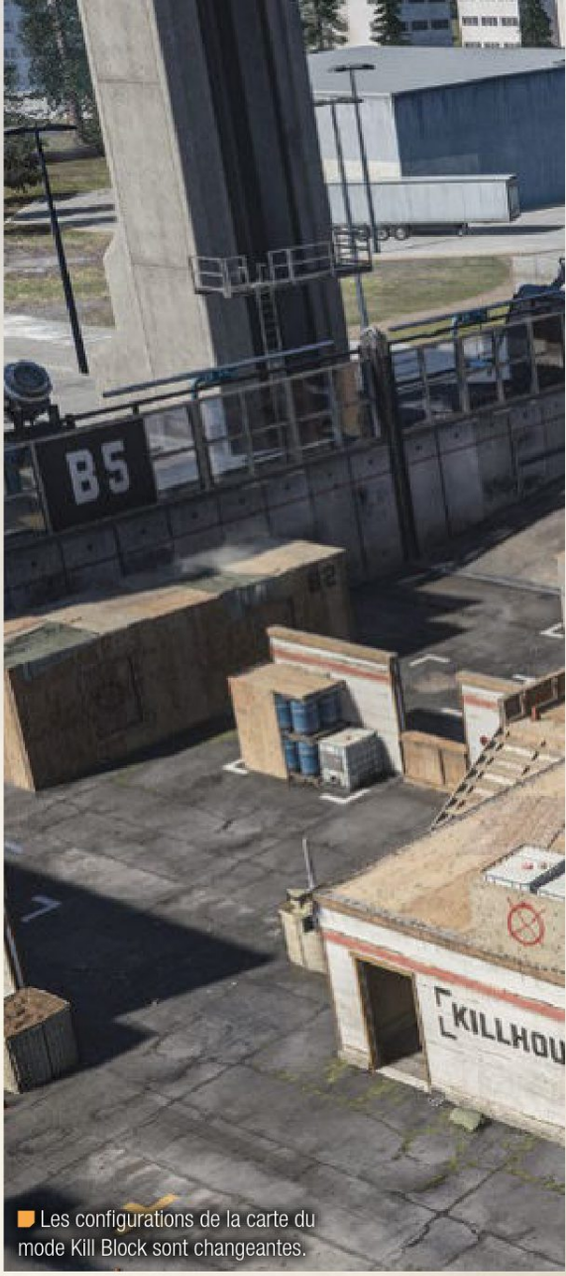
En territoire ennemi, le mode DMZ propose de glaner des ressources en solo ou en escouade au cœur d'un monde ouvert.

RUPTURE DANS LA CONTINUITÉ

Après les tonitruants *Black Ops 6* (2024) et *7* (2025) pilotés par Treyarch, *Modern Warfare 4* renoue avec une approche plus cartésienne tant pour le gameplay que le scénario, sous l'impulsion d'Infinity Ward. Bref, moins de zombies, de boss géants ou séquences fantasmagoriques et davantage de rigueur côté mise en scène et ressenti, notamment en ce qui concerne les armes, avec des trajectoires de balles précises écartant toute dispersion aléatoire dit bloom. « *Il y a un aspect toujours plus ancré dans le réel dans les productions Infinity Ward*, résume Jacky Reynolds. *On aime se dire que tout ce qui est à l'écran appartient au domaine du plausible.* » Après un *Modern Warfare 3* (2023) piloté par Sledgehammer Games tièdement accueilli, c'est aussi l'une des locomotives de la maison *Call of Duty* qui doit réaffirmer sa griffe, d'autant que les derniers *Black* »



Le stand dédié à *Modern Warfare 4* et au mode Kill Block, à l'EWC à Paris.



Les configurations de la carte du mode Kill Block sont changeantes.

« Chaque partie est différente. Cela va demander aux joueurs de faire preuve d'improvisation, de créativité. C'est différent d'une carte fixe, où les joueurs ont appris à optimiser chaque déplacement. »

JACKY REYNOLDS, LEAD GAME DESIGNER MULTIJOUEUR

» *Ops* ont été pour le moins « clivants ». Le système Omnimovement, garant de gesticulations et acrobaties hollywoodiennes des derniers *Black Ops*, est ainsi écarté pour un ressenti plus terre à terre, plus sec. Même son de cloche côté scénario, *Modern Warfare 4* délaissant les envolées mystico-horrifiques des Treyarch pour une campagne au ton plus plausible, plus inquiétant aussi, chronique d'un conflit d'ampleur entre Corée du Nord et du Sud. « *La thématique de la campagne rejaillit bien sûr sur les ambiances et contenus des sections multijoueurs et DMZ. Il a ainsi été imaginé ce que pourraient être des armes de pointes en Corée du Nord.* » Si *Black Ops 7* imposait une campagne en coopération (connexion obligatoire), le jeu d'Infinity Ward renoue avec un mode solo presque « à l'ancienne ». Un pan loin d'être négligé, comme l'illustrent la présence (inédite) d'une mission de campagne dans la bêta fin août ou un trailer explosif posté mi-août. Sous l'ombrelle *Call of Duty,* ce sont à l'évidence des sensibilités bien différentes qui cohabitent, mais collaborent aussi autour de troncs communs. « *C'est toujours le studio lead qui donne l'impulsion du jeu qu'il souhaite créer, mais comme nous travaillons tous depuis quelques années maintenant sur le même moteur, nous partageons nos avancées, ressources, on s'entraide… Nous communiquons beaucoup entre nous pour être certains de ne pas nous marcher sur les pieds concernant les prochains jeux, mais aussi pour être sûrs de ne pas travailler chacun dans notre coin sur un même problème.* »

La configuration est particulière, unique dans la série, puisque *Modern Warfare 4* va sortir après deux *Black Ops* successifs. « *C'est un planning que nous connaissions depuis longtemps*, relève Reynolds. *Nous savions que nous allions avoir quatre ans pour développer, cela nous a donné la capacité de produire le jeu que nous voulions, d'être plus ambitieux.* » Bientôt cinq ans après la sortie de *Modern Warfare 2*, dernier volet en date piloté par Infinity Ward, le studio entend avoir tiré de précieux enseignements. « *Tout en travaillant toujours sur l'aspect plus ancré au sol, ou "grounded", de* Modern Warfare *depuis 2019, il a fallu trouver un moyen d'offrir plus de flexibilité aux joueurs, que ce soit du côté des mouvements et des armes, pour que l'on puisse jouer à sa façon sans pénalités. Plutôt que des restrictions dans la manière de se mouvoir ou de déplacer le viseur, on préfère que le jeu vous incite à ralentir en ayant un impact sur la précision de tir par exemple.* »

TOUJOURS DANS LE COUP ?

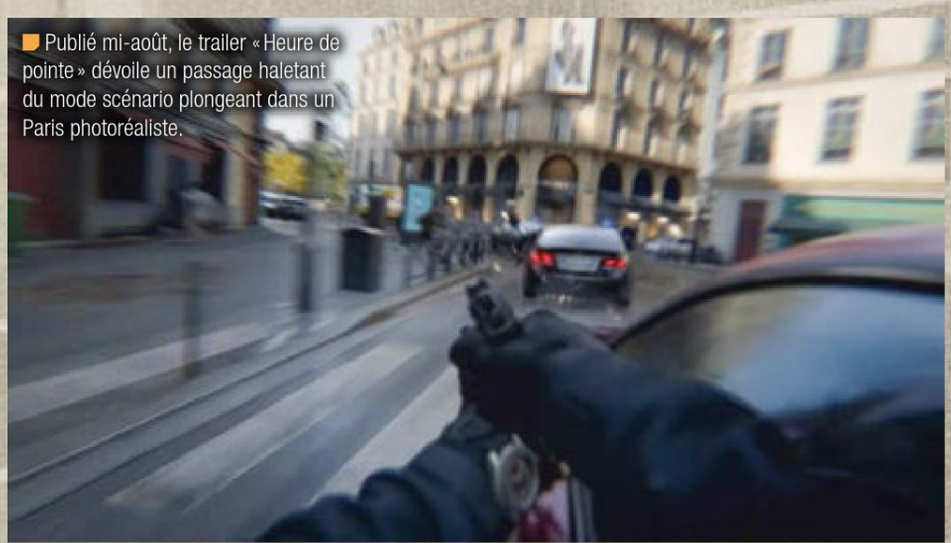
Que ce soit l'éternel compétiteur, *Battlefield*, qui a repris des couleurs avec le sixième volet (qui vient de dégainer l'atout Top Gun

via DLC) ou le phénomène extraction shooter, la concurrence s'est diversifiée. « *Au studio, nous jouons à presque tout ce qui sort, de* Arc Raiders *à* Escape from Tarkov *sans oublier* Quake III ! », résume Reynold. Avec *Modern Warfare 4*, le mode DMZ fait son retour, pan extraction shooter apparu en version bêta au sein de *Warzone 2.0*, jouable en solo ou en escouade. « *La force de* Call of Duty *est d'englober plusieurs domaines, des modes campagnes à multijoueurs et DMZ, en partageant des éléments communs. Il y a tellement de contenus dans le monde ouvert de DMZ que nous l'appelons en interne le "jeu dans le jeu". En fait, il aurait tout à fait pu être lancé à part !* » Stratégique pour perpétuer l'aura de *Call of Duty,* le mode s'inscrit dans une logique d'adaptabilité de la franchise illustrée dès *Warzone*, battle royal en free-to-play lancé à l'aube des années 2020 sous l'impulsion d'Infinity Ward, avec une expérience connectée à *Modern Warfare* (2019), puis enrichie au fil des jeux suivants. « *À l'époque, je cherchais chez quel studio postuler et puis j'ai essayé* Warzone *pour la première fois,* se remémore Reynolds. *J'avais beau ne pas être friand a priori du genre battle royale que j'imaginais trop punitif, j'ai trouvé ce jeu brillant avec tellement de bonnes idées comme le système de Cash. J'ai absolument voulu travailler avec ces gens-là !* » Sur la première saison de *Modern Warfare 4*, l'éditeur prévoit de lier étroitement les apports en contenus avec la plateforme *Warzone* pour une « *expérience connectée entre les deux titres* ». Pour le meilleur des deux mondes ? Patrick Hellio



NOUVELLE FORMATION

À sa sortie le 23 octobre sur PC et consoles, ce volet de *Call of Duty* entérinera la transition de générations puisqu'il sera le premier à ne pas être déployé sur les machines de huitième génération comme PS4 et Xbox One. Pour rappel, les derniers volets profitaient d'éditions « cross-gen » permettant de faciliter le passage vers un nouveau matériel. Il marque en revanche le grand retour sur une console Nintendo avec une version Switch 2. Si *Call of Duty* a constitué un temps une vitrine pour le Game Pass chez Xbox, le nouveau jeu ne sera pas cette fois déployé « day one » sur le service, mais ultérieurement, fin 2027.



Publié mi-août, le trailer « Heure de pointe » dévoile un passage haletant du mode scénario plongeant dans un Paris photoréaliste.

APRÈS LA RÉSURRECTION AU CINÉMA DE *MORTAL KOMBAT*, UN AUTRE COMBATTANT EST APPELÉ À (RE)MONTER SUR LE RING DE L'ADAPTATION SUR PELLICULE D'UN JEU PIEDS-POINGS : *STREET FIGHTER*. RENCONTRE AVEC SON RÉALISATEUR, KITAO SAKURAI, ET SES ACTEURS, À QUELQUES SEMAINES DE LA SORTIE.

DANS LES COULISSES DE STREET

Pour beaucoup de joueurs, évoquer *Street Fighter* et le cinéma ravive l'insurmontable trauma d'une adaptation de 1994 sous haute perfusion de grands écarts faciaux et de Jean-Claude Van Damme, où seul le regretté Raul Julia, pleinement investi par son art, brillait dans le rôle de M. Bison. Ça, c'était en 1994, quand l'actioner ne disposait pas des moyens nécessaires pour donner vie aux personnages les plus improbables et hauts en couleur de l'univers Capcom. En 2026, *Street Fighter,* son réalisateur et son casting entendent bien proposer un film d'action à la fois ancré dans son époque et, à sa manière, assurément nostalgique. Aux commandes du long-métrage, Kitao Sakurai, réalisateur de plusieurs épisodes de la série *Twisted Metal*, et partenaire-réalisateur du cinglant et cinglé Eric André. « *Je suis comme n'importe quel gamin des années 90 qui a grandi aux États-Unis,* déclare-t-il. *J'ai découvert le jeu et la franchise chez mon meilleur ami, dans son sous-sol. À mon sens,* Street Fighter *est en quelque sorte ancré dans la culture populaire.* » Et plus que le jeu lui-même, ce sont les personnages, le roster de combattants qui l'intriguent : « *C'est presque comme la mythologie grecque. Je ne suis pas un grand joueur, aussi c'est plutôt la dynamique des personnages, la façon dont ils se présentent et ce qu'ils représentent qui me touchent le plus.* » Et logiquement, pour « capturer l'essence » de *Street Fighter*, et la transposer sur pellicule, avec acteurs de chair et de sang, « *j'ai pensé à cette galerie de personnages. On a l'impression qu'ils sont tous tellement différents les uns des autres par leur origine, par leurs pouvoirs, par leur manière de se battre, mais ils partagent le même univers. Je savais que si on ne choisissait pas des acteurs issus de régions très différentes non seulement du monde, mais aussi de cultures différentes, on ne rendrait pas vraiment l'essence de l'ambiance du jeu. De plus, je ne voulais pas réaliser un film avec des acteurs classiques avec doublures, et faire comme dans n'importe quel autre film d'action. Je trouvais important de faire appel à des humoristes, à des experts en arts martiaux, des musiciens, bref, des personnes issues de milieux culturels très variés, pour qu'ils se réunissent et se fondent au sein de cet univers, d'une manière vraiment amusante et dynamique* ». Au casting, Jason Momoa (Blanka), la rappeur 50 Cent (Balrog), le catcheur Cody Rhodes (Guile), le musicien Orville Peck (Vega), l'humoriste Eric André… Parmi ces acteurs, David Dastmalchian (vu dans *Dune, The Suicide Squad, Oppenheimer*), auteur de comics (*Count Crowley, Creature Commandos*) à ses heures, qui interprète… M. Bison « *J'ai grandi à Overland Park au Kansas, et j'allais souvent dans une salle d'arcade à quelques miles de là avec des amis. On jouait tellement, et notamment à* Street Fighter. *Je m'entrainais à la maison sur ma console pour espérer battre mes camarades…* » Ses personnages préférés : « *Blanka et…* (rires) *M. Bison, c'est lui qui a le costume le plus classe, un peu à la manière d'un général de l'Empire de* Stars Wars, *mais plus beau, plus coloré, plus mi-XX^e siècle. Tellement imposant.* » Même réponse de Callina Liang, Chun Li dans le long-métrage, qui a découvert *Street Fighter* en Chine. « *On a la même taille, le même groupe sanguin,* nous explique-t-elle *mais aussi le même caractère trempé, la même obstination.* »

ORIGIN STORY

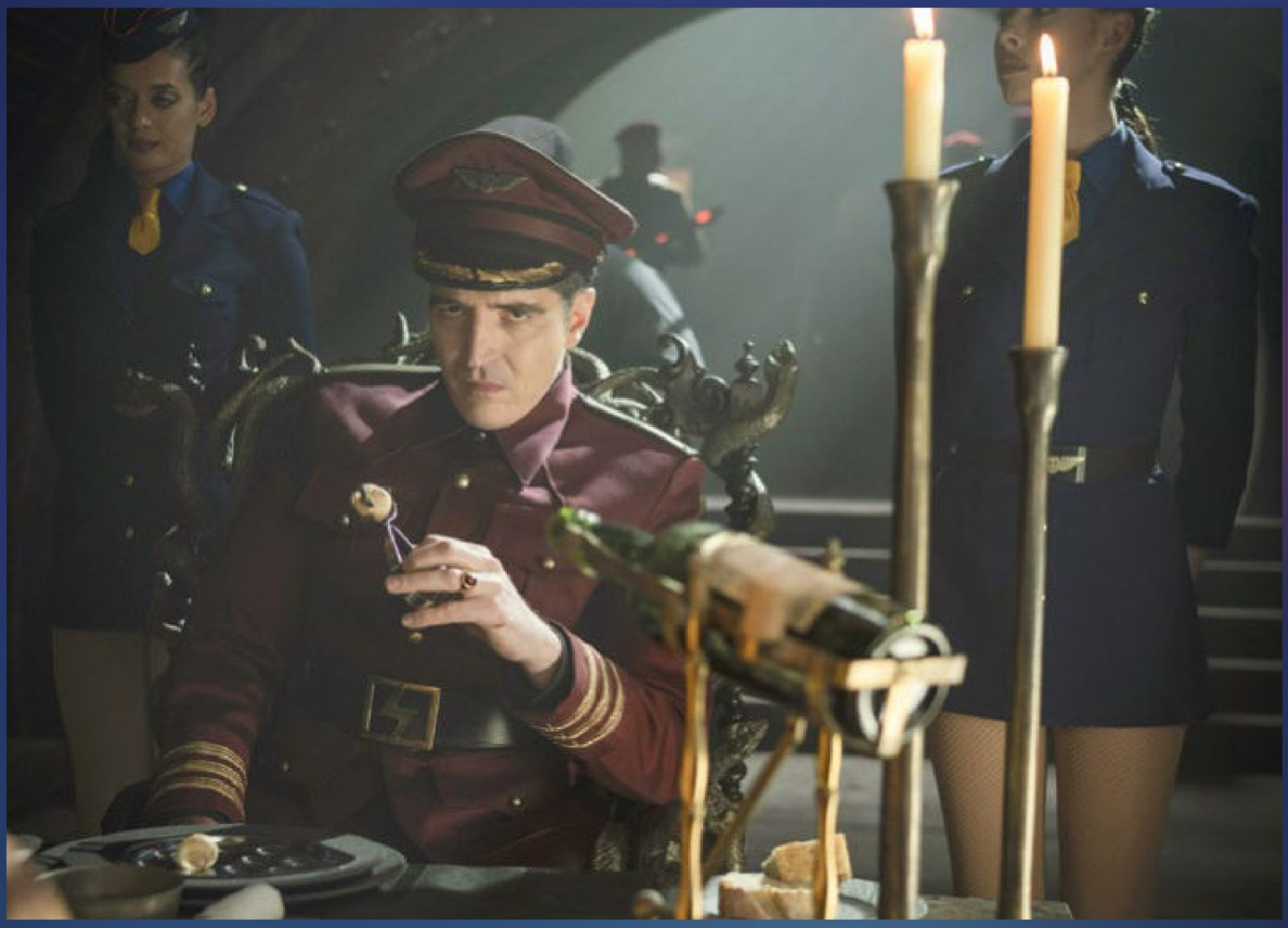
« *J'étais sur le tournage de* Dune, *et on m'a appelé pour un rôle sur* Street Fighter », reprend Dastmalchian. Le rôle ? « *Bison ? D'accord, j'étais beaucoup plus costaud au lycée, mais quand même… Reste que j'avais plein d'idées pour le personnage. Mais Kitao m'a dit : "Ce n'est pas l'histoire de ce Bison-là qu'on raconte, mais celle de son évolution." Il voulait un acteur capable d'incarner un leader charismatique qui exprimerait ses émotions par son regard. On s'est alors renseigné sur les dictateurs du XX^e siècle, comme Mussolini. Bison, c'est quelqu'un qui pense ne pas posséder le pouvoir qu'il mérite. J'ai écrit une bible sur ce genre de leaders de culte…* » pour s'imprégner du rôle. « *À Sydney, sur les lieux du tournage, je voulais connaître le nom de chacun des gardes du corps de Bison, leurs croyances, leur comportement…* » pour se fondre dans le personnage. S'investir dans le rôle comme Raul Julia dans le long-métrage de 1994. « *Raul Julia était un saint, un dieu,* poursuit Dastmalchian. *Quoi qu'il fasse, cinéma ou théâtre, grand ou petit rôle, il se donnait à 100 %, comme* »



