

SPÉCIAL
RENTÉE
3,50
€
SEULEMENT

LE MOINS CHER DES MAGS DE JEU VIDÉO !

Video

ÉDITION CLASSIC

PlayStation - Xbox - Nintendo - PC - Mobiles

Video
Game

Gamer

N°33
Sept. 2015
Paraît tous
les 20 du mois

NOUVEAUTÉS
GAMESCOM
2015
TOUTES
LES ANNONCES
DE LA RENTÉE

MAFIA 3

La grosse surprise
de la Gamescom !

FALLOUT 4 DOOM

Ils se dévoilent à la
Quakecon 2015

UNTIL DAWN

L'exclu Sony très
prometteuse

DARK SOULS 3

Première prise
en main

FIFA 16
PES 2016
À qui la première
place ?

STARCRAFT 2
Legacy of the Void :
le bouquet final

SATORU IWATA
L'héritage d'un patron
atypique

EXCLUSIF ! 50 HEURES DE TEST

METAL GEAR SOLID V

**5 ANS QU'ON L'ATTEND
TIENT-IL SES PROMESSES ?**



WE ARE THE PLAYERS*

COMME NOUS, FAITES LA RÉPUTATION DES JEUX



 Rendez-vous sur We Are PlayStation pour donner votre avis sur les jeux et devenir un expert reconnu par la communauté.

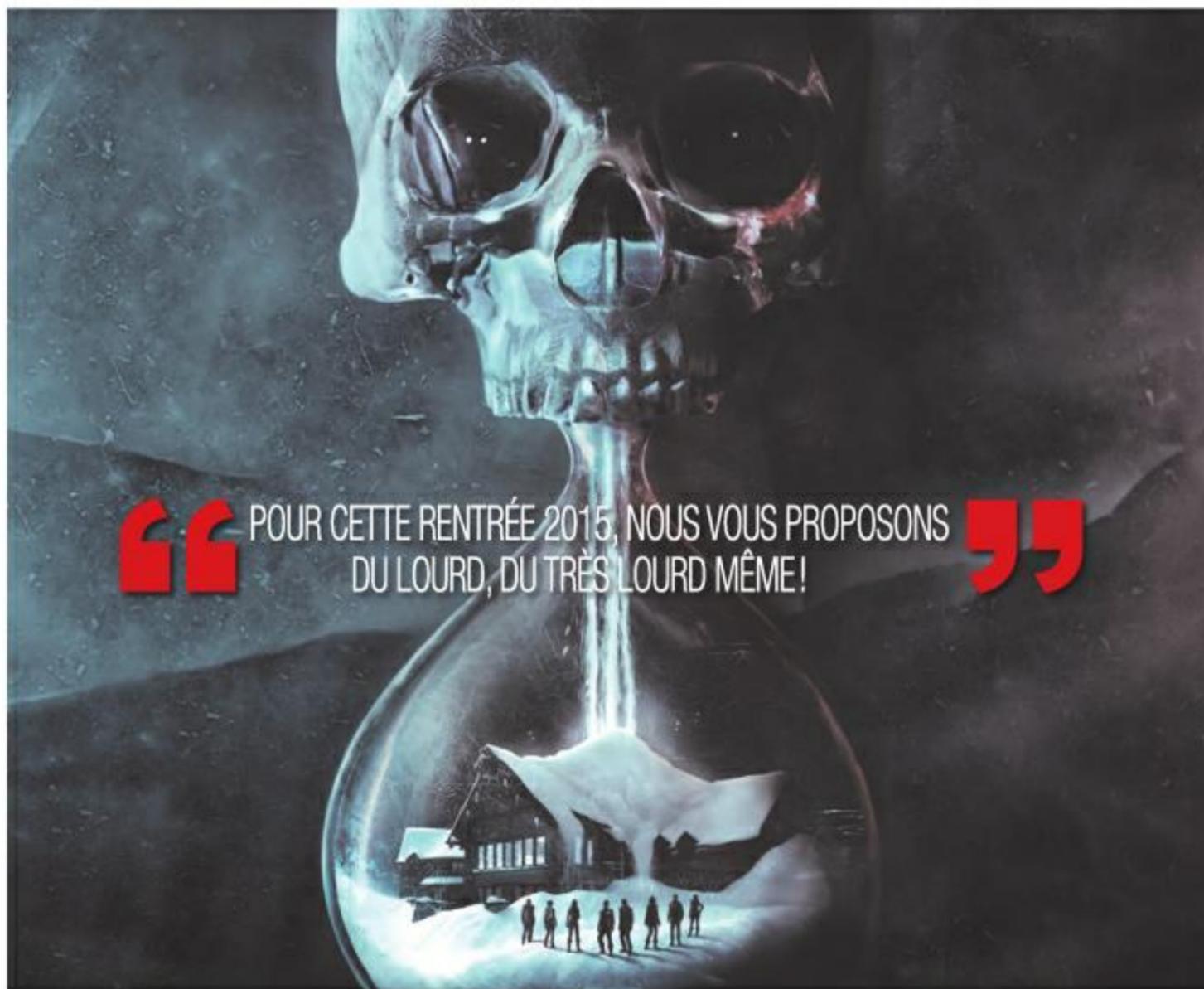
 #weareplaystation



L'avis des joueurs entre en jeu

Video Gamer

N°33 • SEPTEMBRE 2015



“ POUR CETTE RENTRÉE 2015, NOUS VOUS PROPOSONS
DU LOURD, DU TRÈS LOURD MÊME! ”

BIENVENUE

Pour cette rentrée 2015, nous vous proposons du lourd, du très lourd même, puisque la Gamescom vient de s'achever et que nous avons également pu tester *MGS V*. À la clé, un test de douze pages ainsi que la première aide de jeu dans le supplément *VideoGamer Plus* de l'édition Premium. Et si vous voulez tout savoir sur la série *Metal Gear Solid*, c'est aussi dans ce supplément que nous revenons sur cette incroyable saga, marquée par de gros rebondissements. En cette période, et comme chaque année, nous avons par ailleurs eu la possibilité de nous faire un avis plus précis sur les deux titres de foot qui débarquent : *FIFA* et *PES*. Sans oublier l'un des coups de cœur du mois : *Until Dawn*, qui nous a beaucoup plu. Du coup, on vous a fait un petit dossier histoire de vous mettre l'eau à la bouche. Enfin, nous sommes évidemment revenus sur la disparition de Satoru Iwata, l'occasion (pour certains) de découvrir le parcours atypique du patron de Nintendo qui nous a quittés au mois de juillet. Bonne rentrée et bonne lecture à tous. ■

La rédaction

VIDEOGAMER, C'EST NOUS ! ET Y EN A POUR TOUS LES GOÛTS ! redaction@videogamer.fr



Hung Nguyen

Faut que ça saute !
Sport, bizareries et
plate-forme : le sauveur
de princesses, c'est lui !



Yann François

Faut que ça fragge !
FPS (surtout sur PC)
et autres shoots :
le tueur, c'est lui !



Laurent Deheppe

Faut que ça roule !
Courses, rallyes,
simulations : le pilote,
c'est lui !



Christophe Collet

Faut que ça bouge !
Grandes épopées,
virtuelles ou pas : le
globe-trotter, c'est lui !



Denis Brusseau

Faut que ça cogite !
Profondeur du scénario,
charisme des persos :
l'intello, c'est lui !



Jean-Kléber Lauret

Faut que ça soit rétro !
Ben oui, il aime les gros
pixels qui piquent :
le has-been, c'est lui !

Video Gamer

VideoGamer - n°33 - septembre 2015

Web : www.videogamer.fr
171 bis, avenue Charles de Gaulle
92000 Neuilly-sur-Seine

RÉDACTION

Email : redaction@videogamer.fr
Direction éditoriale : Laurent Deheppe-LDBOX
Création graphique : Éric Sallé
Secrétariat de rédaction : Amélie Boulard
Ont collaboré à ce numéro :
Denis Brusseau, Cédric Devoyon,
Christophe Collet, Yann François,
Jean-Kléber Lauret, Hung Nguyen, .

PUBLICITÉ

171 bis, avenue Charles de Gaulle -
92200 Neuilly-sur-Seine
Email : pub@videogamer.fr

GESTION VENTES AU NUMERO (REASSORT)

(réservé aux dépositaires et diffuseurs)
A Juste Titres
Tél. : 04 88 15 12 40
Magazine disponible sur www.direct-editeurs.fr
Diffusion : MLP
Impression : BLG Toul
ZI Croix de Metz - 54200 Toul-France

Dépôt légal : à parution

Commission paritaire : 0118 K 91647
ISSN : 2264-3451

VideoGamer est édité par Nickel Media
SASU au capital de 40 000 €

Associé unique, Président : Didier Macia
Directeur de la publication : Didier Macia
RCS de Nanterre : 789 870 433

Siège social : 171 bis, avenue Charles
de Gaulle - 92200 Neuilly-sur-Seine
Tél. : 01 40 88 11 00 - Fax : 01 40 88 11 99

Tous droits de reproduction réservés
VideoGamer est une marque déposée



20
MAFIA 3



52
SAYONARA
IWATA-SAN!

SOMMAIRE

NUMÉRO 33
SEPTEMBRE 2015

06 ACTUS

Retrouvez tous les mois les dernières infos du jeu vidéo. Tout ce qu'un vrai gamer doit savoir, c'est ici!

58 TESTS

- Metal Gear Solid V : The Phantom Pain **58**
- Journey **70**
- Rory McIlroy PGA Tour **74**
- Game of Thrones, Episode 5 : A Nest of Vipers **76**
- Devil's Third **78**
- Tembo : The Badass Elephant **82**
- 3D Streets of Rage 2 **83**
- The Legend of Zelda : Ocarina of Time **84**
- Life is Strange - Épisode 4 Dark Room **86**
- Guild of Dungeoneering **87**
- Godzilla **88**
- Little Battlers eXperience **89**
- Lifeline **90**
- Radical Rappelling **90**
- You Must Build A Boat **90**
- Agar.io **91**
- Splendor **91**



06
GAMESCOM 2015

92 RÉTRO

Retour sur les débuts de Bethesda

94 GAMERS REPUBLIC

Retrouvez ici vos tweets, vos posts Facebook, vos e-mails. N'hésitez pas à nous écrire!

Web www.videogamer.fr **Twitter** [@VideoGamerMag](https://twitter.com/VideoGamerMag) **Facebook** [VideoGamer Magazine](https://www.facebook.com/VideoGamerMagazine)

ABONNEZ-VOUS!
Video
Gamer
LE MAGAZINE N°1 DES GAMERS
abo.nickelmedia.fr



38
QUAKECON
FALLOUT 4 - DOOM

Video Gamer

LE MAGAZINE N°1 DES GAMERS

TOUS LES JEUX DE CE NUMÉRO

PAR ORDRE ALPHABÉTIQUE



44
UNTIL DAWN

- 3D Streets of Rage 2 **83**
- Agar.io **91**
- An Elder Scrolls Legend : Battlespire **93**
- Call of Duty : Black Ops III – modes Zombies **12**
- Dark Souls 3 **24**
- Destiny : Le roi des corrompus **37**
- Devil's Third **78**
- Doom **38**
- Dragon Quest Heroes :
- Le Crépuscule de l'Arbre du Monde **16**
- Dying Light : The Following **12**
- Fallout 4 **38**
- FIFA 16 **26 36**
- Forza Motorsport 6 **36**
- Game of Thrones - Episode 5 : A Nest of Vipers **76**
- Get Even **14**
- God's Trigger **14**
- Godzilla **88**
- Gridiron! **93**
- Guild of Dungeoneering **87**
- Journey **70**
- Lego Dimensions **36**
- Life is Strange – Épisode 4 – Dark Room **86**
- Lifeline **90**
- Little Battlers eXperience **89**
- Mad Max **36**
- Mafia 3 **20**
- Metal Gear Solid V : The Phantom Pain **28 36**
- NBA 2K16 **36**
- PES 2016 **30 36**
- PES 2017 **14**
- Radical Rappelling **90**
- Rock Band **14**
- Rory McIlroy PGA Tour **74**
- Splendor **91**
- Starcraft 2 : Legacy of the Void **18**
- Super Mario Maker **36**
- Survive the Nights **14**
- Tembo : The Badass Elephant **82**
- Terminator : Future Shock **93**
- The Elder Scrolls : Arena **92**
- The Elder Scrolls III : Morrowind **93**
- The Legend of Zelda : Ocarina of Time **84**
- The Terminator **93**
- Until Dawn **44**
- Wayne Gretzky Hockey **92**
- You Must Build A Boat **91**

58
METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN



DANS L'ÉDITION PREMIUM

SUPPLÉMENT 32 PAGES



2 POSTERS GÉANTS GRATUITS

Until Dawn



Metal Gear Solid V



GAMESCOM 2015

CE QU'IL FAUT EN RETENIR

Tous les ans au mois d'août, Cologne devient la capitale européenne du jeu vidéo en accueillant la Gamescom, soit **le plus grand salon public dédié aux plaisirs vidéoludiques** : une demi-douzaine d'immenses halls, où les éditeurs et constructeurs font le show et où la foule arrive en masse. Une fois de plus, on y était.

Faire une Gamescom, c'est la garantie de quelques sueurs froides, lorsque l'on découvre une allée noire de monde, que l'on doit traverser pour se rendre à son prochain rendez-vous. Bref, un vrai cauchemar d'agoraphobe. Mais, si la Gamescom est un événement incontournable pour les joueurs, Allemands pour la plupart, c'est aussi un salon immanquable pour les médias, qui ont très souvent

l'occasion de jouer pour la première fois aux titres annoncés durant l'E3. La presse est donc massivement présente : la toute première journée lui est exclusivement réservée, tandis qu'une immense partie « business » permet de découvrir quelques futurs hits au calme, souvent en tête-à-tête avec ses développeurs. Cette année, cependant, la Gamescom avait un goût un peu particulier, puisqu'elle était

calée moins de deux mois après l'E3 et que Sony y a fait pour la première fois l'impasse, laissant à Microsoft la place pour l'unique conférence constructeur du salon.

Microsoft, seul en scène

La firme de Redmond nous l'avait promis : il allait y avoir du lourd et l'on allait découvrir un trio de titres annoncés, mais encore peu montrés :

Quantum Break, *Scalebound* et *Crackdown 3*, soit trois des plus grosses exclusivités de la Xbox One pour 2016. Le début de la conférence a donc été un tourbillon de démos, époustouflantes pour la plupart : *Quantum Break* – nouveau jeu des créateurs de *Max Payne* et *Alan Wake*, on le rappelle – s'annonce ainsi comme un shooter à la troisième personne d'une intensité rare, mais



également comme une expérience narrative intéressante, où la manipulation du temps joue un rôle primordial. *Scalebound*, quant à lui, était présenté par Hideki Kamiya en personne. Ce vétéran du jeu vidéo japonais est responsable de quelques grands classiques comme *Devil May Cry*, *Resident Evil 2* ou, plus récemment, *Bayonetta*. En signant une exclusivité avec son studio PlatinumGames, Microsoft se paie ainsi le savoir-faire immense d'un spécialiste de l'action. *Scalebound* reste pour le moment assez mystérieux, mais son monde ouvert, ses créatures gigantesques façon *Monster Hunter* et son héros au top de la coolitude le rendent immédiatement

Pour *Quantum Break*, Remedy s'est payé les services de l'acteur Shawn Ashmore.



Eitr est un action-RPG très intéressant, qui mélange *Diablo* et *Dark Souls*.

très sexy. On ne peut malheureusement pas en dire autant de *Crackdown 3*, qui ne nous inspire pour le moment qu'un bâillement poli. Microsoft nous vante

de passer à autre chose... Le reste de la conférence Microsoft a en revanche été sans grande surprise : nous avons ainsi pu découvrir ou redécouvrir une

également une petite pensée pour Ron Gilbert, génial créateur de *Maniac Mansion* et *The Secret of Monkey Island*, venu présenter son jeu

l'annonce surprise de *Halo Wars 2*, malgré un développement par le très talentueux studio The Creative Assembly, responsable de la série *Total War*. Le premier *Halo Wars*, sorti uniquement sur Xbox 360, n'avait pas vraiment soulevé l'enthousiasme et on voit mal, pour le moment, comment cette suite pourrait faire mieux.



LA GAMESCOM A EN TOUT CAS ÉTÉ RICHE EN DÉCOUVERTES ET EN BONS TITRES MÊME SI LES VÉRITABLES COUPS DE CŒUR SE SONT FAIT RARES.



ainsi la puissance de cloud, qui va permettre de profiter d'environnements entièrement destructibles, mais il est pour le moment impossible de savoir si le titre sera plus qu'un bac à sable écervelé, où l'on se contentera de tout casser pendant quelques heures, avant

pelletée de jeux indés, rassemblés sous le label «ID@Xbox». Parmi eux, notons le très étrange et anxiogène *Happy Few*, sorte de jeu de survie à la première personne, dans une Angleterre totalitaire, où une milice armée sème la terreur. Ayons

d'aventure à l'ancienne : *Thimbleweed Park*. Un titre qui fleure bon le début des années 90 et qui surfe clairement sur la vague de nostalgie rétro qui sévit depuis un moment dans le jeu vidéo. Enfin, on ne pourra pas vraiment dire que nous avons été emballés par

De la bière et des jeux

Quoi qu'il en soit, la Gamescom, ce n'est pas qu'une conférence, loin de là. Nous avons ainsi passé trois jours à enchaîner les présentations de jeux, à prendre des notes et à discuter avec

La taille du stand dédié à Blizzard était très impressionnante.

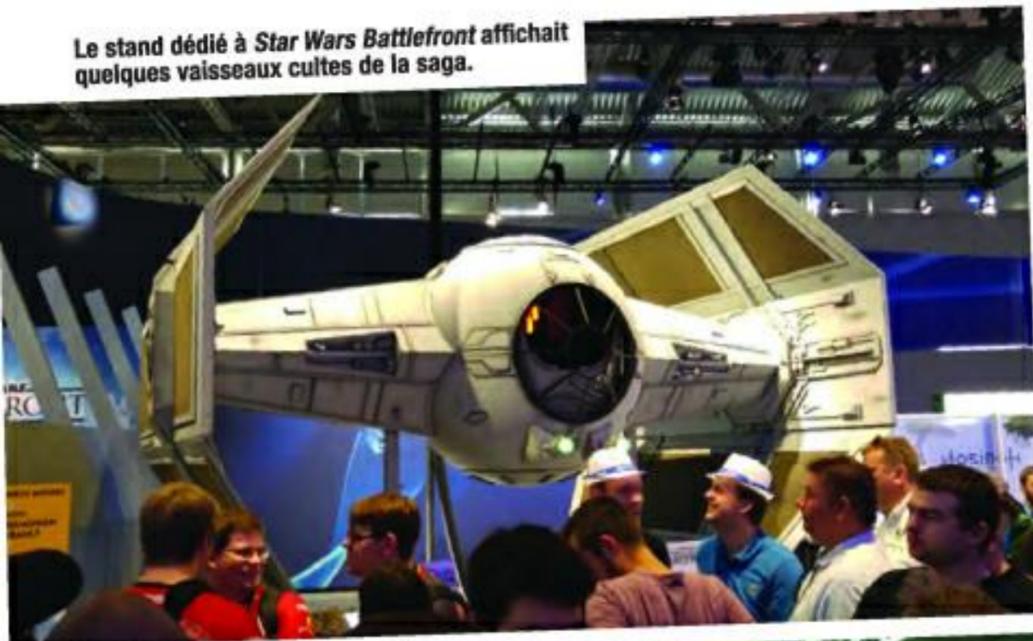


MIRROR'S EDGE CATALYST

Soyons francs, nous avions un peu peur d'une sorte de remake HD du premier épisode, histoire que le titre trouve enfin son public. Mais non, *Mirror's Edge Catalyst* semble beaucoup plus ambitieux que ça. Tout d'abord, c'est un vrai monde ouvert, dans lequel Faith peut évoluer à sa guise (mais exclusivement sur les toits). L'astucieux système de coloration de l'environnement en rouge, qui permet de voir quel est le meilleur chemin pour progresser, est toujours présent, mais rien ne vous empêche de tenter d'autres voies pour atteindre votre objectif. Le tout répond extrêmement bien, et le parkour à la première personne est encore une fois très grisant à pratiquer. De plus, Dice a eu la très bonne idée d'abandonner les armes à feu, et Faith n'a que ses poings et ses pieds pour venir à bout des ennemis. Le système de combats nous a d'ailleurs semblé très dynamique, bien qu'un poil trop scripté. Bref, voici clairement l'une des plus belles surprises de cette Gamescom.



Le stand dédié à *Star Wars Battlefront* affichait quelques vaisseaux cultes de la saga.



Les soldats nord-coréens de *Homefront 2* étaient censés nous faire peur.



Microsoft était bien évidemment présent en force sur le salon.



TACOMA

Il est très difficile de parler correctement du nouveau jeu de The Fullbright Company, le studio à qui l'on doit l'étonnant *Gone Home*. Basiquement, on pourrait le qualifier de « simulateur de marche à la première personne », puisque le titre devrait être avant tout une expérience narrative, comme l'était *Gone Home*, justement. Oui, mais voilà, *Tacoma* promet surtout d'être envoûtant et de nous embarquer dans une histoire très forte, où l'intime se mêle à la science-fiction. Rien que le pitch promet : vous incarnez une ingénieure qui doit rejoindre l'équipage d'une station spatiale. À son arrivée... personne, pas âme qui vive. Commence alors l'exploration des lieux et la découverte d'étranges messages holographiques, comme des sortes de souvenirs, qui se matérialisent devant nous. Au bout de quelques minutes de jeu, on parvient à activer l'intelligence artificielle de la station, à la voix aussi douce qu'inquiétante. Nous n'en dirons évidemment pas plus. Quoi qu'il en soit, avec son ambiance rappelant vaguement *Bioshock*, sans les ennemis, et sa narration qui semble audacieuse, *Tacoma* a tout pour plaire.



des développeurs. Vous êtes sûrement en train de vous demander quels sont nos coups de cœur du salon, et sachez qu'il y en a eu quelques-uns. En

on détaille tout ça p.24. Outre ces deux titres qui nous ont particulièrement emballés, nous avons souhaité également mettre en avant trois jeux,

de la Gamescom a en tout cas été riche en découvertes et en bons titres, même si les véritables coups de cœur se sont fait rares (*Mafia 3* et *Dark Souls 3* mis

encore *Shadow Warrior 2* sont en effet extrêmement prometteurs et prouvent que les développeurs indépendants, même édités, ont toujours des choses à dire. ■ J.K.L.



EITR, ENTER THE GUNGEON OU SHADOW WARRIOR 2 SONT EXTRÊMEMENT PROMETTEURS ET PROUVENT QUE LES DÉVELOPPEURS INDÉS ONT DES CHOSSES À DIRE.



première place, indéniablement, c'est *Mafia 3* qui nous a le plus bluffés, mais pour en savoir plus, rendez-vous p.20. Pas bien loin derrière, *Dark Souls 3* a également rempli toutes ses promesses, même s'il surprend pour le moment assez peu. Encore une fois,

de manière totalement subjective, que nous présentons dans les quelques encadrés de ces pages. Bref, vous l'aurez sans doute compris : impossible d'être exhaustifs sur six pages, vu le nombre de jeux que nous avons essayés. Cette édition 2015

à part). On peut tout de même citer l'excellent éditeur Devolver Digital, qui parvient encore une fois à nous emballer avec une liste de titres audacieux. Outre l'ultra-violent *Mother Russia Bleeds* (cf. encadré), des jeux comme *Eitr*, *Enter the Gungeon* ou

EN BREF

Cette édition de la Gamescom a été riche en bons – voire très bons – jeux, mais a tout de même manqué de surprises. En dehors d'un *Mafia 3* très enthousiasmant, aucune véritable claque n'a rougi nos joues de gamers passionnés. Rendez vous l'an prochain !

Lieu : Cologne
Date : Du 5 au 9 août 2015
Affluence : 345 000 visiteurs

Le héros de *Scalebound* rappelle un certain Dante de *Devil May Cry*.



L'utilisation du temps dans *Quantum Break* a l'air extrêmement intéressante.



Nintendo était bien évidemment présent, mais n'a annoncé aucun nouveau jeu.

D'année en année, la Gamescom bat son record de nombre de visiteurs, ce que cette photo illustre parfaitement.



MOTHER RUSSIA BLEEDS

Si l'on devait décerner un prix du « jeu le plus glauque de la Gamescom », *Mother Russia Bleeds* l'emporterait. Ce beat'em all prend comme modèle *Streets of Rage* ou *Final Fight*: vous choisissez votre perso parmi quatre et partez castagner des voyous dans des décors en 2D très travaillés. Mais, alors que le titre aurait pu se contenter d'un hommage rétro à un genre phare du début des années 90, le studio Le Cartel va plus loin. Située dans une URSS alternative, l'action de *Mother Russia Bleeds* donne dans le crado, le gore, et un brin de provoc'. Les exécutions au sol sont d'une rare violence, d'autant plus que vous pouvez vous acharner sur le visage de votre ennemi. Pour regagner de la vie ou augmenter vos dégâts, vous pouvez opter pour une piqûre de drogue... Bref, le jeu en scandalisera certains comme il en ravira d'autres. Un peu comme *Hotline Miami* a divisé il n'y a pas si longtemps. La parenté avec ce dernier semble d'ailleurs assez évidente: de gros pixels, beaucoup de sang, une musique électro qui tabasse... Et un gameplay aux petits oignons.



CALL OF DUTY : BLACK OPS III – MODES ZOMBIES SORTIE : 6 NOV. 2015

ZOMBIES SAUCE RÉTRO

PS4 / ONE / PC / PS3 / 360 L'un des grands apports de la sous-série *Black Ops* de *Call of Duty* réside dans le mode Zombies, qui surfe sur un monstre encore très à la mode. Dans la troisième édition, le rétro est à l'honneur.

LES CHIFFRES DU MOIS

CE QUI A COMPTÉ CE MOIS-CI...

340 400 000

En millions de dollars, c'est le chiffre d'affaires de Square Enix en 2015, avec un revenu net qui augmente de 76%, en grande partie grâce aux marchés des mobiles et des MMO.



6 600 000

Tel est le prix remporté, en millions de dollars, par l'équipe Evil Geniuses lors du dernier DOTA 2 : The International V, tournoi de jeu vidéo organisé par Valve. Un record pour l'eSport.

350

Voici dévoilé le prix, en dollars, du picoprojecteur pour PlayStation 4 que Sony a récemment annoncé. Il y a fort à parier pour que le montant reste le même en euros.



60

Sur la liste (non officielle dressée par le site finder.com.au) des premiers jeux Xbox 360 à bénéficier de la rétrocompatibilité sur One dès novembre prochain, il y a déjà soixante titres !

Ambiance délire intégral avec le trailer du mode Zombies du prochain *Call of Duty : Black Ops III*, puisque celui-ci tourne le dos à la fois à l'ambiance guerre froide des premiers opus et au contexte futuriste des modes solo et multi, pour nous plonger en plein film noir des années 40, mâtiné de morts-vivants, bien sûr. Musique jazzy, personnages au look d'époque (la femme fatale, le magicien de cabaret, le boxeur forcément véreux et le détective blasé), une ville à la Chicago (Morg City), un style graphique qui rappelle fortement les

Bioshock, et des zombies eux-mêmes très stylés. Bref, c'est la fête, le tout orienté vers une expérience de jeu qui doit beaucoup aux *Left 4 Dead*. Côté doublages en VO, on trouve un casting de rêve : Jeff Goldblum, Heather Graham, Neal McDonough et Ron Perlman. Mais ce n'est pas tout, car il ne s'agit en réalité que de l'un des deux modes Zombies proposés, *Shadows of Evil*. Il en existe un second, *The Giant*, qui se veut la suite et la réécriture spatio-temporelle du mode Origins de *COD Black Ops II*. Cette fois, l'action pend place durant la Seconde Guerre mondiale, et

concerne directement la manipulation – par les nazis, évidemment – d'une substance dite Élément 115, à l'origine de la terrible contamination. L'inspiration, pour le coup, lorgne davantage vers la série des *Castle Wolfenstein*, avec les savants fous à l'accent germanique prononcé, et leurs monstres de cauchemar. Tout comme le jeu principal, chacun des deux modes Zombies offrira une expérience scénarisée (en coop' à quatre) et une autre sur le principe du multi par équipe, dans lequel on pourra choisir entre neuf persos de spécialistes. Abondance de biens de nuit pas ! ■ D.B.