FIGHTER

« Utiliser des couleurs vives et l'éclairage pour créer un langage visuel ludique a constitué un élément essentiel de notre démarche. »

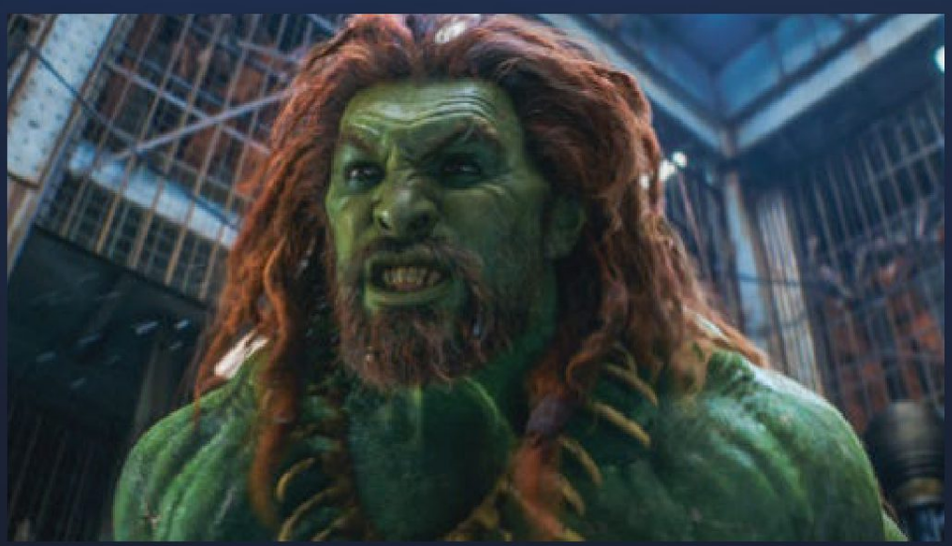
Kitao Sakurai, réalisateur



» *Marlon Brando dans* Apocalypse Now, *comme Forest Whitaker…* » « *Pour notre film,* poursuit Sakurai, *David nous a offert quelque chose d'unique et, évidemment, ce qu'il y a de plus mémorable dans le film* Street Fighter *de 1994, c'est la prestation de Raul Julia. Mais on savait qu'on voulait faire quelque chose d'assez différent. On voulait rendre hommage à ce film et à la performance de Raul Julia d'une certaine manière, tout en adoptant une approche très différente du personnage. On voulait créer une origin story de M. Bison, où il n'a peut-être pas encore atteint sa pleine puissance, tout en s'assurant que le personnage demeure cohérent, et pas simplement un super-vilain archétypal qui, sans aucune explication, disposerait de tous ces pouvoirs. Il fallait que son statut ait vraiment du sens.* » D'où David Dastmalchian. « *Ce que j'adore chez lui, c'est qu'il est capable de puiser dans ce côté très sombre et un peu sociopathe qui existe en chacun de nous.* »

ENTRE AKIRA ET BLADE RUNNER

Cosmopolite par ses personnages, *Street Fighter*, le film, se tient à la confluence de multiples influences esthétiques, visuelles.



« *Beaucoup de mes influences viennent des animes de l'époque :* Akira, Ghost in the Shell…, poursuit le réalisateur. *Comme* Street Fighter, *ce sont des produits de la culture japonaise des années 90. Moi qui suis né au Japon, j'ai grandi avec ce genre de médias japonais. Les cassettes VHS d'animes japonais étaient ma principale source de divertissement quand j'étais enfant. Je pense que ça a vraiment imprégné ma façon de penser et mon style cinématographique. Et puis, j'ai visionné des films hongkongais avec Jackie Chan et Jet Li, tous ces longs-métrages qui comportent des scènes d'action physique sans effets spéciaux. Je voulais réaliser un film qui, conceptuellement, donne l'impression de jaillir d'un univers parallèle, comme s'il avait pu être tourné dans les années 90. C'était un peu le concept.* » D'ailleurs, l'action se déroule en 1993, opposant Ken et Ryu. Malgré de nombreux effets spéciaux numériques, « *on a tout fait pour que ce soit aussi réaliste que possible. On a beaucoup utilisé des techniques de câbles à la "Wushu", et notre chorégraphe, John Valera, est aussi un immense fan des jeux. Beaucoup de séquences de combat sont nées de l'idée de transposer les mouvements du jeu dans la réalité physique.* » On le voit d'ailleurs dans les bandes-annonces diffusées : les coups de Honda, de Ryu, de Ken et autres, voire les mimiques de Guile (qui se recoiffe), renvoient immédiatement à *Street Fighter II* (1991) et à

ses suites, avec une palette de couleurs qui n'est pas sans rappeler le titre de Capcom. « *D'autres adaptations de jeu vidéo sont très réalistes et on a l'impression que ça pourrait vraiment arriver dans la vraie vie,* renchérit Kitao Sakurai. *Là, c'est* Street Fighter *: il faut s'approprier le ton des combats du jeu, sinon c'est comme si on ne reconnaissait pas ce qui fait son intérêt.* » D'où, pour chaque combat, un ton, une tonalité, des références non seulement au jeu, mais aussi au sport pratiqué, à sa représentation cinématographique. « *Il fallait en quelque sorte que ça existe comme un concept à part entière, comme la scène de combat entre Ken et Balrog, qui est vraiment un hommage aux films de boxe. Chaque scène de combat est unique à sa manière, et c'était une idée très importante pour moi, parce qu'il y a tellement de scènes de combat, et chacune doit en quelque sorte avoir sa propre logique et son propre style.* » Au-delà de ses empoignades, *Street Fighter* se veut surtout « *fun, amusant* » pour reprendre les mots de Callina Liang. « *Ça rappelle un peu les films des années 90,* confie Sakurai. *Dès le départ, je savais qu'il fallait qu'il y ait une sorte d'audace. Une ambiance où l'on s'amuse avec le sujet, là où je pense que beaucoup d'adaptations de franchise ressentent le besoin d'ancrer l'univers du film dans un environnement très réaliste. Pour ma part, je voulais créer un univers plus ludique et pop, où des choses un peu folles et ridicules existeraient, seraient justifiées. Visuellement, une grande source d'inspiration est* Blade Runner*, le film de Ridley Scott, en matière d'audace dans l'éclairage, d'audace dans la conception des décors, avec des couleurs très vives, des ombres et une composition audacieuse… Je suis un cinéaste très visuel et j'aime m'amuser avec les qualités visuelles d'un projet. Donc, on a tourné une grande partie du film avec les objectifs de* Blade Runner*, ainsi qu'avec des objectifs IMAX. On s'est un peu amusés avec l'univers, mais aussi avec l'approche visuelle du film. Utiliser des couleurs vives et l'éclairage pour créer un langage visuel ludique a constitué un élément essentiel de notre démarche.* » D'ailleurs, si les personnages rappellent évidemment ceux des jeux, il en va de même pour les décors. « *On n'a pas représenté tous les niveaux, parce que ça ne serait pas intéressant, trop stéréotypé. Mais, on a bel et bien créé des niveaux qui sont presque des reproductions fidèles, et puis il y a des clins d'œil, mais nous intégrons ces niveaux de manière naturelle, parce que la version cinématographique de* Street Fighter *doit exister par elle-même en tant que film et donc trouver cet équilibre.* » Rendez-vous en salle le 14 octobre pour vérifier que cet équilibre est bel et bien de la partie.

Raphaël Lucas



« On a créé des niveaux qui sont presque des reproductions fidèles, et puis il y a des clins d'œil, mais nous intégrons ces niveaux de manière naturelle, parce que la version ciné de *Street Fighter* doit exister par elle-même. » *Kitao Sakurai, réalisateur*

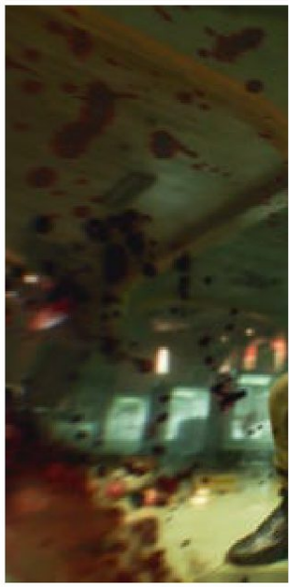


PAR The Coalition
ÉDITEUR Xbox Game Studios
GENRE Third person shooter
JOUEURS 1 (4 en ligne)
SUR PC, Xbox Series
SORTIE 6 octobre 2026 (dispo Game Pass en day one)

GEARS OF WAR : E-DAY

AVEC SON PRÉTEXTE À L'ACTION ET SES MÉCANIQUES QU'ON CROYAIT ENTERRÉES, *E-DAY* EST REPASSÉ ENTRE NOS MAINS. LES GNONS SONT ENCORE VISIBLES.





La recette Gears est connue : des déplacements musclés, en rythme, rythmés, avec charges et couvertures (parois, sacs de sable et autres) derrière lesquelles se protéger, un éventail de mouvements pour glisser ou bondir (par-dessus un obstacle) ou encore cette ingénieuse mécanique de rechargement et son mini-QTE imaginés par Cliff Bleszinski, un des créateurs de la franchise chez Epic Games, et depuis reprise partout ailleurs. La recette est connue certes, mais… limitée. On l'a vu courant des années 2010, le third person shooter, et *Gears* (*of War*) plus encore que les autres, a eu bien du mal à renouveler une proposition solide, mais ancrée, cadrée dès le premier volet dispensé en 2008. Et qu'importe le monde glacé plus « ouvert » de *Gears 5*, les fondamentaux demeurent inamovibles…



Marcus et ses compagnons peuvent désormais sauter, ou s'abriter à plat au sol derrière une mini-couverture.





L'Unreal Engine 5 est parfaitement utilisé par les développeurs de The Coalition.

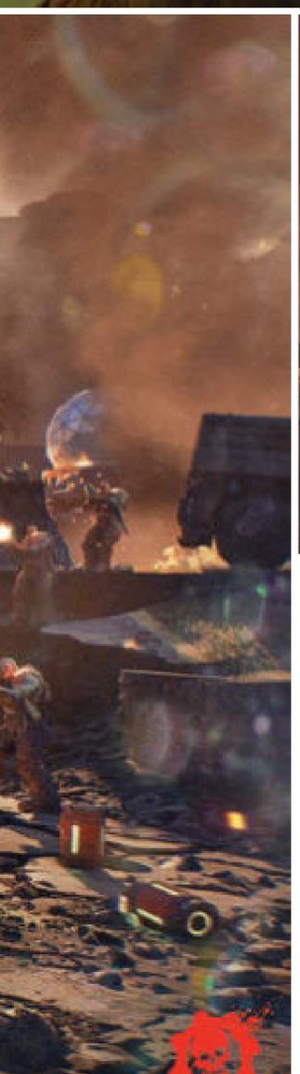
Reste qu'il faudra voir si l'IA adverse, le level design plus ouvert, mais guidé, continuent de maintenir une véritable variété dans les niveaux.

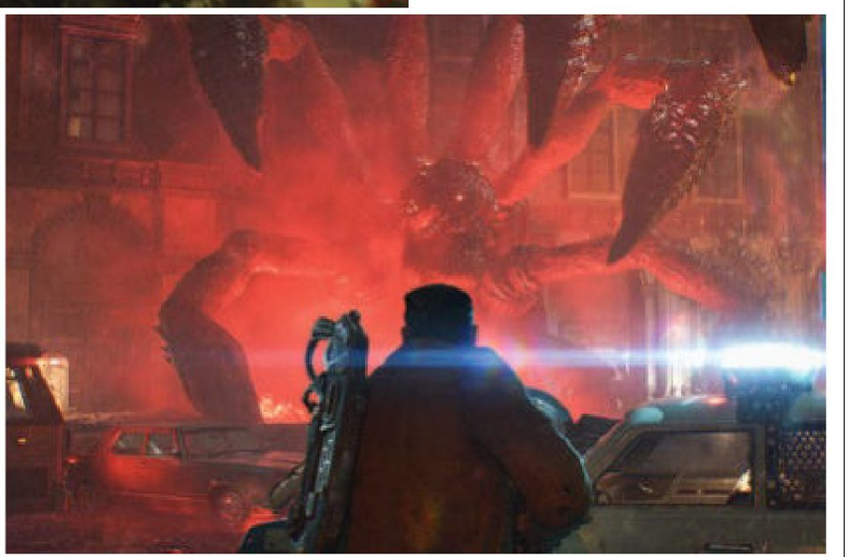
E-Day, lui, et pour autant qu'on puisse en juger après deux missions jouées, enfonce le clou d'un retour aux racines, narre, sur le ton d'un long-métrage militaire, l'Emergence Day.

D-DAY

À l'exception de rares contre-exemples (*Soul Reaver 2, MGS 3*), on joue peu, qui plus est a posteriori, les moments clefs et fondateurs d'un lore et de ses personnages. Avec *E-Day,* The Coalition donne ainsi à vivre les premières heures du conflit entre Humains et Locustes, aux commandes d'un jeunot Marcus Fenix et des membres de son escadron. Pour les fans, les clins d'oeil ne manquent pas, avec notamment la création du Lanzor, cette fameuse pétoire-tronçonneuse star de la série et de moult sanglants démembrements. Mais plus que ces références, c'est bien la dynamique même du titre, de la franchise qui a été légèrement repensée à l'aune du tout premier volet accolé à un constant mode coopératif à quatre : level design plus varié et plus ouvert (ou contraint) avec notamment des ponts mouvants, adversaires rapidement plus tenaces sans visiblement être atteints du syndrome du « sac à PV », et surtout Marcus, Dom & Cie qui s'avèrent plus maniables, étonnamment plus vifs et cependant toujours aussi lourds. Techniquement, les développeurs tirent partie de l'Unreal Engine 5 avec des environnements riches en détails et multiples scripts, une ville parfaitement modélisés, des visages aussi expressifs que possible. Reste qu'il faudra voir si l'IA adverse, le level design plus ouvert, mais guidé, continuent de maintenir une véritable variété dans les niveaux suivants. Mais, pour l'heure, pad en main, pendant ces quelques heures arrachées à la campagne, il y avait la sensation de retrouver un vieil ami. ■

Raphaël Lucas





NOTRE ATTENTE

+ Du *Gears*, du pur *Gears* pleinement remanié.	+ Une atmosphère de film de guerre bien restituée.
+ Des mécaniques toujours aussi efficaces.	− Saura-t-il tenir ce rythme jusqu'à la fin ?

Une prise en main un peu courte avant la sortie du titre, mais qui ne manque pas de mordant. *Gears* fait du *Gears* certes, mais il le fait bien et joliment, fort d'un level design fouillé et d'une maniabilité remaniée. De quoi satisfaire les amateurs en manque de TPS.

★★★★☆



MINECRAFT DUNGEONS II

LORS DE LA GAMESCOM, NOUS AVONS PU PRENDRE EN MAIN *MINECRAFT DUNGEONS II*, CE CURIEUX MÉLANGE ENTRE *DIABLO* ET *MINECRAFT*.

PAR Mojang Studios, Double Eleven
ÉDITEUR Xbox Game Studios
GENRE Hack & slash
JOUEURS 1 à 4
SUR PC, PS5, Switch, Xbox Series
SORTIE 29 septembre 2026

À sa sortie en 2021, le premier *Minecraft Dungeons* partait d'une proposition inattendue : et si *Minecraft* était transformé en hack & slash à la *Diablo*, avec des pouvoirs et des dizaines de monstres à l'écran ? Accessible et bon enfant, la formule se prêtait étonnamment bien à l'univers cubique de Mojang, avec de grandes zones remplies de clins d'œil et des mécaniques de combat simplifiées pour être prises en main par tous, y compris les plus jeunes joueurs. C'est cette simplicité qui faisait la force du premier épisode, et l'équipe de Mojang met un point d'honneur à la conserver. Ainsi *Minecraft Dungeons II* est toujours une très bonne porte d'entrée vers le genre du hack & slash, qui n'exige pas des dizaines d'heures de grind ni une optimisation millimétrée.



Chaque combat se transforme en une délicieuse averse d'explosions, de pouvoirs magiques et d'objets légendaires à ramasser.

LES MAINS DANS LES PIOCHES

C'est dans son échelle que ce nouvel opus va innover, puisqu'il n'est plus question de niveaux individuels mais d'un large monde ouvert interconnecté. On reprochait parfois à *Minecraft Dungeons* d'être un hack & slash « un peu léger » sur le plan mécanique, mais j'ai justement appris à l'aimer pour cette raison. Peu importe l'arme et l'équipement choisis, on trouve toujours sa place au sein d'un groupe de joueurs (jusqu'à quatre) et chaque combat se transforme en une délicieuse averse d'explosions, de pouvoirs magiques et d'objets légendaires à ramasser. Avec un système d'enchantement retravaillé, des déplacements rendus encore plus jouissifs par l'ajout d'un saut et un bel éventail d'événements aléatoires durant l'exploration, la suite du hack & slash de Mojang et Microsoft se présente comme un sympathique jeu à picorer entre amis ou en famille. Et le studio prévoit déjà des mises à jour pour plusieurs mois, on pourrait donc avoir de quoi s'occuper un petit moment. ■

Valentin Cebo

NOTRE ATTENTE

+ Du hack & slash sans prise de tête.	+ Énormément de réglages de difficulté.
+ La quantité de clins d'œil cachés dans le monde.	− Encore un peu de confusion en matière de lisibilité.

Mojang semble avoir vu les choses en grand avec *Minecraft Dungeons II*, qui transpose sa formule dans un monde ouvert avec plus de pouvoirs chaotiques et de rejouabilité. Une sorte de « Diablo 100 % recette ultra-concentrée », qui se débarrasse des fioritures pour se focaliser sur le plaisir de jeu. ★★★★☆



STATE OF DECAY 3

APRÈS PLUSIEURS MOIS D'ABSENCE MÉDIATIQUE, *STATE OF DECAY 3* REFAIT PARLER DE LUI ET S'EST MÊME LAISSÉ APPROCHER.

PAR Undead Labs
ÉDITEUR Xbox Game Studios
GENRE Survie et zombies
JOUEURS 1 à 4
SUR PC, PS5, Xbox Series
SORTIE 2027

La série *State of Decay* a toujours eu un objectif clair : nous faire vivre la fantaisie parfaite du jeu de survie zombie, avec un large monde ouvert et un aspect gestion prépondérant, qui met en scène plusieurs personnages dans une base à maintenir et faire évoluer. *State of Decay 2* apportait notamment du multijoueur et, dans quelques mois, *State of Decay 3* fera une nouvelle fois évoluer la formule dans un monde encore plus large qu'auparavant. On ne va pas grossir le trait, ce troisième épisode s'inscrit dans l'exacte lignée de ses prédécesseurs. Seul ou entre amis, il est toujours question d'y nettoyer des bâtiments pour récolter de précieuses ressources, lesquelles serviront à établir une base où bon nous semble sur la carte. Une fois tout le groupe installé dans son nouveau petit coin de paradis, on réalise que le studio Undead Labs a souhaité accorder davantage de place à la gestion.



DON'T DEAD OPEN INSIDE

Chaque survivant qui occupe la base peut toujours être incarné directement par les joueurs d'une simple pression de bouton, pour profiter de ses capacités et de son équipement. Une heure de jeu lors de la Gamescom a suffi pour s'y attacher, d'autant que leurs traits de personnalité ont encore évolué. Un survivant peut désormais être affecté à une tâche pour booster la production (médicaments, nourriture, munitions), mais peut également développer des traits de personnalité, des addictions à la drogue voire entrer en conflit avec d'autres survivants. « *On recherche la densité, pas la complexité* », nous expliquait l'équipe pendant la session de jeu. À mi-chemin entre *Les Sims* et *The Walking Dead, State of Decay 3* semble bien parti pour combler les fans, mais le studio semble encore chercher sa voie. Les nouvelles mécaniques de propagation de la Peste restent assez légères, et j'ai déjà très peur de l'état technique du jeu à sa sortie. ■

Valentin Cebo

NOTRE ATTENTE

+ Toujours la même liberté d'approche dans la survie.	+ Des survivants plus vivants et humains qu'auparavant.
− Encore très inquiétant techniquement.	− Du côté des nouveautés… c'est tout ?

Après une période très compliquée pour Undead Labs au sein de la division Xbox, ça fait plaisir de voir *State of Decay 3* tourner sous nos yeux. Il lui reste cependant encore un bout de chemin à faire, tant sur le plan technique que dans ses apports mécaniques, bien trop légers pour le moment. ★★★☆☆

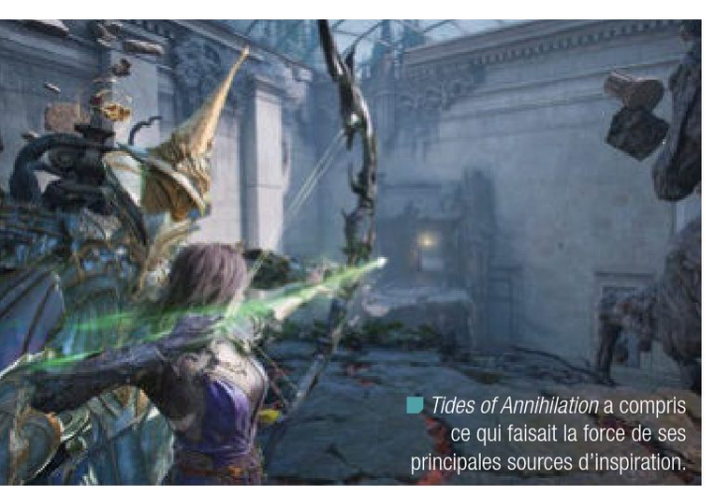


TIDES OF ANNIHILATION

AU-DELÀ DE SES QUALITÉS PROPRES, *TIDES OF ANNIHILATION* TÉMOIGNE AVANT TOUT DE LA SURENCHÈRE DES JEUX DÉVELOPPÉS EN CHINE.

PAR Eclipse Glow Games
ÉDITEUR Eclipse Glow Games
GENRE Action RPG, aventure
JOUEUR 1
SUR PC, PS5, Xbox Series
SORTIE N.C.

Hum, oui, c'est vrai, il manque un petit quelque chose. Bon, ok, pour ce combat de boss, on va ajouter un dragon. Non, attendez, pas juste un dragon, on va aussi mettre des chevaliers. C'est toujours sympa, les chevaliers. Et puis, non, il manque toujours quelque chose. Je sais, au bout d'un moment, la plateforme va se soulever et alors on va devoir combattre dans les airs. Oui, bien sûr, rajoutez des éclairs. Je veux que l'écran soit complètement rempli. Constamment. Que le joueur n'ait aucun répit.



Tides of Annihilation a compris ce qui faisait la force de ses principales sources d'inspiration.

LES CHEVALIERS DE LA DÉBAUCHE

Dans *Tides of Annihilation*, la débauche d'effets visuels et de sensations nous renvoie au sens premier du mot jeu, quand notre chambre d'enfant se transformait en champ de bataille, que nos histoires n'ambitionnaient ni cohérence ni logique. Il y a un côté régressif dans ce *Tides of Annihilation* qui s'amuse des mythes du *Chevalier au Lion* ou de *La Dame du Lac*. Car ceux-ci servent avant tout de décorum, de toile de fond pour servir une action effrénée. Une fois de plus, ce qui prime, c'est le jeu. Alors certes, il est toujours question de trouver une clef pour progresser, d'attaques faibles ou fortes, de parades, d'esquives, autant d'éléments déjà vus ailleurs. Cependant, le studio chinois Eclipse Glow Games démontre tout son savoir-faire en la matière en offrant un système de combat calibré, mais particulièrement grisant. Un gameplay qui lorgne même le versus fighting et plus précisément le tag team, via la présence d'esprits de chevaliers qui permettent de créer de longues routes de combos. Vous avez dit Jojo ? Quoi qu'il en soit, même si les ficelles sont visibles, difficile de bouder son plaisir devant une proposition aussi orgiaque. Peut-être un de nos coups de cœur de cette Gamescom.

Paul de Barbeyrac

NOTRE ATTENTE

+ Réalisation à couper le souffle qui tire parti des nouvelles générations.	+ Mise en scène magistrale où chaque combat est très millimétré.
+ Le mythe arthurien est revisité de manière originale.	− Hormis les combats, le reste est convenu, surtout lors des phases d'exploration.

Alors qu'on s'attendait à mettre les mains sur un énième clone d'une formule usée jusqu'à la corde, *Tides of Annihilation* a su créer la surprise. La raison ? Une action débordante et follement généreuse qui n'est pas sans rappeler les débuts de séries telles que *God of War* ou *Bayonetta*. Rien que ça ! ★★★★★



LEGO SKYLINES

QUEL MEILLEUR UNIVERS POUR UN CITY-BUILDER QUE LES LEGO ? SURTOUT QUAND LES DÉVELOPPEURS DE *CITIES : SKYLINES* S'Y COLLENT.

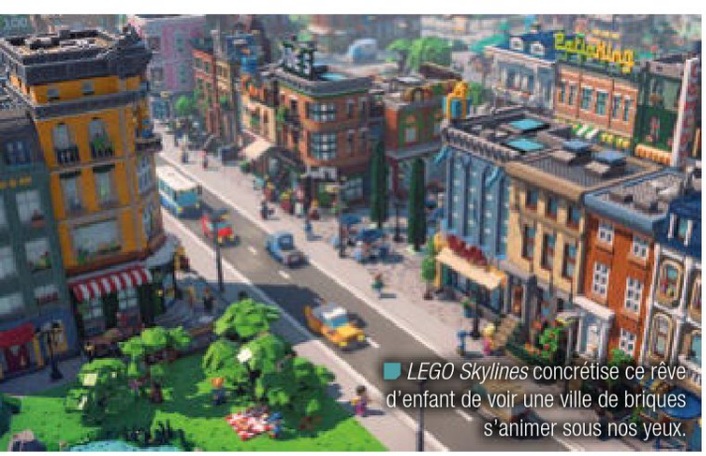
PAR Iceflake Studios
ÉDITEUR Paradox Interactive
GENRE City-builder
JOUEUR 1
SUR PC, PS5, Switch 2, Xbox Series
SORTIE Début 2027

Pour Iceflake Studios, qui travaille aujourd'hui sur *Cities : Skylines 2*, c'était l'évidence même : une collaboration avec LEGO pour un jeu de gestion, inspiré des city-builders modernes et pensé à la fois pour les habitués du genre et les parfaits néophytes. On a pu passer une bonne heure en compagnie de *LEGO Skylines*, et le résultat semble déjà faire cohabiter le meilleur des deux mondes. Attention, il n'est pas question de poser des briques une par une pour construire les bâtiments qui formeront par la suite une ville florissante. *LEGO Skylines* se joue comme un city-builder classique, où on pose des routes et des maisons, mais tout en concrétisant ce rêve d'enfant de voir une ville de briques s'animer sous nos yeux. Les concepteurs de *Cities : Skylines* ont ici imaginé une vision bien plus chatoyante de la construction de ville, avec beaucoup de place accordée à la décoration. Le moindre jardin, la plus petite rue, même les champs de blé, tout peut être personnalisé dans les moindres détails en posant des petits blocs de plastique.

LA VILLE QUI NE DORT JAMAIS

LEGO Skylines n'en oublie pas pour autant d'être un vrai city-builder, qui va un peu plus loin que son look. En testant une sauvegarde avancée qui avoisine la vingtaine d'heures de jeu, on peut découvrir une ville immense, avec son quartier d'affaires, des habitants aux nombreux besoins et une tonne de calques différents à surveiller pour s'assurer du bon fonctionnement de ce petit monde. Parfois, ça fait du bien de se perdre des heures dans un jeu de gestion qui fait passer le plaisir de jeu devant la complexité des systèmes. Un jeu qu'on a presque envie de laisser tourner pour l'observer, comme on regarderait des poissons dans un aquarium. L'attente va être longue jusqu'à la sortie début 2027. ■

Valentin Cebo



LEGO Skylines concrétise ce rêve d'enfant de voir une ville de briques s'animer sous nos yeux.

NOTRE ATTENTE

+ Qu'est-ce que c'est mignon !	+ Beaucoup plus complexe qu'on ne le pense.
+ La place accordée à la décoration de la ville.	+ Facile à prendre en main pour les néophytes.

Imaginez les systèmes d'un jeu de gestion comme *Cities : Skylines*, mais avec le côté sympathique d'un jeu LEGO qui regorge d'animations à chaque coin de rue. On a l'impression d'attendre un tel jeu depuis des années, mais quelques mois seront encore nécessaires avant de pouvoir l'explorer. ★★★★★

LA SÉLECTION DU MOIS

Alors que la majorité des joueurs PC joue encore en 2K, LG propose de la 5K soutenue par l'IA pour ceux qui n'auraient pas une configuration de l'espace ! Microsoft arrive à souffler ses bougies dans la tempête, et SCUF sort une manette haut de gamme d'une précision folle.

LG ULTRAGEAR EVO AI GM9



DE LA 5K SOUTENUE PAR L'IA

Avec sa nouvelle gamme, LG inaugure sa technologie Hyper Mini LED. Celle-ci associe une dalle IPS à un système de rétroéclairage permettant d'atteindre 1 250 nits pour une luminosité renforcée et une réduction du blooming autour des éléments lumineux. Au premier démarrage, le rendu est tellement éclatant que l'on se précipite dans les menus pour en baisser l'intensité. Associée au HDR, l'image en jeu fourmille de détails, même dans les zones sombres, tout en restant bien maîtrisée dans celles très lumineuses.

Par ailleurs, cet écran de 27 pouces affiche une résolution 5K (5 120 x 2 880), soit une densité de 218 points par pouce. Le résultat, en usage courant, est une image d'une finesse rare. Le crénelage disparaît, les pixels sont pratiquement indiscernables à distance normale et les textes, interfaces et détails fins gagnent vraiment en netteté et en précision. Un vrai argument pour la bureautique, la photo/vidéo, autant que pour le jeu.

La question que tout le monde se pose alors : ma carte vidéo va-t-elle survivre à la 5K ? Si vous n'avez pas un GPU de dernière génération et que vous tentez de le lancer en natif, aucune chance que ça tourne. Mais c'est là que l'IA intervient. Un upscaling calculé par un processeur embarqué dans l'écran analyse et reconstruit l'image en temps réel. Concrètement, il permet d'afficher du contenu 1080p ou 1440p à la résolution 5K sans upgrade GPU. Nous avons lancé plusieurs titres PC en 1080p, et il est vrai que le jeu gagnait en finesse tout en affichant une belle fluidité, puisqu'il tournait à plus basse résolution. Testé sur le service Luna, d'Amazon, le 1080p avait aussi une meilleure allure. En 1440p ou cumulé à du super sampling, le gain nous semble moins évident. En revanche, la hausse de la définition est plus convaincante sur les consoles de dernière génération, voire sur la première Switch capable de sortir un 1080p en mode docké. Dernière particularité, le Dual Mode permet de privilégier soit la définition, avec 165 Hz en 5K, soit la vitesse avec 330 Hz en QHD. Cet écran LG, bluffant par sa luminosité, ses contrastes et sa réactivité, sera un trésor pour ceux qui ont la patience de fréquemment retourner dans les menus afin d'adapter l'image à chaque jeu.

FICHE PRODUIT

Prix 999 €
Constructeur LG
Fiche technique Mini LED 5K (5120 x 2880), 27 pouces, 218 PPI, DisplayHDR 1000, Dual Mode (5K à 165 Hz ou QHD 330 Hz), temps de réponse de 1 ms, DisplayPort 2.1, 2 HDMI 2.1, USB-C avec Power Delivery 90 W, mode portrait.

XBOX 25TH ANNIVERSARY

EST-CE VRAIMENT LE MOMENT DE FAIRE LA FÊTE ?

Vague de licenciements, fermetures de studios historiques, changement de stratégie hasardeux, faire la fête en ce moment autour d'une console donne un peu l'impression de danser à côté d'un volcan en éruption. Malgré tout, Microsoft honore son histoire avec une Xbox Series X25 en édition limitée, habillée d'un vert translucide dit « OG Green » et d'un bouton X qui s'illumine en vert. La console embarque un SSD de 1 To, elle est numérotée et accompagnée d'une manette X25, elle aussi translucide, dont quelques détails rendent hommage à la Duke de 2001 sans heureusement en reprendre la morphologie. Razer joue également la carte nostalgique avec trois périphériques en édition anniversaire : la souris Basilisk V3 Pro 35K, le clavier mécanique BlackWidow V4 75 % et les écouteurs Hammerhead V3 X HyperSpeed. La marque pour joueurs a évidemment habillé ses meilleurs modèles pour l'occasion et tous reprennent le vert emblématique et les codes de la première Xbox.

FICHE PRODUIT

Prix Xbox 899 €, Souris Basilik 180 $, Clavier BlackWidows V4 210 $, écouteurs Hammerhead V3 X 120 $
Constructeurs Microsoft et Razer
Fiche technique Xbox 1 To avec 1 manette et *Halo Campaign Evolved* inclus. Souris avec capteur optique 35 K et 13 commandes personnalisables. Clavier avec switchs mécaniques, touches macros. Écouteurs 2,4 GHz, Bluetooth 5.3, autonomie 35 heures.





FICHE PRODUIT

Prix 220 € (sans-fil), 135 € (filaire)
Constructeur SCUF
Fiche technique Taux d'interrogation de 8 000 Hz sur PC uniquement, USB-C ou 2,4 GHz, 4 palettes arrière, gâchettes double mode, stick asymétrique TMR, interrupteurs mécaniques, application compagnon, 258 grammes.

SCUF NEMESIS PRO 8K

LA MANETTE IDÉALE POUR L'E-SPORT

Cette Nemesis Pro vise avant tout la performance sur PC. Son argument massue est son taux d'interrogation (polling rate) de 8000 Hz en filaire comme en sans-fil, donc 8 fois plus d'information transmise à la seconde qu'une manette classique, souvent capée à 1000 Hz. Un niveau de réactivité qui prend tout son sens avec une machine, un écran et un joueur capables de suivre la cadence, d'où sa segmentation e-sport. Entre nos mains, on sent une franche et appréciable réactivité, mais pas au point d'affirmer que l'on a amélioré notre niveau de jeu. SCUF soigne aussi les commandes. Les quatre palettes arrière sont personnalisables, les boutons principaux utilisent des microswitchs mécaniques Omron, et les gâchettes proposent une course courte pour un mode FPS et une course complète pour, par exemple, les jeux de course. Les sticks font appel à la technologie TMR, donc des capteurs magnétiques plus durables et réduisant fortement les risques de drift. Une manette qui a tous les éléments du haut de gamme, avec encore davantage de réactivité.

QUOI DE NEUF DANS LA VR ?

UN LOGICIEL POUR AFFICHER LES JEUX EN SEMI-VR, UN QUEST 3 QUI BOOSTE SES PERFORMANCES, ET PLEIN DE JEUX MAJEURS QUI PASSENT À LA VR !







1 UNE FENÊTRE OUVERTE SUR LA VR

On ne présente plus UEVR, l'utilitaire qui permet de plonger virtuellement dans la plupart des jeux basés sur l'Unreal Engine. UEVR-6DOF-Window en est un fork, disponible sur le github du développeur elliott-tate. L'idée est simple, mais ingénieuse : afficher les jeux sous forme de fenêtres virtuelles flottantes et en relief. Contrairement à un simple écran géant 2D, l'image conserve une stéréoscopie totale, puisque chaque œil possède son propre point de vue. En bougeant la tête ou en se déplaçant, on peut observer la scène sous différents angles, avec un véritable effet de parallaxe. La fenêtre peut être redimensionnée, éloignée, approchée ou incurvée. L'intérêt dépasse la simple curiosité technique, puisque ce mod offre une alternative confortable aux conversions VR classiques. Les sensations de profondeur sont conservées, mais le joueur garde en permanence un œil sur son environnement réel. Ce système évite aussi de transformer intégralement l'interface et les contrôles d'un jeu pensé initialement pour un écran traditionnel.

2 LE QUEST 3 PASSE À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Peut-être motivé par la sortie imminente du Steam Frame, dont les écrans peuvent atteindre 144 Hz, Meta revoit à la hausse les capacités du Quest 3, via une simple mise à jour logicielle. Ainsi, grâce à la version 2.7 de Horizon OS, le casque peut atteindre 207 Hz dans son fonctionnement standard, à comparer aux 120 Hz disponibles jusqu'ici. L'objectif est d'obtenir une image plus fluide et une sensation de réactivité accrue, ce qui peut notamment limiter les effets liés à la cinétose. En mode développeur, il est même possible d'atteindre les 240 Hz. Bien sûr, rares sont les jeux capables de monter aussi haut, les performances de la puce Snapdragon XR2 Gen 2 n'étant pas infinies. Pour vérifier la réalité de cette amélioration technique, nous pouvons compter sur l'application The Unity Cube, disponible gratuitement sur le Meta Store. Cette expérience volontairement minimaliste, qui n'affiche qu'un cube et des mains virtuelles, peut désormais exploiter les 207 et 240 Hz.

3 VR POUR JEUX CULTES

Portés par la vague du vibe coding, les mods PCVR réalisés par des amateurs sont de plus en plus nombreux, de plus en plus ambitieux et de plus en plus qualitatifs. Les classiques *Alien Isolation, Cyberpunk 2077* et *Resident Evil 7* ressemblent désormais à de véritables portages VR officiels, tandis que des jeux particulièrement cultes (et parfois improbables) franchissent désormais la barrière. *Mirror's Edge, Pokémon Rouge et Bleu, Stardew Valley, The Legend of Zelda : Ocarina of Time* ou encore *The Simpsons : Hit & Run* rejoignent ainsi la fête. Mais ces dernières semaines, nos petits cœurs de joueurs ont surtout été bouleversés par l'arrivée de mods VR dédiés aux vénérables et vénérés *BioShock, BioShock Infinite* et *Dishonored*. Quoi de plus logique que de transformer une immersive sim en expérience réellement immersive ? D'ailleurs, le dernier VR Games Showcase nous a révélé que Flat2VR Studios et Nightdive Studios travaillaient actuellement sur un certain *System Shock VR*...

G-MASTER™
by iiyama

NOUVEAUTÉ!

TITAN FALCON™

GOB2701QSC



Prenez l'avantage avec la clarté OLED

Découvrez le iiyama G-Master **TITAN FALCON GOB2701QSC-B1**, un écran **OLED** taillé pour prendre l'avantage dès les premières secondes de jeu. La technologie **Primary RGB Tandem OLED**, la résolution **QHD**, le **280Hz**, le temps de réponse ultra-rapide de **0.03ms**, le **HDR True Black 400** et une luminosité HDR pouvant atteindre **1500 nits** donnent vie à chaque scène avec des noirs profonds, des contrastes percutants et une réactivité pensée pour les duels les plus intenses. Avec **USB-C 65W**, **KVM intégré** et compatibilité **NVIDIA G-SYNC®**, passez du gaming au streaming et des sessions PC à la console avec une configuration prête pour tous les défis.

27" | M3 OLED | 280 Hz | 0.03 ms | NVIDIA G-SYNC COMPATIBLE

Trouvez votre écran

TESTS



80 SILENT HILL TOWNFALL

« DIABLEMENT EFFICACE ! »

À QUOI

Raphaël Lucas

THE BLOOD OF DAWNWALKER

Fan de *The Witcher* et *Legacy of Rain*, ce jeu était pour moi !