Toute la culture populaire est réunie en une somme de pur délire : *Origins* mêle zombies, nazis, astronautes...

DYING LIGHT : THE FOLLOWING

UN DLC BIEN NOMMÉ

À l'instar de *Sunset Overdrive*, *Dying Light* fait partie de ces jeux dont la « hype » excessive s'est vite effondrée une fois le titre sorti dans les bacs : un clou chasse l'autre, et *Dying Light* est tombé dans les oubliettes. Heureusement, son DLC *The Following* arrive à point nommé pour l'en sortir, avec sa map gigantesque aussi grande que toutes les cartes du jeu déjà existantes, et son nouveau véhicule (un buggy) qui promet des courses-poursuites endiablées. Prix inclus dans le Season Pass... ■ D.B.

Écraser des zombies en buggy : même si vous n'en aviez jamais rêvé, *Dying Light* l'a quand même fait !



**Le collector ultime
pour tous les passionnés !**

**100
JEUX VIDEO
LEGENDE**

HORS-SÉRIE
COLLECTOR

**148
PAGES**

100 JEUX VIDEO DE LEGENDE

Call of Duty, Mario, Pong, GTA, Zelda...
Les grands jeux qui ont marqué l'Histoire

**JEUX
VIDEO
NEWS
Collection**

En kiosque actuellement

abo.nickelmedia.fr

À RETENIR

GET EVEN REVIENT

■ Entre le FPS et le thriller façon film noir, *Get Even* était un projet alléchant du studio Farm 51. Namco Bandai vient d'annoncer qu'il récupérait les droits, avec une sortie en 2016 sur One, PS4 et PC. Avec son scénario qui alterne entre les points de vue des bons et des méchants, *Get Even* promet toujours autant.



SURVIVE THE NIGHTS

■ Après un financement réussi sur Kickstarter, ce jeu en open world et en vue FPS dans un monde envahi de zombies est passé en-dessous des radars. Désormais en pré-alpha, il devrait faire la démonstration de ses qualités, dont un réalisme rarement atteint dans le domaine de la survie. Pré-alpha dispo sur PC

PLAYLIST ROCK BAND

■ La playlist du prochain *Rock Band 4* était déjà vertigineuse, elle vient de s'étoffer avec une salve de chansons cultes comme *What's Up?* (4 Non Blondes), *Fever* (The Black Eyes), *No One Like You* (Scorpion), *Prayer* (Disturbed), *Spiders* (System of Down), *Centuries* (Fall Out Boy)... Sortie sur PS4, One, 6 oct. 2015



VOTEZ SUR PS+

■ Sony vient d'annoncer sa volonté de proposer aux membres PlayStation + de voter pour les jeux proposés gratuitement chaque mois, afin d'avoir une offre plus adaptée aux consommateurs. Toutefois, l'éditeur précise que ce système ne sera pas mensuel, il sera plus comme un sondage dont les effets s'étaleront dans le temps.



Une belle combinaison de licences, mais les joueurs n'en verront pas les résultats avant l'année prochaine.

EURO2016

PES 2017 SORTIE : 2016

KONAMI GAGNE DU TERRAIN

PS4 ONE PC PS3 360 Alors que *PES 2016* débarque, Konami est déjà tourné vers l'avenir et vient de conclure un accord pour le moins historique. Bien joué !

Si Konami a longtemps été à la traîne, côté licences, derrière un FIFA bien plus gourmand, la tendance semble s'inverser, et la série PES prend même une sérieuse tête d'avance grâce à l'obtention exclusive de la licence UEFA EURO 2016 officielle. Ce qui veut dire que l'on retrouvera les vingt-quatre équipes effectivement sélectionnées dans le cadre de l'Euro,

et surtout, que les matchs décisifs se joueront au Stade de France, avec à la clé la célèbre coupe Henry Delauney. Une nouvelle très alléchante qui s'assoit sur une collaboration étroite entre les développeurs de la série PES et les responsables de l'UEFA, pour un résultat qui devrait coller au plus près à l'ambiance de la compétition. Si vous êtes à la fois fan

du jeu et de l'évènement en lui-même, ne trépignez pas trop puisque cette annonce avait surtout pour but de faire le buzz à la Gamescom, et que l'UEFA Euro 2016 ne sera donc pas présent dans *PES 2016*, dont la sortie est toujours prévue le 17 septembre prochain. Pour l'année suivante, en revanche, c'est pour ainsi dire du tout cuit. ■ D.B.

GOD'S TRIGGER

PUNITION DIVINE

Si comme nous vous êtes fan de la série *Hotline Miami*, de sa réalisation minimaliste, de son gameplay millimétré et de sa violence ahurissante, sachez que le studio One More Level (*WARlocks vs Shadows*) a présenté au dernier salon de la Gamescom un véritable clone du titre de Dennaton Games, avec le même principe de la caméra plongeante à la *Gauntlet*, mais en s'appuyant en revanche sur une réalisation graphique tout en 3D, forcément un peu moins stylisée. Le titre met en scène Zoran, un ancien soldat des forces spéciales auquel sa récente conversion et son action à la fonction de prêtre ont peut-être un peu monté à la tête : le voici transformé en croisé, bien décidé à pourfendre tous les truands, dealers et autres

crapules qui corrompent la société. Notre homme a pour atouts son flingue et son sabre, mais aussi un pouvoir spécial, le Divine Focus,

qui s'apparente à un Bullet Time, bien utile pour tuer tout le monde d'un coup. Un jeu indé que l'on dit très difficile ! ■ D.B.



La modélisation en 3D n'empêche une patte graphique aux tons pastel, qui renvoie aux comic books les plus brutaux.

Le meilleur de Windows et d'internet

GRATUIT !
Comment récupérer sans
frais les vidéos du Net

CLOUD
Les meilleures solutions
de stockage

PLUS RAPIDE !
Accélérez votre PC
au démarrage

NOUVELLE FORMULE
encore plus claire et pratique !

Les meilleurs conseils d'experts, sans jargon !

Windows & internet

PRATIQUE

ÉTÉ 2015 - N°33

LA VISITE GUIDÉE COMPLÈTE + NOTRE VERDICT

WINDOWS

10

**PREMIER
TEST
EXCLUSIF**

- Encore plus rapide !
- Bien plus confortable !
- Mieux protégé !

Spécial dépannage

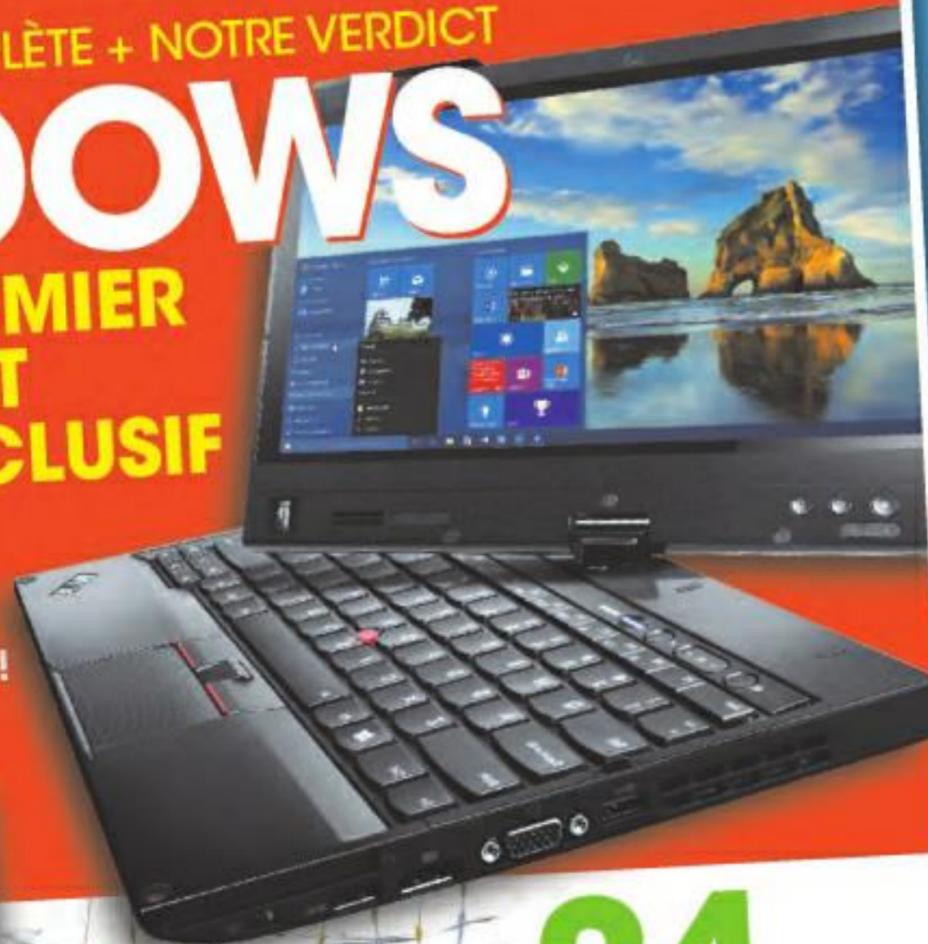
**Réparez
les erreurs de
Windows sans
assistance**



Messagerie
**Comment repérer
et éliminer tous les
mails dangereux**

24 PAGES
**DE FICHES
PRATIQUES**

BEL/LUX : 6,50 €



Actuellement en kiosque



Windows & Internet Pratique



abo.nickelmedia.fr

UNE SUITE EN CHANTIER

Square Enix a de la suite dans les idées, si bien qu'une suite à *Dragon Quest Heroes* est d'ores et déjà annoncée pour le printemps prochain au Japon. Peu d'informations ont filtré pour le moment, si ce n'est que de nouveaux personnages sont attendus (dont Olivier de *Dragon Quest VI*) et que du multi à quatre sera de la partie.



Ce dragon rencontré en début d'aventure porte incontestablement la griffe d'Akira Toriyama.

DRAGON QUEST HEROES : LE CRÉPUSCULE DE L'ARBRE DU MONDE

SORTIE : 16 OCTOBRE 2015

PLACE À L'ACTION

PS4 Koei et ses *Dynasty Warriors* sont décidément partout. Un an après avoir revisité les *Zelda*, les voilà qu'ils s'associent à une autre légende du jeu vidéo japonais, *Dragon Quest*, pour un mélange d'action et de RPG aussi savoureux que détonant.

Avec ce genre de cross-over, il est essentiel de préserver l'essence des deux séries appelées à se mélanger. Sur ce point, heureusement, *Dragon Quest Heroes* ne déçoit pas. À l'instar d'un *Hyrule Warriors*, il se montre extrêmement fidèle au matériau d'origine. Sa réalisation, sans fioritures, fait honneur

au style d'Akira Toriyama. Les couleurs se font particulièrement chaleureuses et, que ce soit du côté du bestiaire ou des héros, le coup de pinceau de l'auteur de *Dragon Ball* est

immédiatement identifiable. Rien de plus logique quand on sait que le jeu joue la carte de la réunion de famille. Néanmoins, il est toujours plaisant d'observer une réelle cohérence

artistique, surtout que le titre fait appel à des protagonistes principaux inédits (un garçon et une fille, pas de jaloux) en plus des personnages issus des différents épisodes canoniques.

“ DRAGON QUEST HEROES A L'ASPECT D'UN DRAGON QUEST, SONNE COMME UN DRAGON QUEST, MAIS NE SE JOUE DÉFINITIVEMENT PAS COMME UN DRAGON QUEST. ”

Le système de magie est assez simple : il suffit de maintenir une gâchette puis d'appuyer sur le bouton correspondant au sort que l'on veut lancer.



Contrairement à ce que leurs tenues peuvent laisser penser, Luceus est adepte du feu, et Aurora de la glace.



Doric est un personnage précieux, surtout pour son allonge et quelques coups particulièrement dévastateurs.

Un mélange équilibré

Dragon Quest Heroes a l'aspect d'un *Dragon Quest*, sonne comme un *Dragon Quest* (les compositions de Kôichi Sugiyama répondent évidemment à l'appel), mais ne se joue définitivement pas comme un *Dragon Quest*. En effet, tous les codes qui régissent la série ont été balayés au profit d'une formule beat'em all massif, dans le plus pur style des *Dynasty Warriors*. On aime ou on n'aime pas, toujours est-il que l'action s'avère extrêmement dynamique et accrocheuse. Le jeu se veut simple d'accès, au point que l'on prend vite du plaisir à enchaîner des combos relativement aisés. Cela dit, si la prise en main est immédiate, le gameplay ne manque pas de profondeur pour autant. Les hordes de monstres et la nécessité de protéger certains points stratégiques en cours de mission font rapidement grimper la difficulté, et obligent à alterner intelligemment entre les différents personnages pour profiter

de leurs magies et autres états de tension – moments durant lesquels ils peuvent nettoyer l'écran à l'aide d'une attaque dévastatrice. Pour ne laisser personne sur le carreau, les joueurs les plus en difficulté pourront même basculer vers une prise en main simplifiée. En revanche, le passage obligé, que l'on soit aguerri ou simple débutant, concerne l'achat d'équipement et le développement de capacités via un système de points à redistribuer des plus classiques. Car non, la dimension RPG de la série n'a pas été complètement sacrifiée sur l'autel de l'action frénétique. ■ *H.N.*

EN BREF

Le croisement improbable d'un *Dragon Quest* et d'un *Dynasty Warriors*, avec tout ce que cela implique sur le papier, à savoir une action ininterrompue et un soupçon de RPG. Une belle petite surprise à prévoir pour les fans des deux séries.

Genre : Beat'em all
 Nb de joueurs : 1
 Éditeur : Square Enix
 Dév. : Omega Force



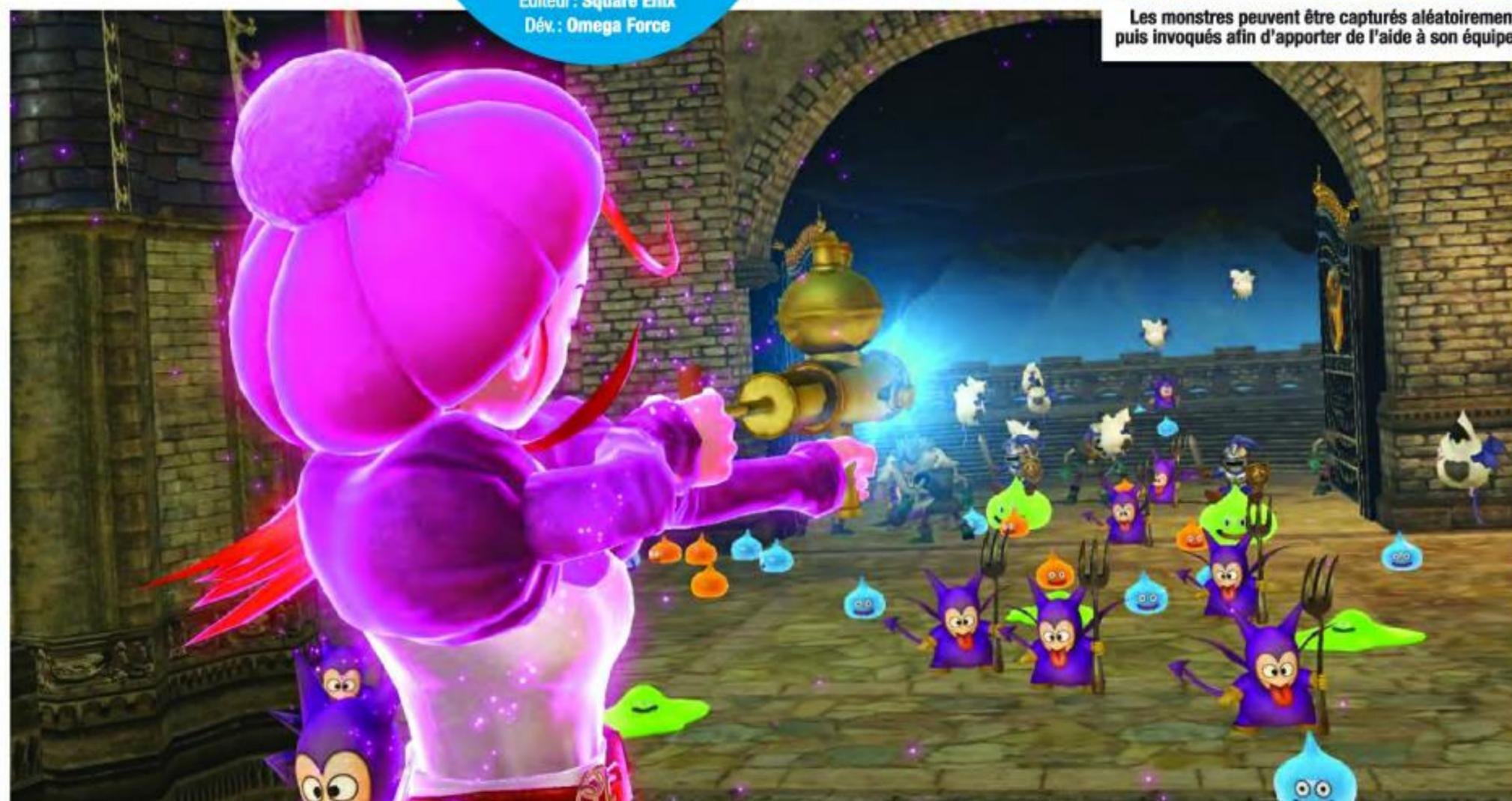
Ce gigantesque cyclope peut-être affaibli ou même abattu à l'aide de balistes placées sur les hauteurs du fort.



Améliorer ses magies est essentiel, celles-ci permettant de causer de gros dégâts aux ennemis.



Le bestiaire qui a forgé l'identité de la saga est présent pour se faire rosser, les gants en tête.



Les monstres peuvent être capturés aléatoirement puis invoqués afin d'apporter de l'aide à son équipe.

LES NOUVELLES UNITÉS DE LA CAMPAGNE

Chaque faction connaîtra 1-2 nouvelles unités. À l'honneur, les Protoss accueillent l'Adepté, capable de téléportation rapide, et le Disrupteur, unité blindée et douée en dégâts de zone. Les Zerg verront le retour du Rôdeur, apparu dans l'extension Brood War, et le Saccageur, artillerie à l'acide issue du Cafard. Les Terran, quant à eux, se contenteront du Cyclone, lance-missiles rapide et traqueur.



Blizzard s'est fait plaisir sur les décors, qui fourmillent de détails et d'animations.

STARCRRAFT 2 : LEGACY OF THE VOID / SORTIE : 2016

LE BOUQUET FINAL !

PC / MAC Voilà déjà cinq ans que *Starcraft 2* mobilise des milliers de pécéistes stratèges et règne sur l'e-sport du STR. Après une première bêta fermée dédiée au multi, **Blizzard en dévoile un peu plus sur *Legacy of the Void*, sa troisième campagne dédiée aux Protoss**, avec le prologue jouable : *Les Murmures de l'Oubli*.

S'il se montre encore discret sur son éventuelle date de sortie, Blizzard est sur le point de clore en beauté le long cycle de *Starcraft 2*, avec *Legacy of the Void*. Jouable en bêta fermée multijoueur depuis avril, cette nouvelle extension vient de récompenser les joueurs qui ont précommandé le jeu, en leur offrant *Les Murmures de l'oubli*, un prologue scénarisé de trois missions solo. Comme annoncé,

ce chapitre, dédié au clan Protoss, se focalisera sur le destin du hiérarque Artanis, porteur du flambeau Protoss dans la guerre de Koprulu entre Terran et Zerg, chargé d'unifier les diverses tribus pour sauver sa civilisation. Sauf qu'ici, dans ce prologue, la

star, c'est Zeratul, le célèbre assassin des Templiers noirs (aussi jouable dans *Heroes of the Storm*). Chargé d'alerter ses autorités sur l'imminente extinction de la galaxie (on passe les détails), le guerrier croisera sur sa route Kerrigan, la Reine Zerg et

Amon, Protoss dangereusement fanatique et grand méchant de ce nouveau scénario.

Mystique et pouvoirs psy

Voici pour les présentations. Comme le prouve la courte vidéo d'introduction,



À CHAQUE MISSION UNE ÉVIDENCE : BLIZZARD RESTE UN MAÎTRE DU STR SCÉNARISÉ, ET DU GAMEPLAY STRATÉGIQUE, IRRÉPROCHABLE DE BOUT EN BOUT.



À bord de son vaisseau, Zeratul doit naviguer entre diverses planètes pour mener à bien sa mission.



En multijoueur, Blizzard a aussi modifié sa formule par des microchangements ou des rééquilibrages.



Lors de la campagne d'Artanis, le choix des missions se fera depuis le centre de commandement de son vaisseau, la Lance d'Adun.



Dans la première mission du prologue, Zeratul doit déplacer ses troupes sans croiser la route de l'armée Zerg de Kerrigan.

Blizzard n'a pas de temps à perdre, et nous propulse direct sur le front. Divisé en trois chapitres, le prologue se compose de deux missions de gestion de base, et une troisième de microgestion, où il faut aider Zeratul à infiltrer la base d'Amon avec peu d'unités. Ceux qui sont habitués au gameplay Protoss prendront leurs marques immédiatement, ce prologue servant essentiellement à acclimater les novices aux spécificités de la faction. On regrettera d'ailleurs que les nouvelles unités découvertes dans le multijoueur ne soient pas vraiment mises en avant ici. Biberonnés aux pouvoirs psy et à l'ésotérisme religieux, les Protoss compensent la lenteur et le coût élevé de production par une batterie d'améliorations bioniques, qui leur assurent in fine une force de frappe et une défense supérieures. Si le jeu reprend toujours la même formule depuis *Wings of Liberty* (voire le premier *Starcraft*, diront les mauvaises langues), il s'est considérablement étoffé en détails et

effets visuels, que ce soit dans ses décors ou ses animations. Quant aux missions, chacune propose, sous forme d'astuce scénaristique, son originalité. La première demandera de relier plusieurs points d'une carte, en évitant, à intervalles réguliers, le passage d'une armada Zerg qui détruit tout sur son passage. La suivante imposera, dû à l'absence de gisement de failles géologiques pour pouvoir se réapprovisionner en gaz. À chaque mission, une évidence : Blizzard reste un maître du STR scénarisé, et du gameplay stratégique, irréprochable de bout en bout. De quoi confirmer, une troisième fois, la grandeur de *Starcraft 2*, même cinq ans après sa première sortie. ■ Y.F.



Zeratul devra affronter beaucoup de monde. Y compris les siens.



Dans la dernière mission, Zeratul doit déplacer un contingent limité dans les couloirs d'une forteresse surprotégée.

EN BREF
 Difficile de s'ennuyer avec ce prologue de quelques heures. Non seulement Blizzard met les Protoss sur un piédestal, mais sa campagne promet de nombreux morceaux de bravoure et d'originalité dans ses objectifs. Une superbe conclusion.

Genre : STR
 Nb de joueurs : Beaucoup
 Éditeur : Blizzard
 Dév. : Blizzard

Forcer l'entrée du temple
Objectifs bonus
 Détruire les formations rocheuses (RXS)

La force des Protoss ne réside pas dans leur nombre, mais dans l'association des technologies et magies.

pour se déplacer
 [A] puis pour attaquer en se déplaçant

MAFIA 3 SORTIE : 2016

SYMPATHY FOR

PS4 / ONE / PC En prenant le parti de s'éloigner de la mafia italienne pour s'aventurer du côté de la « black-mob » à La Nouvelle-Orléans, **2K Czech** tente de réinventer *Mafia*. Pour le moment, on ne peut qu'applaudir.



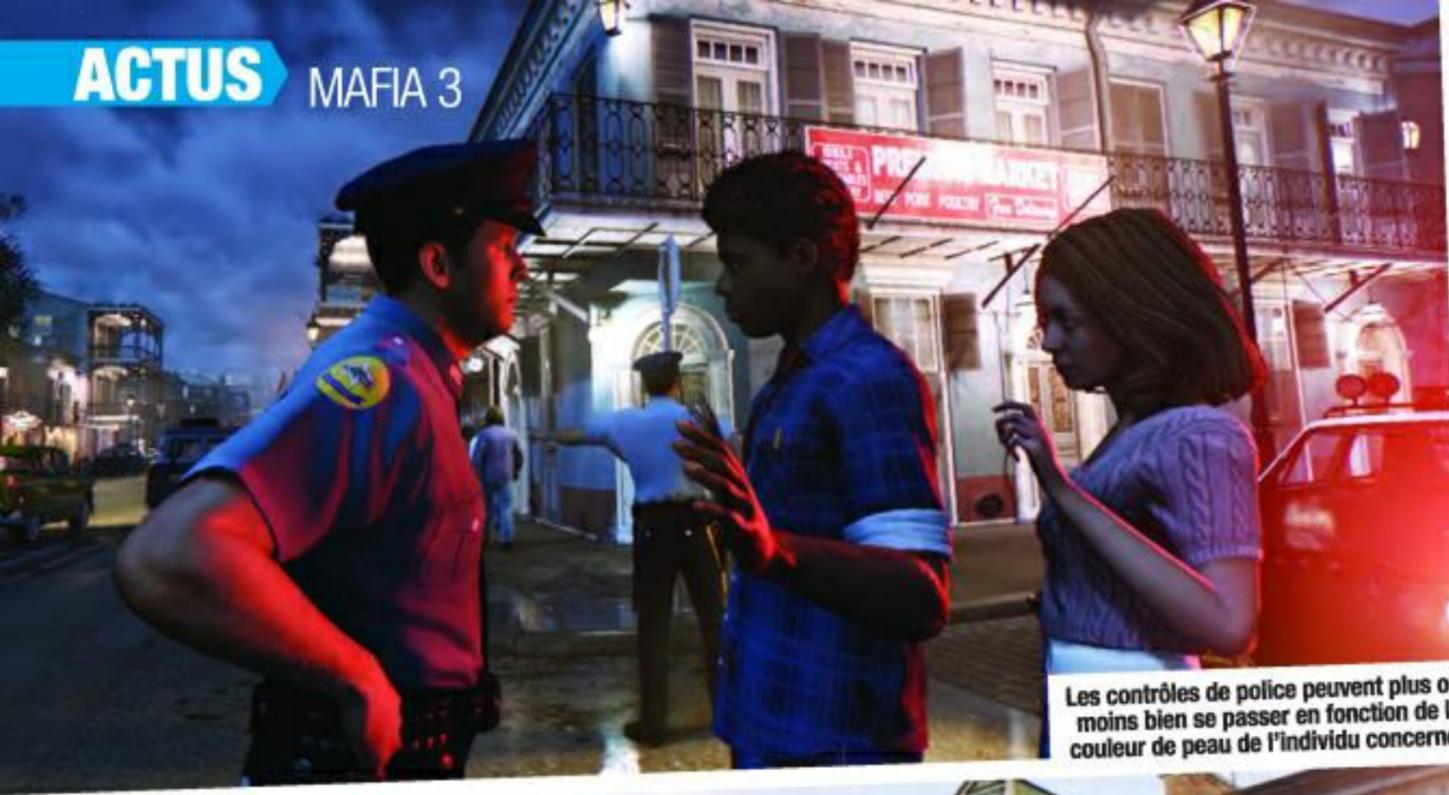
THE DEVIL

Lincoln Clay semble être sans pitié, et n'a que faire des civils qui barrent sa route.