Mohammed Aigoin

THE BLOOD OF DAWNWALKER

La nuit, moi, j'erre dans les couloirs de la rédaction.



76
THE BLOOD OF DAWNWALKER



78
MARVEL'S WOLVERINE



81
ORBITALS



82
STAR WARS: ZERO COMPANY



84
RESONANCE: A PLAGUE TALE LEGACY



85
CONTROL RESONANT



87
FIRE EMBLEM: FORTUNE'S WEAVE

CONSOLES/PC

The Blood of Dawnwalker	76
Marvel's Wolverine	78
Silent Hill Townfall	80
Orbitals	81
Star Wars: Zero Company	82
Marvel Tôkon Fighting Souls	83
Resonance: A Plague Tale Legacy	84
Control Resonant	85
Hot Wheels Infinite Rush	86
Fire Emblem: Fortune's Weave	87
Onimusha Way of the Sword	88
Metal Gear Solid: Master Collection Vol.2	89
Mortal Shell II	90
Captain Tsubasa 2: World Fighters	91
Marsupilami 2 : Salsa Palombia	92
Nighthawks	92
The Sinking City 2	93
He Who Watches	93

MOBILES

Caravan SandWitch	94
Servant of the Lake	95
Lumines Remastered	95

JOUE **LA RÉDACTION** CE MOIS-CI ?



Valérie Précigout

FINAL FANTASY XIV

Et si on arrêtait le temps pour rejoindre les terres d'Eorzéa ?



Thomas Méreur

SILENT HILL TOWNFALL

Sublime, angoissant, passionnant, créatif. Un voyage en Écosse mémorable.



Nicolas Deneschau

THE SINKING CITY 2

Prouesse inattendue du studio ukrainien qui signe un magnifique survival horror sec, tendu et indicible.



Erwan Higuinen

FINDING POLKA

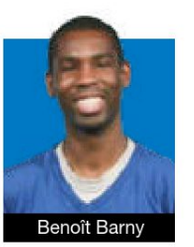
Où l'on découvre qu'un jeu d'objets cachés peut être follement inventif et réjouissant.



Patrick Hellio

SILENT HILL TOWNFALL

Nourri à des influences nouvelles, *Silent Hill* poursuit son retour en force !



Benoît Barny

ONIMUSHA WAY OF THE SWORD

Que l'on adhère ou pas à certains choix, incarner Musashi reste une expérience marquante.



Valentin Cebo

VALHEIM

5 ans d'attente et beaucoup d'amour en ont fait l'un de mes jeux de survie préférés.



#REJOUABLE
#VAMPIRIQUE
#MALIN



Raphaël Lucas

The Blood of Dawnwalker

Trente jours et trente nuits pour sauver sa famille des griffes d'un seigneur vampire, c'est peu : il va falloir parfois prendre le temps de réfléchir avant d'agir.

PAR REBEL WOLVES
ÉDITEUR BANDAI NAMCO
GENRE ACTION-RPG
JOUEUR 1
PEGI 18 +
PC, PS5, XBOX SERIES 70 €

Les dialogues à choix sont très nombreux et certains peuvent mener à des romances. Ou pas.

Certains jeux vidéo sont des énigmes, de ces cubes à monter-démonter, un mouvement, une manipulation après l'autre, avec un objectif clair et précis en tête : résoudre le mystère, comprendre sa structure interne à force de déplacements. Il y a d'ailleurs une tradition vidéoludique du jeu casse-tête, depuis *Colossal Cave Adventure* (1974), avec ce nombre d'instructions à entrer, score incrémental à l'appui. Le but, là encore est d'arriver à la fin, de résoudre chaque situation/position en gaspillant le moins de coups, le moins d'actions possible pour atteindre le score fixé. Sous ses airs de The Witcher-like, ce qu'il est assurément par son esthétique médiéval-fantastique et sa bande-son slave, ses thèmes et son écriture, ou encore par son équipe de développement, *The Blood of Dawnwalker* prend rapidement la forme d'un puzzle narratif, d'un de ces jeux-énigmes qui, non seulement contraint à réfléchir à ses choix – chaque situation se faisant tiroir à possibilités et embranchements/conséquences –, mais aussi à gérer ce temps qui s'écoule en fonction de décisions, de discussions, d'activités ou d'améliorations de compétences, rappelant le système de tâches du jeu de rôle papier *Rêve de Dragons* de Denis Gerfaud. Un concept original, déjà à l'état embryonnaire dans les premiers *Fallout*, qui oblige à soupeser chaque possibilité, et ce dès le tutoriel, avec cette journée unique (et sa messe nocturne et sanglante en conclusion) durant laquelle il s'avère impossible de tout voir, de tout expérimenter. Frustrant ? Bien au contraire. En optant pour cette solution, Rebel Wolves contient le joueur, l'oblige à prioriser, à réfléchir sa progression dans l'histoire (avec ses embranchements, ses potentielles romances) ou, au contraire, à se laisser porter, à lâcher prise avec cette délectable certitude qu'il y aura d'autres voies envisageables, d'autres quêtes à mener lors d'une seconde voire d'une troisième partie.

La sang du conteur

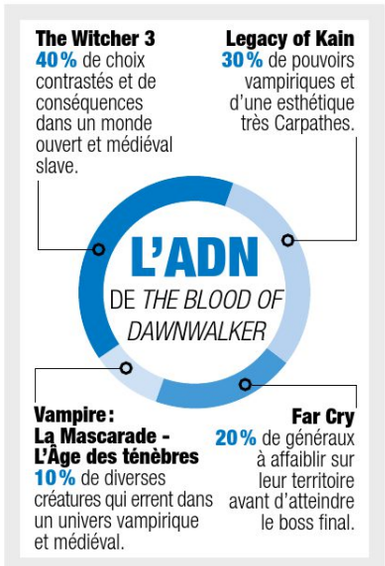
Au-delà d'une technique pas toujours satisfaisante et de bugs d'affichage, *The Blood of Dawnwalker* se révèle une véritable machine à (se) conter, avec des interactions/possibilités d'action



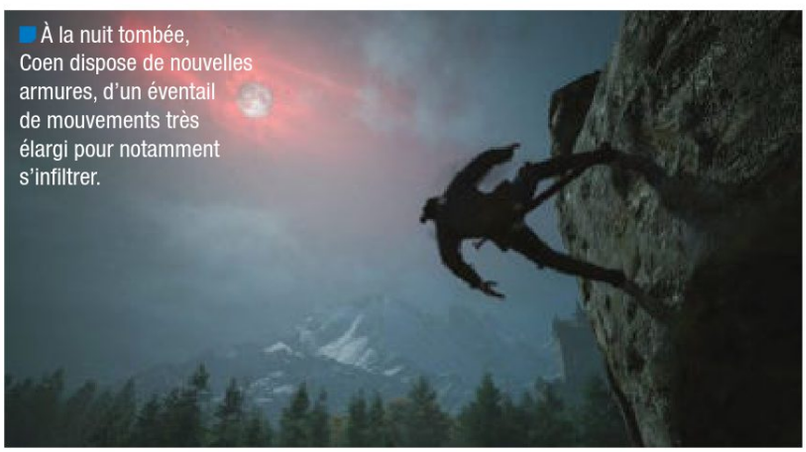


Pour simplifier les combats, optez, dans les paramètres, pour la parade auto qui consomme de l'endurance lorsque l'on se trompe de direction.

The Blood of Dawnwalker prend vite la forme d'un puzzle narratif qui contraint à réfléchir à ses choix et à gérer le temps qui s'écoule.



différentes entre le jour (humain) et la nuit (vampire). Un exemple ? La libération d'un prisonnier. On peut entrer à midi dans le camp en se faisant passer pour un volontaire, tuer secrètement le chef d'escouade, puis libérer le prisonnier qui vous suit alors, ce qui peut s'avérer fatal… Ou alors discuter avec des paysans se plaignant d'un certain marchand, puis le commandant… Ou encore attendre la nuit, profiter de ses pouvoirs pour escalader les murs et frapper… À chaque approche, le jeu répond via scripts ou systèmes embarqués. Si dans le monde ouvert, le systémique prend le dessus (avec des camps à nettoyer, un système de cour pour agacer nos adversaires) avec des combats plus présents, des tombeaux, des rencontres aléatoires, c'est lorsque le titre convoque systémique et narratif dans les villes, villages et lieux clos qu'il se fait le plus audacieux et pertinent, redevenant ce jeu-énigmes, situation après situation, qu'on avait déjà adoré lors de notre avant-première. Alors, oui, il y a un peu de vide et peu de choix dans ces bois et marécages arpentés que seuls des îlots scriptés et dialogués parent d'un semblant de vie, mais Rebel Wolves n'est pas CD Projekt RED, et l'on sent le studio polonais se démener pour dénicher des solutions pratiques à son manque de moyens (comparé aux équipes de _The Witcher_), quitte à piocher dans le vivier d'idées d'Ubisoft (_Far Cry_)… Et ça focntionne.



À la nuit tombée, Coen dispose de nouvelles armures, d'un éventail de mouvements très élargi pour notamment s'infiltrer.

VERDICT 17/20

JOUABILITÉ ★★★★☆
Si les combats demandent un peu de doigté, et que l'inventaire manque de clarté, les possibilités de jeu sont nombreuses.

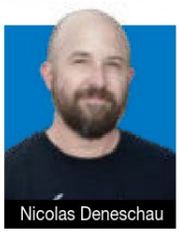
GRAPHISMES ★★★★☆
D'un charme fou, _Dawnwalker_ est cependant un peu buggé : apparitions tardives d'éléments, disparition de NPC…

BANDE-SON ★★★★★
Des doublages français et anglais très convaincants, une bande-son qui rappelle un peu trop souvent _The Witcher_.

DURÉE DE VIE ★★★★★
D'une vingtaine (si vous foncez) à une quarantaine d'heures sont nécessaires pour faire le tour une première fois. Et si on essayait d'autres choix ?

Attendu comme un sous-Witcher, _Dawnwalker_ réussit, par ses malins choix de design, à produire une synthèse pertinente et accrocheuse de fantasy et de récit vampirique. Une vraie belle surprise, avec une suite déjà en développement.




Nicolas Deneschau

Marvel's Wolverine

Après Spider-Man, le nouveau mastodonte superhéroïque du studio Insomniac débarque à coups de griffes sur PlayStation 5. Too big to fail ?

PAR INSOMNIAC
ÉDITEUR SONY
GENRE BEAT'EM ALL
JOUEUR 1
PEGI 18 +
PS5 80 €

Marvel's Wolverine démarre tambour battant. Aux côtés de la Team-X, unité d'intervention mutante venue débusquer le criminel Bolivar Trask, Logan transperce, massacre et découpe tout ce qui bouge comme un carcajou sous coke. Le rythme est frénétique, la mise en scène dynamique et les moments de gloire ensanglantés pullulent. Insomniac nous épargne une origin story pontifiante pour privilégier un tour du monde de violence et d'acier. Dans les faits, *Marvel's Wolverine* reprend presque à l'identique le modèle de game design du *God of War* de 2018, délaissant ainsi les grisantes traversées de New York qui faisaient tout le charme de *Spider-Man*. Le scope est resserré sur une alternance de longues cinématiques et d'arènes de combats au corps à corps contre des vagues d'ennemis venues s'empaler sur nos griffes le tout saupoudré de quelques micro-scènes de poursuite ou de balades.



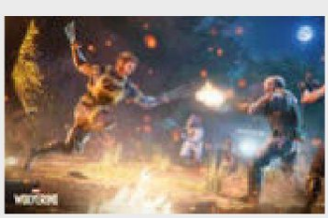
Griffes acérées mais jeu sage

Manette en main, le jeu est, sans surprise, un vrai bonheur. Les joutes sont jouissives, parfaitement orchestrées, offrant cinquante nuances de griffes dans des combats qui impliquent parfois plus d'une vingtaine d'opposants simultanés. C'est tout le talent d'Insomniac qui fait mouche. Mais le souci vient de la répétition. Pendant les vingt

FOCUS SUR

LE TRAVAIL D'ADAPTATION

Le titre déborde de références. Un passage à Shinjuku qui évoque Frank Miller et Chris Claremont, une balade ultra-violente digne de Mark Millar et des scènes introspectives renvoyant au *Weapon X* de Barry Windsor-Smith. Un véritable florilège et un vrai plaisir d'esthète.





heures qui composent la campagne principale, il n'y aura pas une once de variations dans la manière d'aborder les combats. De la première jusqu'à la dernière arène, c'est tête baissée que Logan va trancher le sujet. Le résultat est instinctivement bestial, vigoureux et raccord au comics, mais, comme notre sisyphe qui va endurer mille souffrances et recommencer inlassablement, le joueur va littéralement rester coincé dans un game design bien trop limité pour un titre d'une telle ampleur, soutenu par un arbre de compétences un peu honteux, conscient de la faiblesse de sa proposition ludique. Dernier AAAA (310 millions de budget officiellement, soit autant que *Cyberpunk 2077*) à sortir avant l'arrivée du raz de marais *GTA VI*, le dernier titre d'Insomniac a non seulement pour objectif d'assoir le super-héros dans la formule ronronnante des blockbusters PlayStation, mais aussi de paver la voie aux X-Men à l'horizon 2030. Le souci, c'est que malgré une progression fluide, l'écriture manque singulièrement de tonus. Tout s'enchaîne avec une telle neutralité de ton, un tel désintérêt, qu'on en vient à douter de la présence de qui que ce soit derrière le scénario, ou plutôt, on y voit un groupe de travail si distendu dans l'exceptionnelle durée de la production qu'il dévitalise progressivement tout le comics d'origine. Les personnages sont fades, sans aspérité, en témoigne cette relation entre Jean et Wolverine qui se pare d'une pudibonderie de boy-scout. De la violence, le jeu en regorge presque autant qu'il ne dégage aucune sensualité, aucune maturité. Pire, Wolverine passe complètement à côté de son sujet (le poids irréversible des actes) et tente de ratisser large (un brin de démiurgie, un zeste de sens de la vie) sans jamais savoir où il va, saupoudrant sa narration de propos fumeux et de scènes d'action qui s'enfilent comme des perles. Et le pognon n'y fera rien. Malgré un emballage quasi irréprochable, la fadeur de l'ensemble soulignée par une direction artistique sans aspérité offre le paradoxe ultime : Wolverine, le bad boy des super-héros, accouche du blockbuster le plus sage et docile qu'on ait connu depuis longtemps. Pas désagréable, parfois grisant, le jeu d'Insomniac se repose néanmoins sur une proposition vidéoludique trop pauvre et monolithique pour tenir l'intérêt jusqu'au bout.

L'indomptable Wolverine, protagoniste du blockbuster le plus sage et docile qu'on ait connu depuis longtemps.



VERDICT 15/20

JOUABILITÉ ★★★★★
Un système de combat percutant, grisant et jouissif, mais répété dans une formule coincée dans un game design qui a une décennie de retard.

GRAPHISMES ★★★★★
Techniquement infaillible à défaut d'être esthétiquement convaincant, le tout est néanmoins animé avec une perfection qui force le respect.

BANDE-SON ★★★★★
Musique un peu trop « cahier des charges » pour véritablement marquer les esprits, le design sonore est, en revanche, brillant.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Vingt heures de ligne droite mais un vrai challenge pour les amoureux de beat'em all et les complétistes de tout bord.

Marvel's Wolverine **est un très bon blockbuster des années 2010. Calibré, huilé, sanglant, efficace, mais aussi dénué de toute prise de risque, de toute idée et de toute surprise ludique. Un bon Marvel en somme.**




Patrick Hellio

Silent Hill : Townfall

Revigorée via de judicieux partenariats, la licence de Konami s'exporte vers de nouvelles contrées. Péripéties insulaires au menu d'un volet diablement efficace.

PAR SCREEN BURN
ÉDITEURS KONAMI, ANNAPURNA INTERACTIVE
GENRE SURVIVAL HORROR
JOUEUR 1
PEGI 18+
PC, PS5 50 €

En 1996, Simon Ordell émerge sur un quai de St Amelia, transfusion au bras, pour découvrir l'île écossaise vidée de ses habitants, noyée dans le brouillard. Son destin trouble parait lié à Zoé, infirmière lui adressant des messages via téléviseur portatif. En vue subjective, *Townfall* imprime un parti pris photoréaliste avec des décors emplis de détails diffusant des échos de vie à cette île fantomatique où l'on dirige alternativement Simon et Zoé. Lumière crue et perception subjective galvanisent les sensations quand survient l'horreur comme lors de la visite de Zoé à un patient… Un tour de force liminaire de mise en scène (il y a du *P.T.* de Kojima par ici) qui appuie tant sur les effets horrifiques que sur la vénéneuse culpabilité rongeant les héros de la série. Pas de doute, c'est bien du *Silent Hill*. S'il garde un pan aventure avec énigmes, allers-retours et ville-labyrinthe à arpenter, des combats fébriles, le titre prône une mécanique d'infiltration suffocante mais jouissive, où l'on perçoit l'inspiration d'*Alien Isolation* (caches, sauvegarde mécanique, tracker…) sur lequel le réalisateur a œuvré.

Le jeu s'approprie les notions d'une horreur intimiste, du rapport à la maladie, au deuil et à la repentance liées à l'essence de la série.


À l'instar du Tracker d'*Alien Isolation*, la TV portable permet de repérer les ennemis en mouvement, en ajustant la molette du tuner.

Silent Hill Isolation

Après Bloober Team (*Layers of Fear*), Screen Burn (*Observation, Stories Untold*) revendique à son tour ses marques de fabrique (technos analogiques, vieux ordis, narration enveloppante…) tout en embrassant les codes de la série. Par-delà ses effusions horrifiques, ses envolées atmosphériques, le jeu s'approprie en effet les notions sous-jacentes d'une horreur intimiste, claustrophobique, du rapport à la maladie, au deuil et à la repentance liées à l'essence de la série. Effrayant, suffocant, mais aussi touchant, ce volet entérine l'idée d'une franchise revigorée au contact de sensibilités et savoir-faire nouveaux.

VERDICT 18/20

JOUABILITÉ ★★★★☆
Oppressante, exigeante, elle exploite à merveille l'idée d'outils analogiques comme la TV portable. Usage exemplaire de la DualSense

GRAPHISMES ★★★★☆
Réussi dans ses représentations pittoresques de l'île comme dans ses envolées infernales, le jeu impressionne par sa photographie maîtrisée.

BANDE-SON ★★★★★
Sans mimer les chefs-d'œuvre originels, le titre souligne ses atmosphères changeantes avec des tonalités solides, parfois expérimentales.

DURÉE DE VIE ★★★★☆
Entre les déplacements à tâtons, les énigmes et combats hasardeux, le jeu n'est pas tendre et exige souvent une bonne dose de persévérance.

Revigoré par la fine fleur de l'épouvante, *Silent Hill* présente un autre visage, plus pittoresque mais pas moins terrifiant quand il reprend des motifs d'*Alien Isolation* voire *Outlast*. Une expérience âpre, mais très prenante.



#VIVANT
#RÉTRO
#SYNERGIQUE



Valérie Précigout

Orbitals

Rois de la coopération en duo, *Split Fiction* et *It Takes Two* doivent maintenant compter sur la présence d'un sérieux challenger adoubé par Nintendo.

PAR SHAPEFARM
ÉDITEUR KEPLER INTERACTIVE
GENRE ACTION
JOUEURS 2
PEGI 12+
SWITCH 2 40 €

Voilà une exclusivité console Switch 2 qui risque de faire des jaloux auprès des inconditionnels d'animation rétro. Car le soft de Shapefarm est un fabuleux hommage aux séries des années 80, né de l'idée folle de créer un dessin animé intégralement jouable ! Pour se rapprocher le plus possible du style de l'époque, les concepteurs ont misé sur des designs très ronds, y compris pour les vaisseaux, à la manière du récent reboot de *Ghost in the Shell* ou du mecha design propre à Akira Toriyama dans *Sand Land*. Grâce au savoir-faire d'un vétéran de l'animation japonaise issu du studio Massket, *Orbitals* intègre d'incroyables séquences en animation 2D traditionnelle et dispose même d'un vrai générique à l'ancienne. Le studio a su trouver les solutions techniques pertinentes pour invisibiliser les transitions vers les phases de jeu en 3D en y incorporant des ombrages de celluloïds.

Un hommage aux séries des années 80 né de l'idée folle de créer un dessin animé jouable.



Les animations sont calées sur 24 (voire 12) images par seconde pour évoquer le rendu des VHS.

Fuuuusion

Déjà novateur dans sa proposition artistique, *Orbitals* a également la bonne idée de s'orienter vers un gameplay coopératif. Uniquement jouable en duo, le titre reprend le même type de proposition asymétrique en écran splitté que dans les productions du studio Hazelight *(It Takes Two, Split Fiction*). Chaque joueur dispose d'outils spécifiques qui se renouvellent constamment et seule la parfaite synergie des deux permet de progresser dans les environnements spatiaux. Avec des missions reposant davantage sur la réflexion que sur l'action, l'aventure prête à sourire via les réactions impulsives de ses protagonistes aux caractères opposés. Et même s'il est possible de jouer à distance avec un seul exemplaire du jeu, les parties en local sont à privilégier pour favoriser les échanges entre les participants et les pousser à communiquer afin de mieux se comprendre.

VERDICT 16/20

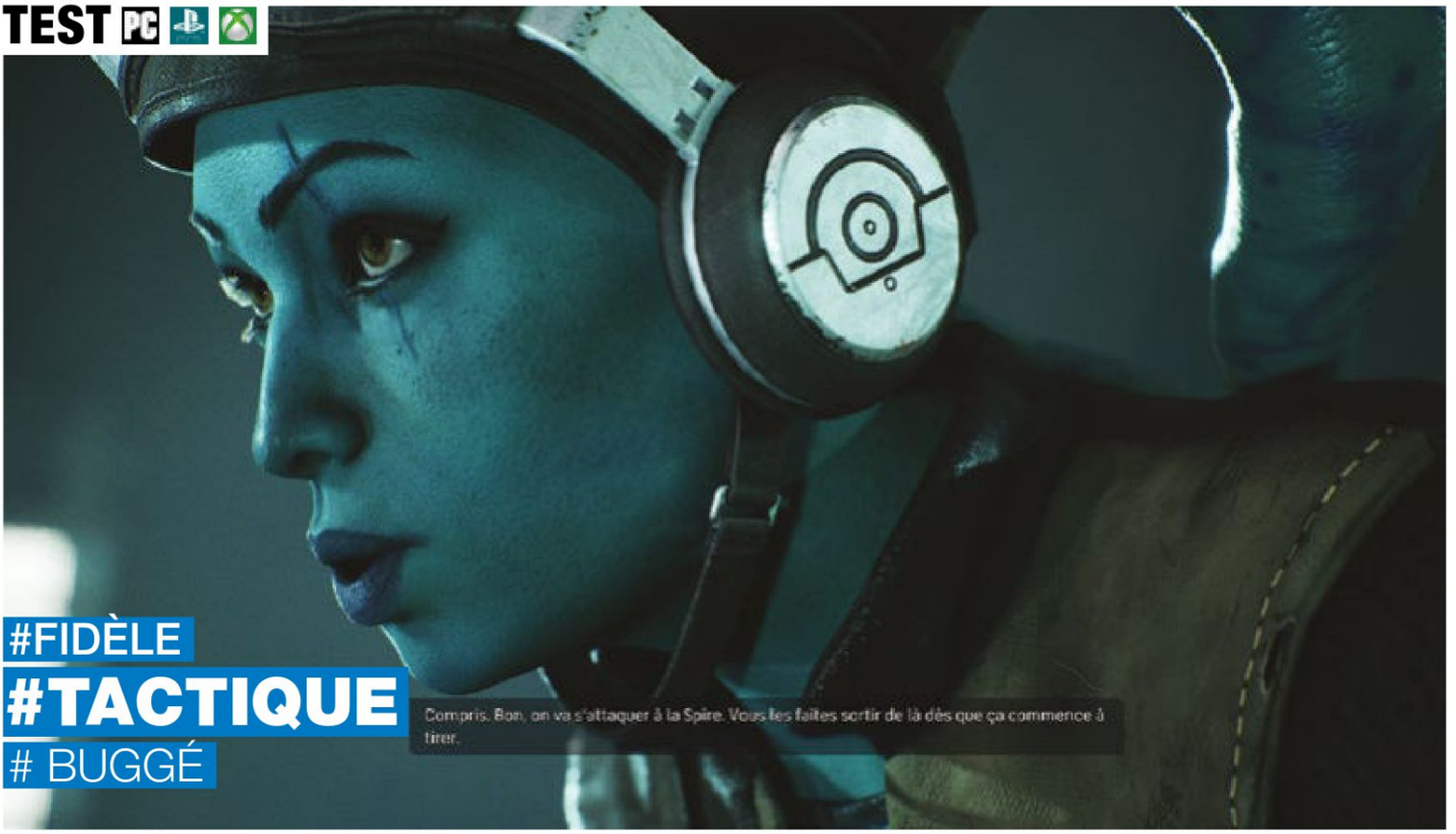
JOUABILITÉ ★★★★☆
Pouvoir suivre l'action en s'aidant des points de vue de chacun des personnages jouables via l'écran partagé est un vrai plus.

GRAPHISMES ★★★★★
Les références visuelles aux classiques des années 80-90 apportent beaucoup de crédibilité à ce jeu aux allures de dessin animé.

BANDE-SON ★★★★★
Si le doublage japonais semble naturellement s'imposer pour profiter de l'expérience, la qualité de la VF n'a rien à lui envier.

DURÉE DE VIE ★★★★☆
Grâce à ses situations renouvelées, le titre ne lasse jamais et on appréhende le moment où cette odyssée spatiale prendra fin.

La diversité des talents au sein de l'équipe créative d'*Orbitals* rend le jeu doublement efficace. Il est à la fois un excellent titre coopératif et un hommage épatant aux animes qui ont fait rêver toute une génération.




Raphaël Lucas

Star Wars : Zero Company

À trop le comparer à *XCOM*, on en oublierait presque que *Zero Company* est avant tout le meilleur jeu *Star Wars* depuis longtemps.

Pour la faire courte, oui, l'ADN d'*XCOM* file et court dans ce *Star Wars : Zero Company*. Dans ces déplacements au tour par tour, dans ces escarmouches avec équipe se mouvant, de préférence à couvert, dans des aires de jeu plutôt resserrées à la topographie complexe, dans ces statistiques, cette mécanique de visée déjà présente sur les versions consoles d'*XCOM 2* et qui donne de nombreuses infos sur nos cibles, ou encore dans cette gestion de son équipe, de l'évolution de sa base…

PAR BIT REACTOR
ÉDITEUR EA
GENRE RPG-TACTIQUE
JOUEUR 1
PEGI 16+
PC, PS5, XBOX SERIES 50 €

Star Wars : Zero Company se singularise par un attrait pour le RPG et le grand spectacle.


Zones de dégâts, chance de toucher, importance du placement et de la couverture sont au programme.

Étoiles trop lointaines

Cependant, au-delà de ces ressemblances, *Star Wars : Zero Company* se singularise par un attrait pour le RPG et le grand spectacle. De retour à la base, et à la manière d'un *Mass Effect/Midnight Suns*, les discussions vont bon train entre les membres de l'équipe, et surtout ceux que la narration invite/impose : Trick, Kabb, Tel-Red et autres Cly ne sont pas avares de tirades et questions, proposent même des quêtes secondaires liées à leur passé, à leur personnalité, avec, pour conséquence, une amélioration des liens amicaux avec eux, et donc de leurs caractéristiques. Évidemment, on fait alors son possible pour garder en vie ces compagnons si on a coché la case Mort permanente en début de partie… Si le jeu épate par cette narration doublée uniquement en anglais, le champ de bataille avec quatre ou cinq combattants dans son camp demeure central à l'aventure avec de nombreuses interactions et synergies possibles entre personnages/classes. En tirer parti simplifie largement la progression, même si, globalement, en difficulté normale, tout vétéran aura l'impression d'une ballade de santé. Un presque sans-faute donc, accessible à tous, entaché cependant par la finition problématique du jeu (bugs visuels, ralentissements…).

VERDICT 17/20

JOUABILITÉ ★★★★☆
Des mécaniques parfaitement amenées durant les premières missions et évidemment profondes de combinaisons entre personnages.

GRAPHISMES ★★★★☆
À défaut de *KOTOR*, *Zero Company* permet de se replonger dans l'univers *Star Wars*, avec des planètes peu visitées.

BANDE-SON ★★★★★
Habitué des univers Lucasfilm, Gordy Haab orchestre une belle partition, dans le ton John Williams. Dialogues en anglais sous-titrés VF.

DURÉE DE VIE ★★★★☆
Une grosse trentaine d'heures, et une rejouabilité moins importante que les *XCOM*. On ne s'ennuie pas grâce aux personnages.

Malgré quelques bugs, ce *Star Wars* est une petite merveille de tactical-RPG, que tout fan de la franchise de George Lucas aurait bien tort de manquer. Quelques correctifs nécessaires, et ça sera parfait !




Benoît Barny

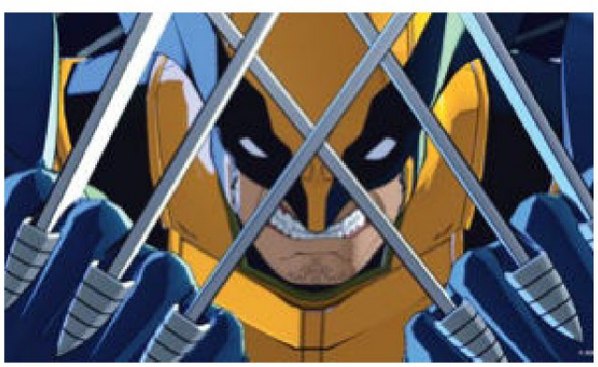
Marvel Tôkon Fighting Souls

Le géant du comics n'en a décidément pas fini d'envahir les petits et grands écrans, y compris pour les fans de baston avec *Marvel Tôkon.*

PAR ARC SYSTEM WORKS
ÉDITEUR SONY
GENRE COMBAT
JOUEUR 1 – 2 (4 ONLINE)
PEGI 12+
PC, PS5 70 €

L'univers Marvel et le jeu de combat, c'est une histoire qui remonte à plus de trente ans. Les connaisseurs se souviennent certainement de *Children of the Atom*, le jeu *X-Men* signé Capcom qui a lancé une fructueuse collaboration et marqué tout un genre. À tel point que l'on retrouve une bonne partie de son ADN dans *Marvel Tôkon.* Pourtant, c'est à Arc System Works que l'on doit ce dernier. Le studio de Yokohama, notamment connu pour sa série *Guilty Gear*, imprime tout de même sa propre patte grâce à son extravagance graphique caractéristique. Les combats se jouent en effet à quatre contre quatre pour offrir un feu d'artifice constant. Cela dit, les développeurs ont fait leur possible pour rendre le titre accessible. Ainsi, en offrant une barre de vie commune à toute l'équipe, le jeu n'impose pas au joueur la maîtrise nécessaire de chaque personnage : on peut se contenter de contrôler le leader en n'utilisant les alliés que de manière sporadique.

Le studio de Yokohama imprime sa patte à travers l'extravagance graphique qui le caractérise.



Un nouveau champion

Malgré cela, *Marvel Tôkon* montre rapidement le fossé entre joueurs expérimentés et occasionnels. L'idéal demeure, comme toujours, de dénicher des partenaires de niveau équivalent, ou alors de se tourner vers les modes annexes, comme le mode Épisodes qui se présente sous la forme de romans graphiques mettant en scène les différentes équipes de héros et de vilains. Le mode Arcadia rumble offre aussi une pause récréative avec son côté party game. Mais sa singularité, *Marvel Tôkon* l'exprime avant tout par une collaboration entre artistes japonais et occidentaux pour illustrer le mode histoire et composer la bande originale. Et c'est sans parler de cette vidéo d'introduction qui rappelle les séries animées américaines souvent marquées par ce même type de coopération internationale.

VERDICT 17/20

JOUABILITÉ ★★★★☆
On se retrouve à nouveau avec un jeu certes aisé à prendre en main, mais qui peut vite laisser les joueurs occasionnels sur le carreau.

GRAPHISMES ★★★★★
L'équipe d'Arc System Works s'est surpassée, que ce soit au niveau du design des persos ou de la réalisation de manière générale.

BANDE-SON ★★★★☆
Les thèmes rock ou plus épiques accompagnent idéalement l'action. Et on salue l'effort de proposer autant de doublages différents.

DURÉE DE VIE ★★★★☆
Les compétiteurs en ont pour des années de plaisir. Les autres peuvent se tourner sur les différents modes annexes.

Entre sa superbe réalisation et les sensations qu'il offre, *Marvel Tôkon* a tout pour séduire les joueurs fans de Marvel ou non. Le plus gros problème est finalement la connexion PSN qui en bloque l'accès sur plusieurs territoires.



#SPECTACULAIRE
#RYTHMÉ
#CLASSIQUE



Patrick Hellio

Resonance : A Plague Tale Legacy

Après le diptyque déchirant lié à Amicia et Hugo, *A Plague Tale* se décline en spin-off orienté action avec la fougueuse Sophia, sur les traces du Minotaure.

PAR ASOBO STUDIO
ÉDITEUR FOCUS ENTERTAINMENT PUBLISHING
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 16+
PC 40 €
PS5, XBOX SERIES 60 €
GAMEPASS EN DAY ONE

Croisée dans *Requiem*, la pileuse au grand cœur tient ici le haut de l'affiche. Cette préquelle suit Sophia explorant l'île du Minotaure sur les traces de son père. Si les jeux originaux reposaient principalement sur une mécanique d'infiltration, *Resonance* se démarque avec un cocktail d'action à grand spectacle, de combats et d'énigmes dignes de Lara Croft. À l'instar d'ailleurs des premiers *Tomb Raider,* le jeu impressionne régulièrement par les fastes de ses décors, le gigantisme renversant de lieux traversés et un aspect pulp embarquant illico dans cette chasse au trésor fleurant bon le blockbuster estival… tout du moins dans les premiers temps. N'occultant pas l'ADN de la franchise, le jeu revêt progressivement en effet un ton plus sombre et oppressant, flirtant ponctuellement avec un ton horrifique et des poussées de violence, écho aux tourments d'une héroïne affrontant l'épreuve de sa vie.

Resonance se démarque au sein de la série en proposant un cocktail d'action à grand spectacle, de combats et d'énigmes dignes de Lara Croft !



Les malheurs de Sophia

Dans le contexte d'une formule rebattue à base d'exploration, combats et énigmes, le jeu d'Asobo formule des propositions rafraichissantes, telles des séquences liées au passé de la civilisation minoenne. L'usage d'un carnet de croquis aiguillant lors des puzzles (régulièrement à base de jeux de lumière) apporte un cachet très « Indiana Jones ». Côté combats, le titre repose sur un système de capacités à augmenter (esquive, coups enchaînés…) pour se défendre face à des groupes de plus en plus denses d'ennemis, façon beat'em up, qui peuvent parfois tirer à la ligne. À l'instar d'*Aphelion* de Don't Nod, le jeu orchestre des séquences d'infiltration face à une entité mais avec, là encore, une idée ingénieuse (et intradiégétique) consistant en des particules lumineuses produites par les mouvements, que le monstre repère en aspirant l'air ambiant. Bien vu !

VERDICT 17/20

JOUABILITÉ ★★★★☆
Beaucoup d'influences flagrantes (*Tomb Raider, Assassin's Creed…*) pour un cocktail réussi hormis des combats parfois redondants.

GRAPHISMES ★★★★★
Des ambiances soignées, des personnages crédibles et des panoramas à martyriser la touche de capture écran !

BANDE-SON ★★★★★
Partition à nouveau superbe d'Olivier Derivière et un doublage décalé, au parler moderne, mais qui soutient avec brio l'action.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Compter une quinzaine d'heures, un format cohérent qui permet de creuser les différentes facettes du gameplay.

Loin d'un spin-off opportuniste, ce périple à haute teneur en action offre une expérience prenante, se permettant des trouvailles, même s'il pourra désarçonner certains fans. Mon coup de cœur de la rentrée !



#LIMINAL
#FRONDEUR
#VOLTIGEUR



Raphaël Lucas

Control Resonant

Avec *Control Resonant,* Remedy poursuit l'exploration de son univers, dévoilant de nouvelles facettes de son expertise.

PAR REMEDY
ÉDITEUR REMEDY
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 16+
PC, PS5, XBOX SERIES
À PARTIE DE 70 €

De *Control*, on se souvient de son ton, entre frisson et (inquiétante) étrangeté, de son brutalisme architectural, de ses combats rapidement en apesanteur. *Control Resonant*, c'est un peu la même chose, mais en plus physique, comme Dylan Faden, frère de Jesse, l'héroïne de *Control*, opte plus volontiers pour un brutal corps à corps, lui aussi, souvent en vol. Le scénario ? The Old House a lâché, sans le vouloir, le Hiss dans les quartiers de Manhattan. Depuis, la ville est sens dessus dessous, envahie de créatures vociférantes ou volantes, enflammées ou explosives, ses rues remplies d'une étrange Mousse bleue…

Remedy se saisit des quartiers de la Grosse Pomme pour proposer une expérience de platformer.



Les Resonant, des boss qui demandent pas mal de doigté, mais on y gagne en capacités.

En résonance

S'il prend la forme d'un pseudo-monde ouvert, rappelant les deux *Prototype* de Radical par certains aspects, le fond de *Resonant* flirte, comme son aîné, avec les espaces liminaux ou les thématiques de la fondation SCP. D'ailleurs, les développeurs se sont fait plaisir en créant un bestiaire aux créatures et boss aux designs terriblement originaux. Au point qu'on frissonne de plaisir lorsqu'un nouveau fait son apparition à l'écran, nous poussant à lâcher un « Mais qu'est-ce que c'est que ce truc ? » Pas de bâtisse fermée, Remedy se saisit des quartiers de la Grosse Pomme pour proposer une expérience de platformer : on saute de toit en toit, flotte dans les airs, y combat de plus en plus efficacement comme on débloque toujours plus d'armes et compétences. Environnement et système de progression étant liés, on conseille d'ailleurs de prendre son temps, de chercher ces coffres pleins de ressources, ces quêtes annexes pour améliorer son Dylan : il n'est en effet pas rare de tomber sur une empoignade presque perdue d'avance. Efficace, plein de surprises propres à son univers (vous prendrez bien un taxi ?), *Resonant* ravira les amateurs d'étrange.

VERDICT 16/20

JOUABILITÉ ★★★★★
Le système de combat s'avère riche en possibilités et builds, et le traversal est jouissif quand on commence à le maîtriser.

GRAPHISMES ★★★★★
Une ambiance très travaillée, et les créatures sont étonnantes par leur design étrange et leurs routines.

BANDE-SON ★★★★★
Doublages français corrects (mais meilleurs en anglais), et des thèmes qui épousent bien les différentes situations.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Une trentaine d'heures de jeu, mais sans temps mort : de nombreux secrets se cachent sur les cartes du jeu.

Logiquement proche de *Control* par certains aspects, *Resonant* rappelle ses niveaux les plus tarabiscotés et pleins d'adversaires à juguler. Une évolution intéressante de la formule.