Autant être honnêtes : lorsque nous avons pris rendez-vous avec 2K pour voir *Mafia 3* à la Gamescom, nous étions plus curieux qu'enthousiastes. Cette série de jeux en open world, largement inspirée de *GTA*, s'est toujours en effet positionnée comme une bonne alternative à la saga de Rockstar, sans jamais toutefois soulever une passion incroyable. À vrai dire, on avait même un peu oublié l'existence de cette licence, dont le second épisode remonte à 2010, soit déjà cinq ans. Et pourtant, après une présentation d'une trentaine de minutes, il faut se rendre à l'évidence : *Mafia 3* s'annonce comme l'une des productions AAA les plus excitantes de ces douze prochains mois. La raison ? Le studio 2K Czech fait plusieurs choix assez audacieux, relativement rares dans le jeu vidéo, et qui, on l'espère, seront payants.

Un héros loin des clichés

Plaçons le contexte : nous sommes en 1968, à La Nouvelle-Orléans. Les autoradios crachent de la soul, du Rolling Stones, du Animals, et l'on incarne Lincoln Clay, vétéran du Vietnam d'origine afro-américaine, dont la rage est palpable. Orphelin, Clay s'était depuis peu trouvé une seconde famille, un gang « black », qui a malheureusement connu une fin tragique. Ivre de vengeance, Clay cherche désormais les responsables du massacre des siens, commence à créer son propre empire du crime, et ne fait de cadeau à personne. Il va pouvoir compter sur l'aide de trois fidèles lieutenants : Burke, qui a tout du redneck, Vito, sorte de dernier survivant d'Al Capone, et Cassandra qui, avec sa coupe afro, semble déjà prête à entrer de plain-pied dans les 70's. Ce qui frappe en premier, lorsque l'on découvre Lincoln Clay, c'est son absence totale de dérision, son côté très « premier degré » et sa violence froide. On sent que l'homme est en colère et est prêt à tout pour parvenir à ses fins. Tout au long de la démo, on assiste ainsi à plusieurs séquences de meurtres sanguinolents, la plupart du temps exécutés au couteau. Cette violence graphique et sonore surprend, même dans un jeu en monde



Les contrôles de police peuvent plus ou moins bien se passer en fonction de la couleur de peau de l'individu concerné.



Les poursuites en voiture réservent leur lot d'explosions.

“

CETTE SÉRIE DE JEUX EN OPEN WORLD, LARGEMENT INSPIRÉE DE *GTA*, S'EST TOUJOURS POSITIONNÉE COMME UNE BONNE ALTERNATIVE À LA SAGA DE ROCKSTAR...

”

ouvert. Là où *GTA* désamorce régulièrement son immoralité par un humour au vitriol, *Mafia 3* tente une tonalité très différente, mais qui n'en est pas moins intéressante.

Une ambiance qui prend aux tripes

Quoi qu'il en soit, en matière d'ambiance, *Mafia 3* promet énormément : le fait de placer l'action à La Nouvelle-Orléans, à la fin des années 60, permet de mêler thématiques et cadres inédits. On sent par

exemple des tensions raciales très fortes, d'autant plus que l'on incarne un personnage à la peau noire. Ainsi, lorsque vous marchez dans la rue, il peut très bien vous arriver de croiser une patrouille de police en train de contrôler rudement un couple mixte, quand ce n'est pas vous qui êtes pris à parti. A contrario, visiter un club de jazz apporte un changement d'ambiance radicale : la musique donne envie de taper du talon, l'atmosphère est à la fois feutrée et festive, et hommes et femmes, quelles

que soient leurs origines, se mêlent dans une danse sans fin. On constate rapidement que Lincoln Clay n'est pas là pour boire un bourbon au bar, en écoutant du Curtis Mayfield. Nous avons ainsi assisté à une mission complète, où l'homme devait trouver le lieu d'un futur deal de drogue, pour décimer ses organisateurs et s'emparer du paquet. On commence par interroger quelques personnes ciblées, de manière plus ou moins musclée, pour ensuite nous rendre à un cimetière de la

La Nouvelle-Orléans apporte un cadre inédit et rafraîchissant.





Les séquences d'action sont très nerveuses et rapides, et rappellent clairement *Uncharted*.



Il est régulièrement possible de tenter une approche furtive pour parvenir à ses fins.



Lincoln Clay est accompagné de trois lieutenants, au style hétéroclite



L'ambiance nocturne de La Nouvelle-Orléans est envoûtante.

ville, et dans un entrepôt. Les développeurs nous assurent qu'il est possible de se la jouer infiltration, en tuant méthodiquement chaque homme de main d'un coup de couteau dans le dos, mais ils ont préféré nous montrer la manière forte.

Déchaînement de violence

Pendant quelques minutes, le jeu se transforme ainsi en un TPS fort classique, mais qui semble parfaitement exécuté. Les mouvements des ennemis et du personnage principal, la façon dont ils se mettent à couvert et rechargent leurs armes... Tout ça rappelle largement l'un

des mètres étalons du genre : *Uncharted*. Après le nettoyage des lieux, l'entrepôt devient un nouveau QG pour notre gang, ce qui devrait permettre d'étendre notre influence sur la ville. Cependant, une fois dehors, une course-poursuite avec le gang ennemi s'engage. On découvre alors que les voitures de *Mafia 3* ont une capacité à exploser très facilement, et à faire des tonneaux dignes d'un film de Michael Bay. On s'éloigne certes du réalisme aperçu en début de jeu, mais ce contraste entre un propos très sérieux, voire politique, et des séquences d'action ébouriffante n'est pas pour nous déplaire. Bref, *Mafia 3* nous a bluffés, c'est un fait, et l'on espère que 2K Czech parviendra à transformer ces trente minutes d'exception en un titre passionnant, aussi bien dans son fond que dans sa forme. Il entre en tout cas directement dans le top 3 de nos jeux les plus attendus de 2016. ■ J.K.L.

EN BREF

Nous ne nous attendions pas à être aussi emballés par ce premier contact avec *Mafia 3*, et pourtant : l'ambiance est posée, les personnages ont l'air forts... Bref, tout est réuni pour faire un grand jeu.

Genre : *GTA-Like*
 Nb de joueurs : N.C.
 Éditeur : 2K
 Dév. : 2K Czech



La conduite semble être plus arcade que dans les précédents *Mafia*.



From Software a beaucoup travaillé sur la taille des décors et de certains ennemis.

DARK SOULS 3 / SORTIE : 1^{ER} SEMESTRE 2016

RETOUR EN ENFER

PS4 / ONE / PC Désormais studio préféré des amateurs d'action-RPG intransigeants, From Software revient à la série des *Souls*, après un *Bloodborne* d'exception. *Dark Souls 3* s'annonce en tout cas plus beau, plus angoissant et plus envoûtant que jamais.

Lorsque *Dark Souls 3* a été annoncé à l'E3 2015 en juin, personne n'a vraiment été surpris et nous savions déjà plus ou moins que From Software travaillait dessus, en parallèle de *Bloodborne*.

Hidetaka Miyazaki, président du studio, est par ailleurs à la tête du projet, ce qui n'était pas le cas sur *Dark Souls 2*. Du coup, beaucoup voient en *Dark Souls 3* le

véritable successeur de *Dark Souls*, voire de *Demon's Souls*. Après une heure de présentation et trente minutes de prise en main, il est temps d'émettre un premier avis, loin, très loin d'être définitif.

Tout d'abord, les fans des précédents jeux du studio peuvent être rassurés : *Dark Souls 3* reste un *Dark Souls* pur jus et semble à nouveau afficher une difficulté très élevée et des règles de gameplay

impitoyables. Cependant, par quelques petites touches subtiles, From Software tente d'assouplir sa licence, afin de la rendre un peu plus sexy aux yeux du grand public. Le héros se déplace ainsi désormais



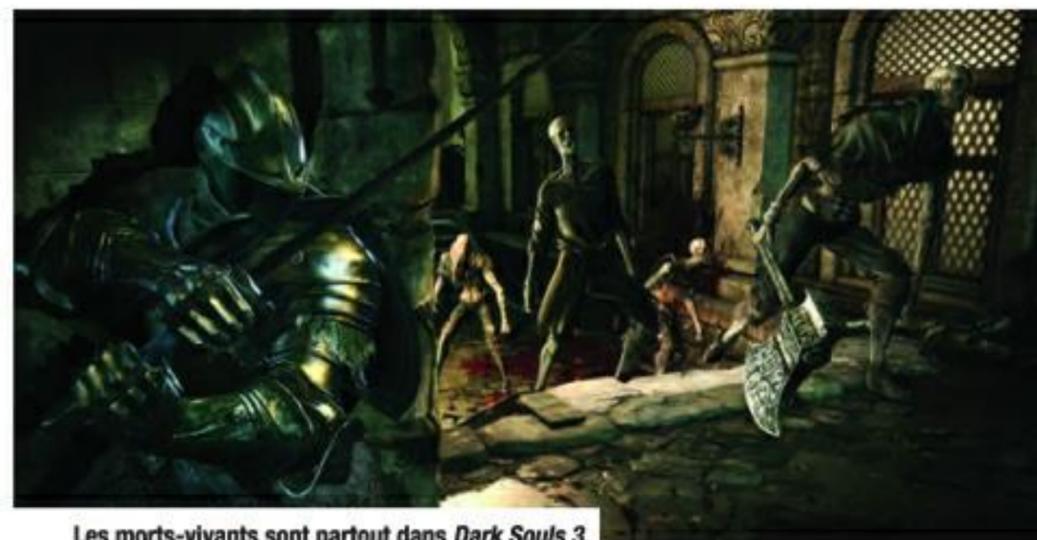
DARK SOULS 3 SE DOTE D'UN CÔTÉ HORRIFIQUE ENCORE PLUS APPUYÉ : L'HABILLAGE SONORE EST GLAUQUE À SOUHAIT, LES ZOMBIES FONT PLUS PEUR QUE JAMAIS...



Certaines classes de héros peuvent lancer un cri pour déstabiliser les adversaires.



Deux épées équipées vous permettent de lancer des attaques tournoyantes très efficaces.



Les morts-vivants sont partout dans *Dark Souls 3*.

un peu plus rapidement, et profite d'une roulade beaucoup plus réactive qu'auparavant, tandis que les fioles d'Estus – qui servent de potions de vie – remplissent la jauge d'énergie de manière quasi instantanée.

Une nouvelle palette de coups

En revanche, les adversaires rencontrés nous ont paru encore plus agressifs et véloces qu'auparavant. Mention spéciale à ce gigantesque chevalier en armure complète, qui manie l'épée à deux mains comme un dieu de l'escrime, et qui est parvenu à nous terrasser trois fois de suite en à peine quelques minutes. Heureusement, des coups inédits sont mis à notre disposition, puisque les développeurs ont implanté un nouveau système de posture, qui permet d'exécuter des attaques spéciales en fonction de l'arme utilisée. Une grande épée peut par exemple projeter un adversaire en l'air, tandis que l'utilisation d'un cimenterre dans

chaque main permet de lancer une attaque tournoyante, très utile pour abattre plusieurs ennemis à la fois. Bref, le système de combats, déjà palpitant, gagne encore en profondeur. Côté ambiance et réalisation, on sent que *Bloodborne* est passé par là, puisque *Dark Souls 3* se dote d'un côté horrifique encore plus appuyé. L'habillage sonore est glauque à souhait, les zombies font plus peur que jamais, tandis que certaines créatures semblent tout droit sortir d'une ruelle sombre de Yhamam. Il y a donc un subtil équilibre entre l'heroic-fantasy classique et l'épouvante, pour un résultat franchement intéressant. Bref, si *Dark Souls 3* ne devrait pas être une révolution pour la série des «*Souls*», il s'annonce comme une suite carrée, à la mécanique rodée et à l'ambiance d'exception. ■ *J.K.L.*

EN BREF
 Beaucoup de choses restent à découvrir, notamment les nouveautés du système d'évolution et le multi, historiquement très apprécié. From Software nous a tout de même confirmé qu'il sera possible de créer des serveurs dédiés pour les parties en ligne.

Genre : Action-RPG
 Nb de joueurs : 1 à 4
 Éditeur : Bandai Namco
 Dév. : From Software



L'arc semble gagner en efficacité dans cette suite.



Tenir son épée à deux mains permet de lancer de nouvelles attaques.



L'arrivée d'un boss est toujours un grand moment.



Le premier boss connu s'appelle Le danseur de la vallée frigide. Oui, il fait très mal quand il tape.

FIFA 16 SORTIE : 25 SEPT. 2015

EA POSE LE JEU

PS4 / ONE / PC C'est peu dire que *FIFA 15* a déçu. Orienté arcade et truffé de bugs, il s'est montré indigne de l'excellence que cultive la série. Conscient de cet état de fait, et certainement échaudé par le retour en fanfare de Konami, **Electronic Arts a décidé de poser le pied sur le ballon pour revoir sa stratégie.**

Il y a clairement du mieux dans le visage des joueurs. Néanmoins, sur ce point, PES 2016 nous a plus bluffés.



Autant la jouer comme l'OM et aller droit au but : non, *FIFA 16* ne décollera pas les mâchoires par sa réalisation. Certes, les visages sont plus détaillés et font maintenant apparaître les aspérités de la peau. Mais cela n'empêche pas d'avoir le sentiment que les graphismes stagnent. Même Messi, pourtant sur la jaquette, semble mieux modéliser chez le rival *PES*. Alors oui, la Pulga affiche désormais fièrement son tatouage au bras. Mais autant vous prévenir, l'effet poupée de cire reste tenace et pourra en décevoir quelques-uns. Puis il faut bien l'admettre, en plein match, une fois la caméra éloignée, la différence avec la simulation de Konami n'est pas flagrante – sans compter que dans cette dernière, nombre de joueurs n'ont pas leur faciès fidèlement modélisé.

On ferme la boutique

De toutes manières, ces considérations esthétiques s'effacent dès que l'on prend la manette en mains. En effet, lorsque l'on découvre *FIFA 16*, on est surtout ravi de constater qu'Electronic Arts a pris en considération les remarques émises l'an passé. L'équilibre bancal de *FIFA 15* a ainsi été complètement retravaillé. Oubliez ces boulevards laissés par les arrières latéraux. Désormais, dès la perte du ballon, les défenseurs reprennent automatiquement leur position. La différence est flagrante, puisque c'était loin d'être le cas jusqu'à présent. Les ailes ne sont plus ces talons d'Achille dans lesquels les flèches adverses s'enfoncent pour mieux nous achever. Il faut dire aussi que les Ronaldo et autres Gareth Bale avancent moins vite balle au pied (les défenseurs sont plus difficilement débordés), et les fameux L1 + Triangle beaucoup moins assistés ; leur trajectoire plus en cloche favorise les replacements et limite les contre-attaques éclairs. De manière plus globale, *FIFA 16* donne plus de poids à la défense. Feinter une intervention et se relever immédiatement après un tacle loupé offre plus de possibilités et de contrôle. Mais c'est surtout l'I.A. qui fait plaisir à voir, celle-ci étant capable d'identifier



LA PLACE DES FEMMES

Comme vous le savez, *FIFA 16* mettra à l'honneur pour la toute première fois des équipes féminines. Ces douze sélections nationales, dont la France, ont demandé pas mal de travail aux développeurs. Des nombreuses animations ont ainsi été créées, des commentaires dédiés enregistrés, et le gameplay a évidemment été adapté. Une volonté de bien faire qui se traduit manette en mains, avec des matchs assez agréables, plus lents et moins fondés sur la puissance physique. Précisons tout de même que le titre n'autorisera pas les rencontres mixtes, et que les femmes seront absentes de la plupart des modes de jeu.

La championnat anglais a de nouveau droit à un habillage officiel, et, c'est une nouveauté, la Bundesliga allemande également.



Les frappes comme les centres ont gagné en variété, et apportent encore plus de danger.

Ce n'est pas forcément ce que nous avons constaté, mais les gardiens sont censés avoir gagné en efficacité.



POUR CE QUI EST DU CONTENU, HORMIS L'ARRIVÉE D'ÉQUIPES NATIONALES FÉMININES, *FIFA 16* N'OFFRE PAS DE GRANDS CHAMBOULEMENTS.



les « zones de danger » pour envoyer un joueur combler les brèches éventuelles. Évidemment, abuser du pressing aura tendance à faire apparaître des failles. Mais globalement, les joueurs se comportent de manière convaincante. Si vous ajoutez à cela des milieux défensifs beaucoup plus efficaces dans leur boulot d'interception, vous comprendrez vite que faire tourner le ballon pour construire ses actions a son importance.

Prime au collectif

Sur la version gamescom que nous avons pu essayer, *FIFA 16* se montrait assez convaincant en la matière. Le tempo revu à la baisse fait un bien fou et redonne à la série des allures de simulation de football, même si l'on peut regretter que les transmissions manquent un peu de punch. Même en essayant d'appuyer ses passes, le ballon arrive un poil trop lentement, comme si les développeurs avaient artificiellement corrigé l'effet

« ping-pong » de certains épisodes. Pour créer le danger, on peut néanmoins compter sur un nouveau système de passes. Inspiré de celui de *PES*, donc à enclencher en maintenant une gâchette, le « pass with purpose » permet de doser avec plus de précision, mais surtout de trouver des trajectoires beaucoup moins téléguidées. Bien sûr, le risque de perte de balle est plus grand. Mais quand le cuir arrive à destination, c'est souvent synonyme d'occasion. Les solistes



Le système de No Touche Dribbling semble avoir été taillé pour les joueurs vifs et techniques comme Messi.



Bien qu'on observe un léger mieux, le gabarit des joueurs manque de réalisme.



Les travaux du Stade Vélodrome de Marseille étant achevés, EA a pris soin de le réintégrer au jeu.

peuvent compter pour leur part sur un nouveau type de feintes. Le « no touch dribbling » remplace donc les dribbles courts, et permet de réaliser des feintes de corps pour changer rapidement de rythme et obliger l'adversaire à se jeter.

Un contenu étoffé

Pour ce qui est du contenu, hormis l'arrivée d'équipes nationales féminines (cf. encadré), FIFA 16 n'offre pas de

grands chamboulements. Du côté du mode Carrière, on note par exemple l'arrivée de tournois amicaux de présaison (sur le modèle de l'Emirates Cup) qui permettent de faire gonfler l'enveloppe de transferts. Les entraînements seront également de la partie, sachant que la courbe de progression est indexée sur l'âge et le potentiel des joueurs. Chez FUT, un habillage type retransmission télé et un système de suggestion de joueurs en cas

d'indisponibilité font leur apparition. Et, si vous faites partie de ceux qui n'ont pas le courage ni le temps de monter une équipe de rêve à grands coups de transferts, notez qu'EA a pensé à vous. Seul vrai gros morceau inédit, le mode FUT Draft permet en effet de bâtir une équipe de stars en quelques minutes, le temps de choisir sa formation (parmi cinq), ses joueurs (pour chaque place sur le terrain, cinq choix sont proposés aléatoirement), et le manager idoine pour apporter de la cohésion au groupe. Jouable en solo comme en ligne, FUT Draft consiste en des tournois de quatre matchs éliminatoires à disputer, et se présente comme une introduction idéale au FUT classique. Malin. ■ H.N.

PREMIER AVIS

Après une sortie de route inexplicable l'an passé, FIFA est de retour sur le droit chemin, celui de la simulation comme on l'aime, où le rythme est posé et la construction gratifiante. Reste que cette année, PES semble avoir une petite longueur d'avance...



PES 2016

SORTIE : 17 SEPT. 2015

L'HEURE DE LA CONFIRMATION

PS4 / ONE / PC / PS3 / 360 Nous avons testé la nouvelle version de *PES 2016*, la dernière avant le jeu définitif, prévu en septembre. **Le titre est-il aussi bon que notre premier contact le laissait entendre ? *PES* revient-il vraiment sur le devant de la scène ? Réponse tout de suite.**





Les conditions météo peuvent évoluer durant le match. Et rendre les tacles plus glissants...

Nous avons laissé *PES 2016* sur de beaux espoirs. Notre premier contact avec le jeu, en mai, avait été très prometteur. Pour faire simple, le titre nous faisait comprendre qu'il s'agissait cette année d'améliorer *PES 2015*, un épisode déjà très bon et qui marquait, il y a un an, le retour de la série au premier plan face à un *FIFA 15* en petite forme. Sur une base identique – symbolisée par les mêmes menus, la même architecture et le même gameplay – tout était affiné, mieux pensé. Les équipes de Konami auraient eu tort de se compliquer la vie : l'édition 2015 était une base de travail solide, le début du renouveau. Il n'y avait aucune raison que *PES 2016* soit mauvais, ou en tout cas moins bon que son prédécesseur, et nos premiers matchs confirmaient la bonne tendance prise par le jeu. Oui mais voilà, les connaisseurs le savent : le développement d'un jeu de foot est un chantier compliqué, fait de petits ajustements, de modifications au millimètre qui peuvent bousculer un équilibre fragile. Un rythme mal dosé, une inertie trop prononcée, des gardiens aux fraises ou une I.A. bancal et patatra, tout est ruiné. Du coup, au moment de (re)toucher à *PES 2016*, nous étions sur nos gardes : a-t-il conservé ses qualités ? Approche-t-on d'une version définitive excellente ? Le suspense est à son comble...

Animations à gogo

La réponse est simple, et tellement belle que l'on ne va pas vous la cacher plus longtemps : oui, *PES 2016* sera un grand jeu de foot. Nous avons passé une demi-journée sur cette nouvelle version du jeu, celle qui fut présentée à la Gamescom. Et notre verdict est clair : à moins d'un improbable retournement de situation (un stagiaire qui renverse son café sur l'unique version, Hideo Kojima qui plante des bugs partout avant d'être viré), le titre a tout pour satisfaire les amateurs de foot virtuel, à commencer par les joueurs lassés par le rythme et les gimmicks répétitifs de *FIFA* (même si le jeu d'EA remonte la pente, cf. p.26). Tout pour plaire donc, à commencer par un nombre d'animations revu à la hausse, et pour tout dire très

ET LE CONTENU ?

Si le terrain commence à révéler ses secrets, il n'en va pas de même des différents modes de jeu, encore bien gardés par Konami. Tout juste sait-on que la mythique Ligue des Masters bénéficiera d'un lifting intégral, tandis que le mode myClub (la réponse de PES au mode FUT de FIFA) sera amélioré, pour plus de réalisme. Quant aux licences officielles manquantes, aucune info pour le moment. À noter qu'il sera possible d'importer des images dans le jeu pour modifier les maillots et autres écussons. À l'ancienne !

L'ambiance a gagné en intensité. Mais elle reste en deçà de celle d'un FIFA.



La gestion dynamique des caméras est excellente. Chacun y trouvera son bonheur.



TOUT A ÉTÉ AMÉLIORÉ DANS PES 2016 : L'ANIMATION, LES CONTACTS, L'I.A. DES JOUEURS DE CHAMP ET DU GARDIEN, LA DÉFENSE ET L'ATTAQUE.

impressionnant. C'est ce qui frappe le plus, lorsqu'on lance un match dans PES 2016 : chaque mouvement est précis, d'une justesse incroyable, et réalisé dans le bon tempo. Surtout, on a l'impression d'en découvrir de nouveaux à chaque fois, et les premières parties sont entrecoupées en permanence de « oh, tu as vu cet extérieur du pied là ? Énorme ! » (les passes en extérieur du pied fonctionnent bien...) ou encore des « ohlala, le coup de foulard de Pogba, terrible non ? »

(Paul Pogba adore le coup de foulard...), le tout enrobé de ralentis pour admirer ça sous tous les angles. Les développeurs ont bossé les animations comme des dingues, ça se voit et ça change (presque) tout. Le jeu paraît beaucoup plus riche, moins stéréotypé. D'autant que le temps de réaction des joueurs est excellent, ce qui permet d'enchaîner les mouvements avec une fluidité épatante, bien mieux que dans PES 2015. Idem pour le rythme du jeu, posé juste ce qu'il faut mais

autorisant aussi des accélérations foudroyantes. De fait, PES 2016 privilégie la variété : si le jeu rapide en passes courtes reste la norme, les transversales et autres passes lobées (avec différentes variations en appuyant sur la gâchette) constituent une arme redoutable.

Plus précis... plus difficile ?

Tout a été amélioré dans PES 2016 : l'animation donc, mais aussi les contacts,

Et toujours une question : à quand le Parc des Princes ?!

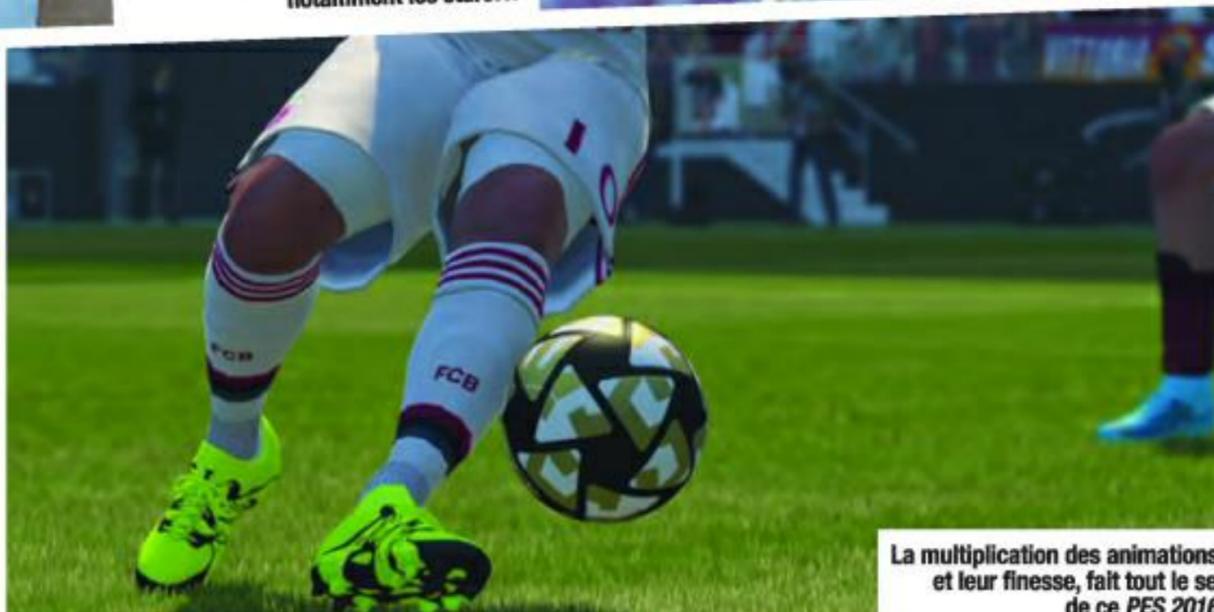




Très belle modélisation des joueurs, notamment les stars...



... Comme Arjen Robben, le meneur du Bayern Munich.



La multiplication des animations, et leur finesse, fait tout le sel de ce PES 2016.



L'interface n'a pas changé, mais un peu évolué pour plus d'intuitivité.

l'I.A. des joueurs de champ (les appels sont bons) et du gardien (qui semble parfois un peu hésitant, à vérifier), la défense et l'attaque. Ces améliorations, il faudra les contrôler point par point lors du test, après de nombreuses heures de jeu. Mais elles sautent déjà aux yeux. Notamment en attaque, où les tirs sont à la fois plus lourds et plus « présents », comme un symbole du renouveau de la série – le feeling des frappes fut longtemps la marque de fabrique de PES, avant les années sombres. Conséquence directe de ces ajustements : le rapport de force attaque/défense se déplace.