Thomas Méreur

Hot Wheels Infinite Rush

Après avoir usé bien des moquettes de chambre d'enfant et des pistes en plastique multicolore, les Hot Wheels dérapent en open world, toujours sous la houlette de Milestone.

PAR MILESTONE
ÉDITEUR MILESTONE
GENRE COURSE
JOUEURS 1 À 12
PEGI 3+
PC, PS5, SWITCH 2, XBOX 50 €

Depuis 2021 et le premier *Hot Wheels Unleashed,* le studio italien Milestone (plutôt connu pour son expertise en jeux de moto) a mis la main sur les petites voitures de notre enfance pour créer deux épisodes s'inspirant des jeux *Micro Machines* avec des circuits miniatures zigzaguant dans des lieux de notre quotidien. Pour sa troisième escapade avec ces voitures jouets, Milestone conserve son gameplay simpliste et très arcade pour le transposer cette fois dans des niveaux ouverts, des îles, en l'occurrence. Chacune a son petit thème (grande ville américaine, Japon, désert...) et on y retrouve des défis secondaires (faire des photos à tel endroit, casser un maximum d'éléments de décor en temps limité, etc.) et surtout des épreuves principales permettant de glaner des « points de gloire » qui permettront de débloquer ces fameuses îles une à une – sous réserve de battre le Rush Master qui les contrôle lors d'un duel vrombissant.

Hot Wheels Infinite Rush ouvre son horizon, mais manque un peu d'originalité et folie.



Hot Wheels oblige, la collection de véhicules à découvrir est aussi vaste qu'originale.

Infinite un peu trop reuch

S'il est regrettable de quitter les circuits du monde réel et leur jeu d'échelle toujours grisant, l'univers fictif et coloré imaginé pour *Infinite Rush* s'avère efficace, notamment grâce à la variété des ambiances visuelles et la liberté qu'ils procurent. Le jeu profite également de ces changements de lieux pour mettre en avant quatre catégories de véhicules avec leurs propres spécialités (tout-terrain, dérapage, vitesse...), qui impliquent des styles de conduite un peu différents, notamment pour remplir une jauge de turbo décisive pour remporter la victoire. Néanmoins, le titre reste timide au niveau de ses épreuves avec des circuits aux tracés qui manquent d'originalité et de folie, et trop peu de créativité dans les situations de course. La faiblesse du challenge global semble aussi indiquer une volonté de viser un public jeune, donc n'en attendez pas trop de ce point de vue.

VERDICT 13/20

JOUABILITÉ ★★★☆☆
La conduite est facile à prendre en main, mais basique et pas toujours précise. Les sensations de vitesse auraient pu être plus franches.

GRAPHISMES ★★★☆☆
Le rendu très « jouet » des voitures et certains décors fonctionnent bien, mais le reste est parfois terne et répétitif au sein de chaque île.

BANDE-SON ★★☆☆☆
On saute vite sur les réglages pour couper cette musique tapageuse et découvrir alors des bruitages juste corrects.

DURÉE DE VIE ★★★★☆
Environ 150 véhicules à collectionner et des dizaines d'épreuves, mais on aurait aimé plus de tracés, surtout pour un open world.

Efficace et sympathique, cet opus est loin d'être déplaisant à parcourir, mais finit par vite montrer ses limites après plusieurs heures. Dommage car une telle licence mériterait un peu plus d'imagination et de créativité.



#MAJESTUEUX
#ADDICTIF
#CLIVANT



Paul De Barbeyrac

Fire Emblem : Fortune's Weave

Avec *Fortune's Weave,* les ambitions d'Intelligent Systems sont claires : réaliser le *Fire Emblem* ultime. Et pour y parvenir, le studio a choisi la voie de la générosité.

PAR INTELLIGENT SYSTEMS, NINTENDO
ÉDITEUR NINTENDO
GENRE TACTICAL RPG
JOUEUR 1
PEGI 12+
SWITCH 2
DÉMATÉRIALISÉ 70 €
PHYSIQUE 80 €

Différentes histoires en fonction du protagoniste sélectionné ? Check. De l'exploration de donjons façon *Shadows of Valentia* ? Double check. Une tonne d'activités à accomplir ? Triple check ! Sur le papier, *Fortune's Weave* a tout et fait tout pour séduire les fans de la licence tant il reprend les fonctionnalités les plus marquantes des derniers épisodes. L'élément qui en bénéficie le plus, c'est le système de combat, qui parvient enfin à trouver un certain équilibre. Que ce soient les nouveaux pouvoirs des héros ou la durabilité des armes, tout a été repensé autour de la notion de risque-récompense lors des batailles qui tendent cependant à s'éterniser à mesure que le terrain est envahi de hordes ennemies.

Fortune's Weave est sans aucun doute l'épisode le plus massif de la série *Fire Emblem* !



Il existe des affrontements en mode tour par tour, même s'ils restent anecdotiques dans leur gameplay.

O Fortuna !

Le seul souci de *Fortune's Weave* ? On ne mesure tout l'intérêt de son approche qu'au bout de nombreuses dizaines d'heures de jeu. La faute à la volonté de scinder l'histoire en quatre routes parallèles qui ne se recoupent qu'à de rares occasions, et nous livrent des histoires alternatives se déroulant dans un même univers. Les terminer devient un passage obligé pour qui voudrait se préparer au mieux pour la conclusion de *Fortune's Weave*, ce qui force le joueur à refaire nombre batailles pour comprendre le fonctionnement du jeu. Surprenant, et ce d'autant plus quand on parvient à prendre du recul et à visualiser tout ce que ce nouvel épisode propose. Car même au bout de 100 heures, on apprend toujours de nouvelles mécaniques qui bousculent notre façon de planifier nos attaques, et l'histoire prend des proportions inattendues tandis qu'on fouille les recoins de la carte. Il faut donc savourer *Fortune's Weave* sur la durée. Le risque, c'est que son avalanche de contenu provoque une indigestion chez les joueurs les moins patients.

VERDICT 17/20

JOUABILITÉ ★★★★★
De nombreuses options de confort de jeu permettent aux batailles de gagner en rapidité et en dynamisme.

GRAPHISMES ★★★★★
Malgré des animations des personnages retravaillées, les textures manquent toujours de finesse, notamment sur les décors.

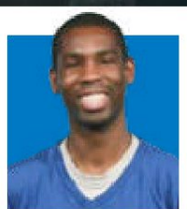
BANDE-SON ★★★★★
Toujours aussi magistrale, la bande-son se repose sur des thèmes iconiques de la série pour en proposer une variation hispanisante.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Même si *Fortune's Weave* se montre très généreux en matière de contenu, certains choix de narration questionnent.

Décidément, ce n'est pas cet épisode qui fera consensus auprès des fans. Car s'il propulse la série dans une nouvelle dimension, sa structure narrative reste surprenante et moins impactante que celle de *Three Houses*.



#CHANBARA
#VISCÉRAL
#OLD SCHOOL



Benoît Barny

Onimusha Way of the Sword

Après avoir enthousiasmé les uns et déçu les autres à travers sa démo, le nouvel *Onimusha* opère un double retournement dans sa version définitive.

PAR CAPCOM
ÉDITEUR CAPCOM
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 18 +
PS5, XBOX SERIES 80 €
PC, SWITCH 2 70 €

Vingt ans après *Dawn of Dreams*, *Onimusha* est de retour dans un paysage vidéoludique forcément chamboulé. La parade est à la mode et les Souls-like ont imposé une nouvelle vision du duel. Pourtant, la vénérable saga de Capcom n'est pas étrangère à ces idées : la mécanique signature qu'est l'Issen était déjà fondée sur le principe d'une contre-attaque au timing précis, par exemple. Cet élément est d'ailleurs conservé dans *Way of the Sword*, accompagné par l'utilisation de la garde précise pour vider la jauge d'endurance adverse, comme, là encore, le veut la tendance. Mais le titre semble jouer sur deux tableaux. D'un côté, les ennemis de base ne sont que « *de la nourriture pour le gantelet* » (dixit le protagoniste), ce qui n'a pas manqué de décevoir les amateurs de défis qui ont joué à la démo. De l'autre, tout se complique contre les boss et ennemis d'élite qu'il est impossible de vaincre sans utiliser les techniques avancées.

Un superbe hommage au défunt Toshiro Mifune, connu pour avoir interprété Musashi Miyamoto au ciné.



La progression aurait été moins laborieuse s'il ne fallait pas courir après les matériaux pour juste gagner 2 % de puissance...

Des parades à ne savoir qu'en faire

Les fans de parry ont de quoi être aux anges, d'autant que l'équipe de Capcom a soigné la chorégraphie des combats à travers des animations, bruitages et effets visuels extrêmement travaillés. Un superbe hommage au défunt Toshiro Mifune, connu pour avoir interprété Musashi Miyamoto, le héros du jeu, au cinéma. En revanche, ceux qui s'attendaient à une opposition modérée risquent de pester contre les combats de boss qui ont tendance à punir le jeu offensif, surtout lorsque le design riche en détails de certains en arrive à gêner la lisibilité, notamment quand il s'agit de distinguer les attaques armées à parer et les frappes à esquiver. La difficulté Histoire indique néanmoins qu'elle touche utiliser dans chaque cas de figure, pour aider les joueurs occasionnels.

VERDICT 15/20

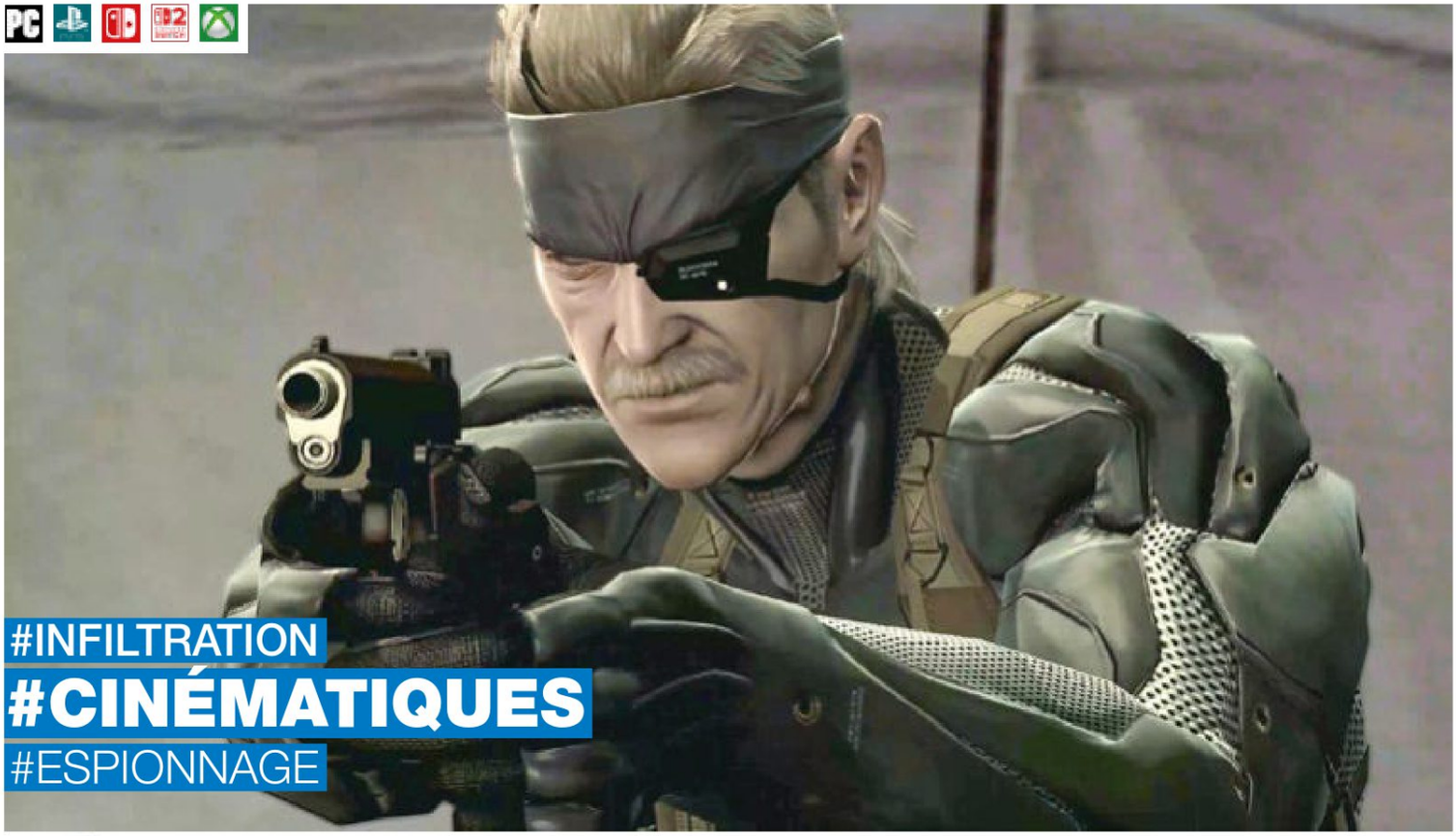
JOUABILITÉ ★★★★★
Voir les lames s'entrechoquer est souvent jouissif, mais certains combats favorisent trop la parade au détriment de l'attaque.

GRAPHISMES ★★★★★
On peut regretter que la ville principale manque de vie, mais le jeu bénéficie de graphismes et surtout d'animations soignés.

BANDE-SON ★★★★★
La musique et les bruitages plongent le joueur dans un vrai chanbara et le jeu a le mérite de proposer des doublages en français.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Le titre aurait gagné à moins se diluer en limitant les quêtes annexes et, surtout, les allers-retours inutiles entre chaque événement.

On peut regretter les quelques soucis de rythme de l'aventure et affrontements fastidieux, mais *Way of the Sword* offre surtout des sensations rarement ressenties dans un jeu fondé sur le combat au sabre.



#INFILTRATION
#CINÉMATIQUES
#ESPIONNAGE



Raphaël Lucas

Metal Gear Solid : Master Collection Vol.2

Après les classiques PSone et PS2, Konami propose de rejouer enfin à des *MGS* jusque-là coincés sur des machines obsolètes.

Méta, post-moderniste, encyclopédique, plein d'incessantes digressions, ainsi que de scènes graveleuses, ou de personnages au (sur)nom improbable, le tout imprimé au sein d'un récit de guerre nihiliste. Cela, c'est *L'Arc-en-ciel de la gravité* de Thomas Pynchon, roman-culte, halluciné, monstrueux, objet d'exégèses et de centaines de vidéos d'analyse. Cela, c'est aussi *Metal Gear.* D'ailleurs, les parallèles entre l'œuvre de Pynchon et Kojima sont évidents, même si à l'anonymat du premier le second préfère le star system, imposant sa présence, une ambition démesurée, des gags et des impostures inattendus… Rejoué dans cette version portée par Virtuos (responsable du remake d'*Oblivion*), *MGS4 : Guns of the Patriots* demeure aujourd'hui encore une aberration, et ce même au sein d'une série guerrière multipliant déjà les clins d'œil, références et secrets. En roue libre, Kojima assume ici plus que jamais la « zéderie » de son propos, pour organiser le baroud d'honneur de Solid Snake.

PAR KONAMI
ÉDITEUR KONAMI
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1 (jusqu'à 6 joueurs en ligne sur *Peace Walker*)
PEGI 18+
PC, PS5, SWITCH, SWITCH 2, XBOX SERIES 50 € (*MGS4* et *Peace Walker* peuvent être achetés séparément)

Une vraie bénédiction pour redécouvrir deux titres indisponibles depuis trop longtemps.



MGS : Peace Walker, un titre un peu plus orienté gestion de base.

Complet

Longtemps prisonnier de la console PlayStation 3, *MGS4* déploie ici toute sa… virtuosité, rappelant combien le marché s'est depuis uniformisé, tant le titre part dans tous les sens, épaulé par un budget conséquent. Techniquement, le portage est un sans-faute, l'original profitant d'un passage à des résolutions supérieures qui lui sied parfaitement. Si le gameplay et les animations, rigides, baignent dans leur jus d'époque, le titre profite de multiples ajouts cependant en anglais (livre détaillant l'intrigue, protagonistes, script). Même verdict pour l'autre gros jeu de cette compilation, *Peace Walker,* adaptation d'un titre PSP, étant aussi bien loti, malgré modèles et textures moins détaillés. Une vraie bénédiction pour redécouvrir ces deux titres indisponibles depuis trop longtemps.

VERDICT 17/20

JOUABILITÉ ★★★★★
Des mécaniques un peu sèches pour les nouveaux venus, mais on s'y fait assez rapidement. Le reste ? Du bonheur.

GRAPHISMES ★★★★★
Du remaster propre qui permet de profiter au mieux des deux (en fait, trois) titres coincés sur leur machine d'origine.

BANDE-SON ★★★★★
Des doublages d'époque qui fonctionnent toujours, des thèmes emblématiques qui accompagnent bien l'action.

DURÉE DE VIE ★★★★★
Une grosse vingtaine d'heures sont nécessaires pour chaque volet, avec pas mal de secrets à découvrir pour les complétistes.

Si *MGS 4* continue de faire jaser en raison de très longues cinématiques, l'œuvre de Kojima n'en reste pas moins toujours aussi curieuse et inattendue dans ce qu'elle propose. Et puis il y a la fin de ce *MGS 4* : émouvante.



#SOULS
#ORIGINAL
#SUBLIME



Raphaël Lucas

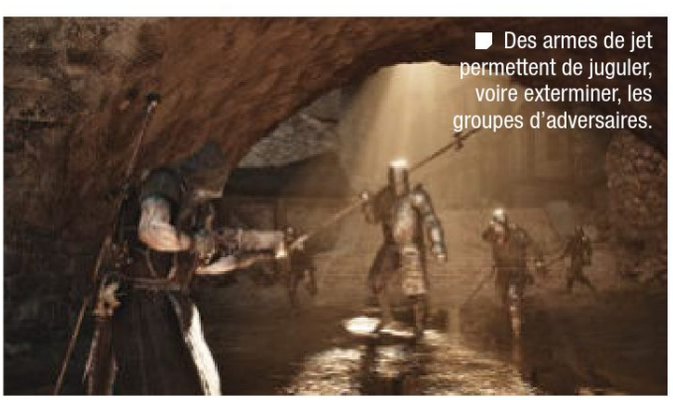
Mortal Shell II

Après un trop court premier volet, *Mortal Shell* se pare d'une suite : plus variée, singulière et riche, oui, mais pas sans défauts.

PAR COLD SYMMETRY
ÉDITEUR PLAYSTACK
GENRE ACTION-RPG
JOUEUR 1
PEGI 18+
PC, PS5, XBOX SERIES
50 €

Du premier *Mortal Shell*, on se souvient avant tout de son approche originale du Souls-like : la capacité de l'avatar à changer de corps/classe (presque…) à la volée, une fois chacun(e) débloqué(e). Pour cette suite directe et plus ouverte, à la narration enchâssée dans la fin du précédent épisode, le studio poursuit sa démarche, traque une nouvelle fois l'idée originale. Et d'abord en abandonnant purement et simplement la barre d'endurance, oui, cette barre qui se vide à chacune de nos actions, tout en approfondissant les mécaniques liées aux Shell, ces corps aux capacités et backgrounds à révéler dont on se pare. L'action se fait donc plus vive, plus fluide, et Cold Symmetry en profite pour multiplier le nombre d'adversaires. Au joueur d'user de son arbalète/mitrailleuse, d'esquives puis de ses armes de corps à corps, variées dans leur dynamique et éventail de mouvements, pour juguler chaque charge adverse.

Mortal Shell II fait preuve d'une véritable générosité dans ses environnements et ses animations.



Des armes de jet permettent de juguler, voire exterminer, les groupes d'adversaires.

L'amour du risque

De l'ambition, Cold Symmetry n'en manque pas : que ce soit son histoire circonvoluée d'œufs divins, son univers de dark fantasy ou ses mécaniques de jeu. Cependant, passée la première grosse moitié de l'aventure, on sent le studio moins appliqué et impliqué, avec des boss moins intéressants (et on ne parle pas du boss final), un bestiaire qui se répète et certains builds/Shells à l'équilibrage incertain, mal pensé. De même ses multiples mini-donjons à nettoyer finissent par se répéter/ressembler, et la montée en puissance de notre avatar se ressent difficilement. Ces défauts mis de côté, peu à peu corrigés pour certains, *Mortal Shell II* fait preuve d'une véritable générosité dans ses environnements et ses animations, et son système, dans lequel on déverrouille des fragments du passé de nos hôtes, démontre une véritable réflexion sur la nature même du titre.

VERDICT 15/20

JOUABILITÉ ★★★★☆
Original par sa démarche, Cold Symmetry bouscule le genre Souls-like, tout en respectant ses fondations.

GRAPHISMES ★★★★★
D'une esthétique terrassante, *Mortal Shell II* fait, par ses panoramas et ses idées folles, oublier un premier volet moins ambitieux.

BANDE-SON ★★★★☆
Des compositions épiques, planantes ou (doom) metal qui accompagnent plutôt bien l'action.

DURÉE DE VIE ★★★★☆
Plus varié et long que son aîné, ce Cold Symmetry se termine en une grosse vingtaine d'heures. À noter un ventre mou vers la fin.

Confirmation du talent de Cold Symmetry, *Mortal Shell II* dévoile une véritable personnalité. Malgré des aspérités et bugs, l'expérience démontre qu'il y a de la place pour d'autres approches du Souls-like.





Defender of the Crown : The Legend Returns

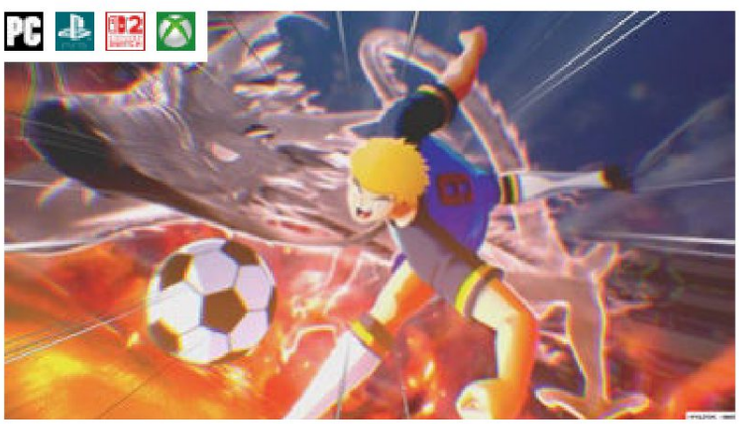
Quarante ans après, l'un des bijoux de l'Amiga profite d'un nouveau remake. Entre capsule temporelle et volonté légitime de rafraîchir le concept, cette reprise vaut-elle le détour ?

PAR BLACK TOWER BASEMENT
ÉDITEUR NORDCURRENT LABS
GENRE STRATÉGIE, ACTION
JOUEUR 1
PEGI 16+
PC, PS5, SWITCH, XBOX SERIES 20 €

En 1986, *Defender of the Crown* faisait la démonstration des capacités de l'Amiga et propulsait sur le devant de la scène Cinemaware. Quarante ans plus tard, ce énième remake a d'emblée la bonne idée d'intégrer la version Amiga émulée (et en français) pour quelques parties ambiance ciné-club propres à ravir les nostalgiques ou curieux, à défaut de contenu encyclopédique sur un tel monument. La salle d'à côté joue pour sa part le Mode Classique, réinterprétation globalement fidèle du jeu, basé sur le nouveau moteur. Si les apports côté ergonomie, confort et gameplay (notamment les phases d'escrime autrefois si brouillonnes) sont appréciables, l'ensemble peine à renouer avec les fastes d'antan, certaines séquences perdant même des plans de coupe alimentant la dynamique filmique (les joutes, la scène romantique…). La nouveauté tient ici dans le mode Royaume, périple Roguelike inédit à base de deck de cartes, de jets de dés et de points de vie. Sans transcender le genre, voilà qui permet de prolonger la durée de vie d'une expérience emplie de nostalgie, dont on perçoit en chaque pixel une fascination parfois maladroite mais sincère pour le matériau originel. ■ Patrick Hellio

VERDICT 14/20

Difficile de s'attaquer à une telle légende, mais ce remake est intéressant, mêlant refonte, dimension musée (version Amiga) et métissage de genres plutôt original, en dépit d'ambitions mesurées.





Captain Tsubasa 2 : World Fighters

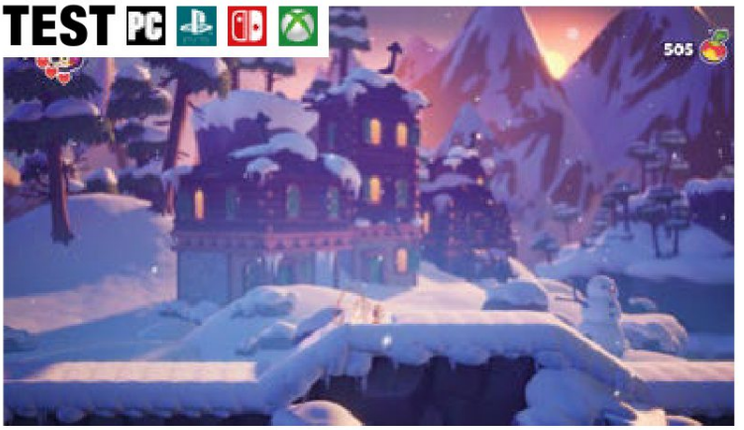
Ce second opus repense différemment sa formule en recentrant l'action sur son unique joueur personnalisé. Mais est-ce suffisant pour inspirer de nouvelles vocations ?

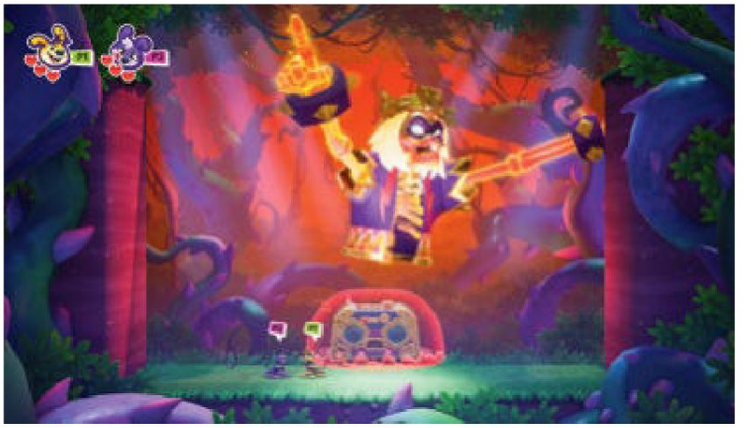
PAR TAMSOFT CORPORATION
ÉDITEUR BANDAI NAMCO
GENRE SPORT, ACTION
JOUEURS 1 OU 2
PEGI 12+
PC, PS5, SWITCH, XBOX SERIES 70 €

Supervisé par l'auteur du manga, ce nouveau jeu de foot arcade inspiré de *Captain Tsubasa* catapulte l'équipe nationale japonaise à l'assaut du Championnat du Monde Junior. C'est le prétexte idéal pour réunir sur le terrain plus d'une centaine de visages connus dans des matchs aux antipodes de la simulation. Plutôt consistant, le mode Histoire enchaîne les confrontations, n'hésitant pas à interrompre l'action à l'aide de petites scènes mettant en valeur les techniques surréalistes des footballeurs. Davantage que le sport lui-même, c'est cela que viennent chercher les adeptes de ce titre qui propose de tout nouveaux mouvements spéciaux inspirés de la licence. Stopper le ballon dans les buts nécessite de lire sa trajectoire jusqu'au dernier moment. Une fois les bases assimilées, les matchs en ligne offrent des défis infinis, à la hauteur des plus motivés, pour tenter de gravir les échelons avec notre (unique) avatar personnalisé. Dommage que les schémas de jeu consistant à aller au contact pour forcer le passage en augmentant la jauge de combo se répètent un peu trop sur l'ensemble de la partie, car la formule reste globalement captivante. ■ Valérie Précigout

VERDICT 14/20

Créer son joueur pour le voir évoluer aux côtés de Tsubasa et la sélection japonaise apporte une saveur spéciale. On espérait plus de surprises côté scénario et moins de redondances sur le terrain.





Marsupilami 2 : Salsa Palombia

Après un premier volet diversement reçu, et des mises à jour qui l'amélioraient, on sent le studio Ocellus prêt à enclencher le turbo pour cette suite.

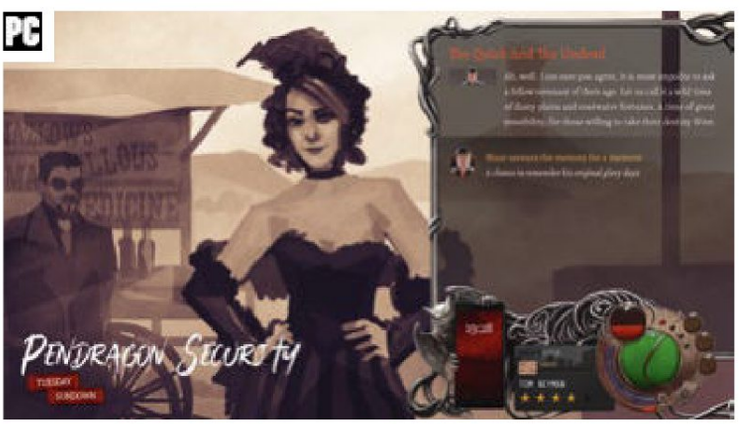
PAR OCELLUS
ÉDITEUR MICROIDS
GENRE ACTION
JOUEURS 1 OU 2
PEGI 7+.
PC, PS5, SWITCH, XBOX SERIES 25 €

On tend trop rapidement à placer les jeux de commande, les jeux à licence dans la case « mouaif… », habitués à des titres simplistes, uniquement créés par appât du gain. Ce *Marsupilami 2* en est très loin. Non seulement Ocellus, son studio de développement, a bien entendu et compris les critiques des joueurs sur le premier volet (difficulté, contenu, longueur), mais il met ici les bouchées doubles pour rendre une copie plus prenante encore. Sous ses airs de Donkey Kong Country-like, c'est tout un pan historique du jeu de plateforme (celui de la N64, de la PSone avec *Crash Bandicoot*), aujourd'hui moins couru et médiatisé, que font revivre les développeurs. Beau, coloré, accompagné d'une bande-son dynamique (ou intrigante dans les niveaux enneigés), *Salsa Palombia* se veut une véritable déclaration d'amour au genre, jouable seul (en passant d'un Marsu à l'autre, chacun ayant ses capacités spécifiques) ou en duo, le tout avec une difficulté revue à la hausse comparée au premier volet (mais loin d'être insurmontable) et des défis qui demanderont un peu d'entraînement. S'il faut cinq heures pour le terminer, il faudra bien le triple pour tout décrocher. ■ Raphaël Lucas

VERDICT 15/20

Véritable platformer comme seul Nintendo ose encore en proposer, *Marsupilami 2 : Salsa Palombia* s'avère une bulle de nostalgie pour amateurs de sauts et doubles sauts. Très conseillé.

PC





Nighthawks

Loin d'avoir disparus, les jeux textuels (en anglais) reviennent sur le devant de la scène avec des propositions originales.

PAR THE CURIOSITY ENGINE
ÉDITEUR WADJET EYE GAMES
GENRE AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 18+
PC 20 €

Pas de mystère quant au succès ou à l'échec d'un RPG sur PC : le manque de choix marquants, des systèmes qui ne s'enchevêtrent pas correctement dans la narration, et inversement. Trop orienté action le dernier *Vampire : The Masquerade - Bloodlines 2* a d'ailleurs globalement déçu pas ces absences trop majeures. *Nighthawks*, titré ainsi en référence au tableau d'Edward Hopper, opte pour une démarche inverse : du texte, beaucoup de texte, des choix, énormément de choix, des embranchements par dizaines, et des systèmes RPG en coulisses pour tenir fermement l'édifice. Pas de Camarilla ou de Masquerade, ici, les vampires sont une espèce connue, plus ou moins acceptée par les humains, et les intrigues sont d'un tout autre tonneau : monter les échelons de la hiérarchie vampirique, tenir et améliorer son bar, et puis rencontrer/discuter/convaincre la faune à dents longues de la ville. Gérer sa soif de sang, ses contacts et sa progression, vivre la vie nocturne de vampire… *Nighthawks* réussit tout ce que *Vampyr* ou *Vampire : The Masquerade - Bloodlines 2* ont raté à vouloir donner vie en 3D à des univers plus ou moins ouverts, ou évoluant avec nos choix. ■ Raphaël Lucas

VERDICT 17/20

La puissance du mot, du verbe, permet à Richard Cobbett, son scénariste, de créer un monde crédible, plein d'histoires et de perso hauts en couleur. Indispensable pour tout fan de vampires anglophile.





He Who Watches

Bobby Vanden a mis quatre ans pour achever en solitaire le puzzle game *He Who Watches*, son premier jeu à part entière. Ça valait vraiment la peine d'attendre.

PAR BOBBY VANDEN
ÉDITEUR DRAKNEK AND FRIENDS
GENRE PUZZLE
JOUEUR 1
PEGI N.C.
PC 20 €

Les grands puzzle games se reconnaissent généralement au fait qu'ils obligent à penser autrement. S'il rappelle quelques nobles anciens (*Portal, Manifold Garden*, voire un *Sokoban* transfiguré en 3D), *He Who Watches* est de ceux-là, vertigineux, exaltant et néanmoins accueillant. Son système d'aide en particulier, qui présente une version simplifiée d'une énigme pour en transmettre la logique plutôt que la solution, frôle le génie. Nombreux sont sans doute ceux qui y auront recours par hasard qu'on trouve la solution après quelques minutes, une bonne heure ou une nuit de réflexion. Mais toujours avec une intense satisfaction. ■ Erwan Higuinen

VERDICT 17/20

L'atmosphère est envoûtante, l'univers débordant de mystères et la conception des épreuves brille par son élégance. Un nouveau sans-faute pour les esthètes du puzzle de l'éditeur Draknek and Friends.





The Sinking City 2

Nouvelle sortie lovraftienne pour Frogwares qui, ici, associe sa passion pour le récit Pulps à l'univers des Grands Anciens.

PAR FROGWARES
ÉDITEUR FROGWARES
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 18+
PC, PS5, XBOX SERIES À PARTIR DE 50 €

On sait l'amour que porte Frogwares à Sherlock Holmes et à l'œuvre de Lovecraft. Original dans son exploitation du lore loveraftien, le premier *The Sinking City* mêlait enquête passionnante et affrontements armés rigides et peu captivants. Cette « suite » met de côté le premier pan et améliore grandement le second. D'où un titre qui embrasse le moule *Resident Evil 2* (le remake), mais avec ses spécificités : son Arkham inondée et ses déplacements en navire, un « palais mental » pour relier des indices entre eux et résoudre des énigmes (basées sur des éléments à dénicher et placer correctement), et une esthétique années 20-30, caractéristiquse de l'œuvre du « reclus de Providence ». Avec son scénario volontairement Pulps, et son couple de héros chercheurs de reliques, *The Sinking City 2* réussit même à glisser une « romance » au centre de sa narration et à justifier son détour par l'action-aventure pure. Techniquement très propre, *The Sinking City 2* est cependant desservi par une structure en allers-retours un peu trop usitée sur sa petite durée (8-10 heures). Qu'importe, l'ambiance est là, avec quelques séquences mémorables, jusqu'à une fin… émotionnelle. ■ Raphaël Lucas

VERDICT 15/20

Bien ancré dans le lore lovecraftien, tout en s'en éloignant, *The Sinking City 2* ne manque pas de charme. Ses défauts, liés à un développement compliqué en Ukraine, on les oublie presque.

TEST









Cyril Trigoust

Caravan SandWitch

Développé par le studio français Plane Toast, *Caravan SandWitch* propose une aventure cosy où les dangers laissent place à la bienveillance.

Sauge revient sur Cigalo, sa planète natale, après un appel de détresse de sa sœur Garance, disparue six ans plus tôt. Elle retrouve les visages de son enfance et explore cette planète évoquant une Provence autrefois luxuriante avant d'être vidée de ses ressources. Chaque ruine, chaque rencontre la rapproche un peu plus de la vérité sur cette disparition. *Caravan SandWitch* porte fièrement ses origines, plaçant la garrigue au cœur de sa science-fiction. Le gameplay repose sur un parti pris qui peut ne pas plaire : pas de combat, pas de mort possible, pas de chronomètre. On explore à pied ou dans le seul van qui roule encore, on grimpe en suivant les marques évidentes sur les rochers et les murs, on résout de petites énigmes et on améliore son véhicule pour faciliter les quêtes et accéder à de nouvelles zones. Pas de précipitation, pas de punition.

PAR STUDIO PLANE TOAST
ÉDITEUR PLUG IN DIGITAL
GENRE AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 9+
ANDOID, IOS 7,99 €
PC, PS5, SWITCH 24,99 €

> Pas de combat, pas de mort, le jeu déroule son histoire sans mettre le joueur en danger.



Cigalo est une planète délaissée, mais elle recèle des secrets que vous découvrirez au cours de l'aventure.

Les copains d'abord

La vraie richesse du jeu tient dans ses rencontres. Tous les personnages abordés lors de notre pérégrination semblent faire partie d'un grand tout, d'une communauté qui a choisi l'entraide pour vaincre l'hostilité de l'environnement. La plupart des quêtes consistent ainsi à rendre service aux habitants afin de maintenir l'équilibre de ce petit monde bancal. En somme, on discute, on se balade en suivant un objectif, on observe, on clique et on s'amuse quelques heures avant un final percutant. Certains s'ennuieront à parcourir ce monde sans réel danger. Les quelques allers-retours dans les mêmes endroits pour résoudre diverses quêtes provoqueront parfois une certaine lassitude. De notre côté, nous nous sommes laissés porter par l'inspiration provençale, les lumières dorées, les teintes ocre et lavande autour des ruines d'une civilisation passée.

VERDICT 16/20

JOUABILITÉ ★★★★☆
Jouable en tactile, les commandes répondent bien, on a toutefois préféré la manette, plus intuitive et réactive pour le van.

GRAPHISMES ★★★★☆
Des couleurs vives sur les personnages et les décors contrastent avec le désert et les infrastructures laissées à l'abandon.

BANDE-SON ★★★☆☆
La bande-son est souvent discrète, faite des bruits de notre environnement. Une très belle chanson se fait parfois entendre.

DURÉE DE VIE ★★★☆☆
Il faut moins de 10 heures pour arriver au bout de l'histoire en faisant les quêtes annexes. Court, mais ça évite d'être redondant.

L'aventure de Plane Toast fleure bon l'huile moteur autant que l'huile d'olive. On se sent bien et on s'amuse à découvrir ce petit monde qui, à défaut d'être rassurant, ne présente aucun véritable danger.





Servant of the Lake

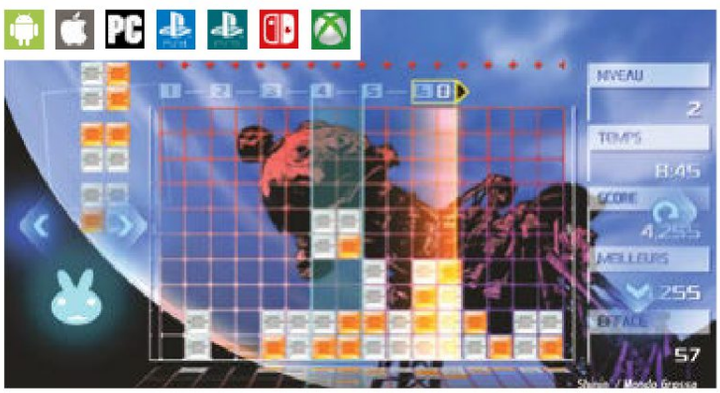
Le studio néerlandais construit depuis dix ans une mythologie naviguant entre expressionnisme et horreur. Si vous connaissez l'univers de Rusty Lake, vous allez adorer.