Défendre peut sembler moins évident qu'auparavant car les crochets sont plus incisifs, les accélérations plus franches et la fluidité favorise le jeu de passe. Prime à l'attaque ? Pas forcément. Car en contrepartie, le temps de réponse rapide permet de mieux anticiper les déplacements adverses, le placement des défenseurs est bien meilleur et les contacts plus précis évitent les fautes bêtes et les sorties foireuses. De plus, les têtes sont difficiles à placer, et demandent un timing bien plus précis que l'an passé. Nous pourrions dissenter longtemps sur PES 2016, qui s'annonce excellent. D'ici le test, gardez en tête que nos matchs furent extra et qu'en fin de journée, nous n'avions qu'une envie : recommencer. Et qu'après ça, revenir à PES 2015 s'est avéré très frustrant. Un signe qui ne trompe pas. ■ C.C.

PREMIERAVIS

Même si FIFA s'améliore aussi, PES 2016 a tout pour s'imposer cette année. Le jeu est riche, fluide et varié, résultat d'animations en hausse et d'un travail réussi sur tous les autres compartiments.



L'I.A. des gardiens doit encore être affinée. À surveiller dans la version finale.



LA SOURIS À ÉCRAN LED NACON GM-400L

■ La nouvelle souris de la marque Nacon propose tout l'attirail pour jouer : capteur de 6000 dpi, 10 boutons programmables, écran LED et poids supplémentaires. Difficile de faire plus complet, surtout à ce prix. Prix : env. 60 €

LE CASQUE SANS FIL DE LUXE SAMSUNG LEVEL ON BLUETOOTH

■ À l'origine conçu avec un fil, le casque Level On de Samsung est désormais décliné en version « wireless » et propose donc une connexion bluetooth. Le design est moderne et épuré, le confort au rendez-vous, et le pavé tactile intégré permet un contrôle optimal. Prix : à partir de 249 €



PLUS DE PLACE, MAIS MOINS DE POIDS PLAYSTATION 4 - 1 TO

■ Les premiers modèles de PS4 étaient équipés d'un disque dur de 500 Go, ce qui était parfois juste pour certains joueurs. Sony propose désormais une console à la capacité de stockage doublée, mais également un peu plus légère et moins gourmande en énergie. Prix : 399 €



LOGITECH G29

REDOUTABLE !

Dans la lutte qui oppose Thrustmaster à Logitech dans la catégorie des volants haut de gamme, **voici donc le dernier arrivé : le Logitech G29**. Une réponse au T300 RS ?

La réponse à Thrustmaster et son excellent T300 RS ne s'est pas fait attendre longtemps puisque Logitech sort son nouveau bébé : le G29. Que doit-on attendre de ce volant qui, à première vue, ressemble à son prédécesseur le G27, hormis la roue spécifique pour PS3 et PS4 ? Pour nous faire une idée plus précise, nous avons testé le G29 sur *Gran Turismo 6* et *Project Cars*. Dans le premier cas, le dernier-né de Logitech ne figure pas encore dans la liste des périphériques proposés... Toutefois, il est compatible. La seule chose que nous avons notée est la faiblesse du retour de force si vous n'êtes pas à 10. Gageons qu'une fois la mise à jour de *GT* faite, tout rentrera dans l'ordre. Côté commandes au volant, pas grand-chose à dire puisque vous avez accès à tous les paramètres directement. À noter que l'arrivée de la molette (rouge) facilite grandement les changements de répartition de freinage en course, sur le train avant ou arrière. En ce qui concerne le retour de force, le G29 reçoit deux moteurs et il faut bien admettre que le résultat est très bon. Les sensations sont là et le feeling

parfait, notamment sur *Project Cars* où cette fois, le G29 est intégré dès le départ. Un détail, le G29 ne fait aucun bruit, contrairement à son rival de chez Thrustmaster. Mais c'est du côté du pédalier, et plus précisément de la pédale de frein, que le changement est probant. Si visuellement le pédalier est le même que celui du G27, une fois sur la piste, les choses sont différentes. En effet, le freinage est non linéaire. De ce fait, la pédale s'enfonce doucement au départ et se durcit à la fin. Cela vous permet d'avoir un dosage très précis. Le G29 se positionne donc comme l'un des meilleurs volants actuellement disponibles, si ce n'est LE meilleur. Les nostalgiques du G25, longtemps le nec plus ultra du marché, ne seront donc absolument pas déçus puisque le G29 a les mêmes dimensions que ses prédécesseurs avec en plus toutes les nouvelles fonctionnalités citées plus haut. La guerre entre les deux fabricants est donc relancée pour notre plus grand plaisir ! Nous vous proposerons un comparatif complet dans les mois qui viennent. ■ Prix : 399 €

“ LE G29 SE POSITIONNE DONC COMME L'UN DES MEILLEURS VOLANTS ACTUELLEMENT DISPONIBLES, SI CE N'EST LE MEILLEUR. ”



De prime abord, le pédalier du G29 est le même que celui du G25 et du G27... Et pourtant, ça n'est pas le cas.

Roue cuir, toutes les commandes facilement accessibles, compatible PS3/PS4/PC, silencieux et peu encombrant. Que demander de plus ?

MSI GT72 DOMINATOR PRO 2QD-1455FR

UN BEAU PORTABLE SOUS G-SYNC

■ Msi est désormais l'une des marques phares sur le marché du PC portable gamer, et sa gamme GT72 Dominator Pro constitue son fer de lance. Cette nouvelle version de la machine propose une configuration haut de gamme : CPU Intel Core i7 à 2,6 GHz, écran 17,3 pouces Full HD, GPU Nvidia 970M, et surtout, compatibilité avec la technologie G-Sync, qui permet une fluidité d'affichage totale. L'ensemble est volumineux, mais de haute qualité. Prix : env. 1 700 €



SOUND BLASTER FREE

L'ENCEINTE NOMADE PAR EXCELLENCE

■ Creative continue de décliner sa marque Sound Blaster à toutes les sauces, et nous propose ce mois-ci une nouvelle enceinte sans fil, particulièrement pratique et polyvalente. La Sound Blaster Free se dote d'un design tout en rondeurs, ce qui garantit une bonne diffusion du son. Les fréquences sont très équilibrées, tandis que la connectivité s'avère ultra complète : bluetooth, USB, entrée jack, et même possibilité d'insérer une carte-mémoire, pour y lire ses MP3. Prix : env. 100 €



RAZER TARTARUS CHROMA

LE CHOUCHOU DES AMATEURS DE MOBA ET MMO

■ Si vous êtes un amateur éclairé de MOBA, MMORPG ou jeux de stratégie en temps réel sur PC, le Tartarus Chroma de Razer pourrait bien vous intéresser. Cet accessoire à première vue étrange remplace en fait votre clavier lors d'une partie, et propose 25 touches de raccourcis, que vous pouvez customiser à loisir afin de créer le combo parfait. On peut également compter sur un joystick à huit directions, ainsi qu'un système de rétroéclairage très puissant, qui permet d'afficher 16,8 millions de couleurs. Prix : env. 80 €



CREATIVE DRACO HS880

UNE BONNE PUISSANCE DE FEU

■ Vendu à un tarif tout à fait correct, le casque Draco HS880 de Creative propose un excellent rapport qualité/prix. On apprécie en effet son design et sa finition très soignées, son confort d'écoute ainsi qu'un son très équilibré. Le micro intégré est quant à lui détachable et profite d'une réduction du bruit. Enfin, l'ensemble est facilement pliable, et donc très pratique à transporter. Bref, un produit carré et efficace, pour les joueurs en quête d'un casque abordable. Prix : env. 60 €



C'EST L'HEURE DE JOUER!

Si quelqu'un vous dit que septembre rime avec boulot, répondez-lui que non, ça rime avec jeu vidéo ! Il n'y a qu'à voir le planning du mois pour s'en convaincre.



METAL GEAR SOLID V : THE PHANTOM PAIN

ONE PS4 PC 360 PS3 Le jeu de la rentrée, et l'un des jeux de l'année ! Les nouvelles aventures de Big Boss (*MGS3, Peace Walker*) doivent faire le lien avec celles de son clone, Solid Snake (*MGS, MGS2, MGS4*). Un épisode charnière et l'œuvre ultime de son créateur, Hideo Kojima, remercié par son éditeur Konami.

01

SEPTEMBRE



MAD MAX

ONE PS4 PC Le film a fait un carton en salles au printemps, Warner aimerait bien que le jeu ait le même succès. Pour ça, le studio Avalanche a mixé les influences, de *Batman* (pour les combats) à *L'Ombre du Mordor* (pour l'open world). Le tout dans le désert, et en bagnole. Alors, vous prenez ?

03

SEPTEMBRE

SUPER MARIO MAKER

Wii U La Wii U attend encore son *Mario Galaxy*... Pour patienter, elle s'offre un titre étonnant, un éditeur de niveaux façon *LittleBigPlanet* vous permettant de créer vos propres jeux *Mario*. On n'est jamais mieux servi que par soi-même...



11

SEPTEMBRE

FORZA MOTORSPORT 6

ONE Sans en avoir l'air, la série *Forza* imprime désormais un rythme annuel, passant d'une version simu (*Motorsport*) à un titre plus arcade (*Horizon*). C'est la course pure qui revient cette année avec *Forza Motorsport 6*, toujours plus beau et riche. Classique, efficace.



18

SEPTEMBRE



FIFA 16

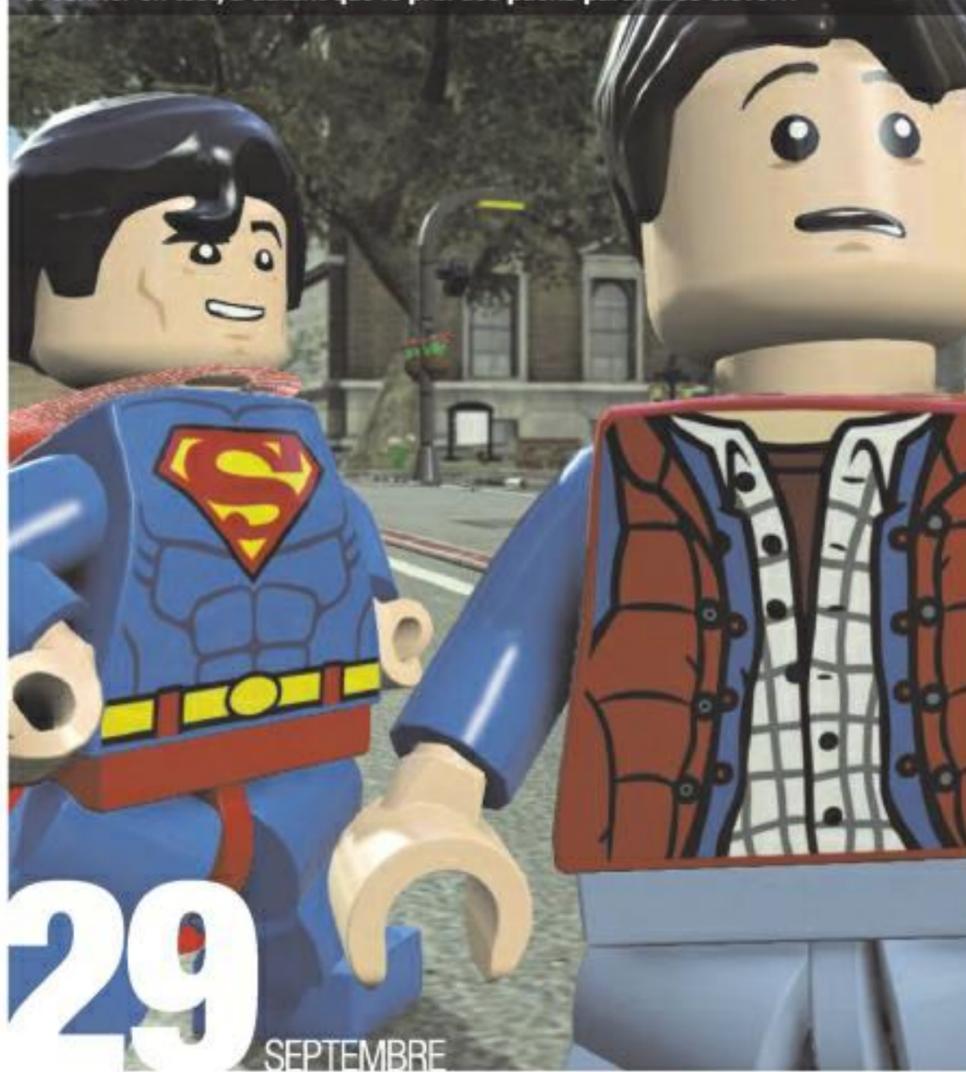
PS4 PS3 ONE 360 PC Le duel *FIFA* vs *PES*, c'est le grand classique de la rentrée. Cette année n'échappe pas à la règle, avec un match toujours plus serré entre les deux simulations. Et pour vous faire une idée, rien de tel que d'aller lire nos impressions pad en mains sur le dernier *FIFA*, p.26 !

25

SEPTEMBRE

LEGO DIMENSIONS

PS4 ONE PS3 360 Wii U Tiens, un jeu *LEGO* qui change des jeux *LEGO* ! En adoptant la mode des figurines NFC type *Skylanders*, la série renouvelle son style et propose aux fans d'associer montage et jeu vidéo. Une bonne idée ? À vérifier en test, d'autant que le prix des packs paraît très élevé...



29

SEPTEMBRE

C'EST PRÉVU EN 2015!

Vous cherchez un jeu ? Retrouvez ici les sorties 2015 (et 2016) sur toutes les plates-formes.

AVENTURE/ACTION/FPS

Assassin's Creed Syndicate	PC / ONE / PS4	23 octobre 2015
Battleborn	PC / ONE / PS4	Fin 2015
Call of Duty : Black Ops III	PC / ONE / PS4 / PS3 / 360	6 novembre 2015
Deus Ex : Mankind Divided	PC / ONE / PS4	Début 2016
Doom	PC / ONE / PS4	Courant 2016
Fallout 4	PC / ONE / PS4	10 novembre 2015
For Honor	PC / ONE / PS4	Courant 2016
Halo 5	ONE	27 octobre 2015
Hellblade	PS4	Courant 2016
Hitman	PC / ONE / PS4	8 décembre 2015
Homefront : The Revolution	PC / ONE / PS4	Courant 2016
Just Cause 3	PC / ONE / PS4	1 ^{er} déc. 2015
LEGO Marvel's Avengers	PS4 / ONE / PC / PS3 / 360 / 3DS / Wii U / VITA	Automne 2015
Mass Effect Andromeda	PC / ONE / PS4	Fin 2016
Mad Max	PC / PS4 / ONE	3 septembre 2015
Metal Gear Solid V : The Phantom Pain	PC / PS4 / PS3 / 360 / ONE	1 ^{er} septembre 2015
Mirror's Edge Catalyst	PC / PS4 / ONE	25 février 2016
No Man's Sky	PC / PS4	Courant 2016
Overwatch	PC	Courant 2016
Quantum Break	ONE	Fin 2015
Rise of the Tomb Raider	ONE / 360	10 nov. 2015
Saint Seiya : Soldiers' Soul	PS4 / PS3 / PC	25 sept. 2015
Star Citizen	PC	Courant 2016
Star Wars Battlefront	PC / PS4 / ONE	19 nov. 2015
The Division	PC / PS4 / ONE	8 mars 2016
The Last Guardian	PS4	Courant 2016
Trine 3 : The Artifacts of Power	PC	Fin 2015
Uncharted 4 : A Thief's End	PS4	Courant 2016
Wild	PS4	Courant 2016

SPORT/COMBAT/COURSE/MUSIQUE

FIFA 16	PC / PS4 / ONE	25 sept. 2015
Guitar Hero Live	PS4 / ONE / PS3 / 360 / Wii U	Automne 2015
Need for Speed	PC / PS4 / ONE	5 novembre 2015
PES 2016	PC / PS4 / ONE	17 sept. 2015
Sébastien Loeb Rally Evo	PC / PS4 / ONE	Automne 2015
Street Fighter V	PC / PS4	Courant 2016

RPG

Dragon Quest Heroes	PS4	16 octobre 2015
Final Fantasy XV	PS4 / ONE	Courant 2016
Kingdom Come : Deliverance	PC / PS4 / ONE	Fin 2015
Kingdom Hearts III	PS4 / ONE	Courant 2016
South Park : The Fractured But Whole	PC / PS4 / ONE	Courant 2016
Xenoblade Chronicles X	Wii U	4 déc. 2015

GESTION/STRATÉGIE

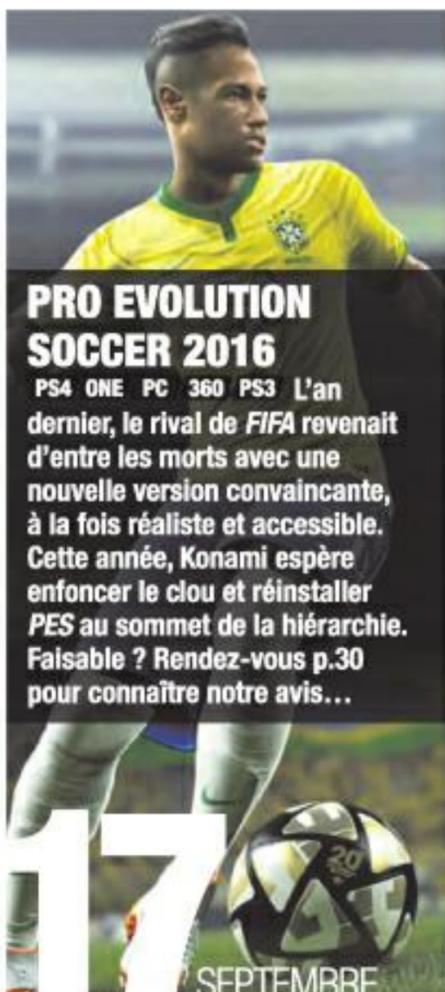
Blood Bowl 2	PC	22 sept. 2015
Might & Magic Heroes VII	PC	30 Sept. 2015
StarCraft II : Legacy of the Void	PC	Courant 2016
XCOM 2	PC	30 nov. 2015



DESTINY : LE ROI DES CORROMPUS

ONE / PS4 / 360 / PS3 Ce n'est peut-être pas la plus grosse sortie du mois, mais c'est assurément le plus gros DLC qu'ait connu le FPS de Bungie... et le plus cher aussi : 40 €. Pour ce prix, *Le roi des corrompus* propose un menu complet, des missions aux raids en passant par de nouvelles compétences.

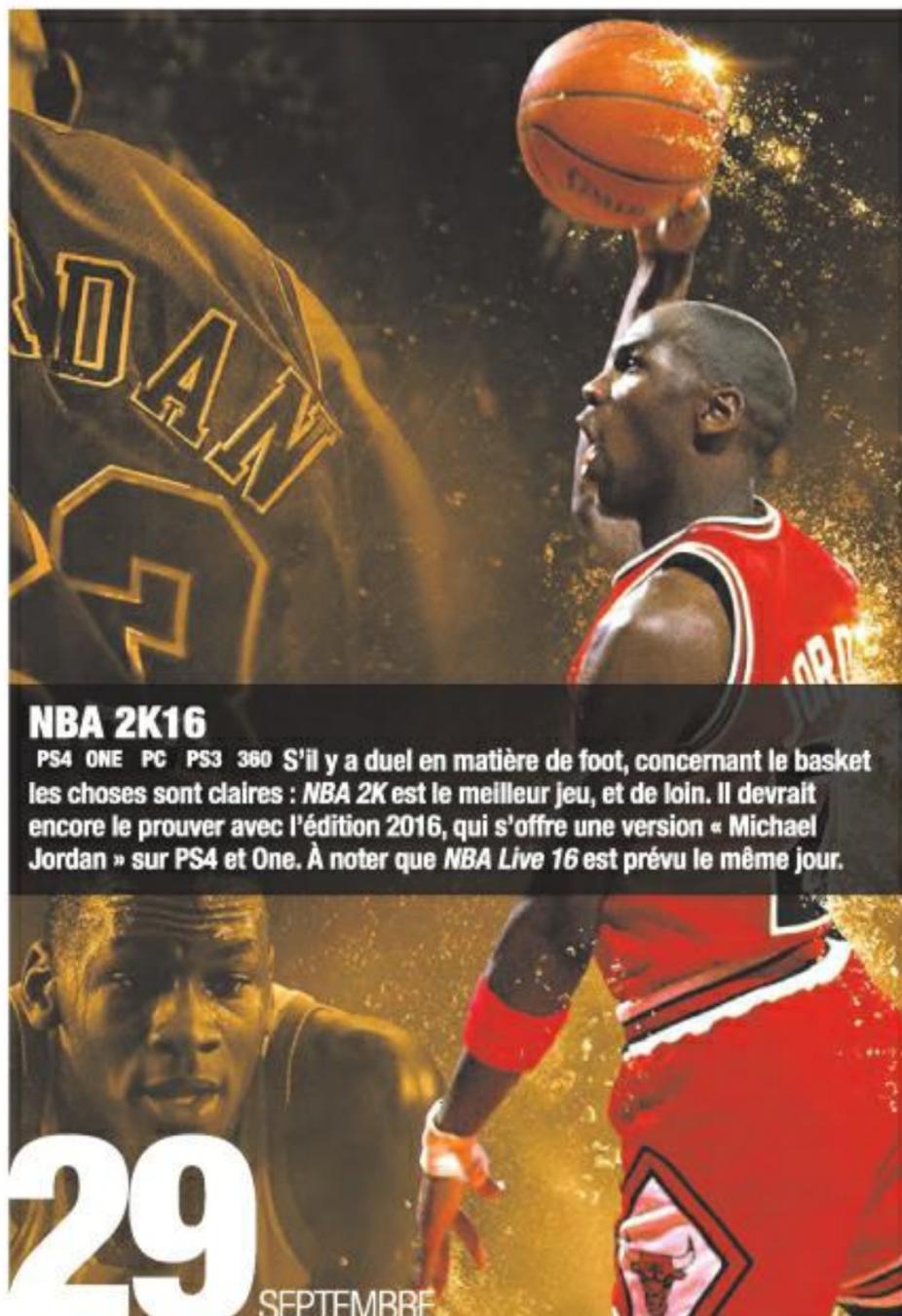
15
SEPTEMBRE



PRO EVOLUTION SOCCER 2016

PS4 ONE PC 360 PS3 L'an dernier, le rival de FIFA revenait d'entre les morts avec une nouvelle version convaincante, à la fois réaliste et accessible. Cette année, Konami espère enfoncer le clou et réinstaller PES au sommet de la hiérarchie. Faisable ? Rendez-vous p.30 pour connaître notre avis...

17
SEPTEMBRE



NBA 2K16

PS4 ONE PC PS3 360 S'il y a duel en matière de foot, concernant le basket les choses sont claires : *NBA 2K* est le meilleur jeu, et de loin. Il devrait encore le prouver avec l'édition 2016, qui s'offre une version « Michael Jordan » sur PS4 et One. À noter que *NBA Live 16* est prévu le même jour.

29
SEPTEMBRE

QUAKECON
2015



DOOM

SORTIE : PRINTEMPS 2016

Genre : FPS
Nb de joueurs : 1-12

FALLOUT 4

SORTIE : 10 NOVEMBRE 2015

Genre : RPG
Nb de joueurs : 1

LES STARS DE LA QUAKE



Les démons équipés d'un jetpack sont particulièrement vicieux.

PC / PS4 / ONE La QuakeCon, c'est la convention annuelle dédiée au studio id Software, et désormais à son éditeur Bethesda. L'occasion, cette année, de découvrir de nouvelles choses sur *Fallout 4* et d'essayer le multi de *Doom*. Nous étions sur place. *Jean-Kléber Lauret*

Commençons ce compte-rendu de la QuakeCon par la présentation exclusive de *Fallout 4*. Il y avait foule devant la salle de conférence, quelques minutes avant le début de la démo, et l'attente était fébrile. À raison, puisque *Fallout 4* excite énormément les joueurs, surtout depuis son annonce

presque surprise à l'E3. Rappelons que le titre sort le 10 novembre prochain, sur PC, PS4 et Xbox One et que l'on en sait finalement assez peu à son sujet. Cette nouvelle rencontre était donc l'occasion d'en apprendre un peu plus. Todd Howard, producteur exécutif de Bethesda Game Studios, et showman invétéré à l'humour ravageur, nous

CON



a ainsi abreuvés de détails et fait saliver pendant une heure... Attardons-nous tout d'abord sur le système de compétences et d'évolution du personnage de ce *Fallout 4*. Héritier d'une certaine forme de RPG à l'ancienne, le titre reste très conservateur sur le fond, mais fait pas mal évoluer la forme. Ainsi, on retrouve le système S.P.E.C.I.A.L., acronyme qui définit les statistiques primaires de son personnage (Strength pour force, Perception, Endurance, Charisme, Intelligence, Agilité et Luck pour chance). Tout au long de son aventure, le joueur

pourra ensuite répartir 275 points dans 70 compétences différentes, appelées « perks ». Depuis le tout premier épisode de *Fallout*, les perks sont la clé de la réussite d'un personnage, et définissent la façon dont il se joue. Vous pouvez par exemple vous spécialiser dans l'art de la conversation, de la séduction et de la diplomatie, ce qui vous permettra de résoudre certaines quêtes sans aucun

combat, uniquement par le dialogue. Au contraire, si vous êtes du genre sanguin, vous pouvez incarner une grosse brute qui aime taper avant de discuter. Ou encore un subtil mélange des deux... Ce système de perks a largement fait ses preuves dans les précédents *Fallout* et permet réellement d'orienter son personnage de façon très fine, ce qui devrait multiplier les différentes

manières d'aborder le jeu. Mais que les vétérans de la licence se rassurent : il y a du neuf. Ainsi, Bethesda a eu la bonne idée de rendre ce système de progression très ludique et visuellement très attrayant. Chaque perk est ainsi représentée par un « Vault Boy » (le personnage blond en tenue bleue bien connu) posé sur une sorte d'étagère. On se retrouve face à plusieurs dizaines



QUE LES VÉTÉRANS DE LA LICENCE SE RASSURENT : IL Y A DU NEUF. AINSI, BETHSEDA A EU LA BONNE IDÉE DE RENDRE LE SYSTÈME DE PROGRESSION LUDIQUE ET ATTRAYANT.





IL FAUT AVOUER QUE L'ENSEMBLE AVAIT L'AIR
D'AVOIR UNE SACRÉE PATATE, EN TOUT CAS BIEN
PLUS QUE DANS *FALLOUT 3* ET *FALLOUT NEW VEGAS*.



de petits bonshommes, dotés chacun d'une animation en rapport avec sa perk. Voilà qui donne envie de passer de longues minutes à customiser son héros.

De l'amour et des flingues

Autre aspect intéressant de *Fallout 4*, qui nous a été dévoilé lors de cette présentation : notre relation avec les personnages secondaires et les compagnons. Le héros, ou héroïne, peut ainsi être accompagné dans ses quêtes

par un PNJ, qui va alors se battre à ses côtés. On peut par exemple se lier d'amitié avec un robot aux manières exemplaires (Mr Handy), avec une journaliste en quête de scoops (Piper), un chef d'un groupe de résistants (Preston Garvey), ou encore avec ce bon vieux Dogmeat, chien fidèle présent depuis toujours dans *Fallout*. Chacun d'entre eux profite bien évidemment d'un comportement et de compétences propres (Dogmeat a par exemple la capacité de repérer les ennemis avant qu'ils apparaissent, en grognant dans leur direction), mais Bethesda a décidé cette fois-ci d'aller un peu plus loin.

À la manière de ce que propose BioWare dans *Mass Effect* ou *Dragon Age*, une véritable relation entre le héros et les compagnons peuvent s'instaurer, pouvant même aboutir à une histoire d'amour, quel que soit le sexe des deux protagonistes. Un message progressiste, que l'on aimerait bien voir appliqué dans un maximum de jeux. Enfin, cette présentation de *Fallout 4* s'est terminée par une séquence de gameplay d'une vingtaine de minutes, essentiellement tournée vers le combat et les armes. On a ainsi pu découvrir la ville sinistrée de Lexington, envahie par les goules et les pires psychopathes de la région.