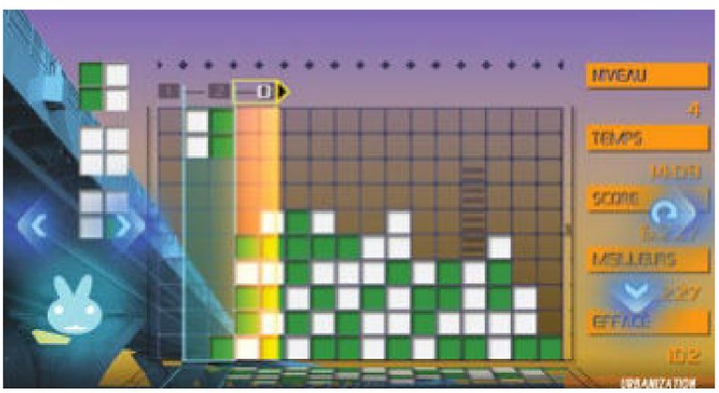
PAR RUSTY LAKE
ÉDITEUR RUSTY LAKE
GENRE POINT'N'CLICK
JOUEUR 1
PEGI 12+
ANDROID, IOS 4,99 €
PC 7,99 €

Rusty Lake revendique clairement, en interview et sur son site, s'être inspiré du *Twin Peaks* de David Lynch pour créer son monde imprégné d'onirisme trouble. Cet épisode évoque aussi, selon nous, Wes Anderson (*The Grand Budapest Hotel, Moonrise Kingdom*) pour la symétrie maniérée des décors, et l'humour pince-sans-rire qui se dégage de certaines scènes. On incarne un domestique engagé pour la réunion annuelle du clan Vanderboom, chargé de servir Aldous, William et Alexandra le temps d'un week-end. Il s'agit d'un point'n'click classique dans la forme, avec ses énigmes environnementales et ses objets à combiner, mais ici, même la plus simple des tâches ménagères peut virer à l'étrange. Un rasage maladroit du maître de maison pourra ainsi lui faire perdre un lobe d'oreille que l'on n'hésitera pas à jeter aux corbeaux pour récupérer un objet clé ! Après une première journée d'une lenteur presque hypnotique, rythmée par les caprices de la famille, la tension va crescendo jusqu'au chaos. On peut seulement reprocher à *Servant of the Lake* de manquer d'un rappel du contexte en début de partie pour mieux accueillir les nouveaux venus. ■ Cyril Trigoust

VERDICT 16/20

Les jeux de Rusty Lake étant hors normes, on aime ou pas. *Servant of the Lake* est pour nous l'un des meilleurs de la série, on vous conseille donc d'explorer son petit monde dérangeant.





Lumines Remastered

En 2004, Tetsuya Mizuguchi, à qui l'on doit *Space Channel 5* et surtout l'incontournable *Rez*, livre *Lumines* en titre de lancement de la PSP. Un hit en puissance !

PAR RESONAIR / ENHANCE
ÉDITEUR SOUND GAMES
GENRE PUZZLE
JOUEURS 1 OU 2
PEGI 4+
ANDROID, IOS 9,99 €
PC, PS5, SWITCH, XBOX 14,99 €

On se souvient parfaitement de la sortie de *Lumines* : il était à la PSP ce que *Tetris* était aux consoles de Nintendo. Avec ce jeu de briques à éliminer, un concept proche de son ancêtre russe, Sony offrait ainsi une expérience riche en couleurs et en musique. Un titre que la DS, sortie la même année, aurait été incapable de proposer. Le jeu a fait sensation à l'époque et a été décliné en une dizaine d'épisodes. Il faut tout de même avouer que le dernier en date, *Lumines Arise*, sorti en 2025, soulève moins d'enthousiasme. La recette n'a pas changé en plus de 20 ans. Il s'agit toujours d'empiler des carrés de 2x2 selon leurs couleurs. Leur chute est provoquée par une ligne calée sur le tempo de la musique. Le portage mobile ne trahit rien de l'original : la fluidité est irréprochable, chaque rotation, chaque carré effacé déclenche un son qui se fond dans la piste et les changements d'ambiance, lorsqu'on monte de niveau, provoquent toujours ce même petit moment d'ivresse. L'épisode embarque 40 stages, autant de thèmes entre house et trance, et une belle variété de modes (challenge, time attack, puzzle, mission et versus) qui tiendront en haleine de nombreuses heures. ■ Cyril Trigoust

VERDICT 16/20

Ce remaster mobile est aussi hypnotique que l'original pour qui aime les jeux de puzzle et la musique electro. Jouable à la manette, il se manie aussi très bien au tactile. Surtout, n'oubliez pas le casque !

DANS LE RÉTRO

OCTOBRE 2006

ROCKSTAR, LES TRIBULATIONS DE SONY AVEC LE PHYSIQUE, *MORTAL KOMBAT*… IL Y A QUELQUE CHOSE DE PRESQUE RÉCONFORTANT À CONSTATER COMBIEN L'ACTUALITÉ DE 2006 FAIT ÉCHO À CELLE D'AUJOURD'HUI. ENFIN, PRESQUE. PAR PATRICK HELLIO

ROCKSTAR, IMPERTINENCE CONTRÔLÉE

Avant que le label new-yorkais change d'échelle et d'ampleur, avec le monumental *Grand Theft Auto IV* cuvée 2009, ce mois d'octobre illustre la capacité de Rockstar à alimenter l'aura d'impertinence qui lui est associée, tout en proposant de savantes déclinaisons d'une formule déjà imparable. Avec *Bully* ou *Canis Canem Edit* (« le chien mange le chien » comprendre « chacun pour soi ») sur PS2, Rockstar Vancouver signe une appréhension originale du concept de monde ouvert… façon établissement scolaire ! Dans la peau du (très) turbulent Jimmy Hopkins, il s'agit de provoquer le chaos dans l'académie guindée de Bullworth où il est débarqué par ses parents fortunés. Le jeu vidéo avait déjà abordé l'univers scolaire (de *Skool Daze* à *Mikie* de Konami), mais *Bully* se démarque par une narration plus fine qu'attendu et un pan expérimental via l'intégration de multiples mini-jeux décalés. Ce même mois, Rockstar propose une variation maligne autour d'un de ses tubes, *GTA Vice City*. À l'instar de *Liberty City Stories, Vice City Stories* sur PSP propose de revisiter la carte du jeu original (pratique !) dans le contexte d'un prequel se déroulant deux ans avant. On suit Vic Vance, frère d'un des protagonistes de Vice City, ancien militaire qui sombre dans la criminalité après avoir voulu aider sa famille. À noter quelques moments de bravoure dont une rencontre mouvementée avec Phil Collins ! Peu après, le jeu sera porté sur PS2.





LES DENTS DE L'AMER

Incarner un requin tueur dans un scénario prenant place à Amity des décennies après le film originel : la proposition de *Jaws Unleashed* sur PS2 sonne comme un fastueux plaisir coupable, n'hésitant pas à appuyer sur les effets gore. Niveaux ouverts, missions secondaires, « héros » évolutif… cette série B de carnage décomplexé transpire l'envie de jouer le fan service, en dépit d'une réalisation bancale. Un concept qui sera repris de manière plus solide dans le futur *Maneater* (2020).





MK FERME UN CYCLE

Dans la longue histoire de *Mortal Kombat,* la parution d'*Armageddon* (PS2, Xbox, Wii) marque la fin d'un cycle, engagé avec l'excellent *Deadly Alliance* (2002). 62 personnages, un éditeur de Kombattant, une profusion de modes (dont l'improbable Motor Kombat) donnent une sensation de surenchère, dont la franchise ne se remettra qu'avec un nouveau reboot façon dégrisement à l'aube des années 2010.

GALETTES (DÉJÀ) SUR LA SELLETTE

Il y a vingt ans, les hautes sphères de PlayStation prédisaient la fin du jeu physique. Après une conférence GDC à Londres, le VP Worldwide Studio Europe d'alors évoque un changement de paradigme à Gamesindustry.biz. « *D'ici cinq ans, je pense que la majorité des contenus ne seront plus fournis sur disque* », dixit James McDonald. Une déclaration qui s'inscrit dans une volonté déjà flagrante de tourner la page du physique comme lorsque Phil Harrison, alors président des Studios, déclarait en août 2006 au micro de Wired qu'il serait « *bien étonné que la PS4 dispose d'un lecteur de disque physique* ».





FAUT-IL (RE)LANCER...

KEEPER ?

ET SI POUR CHANGER, ON SOUTENAIT UN STUDIO AUDACIEUX, TOUJOURS EN QUÊTE DE NOUVEAUTÉ ?

Certains voyages restent avec nous, s'ancrent définitivement, et chaque retour, chaque nouvelle plongée nous rappelle pourquoi on l'a dans un premier temps adoré. Il va ainsi de *Keeper* toute dernière production de Double Fine, studio de Tim Schafer, avant que Microsoft ne décide de s'en débarrasser. Ressorti sur PlayStation 5 il y a peu, et affublé sur toutes les plateformes d'un mode psychédélique, optionnel, qui repeint le monde et son héros improbable façon lava lampe, l'œuvre de Double Fine continue de fasciner. D'abord simple road trip dans un monde surréaliste pour un oiseau perdu et pour un phare vivant muni d'âme et de pattes arachnéennes, l'échappée se mue peu à peu en leçon de vie : des premiers pas maladroits, et des chutes, jusqu'à la mort, l'achèvement, en passant par la solitude, la détresse, la joie et les transformations que nous subissons tout au long de notre existence.



Keeper, c'est d'abord le projet personnel de Lee Petty, creative director (*Brütal Legend, Psychonauts 2*), qui peut ici injecter de ses fantasmes d'artistes : ce monde abandonné, post-humain, où chaque section de jeu, chaque mutation/évolution du phare se pare de nouvelles mécaniques, d'une nouvelle esthétique. Court, mais captivant à l'instar de *Journey*, d'*Abzu* ou de quelques autres, *Keeper* se joue et se termine en une grosse session de jeu, avec presque aussitôt l'envie d'y retourner d'arpenter encore ce monde perdu, peinturluré, typiquement *Métal Hurlant.*

Aujourd'hui, alors que Double Fine a repris son indépendance et le contrôle de ses franchises et propriétés intellectuelles, sa survie dépend des ventes de ses anciens titres. Les deux excellents *Psychonauts*, le rigolo *Headlander*, les remasters des excellents *Grim Fandago, Full Throttle* et *Day of the Tentacle*, l'hybride *Brütal Legend* (avec Jack Black et le gotha du heavy metal) ou les bizarres *Stacking* ou *Costume Quest* sont des exemples de titres profondément originaux qui repoussent les limites des concepts et mécaniques de jeu. Des œuvres d'art, oui, parfois cassées, mais plus attachantes qu'une partie des AAA trop consensuels, et disponibles sur PC, Xbox (via retrocompatibilité) et parfois PS5 (pour ceux sortis sur PS4). Allez, on donne de l'argent à Double Fine. Donnez !

Raphaël Lucas

À VOUS DE JOUER !

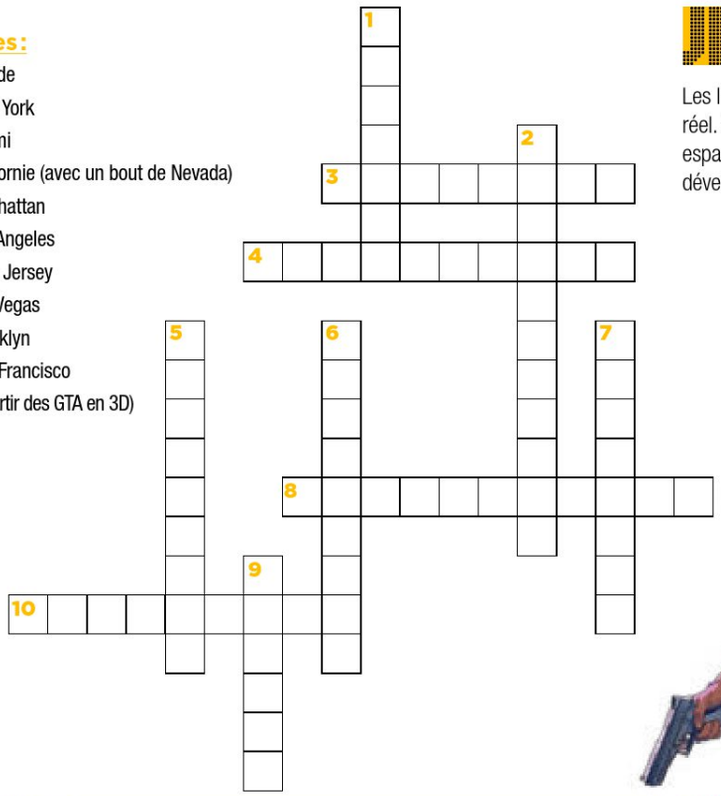
MUNISSEZ-VOUS D'UN CRAYON POUR TESTER VOTRE CULTURE JEU VIDÉO EN RÉPONDANT À CE QUIZ TOUT EN VOUS AMUSANT.

JEU 1 GTA

Les lieux dans lesquels se déroulent les jeux *GTA* s'inspirent depuis toujours du monde réel. Saurez-vous retrouver et placer dans cette grille ci-contre (sans tenir compte des espaces éventuels) les dix noms de villes, États ou quartiers tels que rebaptisés par les développeurs ?

Indices :

1. Floride
2. New York
3. Miami
4. Californie (avec un bout de Nevada)
5. Manhattan
6. Los Angeles
7. New Jersey
8. Las Vegas
9. Brooklyn
10. San Francisco (à partir des GTA en 3D)





JEU 2 STREET FIGHTER

En salle le 14 octobre, *Street Fighter* n'est pas la première adaptation cinématographique de la série de jeux de combat, ce titre revenant à *Street Fighter : L'Ultime Combat* (1994). Connaissez-vous bien ce film perçu à sa sortie comme une catastrophe mais devenu culte avec le temps ?

1 Principale tête d'affiche du film, Jean-Claude Van Damme a été à l'origine de plusieurs difficultés. Quel est l'intrus ?

A Son cachet a englouti près d'un quart du budget.
B Son addiction à la cocaïne rendait son comportement imprévisible.
C Il était fréquemment absent.
D Grand fan du jeu, il s'opposait à tout élément qui n'y était pas fidèle.

2 Quelle chanteuse populaire dans les années 1980 tenait le rôle de Cammy ?

A Cyndi Lauper
B Kylie Minogue
C Samantha Fox
D Kim Wilde

3 Malade, l'acteur Raul Julia, interprète de M. Bison, est mort avant la sortie de *Street Fighter*. Quel autre film avait fait de lui une star quelques années plus tôt ?

A *Dick Tracy*
B *Batman : Le Défi*
C *L'Arme fatale 3*
D *La Famille Addams*

4 Le réalisateur du film, Steven E. de Souza, avait collaboré avec Capcom peu avant en produisant une série animée à laquelle était associée un jeu de l'éditeur japonais. Quel était son titre ?

A *Breath of Fire*
B *Darkstalkers*
C *Cadillacs and Dinosaurs*
D *Strider*

5 Sous quel titre *Street Fighter : L'Ultime Combat* a-t-il été exploité au Québec ?

A *La Bagarreur de rue*
B *Bastons à foison*
C *La Rue des gros bras*
D *Plus fort que toi*

6 Quel événement constitue la base de l'intrigue du film ?

A Un combat international d'arts martiaux
B La lutte entre le colonel Guile et M. Bison, dictateur du Shadaloo
C La recherche du père de Chun-li
D Les interférences entre deux réalités parallèles

7 Le jeu tiré du film, *Street Fighter : The Movie*, a plusieurs particularités. Laquelle n'en fait pas partie ?

A Il utilise comme personnages des images numérisées des acteurs.
B Désavoué par Capcom, il n'est jamais sorti au Japon.
C Il n'a jamais été réédité ou inclus dans une compilation *Street Fighter.*
D Balrog, Vega et Bison y portent leurs noms occidentaux même dans la version japonaise.

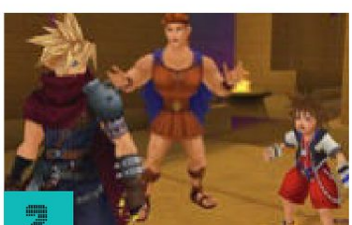


JEU 3 FINAL FANTASY VII

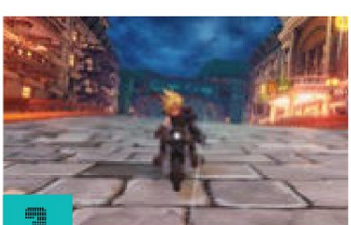
Héros de *Final Fantasy VII*, le personnage de Cloud Strife a aussi fait des apparitions dans d'autres titres. Saurez-vous identifier ces quatre jeux ?



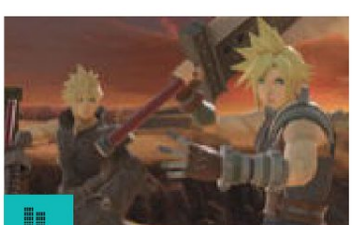
1 .....



2 .....



3 .....



4 .....

JEU 4 GROS PLAN



Quel est cet accessoire et à quelles consoles (au pluriel) était-il destiné ?

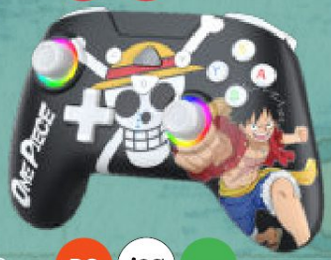
SOLUTIONS

JEU 1/ 1 : Leonida – 2 : Liberty City – 3 : Vice City – 4 : San Andreas – 5 : Algonquin – 6 : Los Santos – 7 : Alderney – 8 : Las Venturas – 9 : Broker – 10 : San Fierro. **JEU 2/** 1D, 2B, 3D, 4C, 5A, 6B, 7B, 8C. **JEU 3/** 1 : *Dissidia : Final Fantasy* – 2 : *Kingdom Hearts* – 3 : *Chocobo GP* – 4 : *Super Smash Bros. Ultimate*. **JEU 4/** Il s'agit du câble permettant de relier une Game Boy Advance au port manette de la GameCube, utile notamment pour jouer en multi à *The Legend of Zelda : Four Swords Adventures* ou *Final Fantasy Crystal Chronicles*.

ONE PIECE



Pour SWITCH SWITCH 2





Pour PC iOS ANDROID



Pour PS4



Pour PS5







©Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

TOEI ANIMATION

DRAGON BALL SUPER



Pour SWITCH SWITCH 2





Pour PC iOS ANDROID



Pour PS4



Pour PS5







© BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION

TOEI ANIMATION

MANETTES EXCLUSIVES
SOUS LICENCES OFFICIELLES

SUBSONIC™

www.subsonic.com

©2026 Subsonic. *Tous les droits d'auteur, marques et marques déposées appartiennent à leur propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

PS5

MARVEL

WOLVERINE



DISPONIBLE MAINTENANT

18
www.pegi.info

STUDIOS.

INSOMNIAC GAMES

© 2026 MARVEL
© 2026 Sony Interactive Entertainment LLC.
Développé par Insomniac Games, Inc. "PlayStation" et le logo "PlayStation Studios" sont des marques commerciales et des marques déposées de Sony Interactive Entertainment Inc.

IT HAPPENS ON PS5

*Ça se passe sur PS5®