L'ambiance est glauque, la mort rôde partout, et il est difficile de ne pas faire parler la poudre au bout de quelques secondes. C'est donc tout un arsenal qui a été déployé pour venir à bout des nombreux ennemis : lance-flammes, lance-missiles, fusil à plasma, mitrailleuse lourde, mais également Fat-Man, une arme « radicale » qui balance tout simplement des mini-bombes nucléaires. Même s'il est toujours possible de faire pause pendant un combat, pour viser une partie du corps en particulier, c'est bel et bien l'aspect purement « FPS » qui était ici mis en avant, et il faut avouer que l'ensemble

Doom devrait alterner les décors industriels et les lieux envahis par les enfers.



Rien qu'à leur modélisation, on sent que les flingues de *Doom* ont une patate d'enfer.

La modélisation des visages a clairement gagné en qualité depuis *Fallout 3*.





L'univers de *Fallout* est peuplé de créatures mutantes, la plupart du temps très agressives.



Dans *Fallout*, les villes sont toujours faites de bric et de broc, et ont un charme fou.



Que serait un épisode de *Doom* sans son Cyber-démon ?

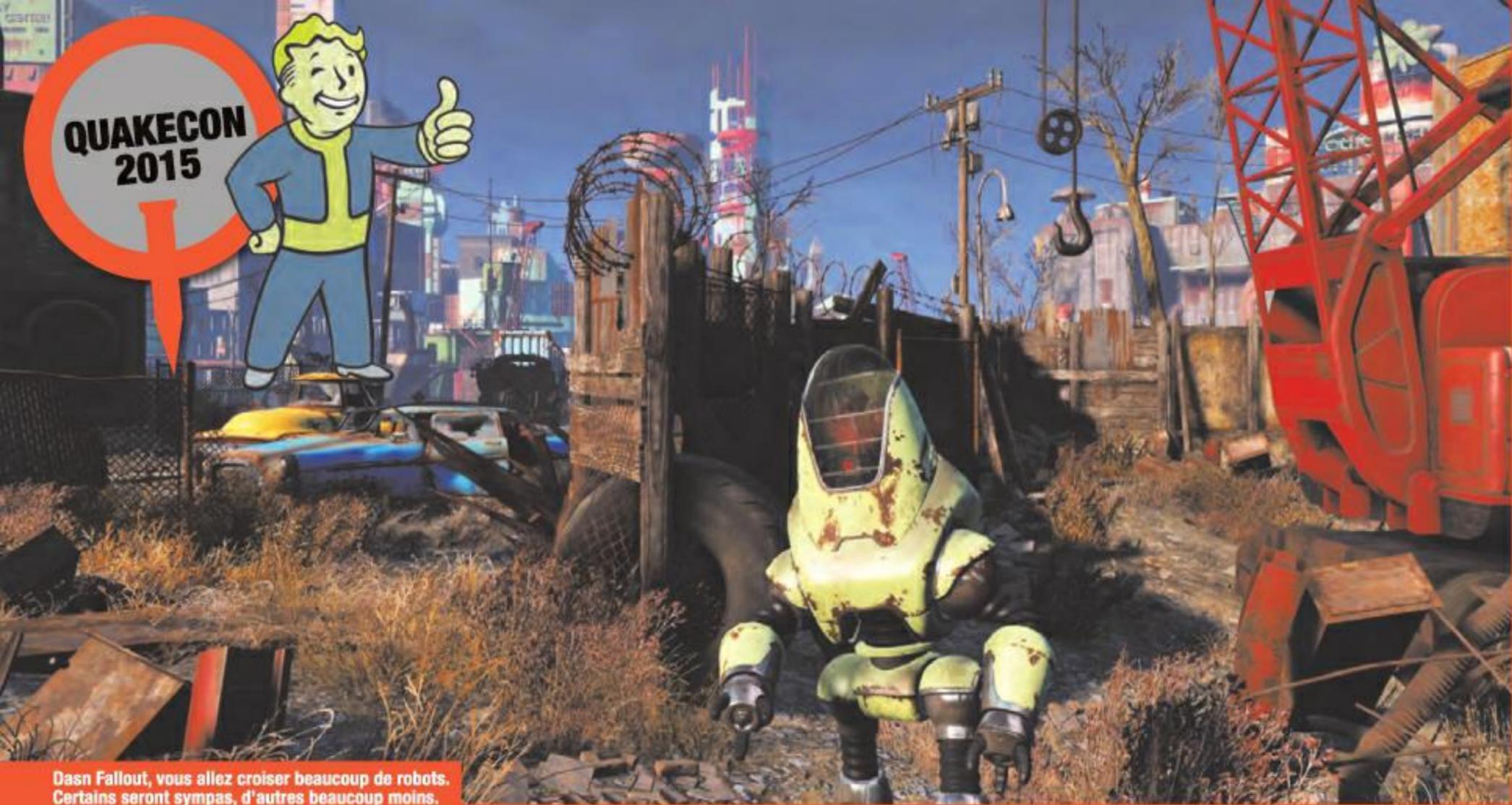


Le « Pip-boy » est votre outil pour gérer vos statistiques, votre inventaire et vos quêtes dans *Fallout 4*.



Ça ne se voit pas trop ici, mais dans *Doom*, les ennemis profitent d'une animation exemplaire.

QUAKECON
2015



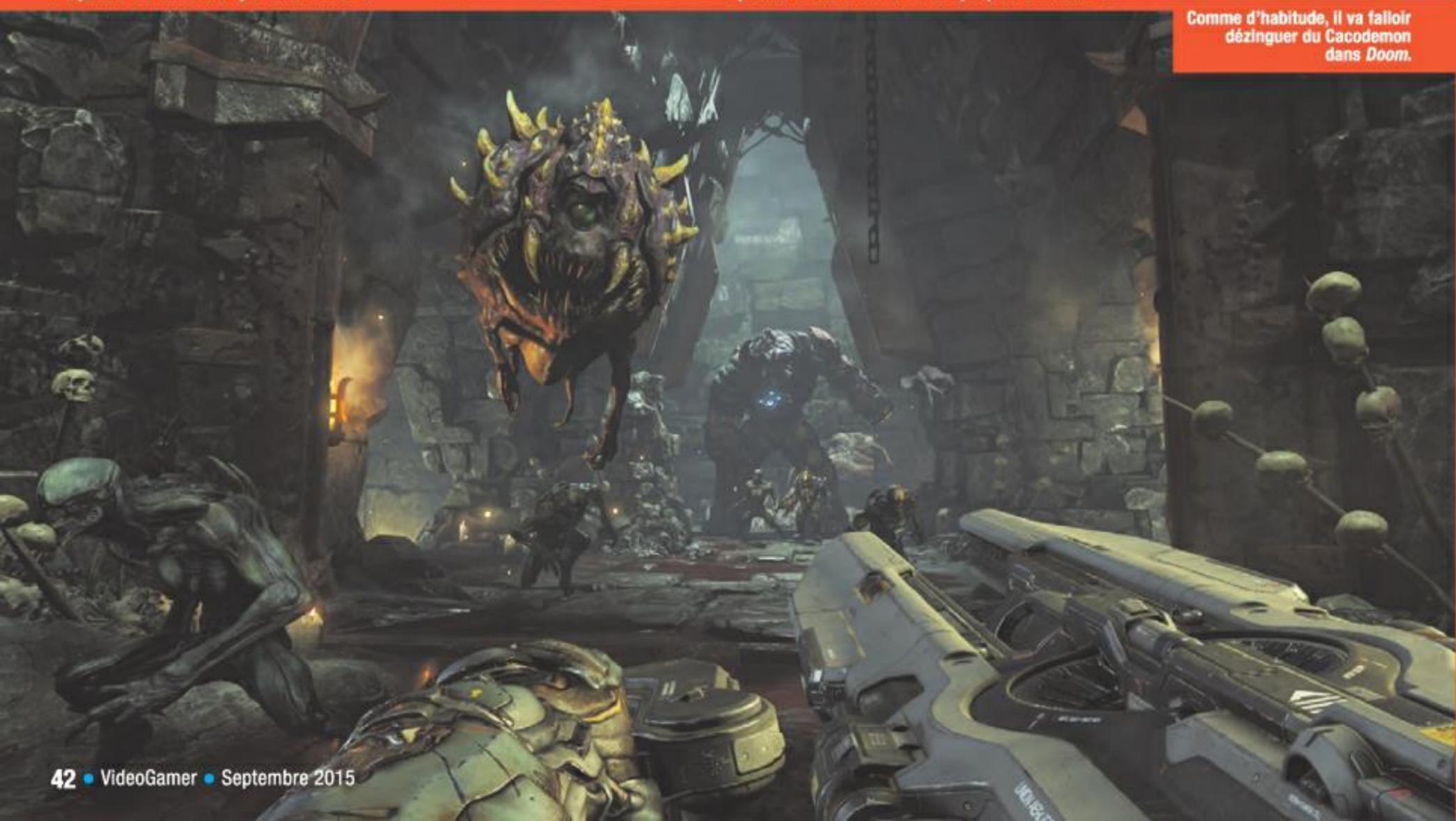
Dans *Fallout*, vous allez croiser beaucoup de robots. Certains seront sympas, d'autres beaucoup moins.



L'adage « le chien est le meilleur ami de l'homme » n'a jamais été aussi vrai que dans *Fallout 4*.



Contrairement à *Fallout 3*, l'épisode 4 semble profiter d'une direction artistique plus affirmée.



Comme d'habitude, il va falloir dézinguer du Cacodemon dans *Doom*.



Oui, vous allez pouvoir porter une armure de la Confrérie de l'Acier dans *Fallout 4*.



Doom devrait proposer une ambiance d'enfer, au sens littéral.



Un *Doom* sans quelques cadavres éventrés gisant au sol n'est pas vraiment un *Doom*.



Certaines séquences de combat de *Fallout 4* s'annoncent particulièrement intenses.

avait l'air d'avoir une sacrée patate, en tout cas bien plus que dans *Fallout 3* et *Fallout New Vegas*. Espérons maintenant que ces combats, certes très impressionnants, ne prendront pas trop le dessus sur les aspects plus subtils du jeu, comme l'infiltration ou la négociation. Dans tous les cas, *Fallout 4* fait plus que jamais envie.

Doom : premier avis sur le multijoueur

Autre salle, autre ambiance : nous avons eu la chance d'être parmi les premiers à tester le mode multijoueur du prochain *Doom*. Rappelons que cet épisode se veut avant tout un reboot, et revient aux racines de la série : des mouvements rapides, des flingues énormes, et une profusion de démons

à l'écran. On s'éloigne donc clairement du trip horrifique et relativement posé de *Doom 3*, pour revenir à quelque chose de beaucoup plus nerveux et furieux. En attendant de savoir si le solo tient cette promesse, sachez que le mode multijoueur semble effectivement suivre la voie du « fast FPS » et, s'il faut trouver une véritable source d'inspiration chez id Software, c'est du côté de *Quake* qu'il faut regarder. Nous avons ainsi pu faire quelques matchs en équipe, à six joueurs contre six joueurs, sur une carte baptisée Heatwave. Grande cuve de lave au milieu, couloirs étroits, nombreux étages, quelques corniches où s'accrocher... il y avait largement de quoi s'amuser. L'occasion, surtout, de tester la vélocité du soldat que l'on incarne, capable de faire des doubles

sauts et de s'agripper à n'importe quel rebord. Les mouvements sont donc extrêmement rapides, fluides, et l'on se croit effectivement dans un mix entre *Quake 3* et *Titanfall*. De plus, id a le bon goût d'opter pour quelques mécaniques de jeux « à l'ancienne », comme l'absence de barre de vie qui remonte automatiquement, ou l'absence de rechargement des armes. Ici, il faut être rapide, bien viser, et c'est tout. Bref, un pur jeu de skill.

Nerveux et intense

Nous avons également été assez séduits par les armes : ces dernières sont regroupées dans des « loadout », que l'on pourrait traduire – approximativement – par « chargements ». Chaque loadout

se compose d'une arme principale, d'une arme secondaire et d'un accessoire, type grenade ou mine. Trois loadout prédéfinis sont proposés, mais il est aussi possible d'en créer un de toutes pièces. On retrouve donc ce bon vieux fusil à double canon, particulièrement efficace à courte portée, un « Vortex Rifle », qui rappelle clairement le railgun de *Quake 3*, un lance-roquettes dévastateur dans une petite pièce, ou encore un « Static Cannon ». Ce dernier est sans doute l'arme la plus originale du jeu, puisque ses dégâts sont augmentés lorsque vous êtes en mouvement et diminuent quand vous êtes à l'arrêt. Voilà qui devrait enthousiasmer les joueurs amateurs de déplacements constants. Bref, bien qu'assez court, ce premier contact avec le multijoueur de *Doom* nous a franchement séduits : c'est nerveux, intense, violent, furieux. Et c'est exactement ce qu'on attend d'un FPS développé par id Software. ■



CE PREMIER CONTACT AVEC LE MULTIJOUEUR DE *DOOM* NOUS A FRANCHEMENT SÉDUITS : C'EST NERVEUX, INTENSE, VIOLENT, FURIEUX.



UNTIL DAWN / SORTIE : 25 AOÛT 2015

JEU DE MA

PS4 Mal parti sur PS3, le projet *Until Dawn* a été repensé en profondeur pour la PS4, et propose désormais un efficace compromis entre l'horreur, la psychologie et l'aventure. Un drôle de titre, qui pourrait se faire une place à la rentrée. Explications. *Denis Brusseaux*

Le slasher ! Dans les années 80, ce genre cinématographique a symbolisé presque à lui seul le registre horrifique, en recyclant sans cesse la même formule à base de tueur masqué éliminant un à un les membres d'un groupe, de préférence composé de teenagers pas bien futés. Si les bases ont été posées par un grand film, le *Halloween* de John Carpenter, elles ont aussi engendré une suite

impressionnante de séries B bâclées, voire de nanars moisés, dont seules quelques productions surnagent. Ce sont ces « références » du slasher qui alimentent intégralement *Until Dawn*, gigantesque hommage à *Vendredi 13* et consorts, et première œuvre d'envergure du studio indépendant Supermassive Games. Pour ses créateurs, *Until Dawn* représente un sacré challenge puisqu'il doit à la fois rester fidèle aux conventions bien connues du public, mais aussi dépasser ces dernières pour échapper à l'étiquette ringarde qui colle à ses modèles. Loin d'être évident...

Codes respectés

Et il faut dire qu'en guise de préambule, *Until Dawn* enfile les clichés comme des perles ! Tout commence donc dans un chalet isolé au sommet de la montagne Blackwood, alors que la neige tombe sans discontinuer en cette période de vacances d'hiver. Une dizaine d'adolescents sont réunis dans cette bâtisse immense et rustique appartenant à la riche famille Washington. Justement, l'une des trois enfants Washington, Hannah, est victime d'une très mauvaise blague de la part de ses camarades, qui s'amusent à l'humilier alors qu'elle

SSACRE

tente de flirter avec le beau gosse du groupe, Mike. Tout finit en larmes et Hannah s'enfuit, rapidement poursuivie par sa sœur Beth, soucieuse de l'empêcher de se perdre en forêt. Pour le joueur, toute cette séquence se vit du point de vue de Beth, qui se voit proposer plusieurs itinéraires possibles (certains prudents, d'autres plus risqués), afin de retrouver Hannah. Les deux jeunes femmes sont enfin réunies, mais c'est pour mieux se retrouver traquées par un homme masqué et armé d'un lance-flammes, qui se met à les poursuivre de plus belle. Plusieurs issues sont possibles, mais toutes aboutissent au même résultat : Hannah et Beth font une chute mortelle au fond d'un précipice et leurs corps ne sont jamais retrouvés. Pourtant, un homme est arrêté et accusé d'être responsable de leur disparition, mais il est finalement relâché... Quant aux teenagers, un an après les faits, les voilà de retour au chalet, invités par Josh Washington qui voit en cela une sorte de thérapie de groupe afin de faire le deuil de ses deux sœurs. Mais il devient vite évident que le tueur rôde encore...

Entre deux styles

Difficile, en effet, de proposer un pitch plus cliché que celui d'*Until Dawn* qui,

Les films de la série *SAW* inspirent fortement *Until Dawn*, avec un tueur adepte des jeux pervers et des choix cornéliens.

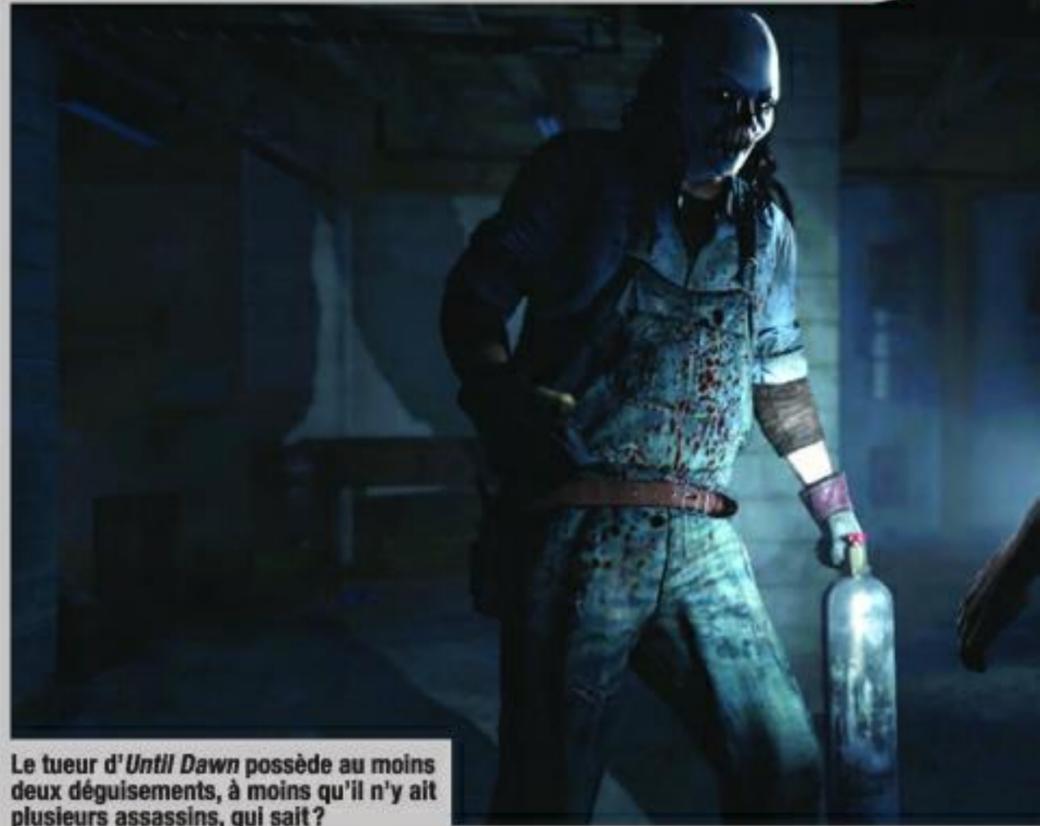
▶ après son prologue très explicite, va prendre son temps pour présenter les protagonistes un par un. Et bien entendu, nous allons avoir le loisir de tous les diriger, le jeu sautant d'un point de vue à l'autre n'importe quand, et parfois même à l'intérieur d'un dialogue (on pourra utilement s'aider de leurs profils, détaillant leurs personnalités). Sur le plan psychologique, tout y passe : le frimeur toujours à l'aise, le petit ami complexé par l'ex de sa copine, la solitaire secrètement amoureuse, et aussi les deux ou trois personnages un peu plus tourmentés, vers lesquels nos soupçons se portent logiquement. Il y a fort à parier que ce soient autant de fausses pistes... Car le slasher se divise en deux veines, l'une attribuant le mauvais rôle à des figures



UNTIL DAWN DOIT DÉPASSER LES CONVENTIONS BIEN CONNUES DU PUBLIC POUR ÉCHAPPER À L'ÉTIQUETTE RINGARDE QUI COLLE À SES MODÈLES.



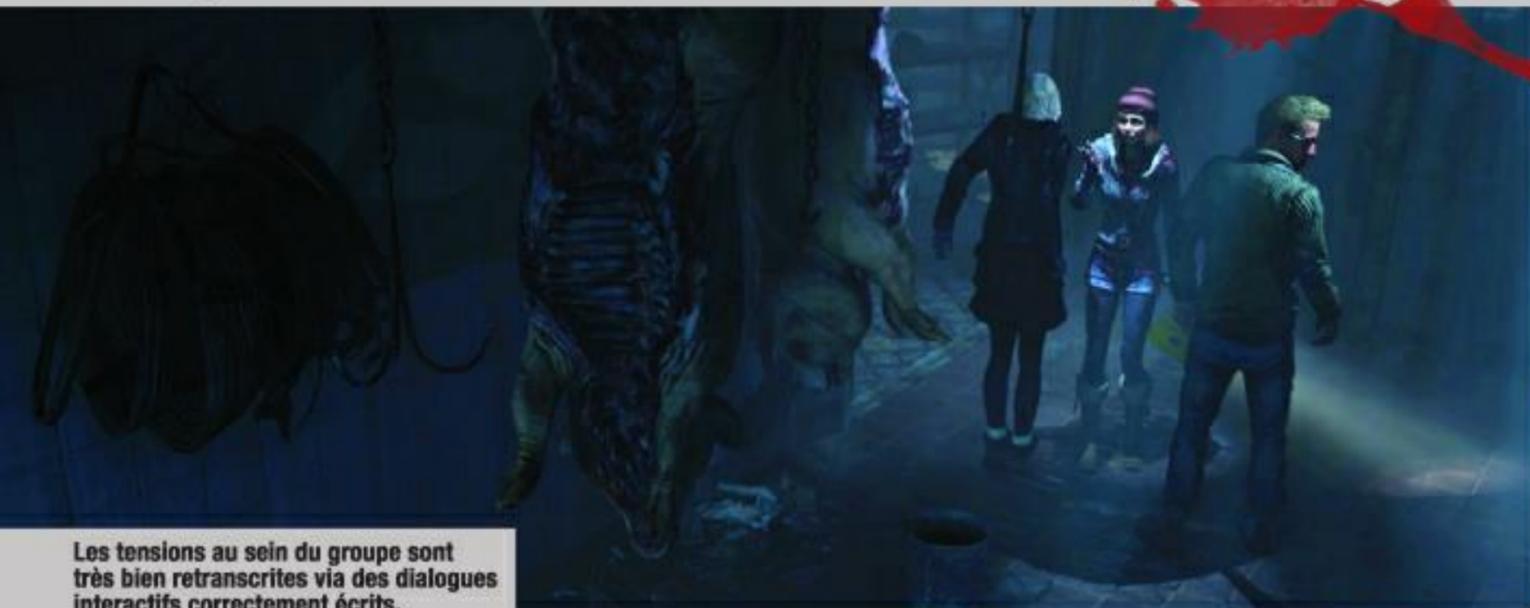
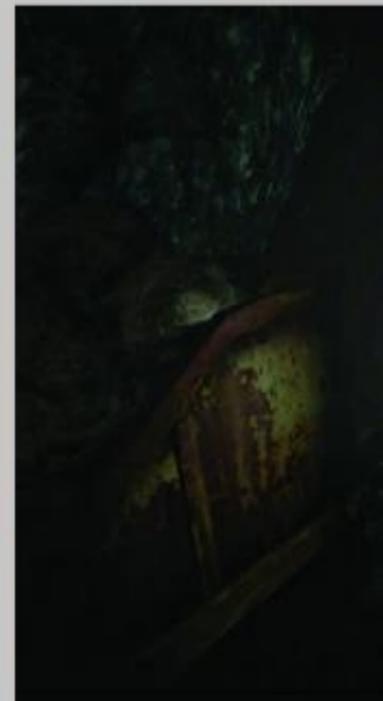
maléfiques (Jason, Michael Myers, Freddy, Chucky) toujours étrangères au groupe de victimes, l'autre laissant planer le doute sur l'identité du coupable, avec pour source d'inspiration évidente les *Dix petits Nègres* d'Agatha Christie. L'appartenance d'*Until Dawn* à l'une ou l'autre de ces « écoles » reste pour l'instant incertaine. Le scénario s'ingénie à disséminer les indices permettant d'accuser les uns ou les autres, mais le tueur est à bien des égards assimilé aux croquemitaines cités plus haut. De fait, sa personnalité est au cœur du jeu... Ah oui ?



Le tueur d'*Until Dawn* possède au moins deux déguisements, à moins qu'il n'y ait plusieurs assassins, qui sait ?



Le groupe d'amis hésite à voler au secours de Hannah au début du jeu, ils vont le regretter amèrement ensuite.



Les tensions au sein du groupe sont très bien retranscrites via des dialogues interactifs correctement écrits.



UN CASTING SOIGNÉ

Until Dawn s'est offert un casting trois étoiles qui pourrait tout aussi bien être celui d'un authentique slasher...

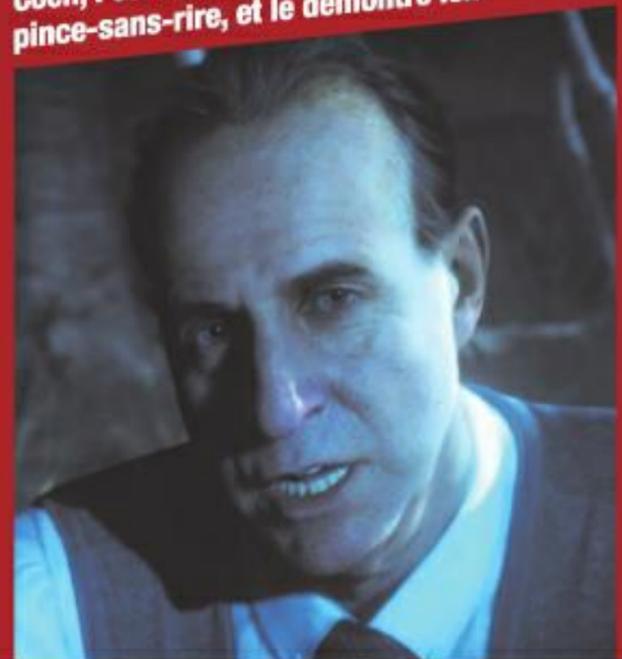
HAYDEN PANETTIERE (SAM)

La jolie blonde de la série *Heroes* a fait une apparition dans *Scream 4*, un bon avant-goût d'*Until Dawn* !



PETER STORMARE (DR HILL)

Acteur vu chez Ingmar Bergman et les frères Coen, Peter Stormare est un vrai humoriste pince-sans-rire, et le démontre ici.



Le tueur est bricoleur et dispose des mécanismes qui nous imposent des choix souvent très cruels.



Des QTE viennent ponctuer l'action, mais leur importance n'apparaît souvent que plus tard.



Comme dans tout bon slasher, fricoter en amoureux a le don d'énerver le tueur, qui passe très vite à l'action.



Thérapie sanglante

Oui, et ce sont pour l'instant les séquences les plus énigmatiques d'*Until Dawn*. En effet, ce dernier est découpé en chapitres assez courts, débutant systématiquement par un résumé des événements. Mais entre chaque épisode se glisse à chaque fois une scène très brève, dans laquelle on incarne – en vue subjective – le patient d'un psychiatre, le docteur Hill (jeu de mot renvoyant autant à la montagne où se déroule l'histoire qu'à l'esprit tourmenté du malade). Notre personnage est soumis à une batterie de tests, et les réponses un peu trop réfléchies ont le don de faire sortir le bon docteur de ses gonds. Ce dernier, interprété avec jubilation par l'excellent Peter Stormare

(*Fargo*), semble entretenir avec nous un dialogue à sens multiples, tandis que son cabinet change peu à peu d'aspect pour ressembler à une salle de torture. Pas de doute – ou presque –, le docteur Hill et son bureau ne sont autres que des hallucinations, symbolisant les tiraillements intérieurs du tueur lui-même ! La meilleure preuve en est que nos réponses aux tests auront des conséquences bien concrètes durant l'aventure, ce qui revient à dire que le joueur peut se tendre des pièges à lui-même, sans le savoir ! Une excellente idée...

Effet papillon

Si le fond d'*Until Dawn* doit tout aux slashers, son gameplay se veut une

Pas cantonné au huis-clos, *Until Dawn* inclut des séquences en extérieur bien réalisées.

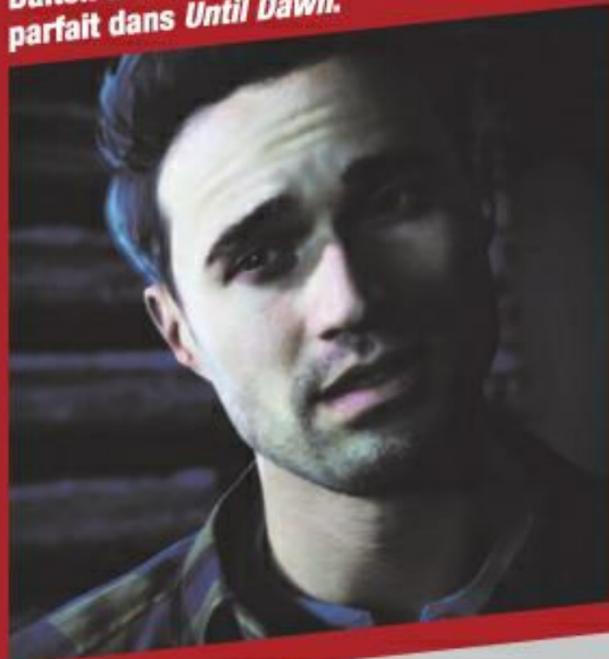


Les choix d'itinéraires sont parfois pleins d'imprévus, mais pas question de faire demi-tour...



UN CASTING SOIGNÉ (SUITE)

BRETT DALTON (MIKE)
Vu dans la série *Agents of Shield*, Brett Dalton a un physique avantageux, il est parfait dans *Until Dawn*.



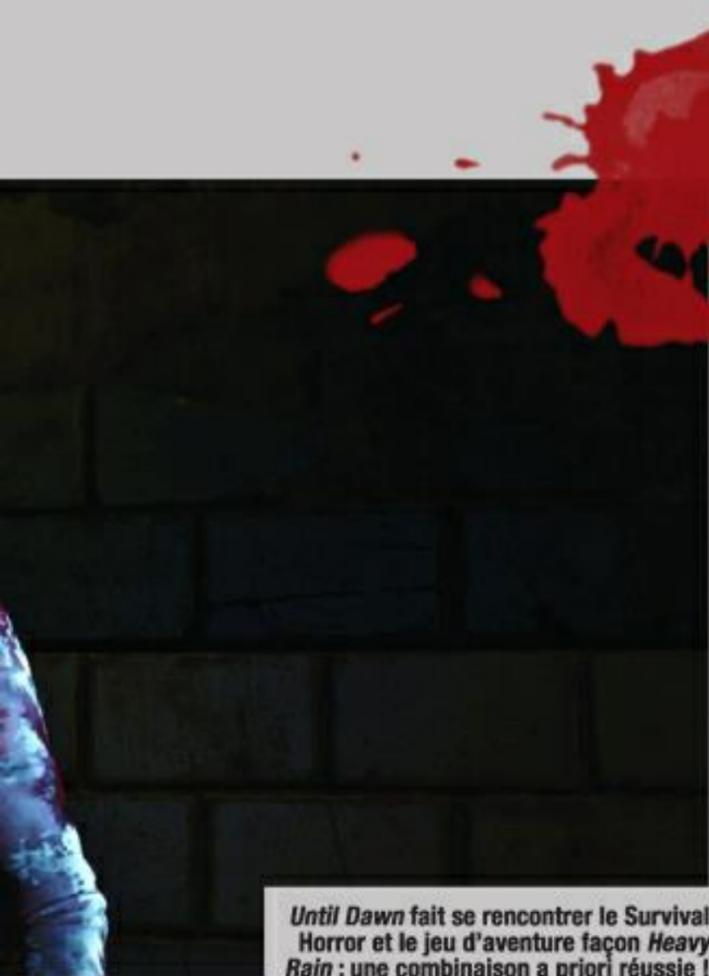
RAMI MALEK
Acteur solide apparu dans la série *Twilight* ainsi que dans *Battleship* et le film *Need for Speed*, il apporte une touche de fragilité.



Les personnages sont très vite répartis en binômes dont le sort est expédié en cas d'erreur.

Une scie, des ados enchaînés, et un choix à faire : lequel épargner ? Mais sans doute pouvait-on éviter d'en arriver là...





Until Dawn fait se rencontrer le Survival Horror et le jeu d'aventure façon Heavy Rain : une combinaison a priori réussie !



Encore un cliché, la traditionnelle séance de spiritisme qui débute comme une farce, et tourne très mal !



Crise d'hystérie chez les ados, d'abord occupés à se quereller, puis terrorisés par l'assassin qui rôde.



Chaque perso ayant ses propres traits de caractère, ceux-ci orientent les choix qui nous sont proposés.

► copie presque fidèle de *Heavy Rain*, l'œuvre géniale autant que controversée de Quantic Dream. On y retrouve les mêmes options de mise en scène (des angles de caméra imposés restituant des cadrages de cinéma), les mêmes QTE servant

bien difficile d'anticiper sa logique, de même qu'on ne se rend pas toujours compte qu'un drame a pour origine une petite bétise commise loin en amont. Heureusement, le jeu est sympa avec nous et nous aiguille à l'aide de très courts flashbacks soulignant l'instant

un flashforward de quelques secondes, lequel nous alerte sur un avenir possible. Les totems se répartissent en cinq catégories (mort, conseil, perte, danger, chance), et proposent une sorte d'effet papillon inversé : connaissant l'avenir, nous devons

capacité à effrayer, mais il distille néanmoins un climat d'angoisse plutôt efficace. À la fois jeu de massacre et réflexion sur les règles de celui-ci, il nous a surpris par sa qualité technique (photoréalisme des visages et scènes en extérieur d'une grande crédibilité) et par l'ironie avec laquelle il se permet de contredire le genre : si vous êtes adroit, vous pourrez faire en sorte qu'aucun des héros ne meurt, ce qui en soit ferait un très mauvais slasher ! ■



LE JEU NE NOUS A PAS ENCORE CONVAINCUS SUR SA CAPACITÉ À EFFRAYER, MAIS IL DISTILLE NÉANMOINS UN CLIMAT D'ANGOISSE PLUTÔT EFFICACE.



d'épreuves de réflexes à certains moments clés du jeu, et surtout le même type d'architecture narrative fondée sur les choix, et surtout sur les conséquences de ceux-ci. *Until Dawn* reprend à son compte le principe bien connu de l'effet papillon, c'est-à-dire de la répercussion aussi imprévisible que parfois disproportionnée d'une action a priori insignifiante. Bien sûr, une envolée de papillons vient nous prévenir que nous avons enclenché ce type de causalité, mais il est souvent

incriminé. Et si ce n'est pas assez clair, une section des menus est là pour détailler toute l'articulation des effets papillon. Mais ce n'est pas tout, car le studio Supermassive Games a eu une idée brillante, implémentée très tardivement dans le jeu : celle des totems ! Ces derniers sont, comme leur nom l'indique, des petites sculptures d'origine indienne que l'on trouve un peu partout à condition de fouiller chaque recoin du décor. Leur particularité est de nous délivrer

chercher un moyen de l'empêcher, ou de le favoriser selon les cas.

Pas si bête

Les trois premières heures de gameplay ont confirmé tout le bien que l'on pouvait penser d'*Until Dawn*, titre à la fois jalonné de références, mais aussi exercice narratif de haute volée qui se joue des codes eux-mêmes pour mieux nous surprendre. Certes ponctué d'effets choc, le jeu ne nous a pas encore tout à fait convaincus sur sa

EN BREF

Until Dawn se sert habilement des codes du slasher pour renouveler les mécanismes empruntés à *Heavy Rain*, et tire de cette combinaison une formule inédite. De bonnes idées étoffent l'expérience. Prometteur.

Genre : Survival Horror/aventure
Nb de joueurs : 1
Éditeur : Sony
Dév. : Supermassive Games

En vente ac

SPÉCIAL RENTRÉE

MATOS

Cartes graphiques : AMD riposte !

HITMAN

Le meilleur épisode de la série ?

ACT OF AGGRESSION

Est-il le STR de l'année ?

PCGAMER

100%
JEUX PC

PC GAMER

N°6 Septembre-octobre 2015

DOOM : Le retour de la
boucherie à l'antenne

**SNIPER GHOST
WARRIOR 3**

Les ambitions d'un triple A

GHOST RECON

Nos premières impressions
sur Wildlands

FRENCH TOUCH

Les pionniers des années 80

BATMAN

Retour sur un lancement PC
très chaotique

SPÉCIAL DOOM-OVERWATCH-STAR WARS-MIRROR'S EDGE...
BLOCKBUSTERS

Les 10 jeux PC les plus attendus décryptés par la redac'!

METAL GEAR SOLID V

Premier avis manette en mains !

TEST AVANT-PREMIÈRE
HTC VIVE
LE MUST DE LA RÉALITÉ
VIRTUELLE ?

TESTS • Batman Arkham Knight • F1 2015 • Rocket
League • Moto GP 15 • Devil May Cry Special Edition
• Massive Chalice • The Incredible Adventures of Van Helsing 3...

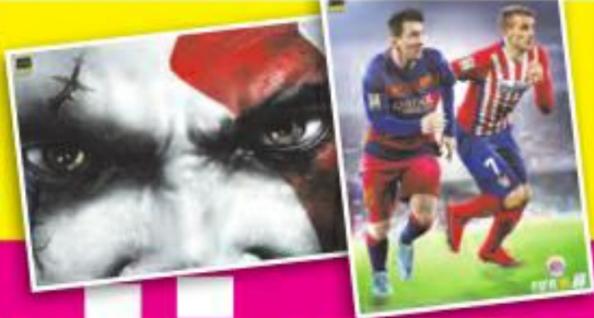
L 15840 - 6 - F: 4,90 € - RD



disponible sur : abo.nickelmedia.fr

tuellement

2 POSTERS FIFA 16 VISUELS EXCLUSIFS !
GRATUITS GOD OF WAR



PlayStation

Spécial

PlayStation

PS4 • PS3 • PSVITA

ON L'A ENFIN VU !
UNCHARTED 4

LES

50

METAL GEAR
SOLID V

CALL OF DUTY
BLACK OPS 3

HITS PS4 INCONTURNABLES

2015/2016

HORIZON
ZERO DAWN

STAR WARS
BATTLEFRONT

ASSASSIN'S
CREED SYNDICATE

L 15854 - 4 H - F : 4,90 € - RD



GOD OF WAR

JEUX
VIDEO
NEWS

BELGIUM : 5,40 € - CH : 7,90 FS

HORS-SÉRIE

disponible sur : abo.nickelmedia.fr

SAYONARA, IWATA-SAN !

L'HÉRITAGE D'UN PATRON ATYPIQUE

Après Hiroshi Yamauchi, décédé en 2013, c'est au tour de Satoru Iwata de nous quitter, laissant Nintendo orphelin. **Le PDG, autant aimé que controversé, laisse un lourd héritage à ses successeurs, entre la fin de l'âge d'or et un possible renouveau.** Denis Brusseaux

Tout le monde pleure Satoru Iwata. Depuis l'annonce de sa mort le 11 juillet 2015, à l'âge de 55 ans, d'une tumeur biliaire qui l'avait déjà empêché de participer aux dernières sessions de l'E3, et qui l'avait privé d'assister aux assemblées générales de Nintendo durant la même période, les témoignages de sympathie affluent de toute l'industrie (presque chaque studio important s'est fendu d'un hommage sur Twitter), y compris en provenance de la concurrence : Shuhei Yoshida, patron de Sony, a salué en lui un « contributeur majeur au développement du jeu vidéo », tandis que Phil Spencer, responsable du département Xbox chez Microsoft, estime que « sa passion, sa créativité et sa vision ont fait prendre de la hauteur » à l'industrie du jeu. Simples commentaires de circonstances, syndromes typiques de l'oubli des rivalités en cas de décès, ou témoignages sincères ? Outre que ces deux « adversaires » du Nintendo de l'ère Iwata ont chacun été contraint de s'adapter à la politique grand public de ce dernier en

copiant le « Motion gaming » de la Wii avec, respectivement, le Playstation Move et le Kinect, il est certain que la personnalité hors norme de Satoru Iwata ne pouvait qu'inspirer la sympathie et le respect. Cet homme qui n'a pas eu d'enfants a pourtant su conquérir le cœur d'innombrables familles en introduisant dans leur foyer une forme de jeu vidéo convivial, renouant symboliquement avec le nom original de la NES : Famicom, soit Family Computer... Mais ce n'est pas tout : usant de sa propre image avec beaucoup d'humour et à travers une politique de proximité avec les joueurs (les fameux Nintendo Direct, cf. encadré), Iwata était aussi le seul responsable industriel, à son niveau de pouvoir, ayant réellement tâté du développement de jeux vidéo. C'est la raison pour laquelle de nombreux fans verraient bien Shigeru Miyamoto – créateur de *Zelda* et

Mario – pour lui succéder... Ce portrait forcément très attachant ne doit pas, cependant, camoufler les zones d'ombre de sa gestion. Certes, Iwata était, en termes de management, un patron assez irréprochable, ayant refusé de licencier des salariés pour satisfaire les actionnaires, tout en divisant son propre salaire par deux en 2011 (mauvais démarrage de la 3DS) et en 2014 (résultats généraux jugés décevants). Mais ce n'est pas non plus un hasard si certains analystes ont pensé que la hausse de l'action de Nintendo (+4%) le jour de sa mort en était l'immédiate conséquence, même s'il s'est avéré par la suite que celle-ci était davantage liée à la situation grecque. Vers la fin, Iwata n'a en effet consenti qu'avec réticence la mise en place de certains chantiers qui devraient, dans l'avenir, modifier l'image et la stratégie de la firme.

Beaucoup lui reprochent d'avoir attendu trop longtemps pour initier ces changements...

Une ascension presque « magique »

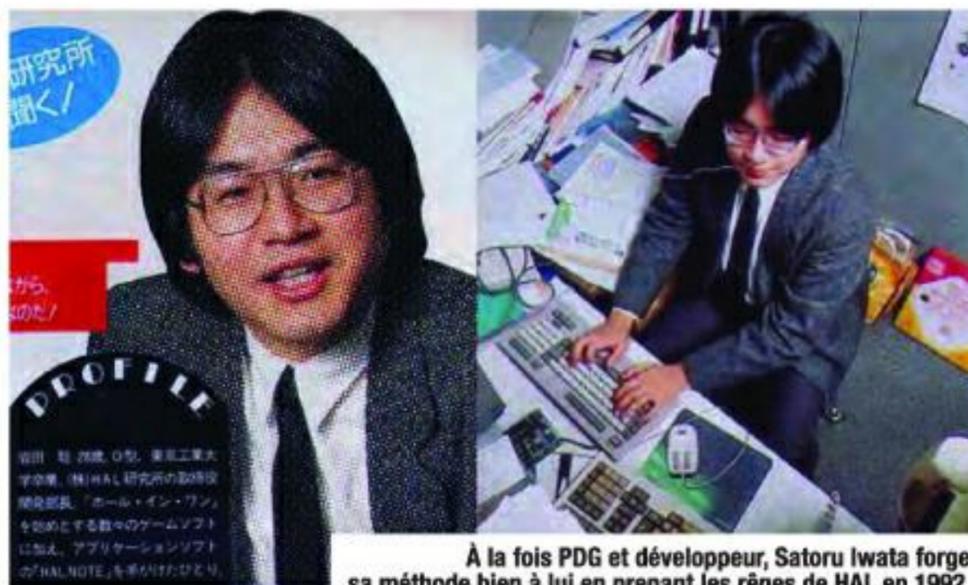
Le parcours de Satoru Iwata est d'abord une étonnante « success story », d'autant plus atypique que notre homme n'a rien d'un spécialiste en management et marketing. Son truc à lui, c'est d'abord et avant tout de faire des jeux vidéo. Jeune passionné de programmation, il bricole des logiciels qui lui servent à épater ses copains de lycée. Plus tard, doté d'un diplôme en sciences informatiques acquis à la Tokyo Institute of Technology, il est embauché par HAL Laboratory Inc, un studio de développement indépendant. En cette année 1982, la firme Nintendo s'appête à sortir sa première console de salon, la Famicom (qui deviendra la NES lors de sa



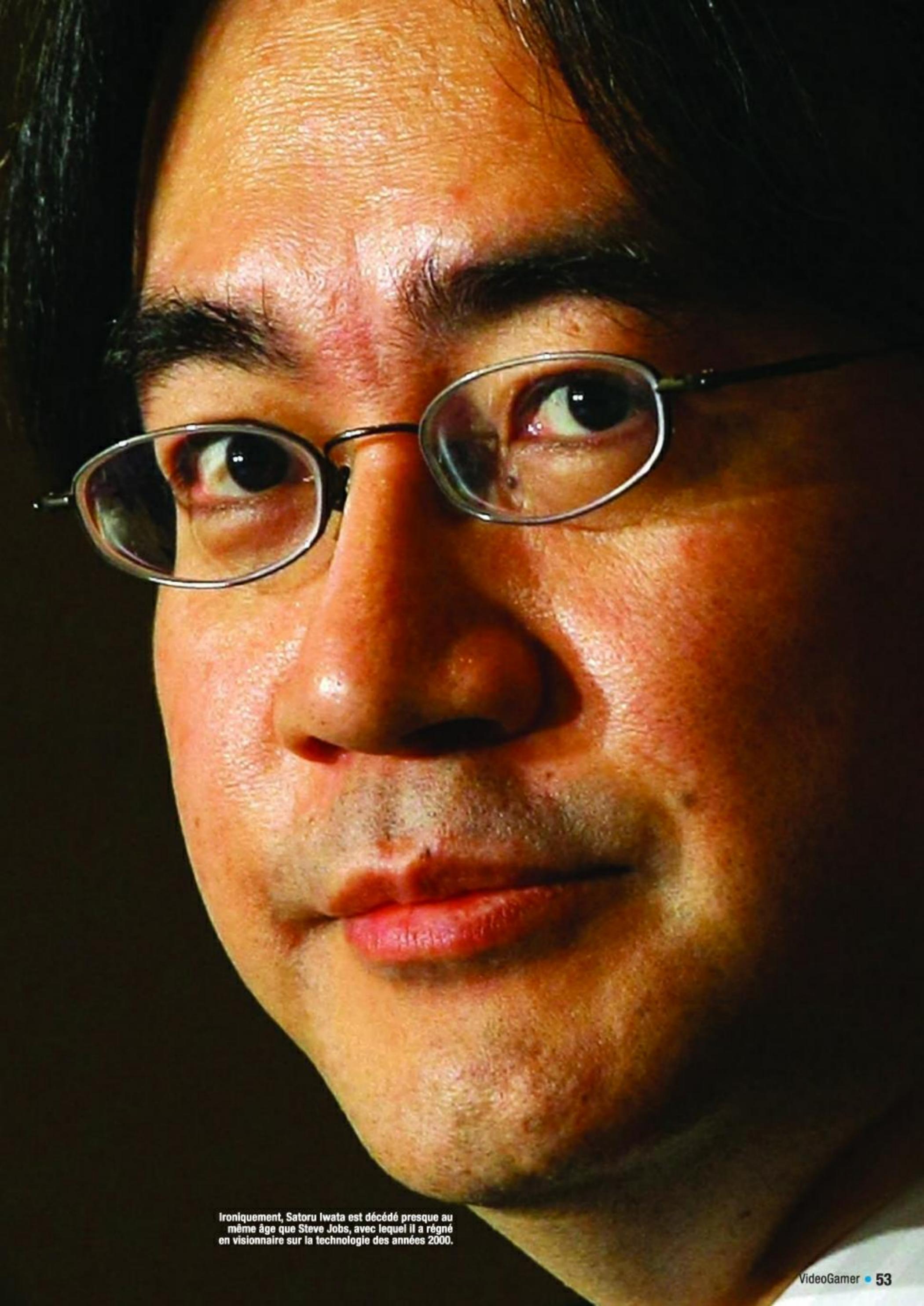
CET HOMME A SU CONQUÉRIR LE CŒUR D'INNOMBRABLES FAMILLES EN INTRODUISANT DANS LEUR FOYER UNE FORME DE JEU VIDÉO CONVIVIAL.



Un Satoru Iwata presque méconnaissable qui fait ses premières armes chez HAL, au début des années 80.



À la fois PDG et développeur, Satoru Iwata forge sa méthode bien à lui en prenant les rênes de HAL en 1992.



Ironiquement, Satoru Iwata est décédé presque au même âge que Steve Jobs, avec lequel il a régné en visionnaire sur la technologie des années 2000.

SON PROJET LE PLUS SECRET

« Nous avons décidé de repenser le divertissement comme quelque chose qui améliore la qualité de vie d'une manière plaisante, tout en étendant notre zone d'activité. » C'est par ces mots que Satoru Iwata présentait en 2014 son projet le plus personnel et le plus mystérieux, baptisé Nintendo Quality of Life et supposé se développer sur dix ans. À l'époque, il n'avait donné aucune précision, mais il semblerait que ses successeurs se soient fait un devoir de réactiver le projet, comme s'il s'agissait

de ses dernières volontés. C'est ainsi qu'on vient d'apprendre que de nombreux brevets ont été déposés dans le cadre du Quality of Life, avec une batterie d'appareils analysant nos comportements, et même nos émotions, pour les convertir en activités ludiques et ceci dans trois domaines : la santé, l'éducation et le style de vie. Encore très flou, ce chantier a un léger parfum de « Big brother ». À voir...



sortie américaine en 1985) et Iwata, déjà fan des Game & Watch du même constructeur, pressent qu'il faut se positionner sur cette plate-forme. Il incite HAL à un partenariat avec Nintendo, mais doit vite déchanter : au lieu de porter

attention à ses concepts persos, la firme lui confie la finalisation d'un jeu problématique, *NES Pinball*. Iwata s'en sort mieux que prévu, et devient aussitôt le coordinateur des jeux créés par HAL pour Nintendo. Ce sont d'abord *Balloon Fight*,

EarthBound et pour finir le premier *Kirby*, sorti en 1992. Si aucun de ces titres n'est directement signé Iwata – à l'instar d'autres jeux de HAL comme *Eggerland Mystery* – ce dernier s'est personnellement investi dans leur conception, au point d'être

toujours resté fortement attaché à la série *Kirby*. Tout au long de sa carrière, il a d'ailleurs suivi d'un œil bienveillant celle de la boule de gomme rose... Remarqué comme créateur, Iwata le sera bientôt comme manager : en 1992, Hal Laboratory Inc. est au bord de la faillite. Nintendo investit personnellement pour renflouer son précieux partenaire, qui devient en échange son sous-traitant exclusif. Un changement de direction s'impose pour calmer les esprits, et c'est Iwata en personne qui hérite du poste de PDG. Dans les années qui suivent, il réussit à redresser les comptes tout en supervisant les développements des titres phares de Nintendo, comme à son habitude. En l'occurrence, les principaux titres de la GameCube reçoivent son aval en tant que directeur, mais aussi comme développeur. Il a même participé directement à la conception de certains jeux de la série *Pokémon*. Une double casquette qu'il porte sans faillir, à tel point que Nintendo – qui le voit comme un homme providentiel – le débâche en 2000 pour en faire son chef du département Corporate Planning Division. Fidèle à lui-même, Satoru Iwata va

PREUVE DE SA VOLONTÉ DE TOURNER LA PAGE, LA MISE EN CHANTIER D'UNE NOUVELLE CONSOLE, LA NINTENDO NX, DONT LES CARACTÉRISTIQUES NE SERONT DÉVOILÉES QU'EN 2016.

À travers ses multiples interventions, Satoru Iwata restait en contact avec les séries auxquelles il a collaboré, comme les *Pokémon*.



non seulement permettre à son employeur de réaliser 41% de profit (en 2001), mais aussi aider son ancienne société, HAL Laboratory, à terminer un jeu assez mal parti, *Super Smash Bros. Melee*. Pour l'occasion, il se partagera entre son bureau chez Nintendo et l'atelier de HAL. Ce sera son dernier grand écart. Car l'année 2002 est un tournant, pour lui et pour Nintendo. Le vénérable Hiroshi Yamauchi, l'homme qui a fait de l'entreprise familiale héritée de son grand-père maternel une des grandes puissances industrielles japonaises, prend sa retraite et le choisit pour lui succéder, optant ainsi pour un cadre du développement, au lieu de légataires plus évidents comme Minoru Arakawa (gendre de Yamauchi et président de Nintendo of America), Hiroshi Imanishi (son bras droit) ou encore le vice-président d'alors, Atsushi Asada. Une rupture dans la tradition qui se justifie par la nécessité de trouver de nouvelles solutions atypiques, de réinventer la place de Nintendo sur le marché du jeu vidéo. Le moins qu'on puisse dire, c'est que Hiroshi Yamauchi a eu le nez creux. Car la décennie qui va suivre sera l'une des plus rentables pour Nintendo. En prenant ses fonctions, Iwata dut tout d'abord assumer l'échec commercial de la GameCube, lancée avant lui. Mais deux ans plus tard, il inverse la vapeur grâce à la Nintendo DS, qui balaye la PSP de Sony. Avec son système tactile hyper intuitif qui anticipe de trois ans l'iPhone, cette console portable fait aussi le choix d'une technologie moins spectaculaire, sacrifiée sur l'autel d'un gameplay grand public. Convaincu que la course pour les graphismes en 3D est stérile et éloignée des attentes des gens, Iwata voit ainsi validée sa philosophie qui, appliquée aux consoles de salon, va donner la Wii, en 2006. Une machine low-tech (pas de résolution HD), que d'aucuns hésitent à intégrer à la nouvelle génération. Entre le jouet et la télécommande de TV, la Wii semble d'abord couper Nintendo de sa base de gamers, mais va – contre toute attente – remporter un succès inimaginable, bouleversant les lignes de la concurrence. Entre ces deux sorties phares, Iwata aura prononcé en 2005 sa fameuse tirade : « sur ma carte, je suis un patron d'entreprise, dans mon esprit, je suis un développeur, dans mon cœur, je suis un joueur », ce qui se traduira par la création d'un conseil de gestion permanent où Shigeru Miyamoto occupera une place décisive : alliance du gestionnaire et du

créatif, comme à l'époque du tandem Yamauchi/Gunpei Yokoi (le créateur de la Game Boy).

Déclin et conséquences

Au moment où Satoru Iwata décède prématurément, la situation de Nintendo est bien éloignée de cet âge d'or. S'il est certain que le désastre annoncé de la 3DS a pu, finalement, être évité, et qu'en surfant sur la mode des Skylanders avec ses Amiibo, la firme a réussi son dernier « gros coup » en date, le ratage de la Wii U demeure la plus importante ombre au tableau d'Iwata. Ce dernier semble s'être un peu renié – mais peut-être pas suffisamment – avec cette machine en HD et orientée vers l'expérience online, à la fois trop « new-gen » et trop old school (le gamepad qui s'inspire de la DS) pour trouver son public. Avait-il complètement perdu la main ? In extremis, notre homme a su confirmer, en cette année 2015, qu'il savait se remettre en question, avec sagesse et esprit visionnaire. Alors qu'il critiquait vertement, en 2010, les smartphones et autres tablettes dont le système du free-to-play lui apparaissait comme une forme de tromperie, il venait pourtant, au mois de mars dernier, d'annoncer un partenariat avec la société DeNa en vue de développer des jeux et applications mobiles s'appuyant sur des licences de Nintendo. Autre preuve de sa volonté de tourner la page, la mise en chantier d'une nouvelle console, la Nintendo NX, dont les caractéristiques ne seront dévoilées qu'en 2016. Le buzz est enclenché, tous les espoirs sont permis, Nintendo redevient « hot », mais Iwata n'est plus là pour tout mener à bien. Alors, qui pour lui succéder ? Pour l'heure, la direction a été confiée à Shigeru Miyamoto (63 ans) et Genyo Takeda (66 ans) : d'un côté, le développeur génial, pétri d'admiration pour la personnalité d'Iwata, de l'autre, le concepteur des premières consoles de Nintendo et surtout grand inspirateur du rétropédalage technologique du début des années 2000. Il est clair qu'avec eux, Nintendo risque fort de rester prudemment dans les traces du président disparu, plutôt que de s'en distinguer par une révolution salvatrice. Autrement dit, pas encore de nouvel Iwata à l'horizon pour remplacer Iwata... ■

IWATA, LE ROI DE LA COM'

Les plans communication d'entreprise sont souvent des monceaux d'ennuis ou de techniques convenues, il est donc d'autant plus surprenant que les vidéos d'Iwata aient été guettées par tous les fans de Nintendo, comme s'il s'agissait du dernier Youtuber à la mode. Mais à bien y regarder, l'humour, l'autodérision et surtout la passion qui se dégagent de chacune de ses interventions, ne pouvaient qu'entraîner l'adhésion. Iwata a d'abord animé de courtes émissions (Iwata Asks) consacrées au développement, dans lesquelles il interviewait lui-même des créateurs de jeu, puis s'est ensuite adressé directement au public (Nintendo Direct), concluant chacun de ses shows par un « Directly to You » devenu culte.



Satoru Iwata fait un point sur *Zelda : Skyward Sword*, dans une ambiance décontractée : c'est ça les Iwata Asks !



Un geste rituel, un humour irrésistible et des clins d'œil à Nintendo : Iwata s'improvise en showman.



Satoru Iwata se livre à un combat complètement délirant face à Regis Fils-Aimé, le PDG de Nintendo of America.



Iwata dans ses Nintendo Direct, ou l'art de ne jamais être ridicule, quelles que soient les circonstances.

Video Gamer

Plus rapide ! Abonnement express sur
abo.nickelmedia.fr

PROFITEZ DES 5 AVANTAGES :

- 1 Réalisez une économie appréciable sur le prix de vente au numéro
- 2 Votre magazine est livré directement chez vous
- 3 Recevez vos numéros avant leur parution kiosque
- 4 Ne manquez aucun numéro
- 5 Vous êtes garanti contre toute hausse du prix au numéro

Call of Duty Black Ops III
Éditeur : Activision Blizzard
Développeur : Treyarch



TESTS

À lire avant de mettre la main à la poche !





METAL GEAR SOLID V : THE PHANTOM PAIN TESTÉ SUR PS4

SOUS LE SIGNE DU GAMEPLAY

PS4 / ONE / PS3 / 360 Au terme d'un véritable feuilleton médiatique, *Metal Gear Solid V : The Phantom Pain* délivre enfin ses secrets, mais ce ne sont pas forcément ceux que l'on attendait. Misant tout sur un gameplay archi-complet, Kojima préfère reléguer l'histoire à l'arrière-plan...

Spectaculaire bain de sang pour Big Boss et Quiet, deux soldats solitaires et mutiques qui traversent le champ de bataille comme des fantômes. Violent et poétique.



Un Big Boss un peu paumé, pas encore remis de son coma et joué tout en sobriété par Kiefer Sutherland.

De tous les épisodes de la série *Metal Gear Solid*, *MGS V* est sans doute celui dont la gestation a été la plus douloureuse. On sait que *MGS 4* a lui aussi eu son lot de problèmes – Kojima l'ayant repris en main en cours de développement, pour un résultat mitigé –, mais *The Phantom Pain* le bat sans problème sur le terrain des complications, avec en tête de liste le plus que controversé « prologue » *Ground Zeroes* (en fait la première partie du jeu, désolidarisée de sa suite pour des raisons commerciales), puis l'éviction extrêmement brutale de Hideo Kojima par Konami, qui a dissout Kojima Productions avant même la sortie du jeu. On pourrait ajouter une campagne de



SANG DE POULET

Accepteriez-vous de devenir plus fort, en échange de l'humiliation ? C'est le deal très pervers proposé par *MGS V* : après trois échecs consécutifs sur la même mission, vous pouvez vous coiffer d'un casque de poulet franchement grotesque, qui vous permettra d'être indétectable trois fois de suite. Et si vous ratez trois fois en mode poulet, vous débloquent le mode poussin, et son invisibilité totale.



Si le jeu s'ouvre sur d'impressionnants boss très prometteurs, les combats de boss sont quasiment absents du jeu.



Avant chaque mission, choisissez votre équipement, votre équipier ainsi qu'un éventuel véhicule. Paré !

communication assez maladroite (la faute au réalisateur ou à l'éditeur ?) qui, de trailers en démos, a fini par dévoiler une trop grande part du contenu, cinématiques comprises. Dans ce contexte chaotique et déroutant, l'idée de se confronter enfin à *MGS V* suscite forcément des angoisses, et la crainte de se heurter à un chef-d'œuvre « avorté » fait lentement son chemin. Aussi génial soit-il, Kojima n'a pas

chirurgien se propose de lui faire subir un changement de visage afin d'échapper à de mystérieux ennemis, ceux-ci attaquent la clinique et tuent tout le monde, avec une méticulosité terrifiante. D'abord incapable de marcher, notre héros va donc ramper dans les couloirs (on prend alors les commandes), guidé par un étrange personnage au visage recouvert de bandelettes. Cette intro est



Le fidèle D-Dog est votre meilleur allié pour l'infiltration, puisqu'il détecte tous les ennemis de très loin.

SI KOJIMA A QUELQUE CHOSE À NOUS DIRE SUR LA LASSITUDE ET LE DÉSIR DE RACCROCHER LES GANTS, IL A LA MEILLEURE DES OCCASIONS DE L'EXPRIMER...

toujours évité les erreurs, et n'importe qui à sa place se serait emmêlé les pinceaux face à tant d'adversité. Mais on se rassure en se disant que le jeu parle justement de ça, au travers d'un Big Boss / Punished « Venom » Snake qui mène sa quête de vengeance en dépit des traumatismes, des trahisons, du temps qui a passé et d'une fatigue évidente. Et si Kojima a quelque chose à nous dire sur la lassitude et le désir de raccrocher les gants, il a la meilleure des occasions de l'exprimer...

Début en trompe-l'œil

Comme nous avons déjà eu l'occasion de le détailler en ces pages, le jeu s'ouvre sur une très longue séquence qui n'a, presque, rien à voir avec la suite. On y incarne Big Boss, lequel émerge d'un coma de neuf ans, et découvre qu'il a perdu sa main gauche. Alors que le

remarquablement mise en scène, linéaire en diable, dominée par une ambiance dramatique à souhait : à tous points de vue, elle concentre les qualités qui ont rendu cultes les épisodes précédents, avec ce talent pour raconter une histoire au cœur de l'action. Mais une fois qu'elle se termine sur l'évasion de Big Boss, secouru in extremis par Revolver Ocelot avant d'être emmené à la nouvelle Mother Base (la précédente avait été détruite dans *Ground Zeroes*), le style de *MGS V* change radicalement, et adopte presque systématiquement le contrepoint de son début. À se demander si Hideo Kojima ne joue pas, justement, du contraste entre l'ancienne et la nouvelle méthode, ceci afin d'appuyer ses choix artistiques. Soyons clairs : on attendra en vain, tout au long des cinquante heures de la campagne principale, un seul moment équivalent

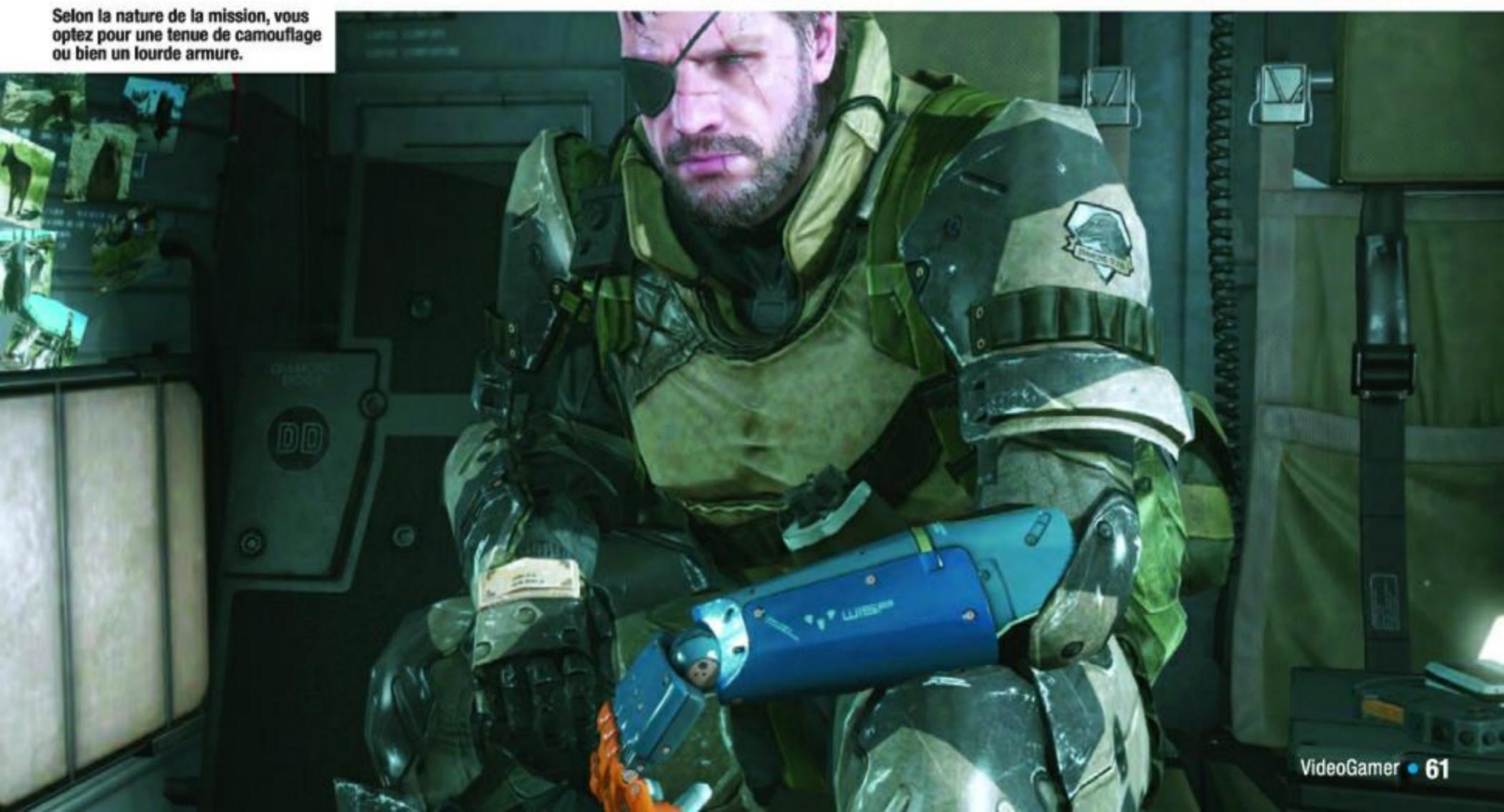


Tournée d'inspection de Big Boss sur la Mother Base : un lieu spectaculaire, mais pauvre en activités.

Côté liberté d'action, *The Phantom Pain* est sans doute l'épisode le mieux équilibré de toute la série.



Selon la nature de la mission, vous optez pour une tenue de camouflage ou bien une lourde armure.





IL ARRIVE QU'OCELOT ET MILLER S'OPPOSENT, CE QUI SE TRADUIT PAR DES DILEMMES MORAUX POUR BIG BOSS.

LE MEILLEUR MOMENT !

Après avoir réalisé votre objectif, il faut encore quitter la zone, et là, ça se complique : tandis que les ennemis vous traquent (à moins que vous ayez été totalement furtif), vous avez peu de temps pour rejoindre l'hélico qui vous exfiltrer. Attention, il peut lui aussi se faire descendre !

AVOIR UN BON COPAIN

Le choix de votre équipier n'est pas anodin, il s'inscrit dans une stratégie préalable au lancement de la mission.

D-HORSE

C'est l'option la plus solitaire, le cheval n'étant qu'un moyen de locomotion. Idéal pour des sensations de type western.



On peut se cacher derrière le cheval, les gardes, très abrutis, ne s'étonnent pas de vos pieds qui dépassent.

D-DOG

Votre meilleur allié pour l'infiltration, ce chien dressé pour l'attaque est surtout pratique pour détecter les ennemis, qu'il marque à chaque aboiement. Il peut aussi faire diversion.



Le tandem Big Boss/D-Dog est très attachant, et on prend vite l'habitude de choisir le bon toutou pour nous accompagner.

QUIET

Qu'elle soit envoyée en mode reco ou en mode élimination, Quiet est un sniper, et son rôle est de supprimer les cibles les plus proches de vous. Avec de l'entraînement, on peut synchroniser les tirs, et c'est beau !



Un personnage fascinant mais intimidant, qui déséquilibre un peu les forces : elle allume tout le monde autour de vous, sans problème.

D-WALKER

Ce bipède mécanisé et monoplace est un mini-tank équipé en armes lourdes, doté d'un bras karatéka, et de roues qui le propulsent dans le désert. C'est l'atout des stratégies bourrines.



Pas discret mais sacrément stylé, D-Walker, c'est la solution en cas de coup de fatigue : un mecha et ça repart.



L'homme contre la machine : thème récurrent de la série *MGS*, et qui est encore une fois illustré dans *The Phantom Pain*.



Confrontation entre un Master Miller très parano, et la tueuse Quiet, au silence plutôt inquiétant.

aux soixante premières minutes. Si quelques réminiscences parsèment l'aventure (les étranges super-vilains qui font de trop rares come-back), elles s'achèvent aussi vite qu'elles ont commencé. Pour le *MGS*-fan, qui connaît par cœur la saga, ce sera une longue expérience de frustration, dans la mesure où presque rien ne viendra ainsi s'ajouter à sa liste de moments cultes. Hideo Kojima ayant sciemment voulu

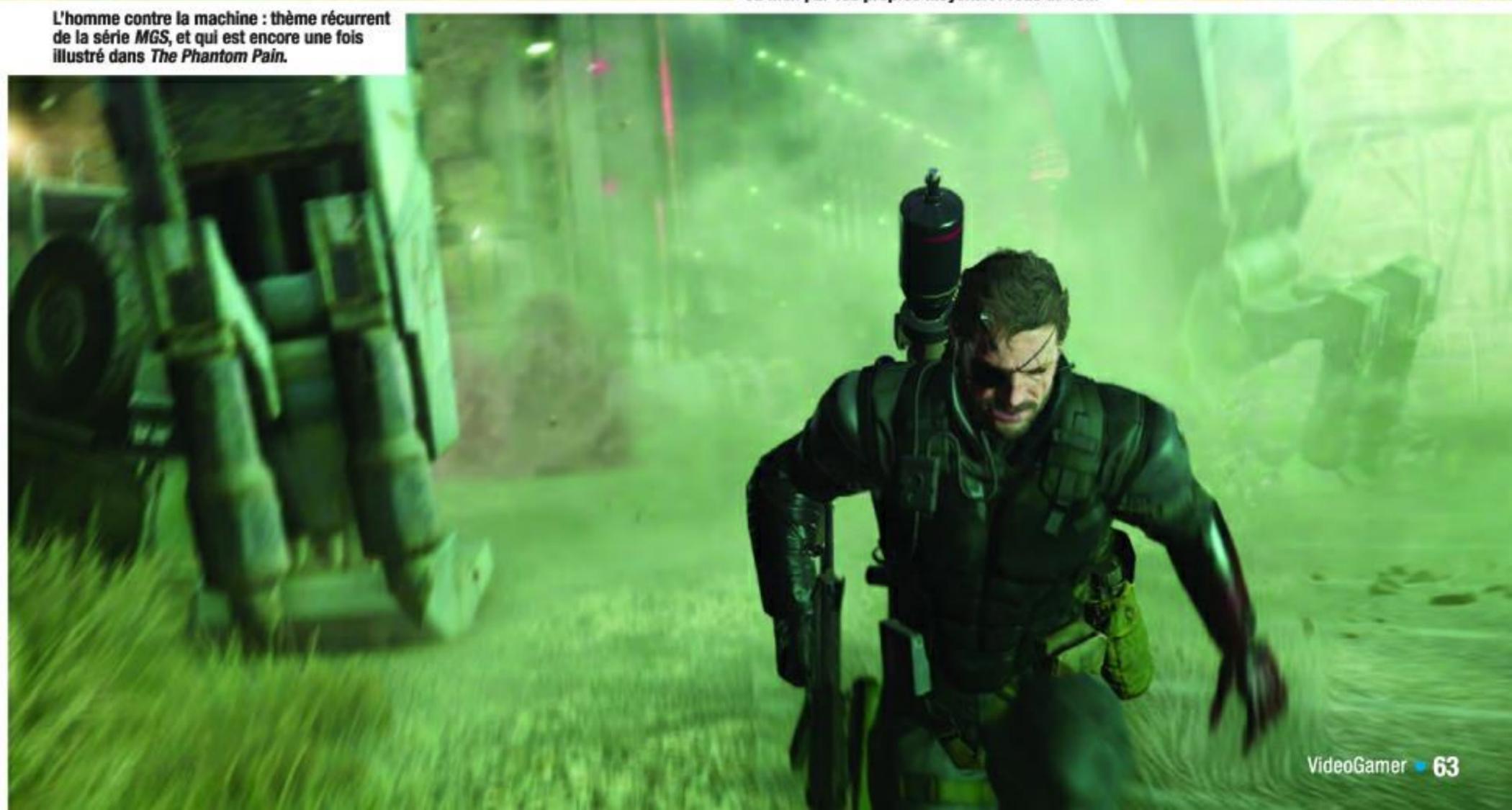
cette contradiction, la question reste de savoir dans quel but...

Une narration atypique

Nous voici donc parvenus au réel point de départ de l'aventure : entouré de son armée de mercenaires, de nouveau doté d'une base secrète, mû par un désir de vengeance que vient souligner son curieux mutisme (Kiefer Sutherland parle cent fois moins que David



Vous pouvez quitter la zone de mission par hélico, ou bien par vos propres moyens. À vous de voir.





Skull Face, un méchant très sadique mais qui ne parvient pas à faire oublier les grands antagonistes de la saga.



Le Phantom Cigare, qui accélère le temps, carbure aux plantes hallucinogènes, à récolter sur le terrain.



Pas la bienvenue sur la Mother Base, Quiet saura très vite se faire craindre et respecter par l'armée de Big Boss.

Hayter !), Big Boss doit retrouver sa puissance d'antan s'il veut déjouer le complot du diabolique Cipher et régler son compte à l'affreux Skull Face, qui s'est spécialisé dans les atrocités les plus indescriptibles. En guise d'entraînement, il va devoir récupérer son vieux pote Master Miller, détenu par les russes en Afghanistan. Une fois ce dernier – encore plus mutilé que notre héros – libéré et rétabli, les missions pleuvent sur nos épaules : la nouvelle organisation, baptisée Diamond Dogs, se voit confier de nombreuses tâches par des commanditaires très divers, tandis que Miller nous ajoute quelques objectifs directement liés aux événements de *Ground Zeroes* et, plus en amont, de *Peace Walker*. C'est ici

qu'il faut préciser le dispositif narratif du jeu, car il est assez déroutant. On le sait, *MGS V* est un open world, composé en réalité de deux maps très étendues, la première située en Afghanistan, la seconde en Afrique, à la frontière de l'Angola et du Zaïre. La première est accessible dès le début du jeu (juste après l'intro), la seconde au bout d'une douzaine de missions principales, et elle sert de cadre aux deux-tiers de la campagne solo. Mais la manière dont les quêtes s'articulent entre elles, et la façon dont le scénario s'intègre à celles-ci, peut surprendre. Car en plus

FAN DES ANNÉES 80

On sait que chez Kojima, les références culturelles pleuvent autant que dans un film de Quentin Tarantino. Dans le cas de *MGS V*, c'est surtout la musique qui est à l'honneur : Big Boss peut récupérer des cassettes disséminées un peu partout et se passer ensuite les morceaux, systématiquement des tubes des années 80, soit dans son walkman, soit dans le haut-parleur de l'hélico, ce qui produit son petit effet *Apocalypse Now* quand il vient nous chercher.

La première map de *MGS V*, l'Afghanistan, n'occupe en réalité qu'un tiers des missions principales.





Durant l'ouverture, on dirige un Big Boss mal en point, plongé en pleine situation de Survival Horror.



Le thème des enfants soldats est traité avec franchise et courage, mais ne délivre pas toute l'émotion souhaitée.



LE JOUEUR QUI SOUHAITE Y COMPRENDRE QUELQUE CHOSE AURA TOUT INTÉRÊT À SE RABATTRE SUR LES NOMBREUSES CASSETTES AUDIO.



des missions servant à la vengeance de Big Boss et consorts, il y en a d'autres qui s'entassent très vite dans une section annexe : on peut même les accomplir avec d'autres personnages, plus précisément des soldats d'élite recrutés entretemps. Mais sont-elles si secondaires que ça ? Certaines ont un titre de couleur jaune, ce qui indique qu'elles font quand même avancer le scénario, avec parfois à la clé des cinématiques très importantes. À l'inverse, de nombreuses missions dites principales paraissent anecdotiques, et ne sont pas toujours sanctionnées par une progression dans l'histoire. De plus, il s'avère que chaque objectif est marqué sur la carte sous la forme d'une



Votre première mission : sauver Master Miller, gravement mutilé. Ce dernier est-il le vrai boss de l'histoire ? À voir...



Vous pouvez changer d'équipier en cours de partie : dans ce cas, un ballon Fulton exfiltre votre partenaire, ici D-Horse.

Le fameux carton est un running gag de MGS, et il sert ici à détourner l'attention, comme autrefois les revues de charme.



LE MORAL DES TROUPES

Le moral est une donnée essentielle, quoi qu'assez invisible, de *MGS V*. Il faut l'entretenir, faute de quoi les performances de Big Boss et de son équipe s'en ressentent. Notre héros, par exemple, s'affaiblit s'il est resté trop longtemps en mission, couvert de sang des pieds à la tête. Du coup, ses réflexes s'amointrissent, son endurance aussi. Solution : rentrer se reposer à la Mother Base et prendre une bonne douche sur place ! Quant à vos hommes, les saluer un à un, tout en les affectant à des missions externes (sur le même principe que *Peace Walker*) les requinque aussitôt.



BIG BOSS, OU NON ?

Il faut bien admettre que *MGS V* fait tout pour semer le doute quant à l'identité du personnage que l'on dirige. S'agit-il du vrai Big Boss, celui de *Ground Zeroes*, ou bien d'un imposteur ? Entre les remarques récurrentes de Master Miller (« Tu n'es peut-être pas le Big Boss qu'on attendait »), la prise de pouvoir de ce dernier qui s'impose en véritable leader de la Mother Base, et surtout l'absence de mention Time Paradox en cas de Game Over (elle était pourtant présente dans *Ground Zeroes*), le doute est vraiment permis. Qui sait, la réponse est peut-être là, quelque part, mais au bout de combien d'heures de jeu ?



zone d'action (un cercle plus ou moins étendu) : libre au joueur de se rendre à cet endroit pour lancer la mission, et s'il sort du périmètre, la mission est annulée. Impossible de prédire quand et comment le scénario de *MGS V* va se développer, d'autant que les enjeux restent, en général, assez flous. À l'instar de *Ground Zeroes*, le joueur qui souhaite y comprendre quelque chose aura tout intérêt à se rabattre sur les nombreuses cassettes audio, qui regorgent en revanche d'informations. On peut les écouter en phases de gameplay, faisant ainsi d'une pierre deux coups.

À géométrie variable

Alors certes, si Hideo Kojima entretient une confusion volontaire dans sa narration – cherchant peut-être à restituer un climat de perdition, très crépusculaire – il s'avère au contraire aussi clair que généreux concernant la

Pour empêcher l'alarme de se déclencher, il faut supprimer très vite le garde qui vous a repéré !



Durant les trajets en hélico, vous êtes physiquement accompagné de l'équipier de votre choix.



S'il est correctement équipé, le D-Walker est capable de pratiquer le CQC sur les gardes, avec une grande violence.



L'éclat resté figé dans son crâne donne à Big Boss des airs de démon : simple coïncidence, ou bien...



dimension interactive de l'œuvre. Tout est expliqué dans le détail, avec forces tutoriaux, et là encore, le plus surprenant tient au fait que l'essentiel des cinématiques servent également à expliquer les mécanismes du jeu, plutôt qu'à traiter de dramaturgie. Entre un Revolver Ocelot très technicien, qui nous abreuve d'astuces pour survivre en zone ennemie, et un Master Miller plus doctrinaire, très orienté sur la gestion

patenté dans son QG) tandis qu'Ocelot y voit une recrue potentielle, à épargner. À vous de choisir, et ce type de situation se retrouve cinq ou six fois au cours du jeu. Plutôt intéressant, d'autant qu'il est vraiment possible de passer à côté de pans entiers de gameplay : si vous tuez (ou n'affrontez pas) Quiet, ou encore si vous ne récupérez pas le chien DD, vous perdez deux des quatre coéquipiers pouvant vous épauler (à tour de rôle)

puisqu'il peut-être doté d'une mitrailleuse, d'un lance-missiles ou d'un bras effectuant des prises de CQC. Quant à Quiet, elle est la solution médiane : on lui signale un spot où se positionner, avec deux objectifs possibles, l'attaque ou la reconnaissance. Dans le premier cas, elle tire sur les ennemis qui vous agressent, dans le second elle repère les cibles, vous les signale et attend

DE CETTE LIBERTÉ EXTRÊME, COUPLÉE AVEC UN GAMEPLAY REMARQUABLEMENT INTUITIF, RÉSULTE UN MGS QU'ON POURRAIT QUALIFIER D'« À LA CARTE ».

de la Mother Base et intransigeant sur la discipline, on n'est jamais en mal de conseils. Il arrive même que les deux hommes s'opposent, ce qui se traduit par des dilemmes moraux pour Big Boss. Ainsi, après avoir vaincu le sniper Quiet, Miller nous exhorte à l'achever (pas question d'admettre un ennemi

en mission, ce qui vous prive de réels atouts. Ainsi, DD repère toutes les cibles de loin, et les marque à chaque aboiement : il est votre allié indispensable si vous optez pour une furtivité totale. Le mini-Metal Gear monoplace appelé D-Walker, est bien plus adapté aux attaques en force,

votre ordre pour tirer. Avec eux, vous personnalisez votre manière de jouer, et il est conseillé d'améliorer leur équipement pour pousser plus loin l'expérience. Dans le cas de Quiet, l'amateur d'infiltration sans bavure pourra l'équiper d'un fusil à lunette chargé en munitions non-léthales...

Le Metal Gear est bien sûr présent, et il se construit progressivement dans les entrailles de la Mother Base.



METAL GEAR ONLINE, EN OCTOBRE

C'est sans doute la conséquence directe des restructurations brutales au sein de Konami : Metal Gear Online, le mode multi de MGS V, ne sortira pas le 1^{er} septembre, mais en octobre, sous la forme d'un DLC, sans doute gratuit. À noter que si MGS V sort en même temps sur consoles et PC, MGO ne sera dispo sur ordi qu'en janvier 2016. Nous reviendrons bientôt sur le contenu très ambitieux de ce mode qui proposera, entre autres, d'envahir la base d'un autre joueur pour lui voler ses réserves...



Si un de vos camarades est capturé par un ballon Fulton, vous avez une poignée de secondes pour le libérer.

Tout est permis, ou presque

Ce paramétrage très libre et très complet de l'expérience de jeu est le point fort de Metal Gear Solid V, et on pourrait même dire qu'il en constitue la raison d'être, la réelle ambition de Hideo Kojima. Jamais auparavant ce dernier n'avait autant mis le gameplay au premier plan, et même Peace Walker – qui sert de matrice à The Phantom Pain – n'allait pas aussi loin, n'ayant pas encore de monde ouvert à proposer. Ici, la mission à remplir devient une question presque secondaire, elle passe largement derrière la manière de l'accomplir, et surtout la variété des choses à faire simultanément. Tout d'abord, il y a la traditionnelle question du choix entre la méthode douce (infiltration) et plus ou moins forte (ça va du fusil sniper à l'assaut mené à coups de shotgun), la prise en main s'avérant aussi efficace dans les deux cas. C'est le gros apport de ce cinquième opus, déjà éprouvé dans Ground Zeroes, si bien que l'on ne ressent plus le massacre des adversaires comme un échec, mais comme une alternative équivalente, même si les récompenses allouées (en



Code Talker, un étrange personnage qui détient les clés pour comprendre les sombres agissements de Skull Face.



Les nombreux postes de garde qui jalonnent les routes peuvent être évités en douceur, ou bien conquis.

points d'héroïsme) baissent à chaque emploi de la méthode expéditive. Les plus pressés pourront même demander un bombardement aérien ou un soutien par hélico ! À noter que *The Phantom Pain* améliore un peu *Ground Zeroes*, et notamment rend désormais accessible chaque bâtiment (en passant par les portes ou les fenêtres) pour une modulation tactique accrue. Plus surprenant, le simple fait d'arriver à la zone de départ de mission est déjà une épopée en soi, l'hélico nous déposant assez loin, et le chemin étant jalonné

de postes de garde. À vous de voir si vous souhaitez éviter ces obstacles additionnels, ou bien vous y confronter, ce qui rallonge sensiblement l'expérience. Enfin, Big Boss est une victime de l'économie de marché : pour développer les équipements qui vont changer sa manière d'agir (nouvelles armes, gadgets en tout genre, avec pour chacun cinq niveaux d'amélioration), il lui faut recruter du personnel (qu'on pourra placer dans plusieurs sections), étendre la Mother Base, et collecter les matières primaires indispensables pour construire, à moins qu'il ne les vende pour payer ses hommes. Bref, le joueur se retrouve très vite à voler tout ce qu'il peut dans le camp adverse à l'aide de ballons Fulton, raflant soldats (s'ils sont en bonne santé), animaux (pour compléter un zoo !), conteneurs, véhicules et mitrailleuses. Un vrai délinquant !

KOJIMA PARTOUT

En guise d'ultime pied-de-nez à ses employeurs qui le chassent comme un malpropre alors qu'ils lui doivent tant, Hideo Kojima s'est bien amusé à disséminer sa signature partout dans *MGS V*. Le jeu étant construit comme si chaque mission constituait le chapitre à part entière d'une série au long cours, un générique de début et de fin ponctue chaque épisode, ce qui fait quand même 70 signatures environ. Quand on sait que Konami a supprimé le nom de Kojima des boîtiers du jeu, on rit sous cape, avec lui.



Un contenu déséquilibré

De cette liberté extrême, couplée avec un gameplay remarquablement intuitif, résulte un *Metal Gear Solid* qu'on pourrait qualifier d'« à la carte », et c'est bien là que Hideo Kojima remporte son pari d'une orientation nouvelle dans la saga, tout en décevant forcément ceux qui espéraient un épisode dans la continuité des précédents. Très influencé par la production occidentale, étrangement dépourvu de son autodérision si particulière, ainsi que de l'exubérance habituelle, *MGS V* offre une énorme richesse de contenu, mais échoue à émouvoir, voire à captiver. Lorsque

le générique de fin se met à défiler, on réalise que, non seulement le titre a finalement raconté très peu de choses, et surtout pas les rebondissements majeurs (la conversion de Big Boss en méchant de la saga, la première apparition de Solid Snake) tant attendus, mais il a en définitive répété continuellement les mêmes situations (Big Boss vs camp

ennemi, soit une multiplication de petits *Ground Zeroes*) avec à la clé une inévitable lassitude. Même l'idée la plus forte du jeu – nous opposer in-game à des enfants-soldats, soit l'horreur absolue de la guerre – ne délivre pas vraiment de trouble. Malin, mais pas génial. Bien sûr, le rusé Kojima recycle la construction de son *Peace Walker*,

et nous invite ainsi à refaire les mêmes missions en mode extrême, ce qui débloque, parfois, des cinématiques prolongeant le scénario. Jusqu'où ? Nous n'avons pas eu le courage d'aller voir, d'autant que le titre ne fait rien pour nous appâter. Pure expérience de gameplay à la densité impressionnante, parcouru de quelques instants qui renouent avec

l'esprit de la série (toutes les apparitions de Quiet, notamment), *MGS V* est aussi une superbe mécanique (même si ses graphismes accusent un certain retard sur les blockbusters concurrents) qui tourne un peu à vide, un challenge de game design où les personnages semblent engoncés dans leurs postures habituelles, incapables d'évoluer. Et que dire des nombreuses questions qui restent sans réponse ? Bref, jamais le départ de Kojima n'a autant été synonyme de fin prématurée. ■

Denis Brusseaux

“ MGS V EST UNE SUPERBE MÉCANIQUE QUI TOURNE UN PEU À VIDE, UN CHALLENGE DE GAME DESIGN OÙ LES PERSONNAGES SEMBLENT ENGONCÉS DANS LEURS POSTURES HABITUELLES. ”

Les skulls sont des créatures mutantes redoutables, aux origines mystérieuses. Leur arrivée est synonyme de gros ennuis...



Les fans de *MGS : Peace Walker* trouveront que ce cylindre a un air familier. Et ce n'est pas du tout un hasard...



La main artificielle de Big Boss peut être améliorée pour envoyer des décharges électriques. Délirant !

GENRE : ACTION/INFILTRATION / JOUEUR : 1 / PRIX : ENV. 70 € / LANGUE : FRANÇAIS / ÉDITEUR : KONAMI / DÉVELOPPEUR : KOJIMA PRODUCTIONS



Video Gamer NOTRE AVIS

On rêvait d'un *MGS* new-gen, qui aurait la même amplitude que *Peace Walker*, open world et graphismes en plus. De ce point de vue, *MGS V* concrétise nos fantasmes. Sauf que la narration a été reléguée en périphérie, avec l'impression de jouer à un tutorial de luxe. La mécanique tourne en rond, et de missions répétitives en mystères qui s'empilent, on reste un peu sur sa faim.

LES POINTS FORTS

- ⊕ Le plus complet des *MGS*
- ⊕ Un vrai open world
- ⊕ Le système de coéquipiers
- ⊕ Un gameplay très équilibré
- ⊕ Une liberté à tous points de vue

LES POINTS FAIBLES

- Graphismes un peu décevants
- Personnages trop peu évolutifs
- 50 heures pour raconter bien peu
- Situations répétitives
- Des thèmes à peine effleurés

17

JOURNEY TESTÉ SUR PS4

UN VOYAGE UNIQUE

PS4 / PS3 Les ressorties de jeux sur PS4 se suivent et se ressemblent, mais certaines valent plus la peine que d'autres. C'est le cas de *The Journey*, qui mérite d'être redécouvert trois ans après sa sortie sur PS3. Pourtant, le jeu n'a pas beaucoup changé. Et vous savez quoi ? Tant mieux.

Ce n'est pas le moindre des paradoxes de *Journey* : nous proposer un nouveau voyage dans son sublime univers alors que, fondamentalement, il n'a guère changé. Il faut dire que le titre de Jenova Chen, à la tête du studio thatgamecompany, fait dans le minimalisme assumé : de grandes étendues, désertiques pour la plupart, une esthétique épurée, aucune fioriture. Pas de surenchère graphique, mais une beauté simple et claire.

À chaque fin de zone, le même rituel : s'agenouiller, puis repartir vers un nouveau décor.

De fait, rien ne ressemble plus à *Journey* sur PS3 que *Journey* sur PS4. Et vice-versa. Le titre s'offre bien le classique combo 1080p/60fps, mais très sincèrement, il était déjà beau et fluide à sa (première) sortie. Du coup, soyons clairs : il ne s'agit pas d'un remake HD, pas vraiment. Plutôt d'une ressortie rendant le titre compatible PS4. D'ailleurs, il dispose d'une fonctionnalité cross-buy : cette « nouvelle version » est gratuite si vous possédez l'ancienne (15 € sinon).

Cet aspect étant éclairci, il est temps de passer à l'essentiel. En posant une question toute simple : c'est quoi, *Journey* ?

Mais où-suis je ?

Journey, c'est un voyage au pays du mystère et de la contemplation. Le jeu commence simplement : une étoile file dans le ciel, se pose dans le désert. En sort un être étrange, vous, habillé d'une longue cape. En déplaçant le stick droit, vous dit-on,

vous tournez autour de votre personnage. En bougeant le gauche, vous avancez. Normal. Devant vous, le désert. Derrière, aussi. Que faire, où aller ? Rien n'est indiqué à l'écran, aucun objectif. En observant bien le décor, vous apercevez deux formes étranges au sommet d'une colline, juste devant vous. Autant y aller, c'est le plus logique. Vous grimpez, peinez un peu, arrivez en haut. Là, le reste du paysage se dévoile : le désert à perte de vue et au loin, une montagne immense d'où jaillit un trait de lumière. Est-ce là qu'il faut se rendre ? De toute évidence, oui. Vous avancez donc, glissez au bas de la colline. Au sol, d'innombrables stèles sont plantées. Des tombes ? La montagne semble bien loin. En avançant vers elle, une ruine apparaît. En vous y rendant, vous apprenez une chose : lorsque vous approchez de ce qui ressemble à de petits tapis volants, votre cape s'illumine et vous permet de sauter. Ce saut, il faut le recharger à chaque fois mais ne vous en faites pas : les tapis, vous les croiserez partout. Comme vous croiserez de petites orbes blanches qui allongent votre cape, et donc la durée de votre saut. Voilà, vous pouvez repartir. En allant





À la manière d'ICO, le jeu propose des environnements minimalistes et grandioses.



Certaines ruines cachent des secrets à éclaircir. Quant à les comprendre...

Le désert occupe une large place, au moins dans la première moitié de l'aventure.



“ UNE ÉTOILE FILE DANS LE CIEL, SE POSE DANS LE DÉSERT. EN SORT UN ÊTRE ÉTRANGE HABILLÉ D'UNE LONGUE CAPE... ”



Difficile de ne pas se sentir minuscule avec une telle perspective. Sublime, non ?



Une fois « libérés », ces tapis vous indiquent la route à suivre, et vous aident à avancer.

Les énigmes n'en sont pas vraiment : tout repose sur les mêmes mécaniques.



Le passage à la PS4 ne change presque rien, mais il souligne la beauté des effets visuels.





Entre deux zones, vous comprenez peu à peu l'univers dans lequel vous évoluez.

vers la montagne, d'autres lieux apparaissent, des ruines le plus souvent. Certaines abritent des secrets, d'autres non. Après quelques minutes, vous arrivez devant un autel. C'est le moment d'apprendre une nouvelle – et dernière – fonctionnalité : interagir avec certains éléments du décor en créant une bulle transparente, la même que vous utiliserez pour communiquer (sans parler !) avec d'autres joueurs. L'autel s'illumine, votre personnage passe dans ce qui semble être une

autre dimension. Une fois revenu dans le désert, une porte s'ouvre. En la passant, vous empruntez un long couloir qui vous mène à la suite : un nouveau décor, et la montagne qui se rapproche. Un peu...

De plus en plus intense

Le début de *Journey* est trompeur. Ou plutôt non : le jeu est multiple, surprenant, jamais où on l'attend. La première zone, que l'on vient de vous décrire brièvement, peut faire penser à

un trip purement contemplatif, comme l'avaient été les précédentes productions de Jenova Chen (*flow*, *Flower*). Mais rapidement, d'autres mécaniques se mettent en place, et *Journey* se transforme en jeu d'aventure, tendance « énigmes à résoudre, leviers à actionner ». C'est son second visage, la deuxième étape de votre périple. Ces énigmes sont faciles et consistent à trouver, dans le décor, les endroits qui vous feront avancer : des tapis pour voler plus

haut, des passages à débloquent... rien de sorcier. *Journey* n'est pas là pour vous faire suer. D'autant qu'en réalité, on se rend vite compte que ces petites énigmes sont un prétexte à observer, rêver, explorer. Prendre son temps, s'extasier devant les environnements somptueux et l'atmosphère unique qui s'en dégage. La musique, planante et sublime, n'y est pas pour rien. Et l'on avance, lentement, vers cette montagne qui se rapproche... quand la

Glissade en douceur, musique sublime, effets à tomber. Un grand moment.





La progression n'est plus si facile, on ressent la peine et la fatigue de son personnage.



Cet immense serpent de mer est superbe, et sa rencontre un moment incroyable.

“ OPPRESSANTE, USANTE, LA DERNIÈRE LIGNE DROITE FAIT VIVRE UN CALVAIRE À VOTRE PERSONNAGE. ”

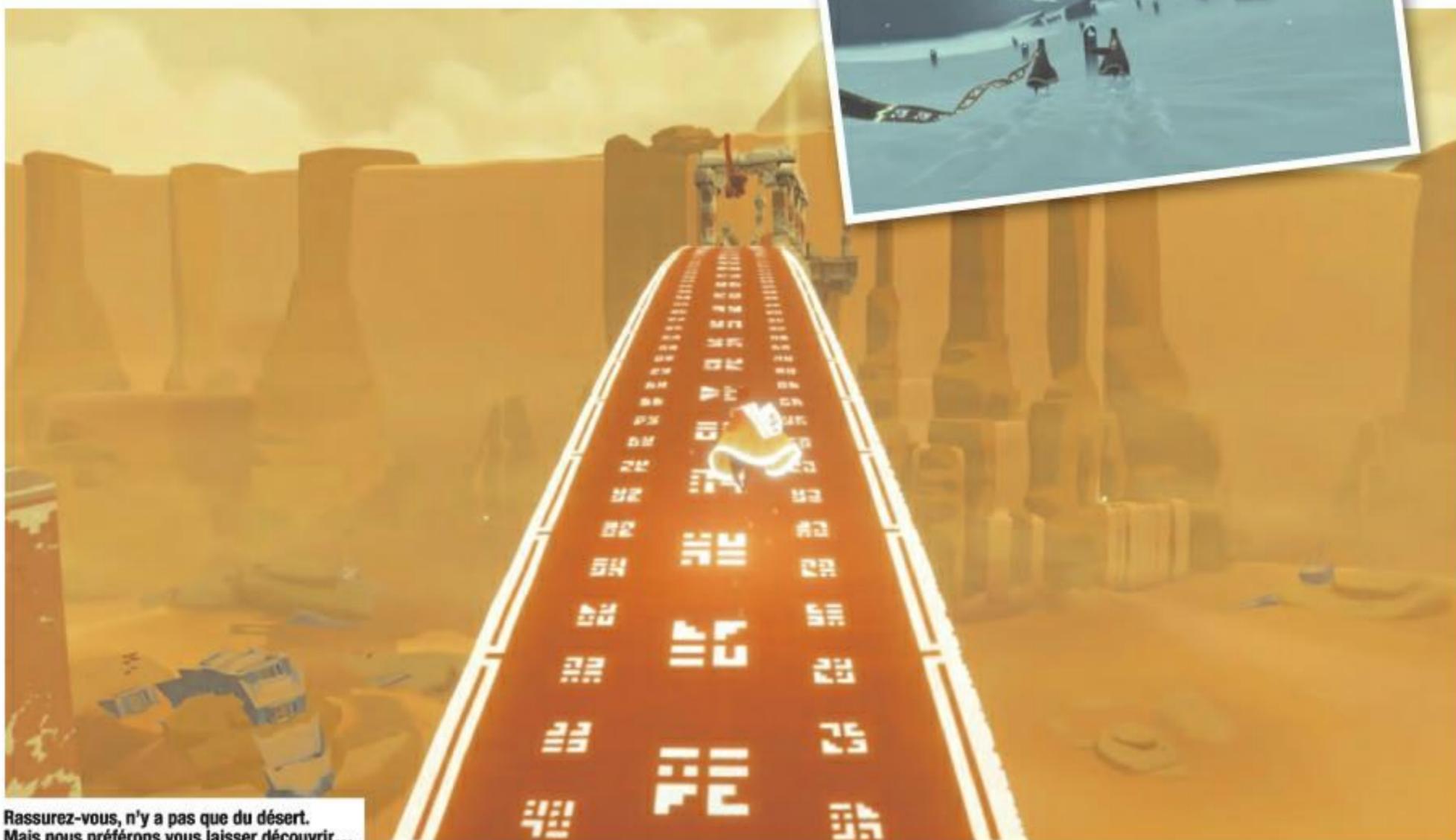
troisième partie de *Journey* se met en place. Oppressante, usante, la dernière ligne droite fait vivre un calvaire à votre personnage en même temps qu'il découvre des lieux enfin différents, et toujours plus impressionnants. Prétextes eux aussi, les quelques monstres croisés n'en sont pas moins flippants. L'identification au héros s'intensifie à mesure qu'il souffre, jusqu'au dénouement final. Mais

motus. *Journey* se vit seul. Enfin... façon de parler (voir encadré). C'est une expérience unique, courte et intense, un voyage (« journey », en anglais) que l'on vous conseille de jouer d'une traite, en l'espace de deux heures. Puis de recommencer, pour le savourer différemment, car il ne livre pas tous ses secrets d'un coup. Il fallait bien une version PS4 pour s'en souvenir. ■

Christophe Collet

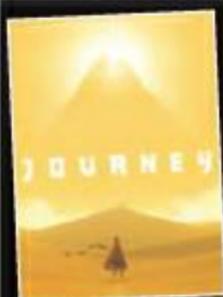
VRAIMENT EN SOLO ?

Si *Journey* se savoure seul, il n'en est pas moins un jeu multi. En effet, à n'importe quel moment, un autre joueur peut apparaître dans votre partie. Impossible de communiquer autrement que par une petite bulle, mais la coopération a son intérêt : elle permet notamment de recharger le saut. Surtout, vivre la seconde moitié du jeu (la plus oppressante) accompagné, jusqu'à la fin, procure des sensations incroyables. Durant le générique, n'oubliez pas de guetter les pseudos de ceux que vous aurez croisés...



Rassurez-vous, n'y a pas que du désert. Mais nous préférons vous laisser découvrir...

GENRE : AVENTURE / JOUEUR : 1 / PRIX : ENV. 15 € / LANGUE : FRANÇAIS / ÉDITEUR : SONY / DÉVELOPPEUR : THATGAMECOMPANY



Video Gamer NOTRE AVIS

À sa sortie sur PS3 il y a trois ans, *Journey* fut encensé par la critique. Mais *VideoGamer* n'était pas né. Merci donc à la PS4 de nous permettre de rejoindre le concert de louanges, il est mérité. *Journey* est un bijou, une expérience poétique et unique, contemplative autant que joueuse. Ok, on arrête les superlatifs. Mais à une condition : jouez-y !

LES POINTS FORTS

- ⊕ Univers sublime
- ⊕ Mécaniques simples, mais réussies
- ⊕ Bande-son incroyable
- ⊕ L'intensité qui monte !
- ⊕ Vivre le jeu à deux

LES POINTS FAIBLES

- Très court, dans les deux heures
- La PS4 n'apporte rien...
- ... D'où le petit point manquant...
- ... Sinon c'était 20/20 direct...
- ... Eh oui !

19



Entre chaque coup, le jeu nous gratifie de petites animations de notre athlète.

RORY MCILROY PGA TOUR TESTÉ SUR PS4

AU-DESSUS DU PAR

PS4/ONE Orphelin du légendaire Tiger Woods, Electronic Arts a préféré prendre son temps avant d'investir les greens de la new-gen. Mais deux ans après un *Tiger Woods PGA Tour 14* sans inspiration, et malgré l'arrivée de l'Irlandais Rory McIlroy comme égérie, l'éditeur n'a toujours pas retrouvé son swing.

La série des *PGA Tour* prenant son temps pour débarquer sur la génération PS4 / Xbox One, on pensait naïvement qu'une petite révolution était en marche. Mais une fois la console allumée, il ne faut hélas guère de temps pour réaliser que l'on était dans le faux. Sans être

désagréable à l'œil, *Rory McIlroy PGA Tour* n'a en effet pas grand-chose de new-gen d'un point de vue technique. C'est sûr, il fait mieux que son prédécesseur, mais le rendu est franchement triste, sans compter le scintillement persistant et les textures trop basiques pour justifier l'attente.

Trois en un

Il se dégage du jeu comme une impression que les développeurs se sont contentés du minimum syndical. Bien qu'il propose une approche spécifique à chaque type de joueurs, *Rory McIlroy PGA Tour* affiche très vite ses limites. Que l'on opte pour la prise en main Arcade

(le swing est géré par un simple mouvement de bas en haut du stick), Classic (les coups doivent être validés en trois temps au bouton, à l'ancienne), ou Tour (lui aussi au stick, mais en plus pointu, notamment avec une gestion manuelle des angles), on décèle un manque de profondeur difficilement acceptable compte tenu de son statut de simulation. En fait, en cherchant à s'adresser à tous les publics, *Rory McIlroy PGA Tour* n'en contente véritablement aucun. Le manque de sensations est palpable, comme si EA ne s'était pas résolu à proposer deux approches bien distinctes (Arcade ou Simu), avec une physique qui leur serait propre.

Faussement fun

Côté contenu, le constat n'est pas plus enthousiasmant. Quelque part, il est même révélateur de la position dans laquelle se trouve *Rory McIlroy PGA Tour* – à savoir le postérieur entre deux chaises. En plus des grands classiques disponibles dans toutes les simulations sportives dignes de ce nom (Partie Rapide, Carrière, online...), on trouve en effet des

Golfeur grabataire, ambiance disco, le mode Night Club Challenge cherche à être funky. Mais il n'y arrive pas.





SELECT BACK

Les options de création de personnage en Carrière sont particulièrement limitées.

Parcel Storm et son ambiance militaire sont directement inspirés de Battlefield 4.



En mode Tour, il faut la jouer à l'aveugle. Impossible donc d'observer la trajectoire de la balle pour préparer son swing.

nouveautés censées assurer la partie fun du jeu. Le mode Night Club Challenge propose ainsi des greens à l'ambiance disco, sur lesquels il n'est plus question d'enchaîner les trous mais de relever des défis (placer la balle sur des cibles au sols...) notamment à l'aide de boosts spéciaux (donner une impulsion verticale, par exemple). Mais si l'idée est bonne, le tout s'avère beaucoup trop mou et austère pour convaincre. Même constat du côté des parcours fantaisistes, lesquels consistent en des décors un peu fous (Grand Canyon...) sans rien apporter d'un point de vue ludique. Dommage, d'autant qu'à cela, il faut ajouter la disparition de certains modes ou options. ■

Hung Nguyen

Le putt est avant tout une affaire de trajectoire. Il faut donc bien étudier le dénivelé pour ajuster son coup.



Essayer les tutos des trois types de maniabilité, c'est aussi se taper trop fois des cinématiques sans possibilité de les zapper...

“ EN CHERCHANT À S'ADRESSER À TOUS LES PUBLICS, RORY MCILROY PGA TOUR N'EN CONTENTE VÉRITABLEMENT AUCUN. ”



Visuellement, Rory McIlroy PGA Tour a vraiment du mal à justifier son statut de jeu exclusif à la new-gen.

GENRE: GOLF / JOUEURS: 1 À 4 (8 ONLINE) / PRIX: ENV. 70€ / LANGUE: ANGLAIS / ÉDITEUR: ELECTRONIC ARTS / DÉVELOPPEUR: ELECTRONIC ARTS



Video Gamer NOTRE AVIS

Rory McIlroy PGA Tour est un jeu qu'il est difficile de conseiller tant son positionnement est étrange. Pas spécialement fun, pas vraiment pointu, il ne convaincra personne malgré cette envie justement de plaire à tous. Un jeu pas foncièrement mauvais, mais moins complet que ses aînés, et qui souffre beaucoup trop de son manque d'ambition et de finition.

LES POINTS FORTS

- ⊕ Trois types de maniabilité
- ⊕ Des décors originaux
- ⊕ L'envie de plaire à tous
- ⊕ Jouable à quatre en local
- ⊕ Des DLC gratuits annoncés

LES POINTS FAIBLES

- Caméra pas toujours optimale
- Pas spécialement beau
- Des soucis techniques
- Sensations peu satisfaisantes
- Intégralement en anglais

10



Exilé de la Garde de Nuit, Garred se retrouve perdu en plein territoire sauvageon avec ses amis.

GAME OF THRONES, EPISODE 5 : A NEST OF VIPERS TESTÉ SUR PC

BASTON IS COMING

PS4 / ONE / PC / PS3 / 360 / IOS / AND / MAC Le point'n click inspiré du roman culte de George R. Martin continue son bonhomme de chemin. *Game of Thrones* entame sa dernière ligne droite, avec un cinquième épisode censé préparer le terrain au grand final. Avec moult efficacité.

On a beau avoir l'habitude maintenant : rien ne va plus pour la Maison Forrester. Éclatée aux quatre coins de Westeros et Esteros, cette famille du Nord, qui vit une histoire parallèle à celle des bouquins (et de la série TV), est en très mauvaise

passé. Rodrick, le patriarche du clan et Ironwood, sa forteresse principale, sont menacés par l'invasion imminente des Whitehills, le clan voisin et rival. Garred, écuyer devenu Corbeau au Mur Nord, a dû fuir en plein territoire sauvageon, là où rôdent de plus en plus de White Walkers. À Port-Real,

Mira, courtisane au service de Lady Margery, tente désespérément de trouver un allié à la cour, en plein tumulte suite à l'assassinat du roi Joffrey. Quant à Asher, coincé à Meereen, les négociations avec la Khaleesie Daenerys prennent un tournant imprévu. En bref : c'est la

galère pour tout le monde. Comme d'habitude, le jeu alterne les personnages et leurs destins qui s'entrecroisent, et place le joueur face à des choix draconiens à chaque carrefour narratif important. Une fois de plus, le titre s'amuse à titiller la fibre diplomate, politicienne ou expéditive de chacun, avec pour seul objectif de sauver l'honneur de cette famille maudite coûte que coûte, quitte à tordre certaines valeurs morales.

La plupart des choix demandent plusieurs secondes de réflexion. Bon point.



Péril en la demeure Forrester

Ce cinquième épisode est à l'image de la saison entière, en qualités comme en défauts. Côté regrets, on pointerait à nouveau la faiblesse de sa durée de vie (le quatrième épisode était bien plus long), la raideur des animations et des expressions des personnages, et surtout, le manque d'ambition narrative du jeu qui, parce qu'il dépend beaucoup des événements de la série, n'ose jamais vraiment sortir des rails. Mais heureusement, tout n'est pas (encore) perdu. D'une part, les choix prennent



De toutes les guest-stars, Ramsay, d'une cruauté imprévisible, crève l'écran à chaque apparition.



Dessinés façon aquarelle, la plupart des décors sont plus soignés qu'au début de la saison.



Quasi inexistante, la partie de Mira fait office d'élément sacrifié de cet épisode.



Bloqué à Meereen, Asher devra tout faire pour se trouver une armée et aller sauver sa famille.



Dédié à l'action, cet épisode multiplie les séquences haletantes en QTE.

“ CE CINQUIÈME ÉPISODE EST À L'IMAGE DE SA SAISON ENTIÈRE, EN QUALITÉS COMME EN DÉFAUTS. ”



Même s'il adopte les mécanismes d'un point'n click, le jeu reste toujours aussi limité en interactions avec le décor.

une tournure vraiment dramatique, surtout à la fin de l'épisode, pour peu qu'on se soit attaché aux Forrester. Mais surtout : enfin de l'action ! Du combat de Garred avec les White Walkers jusqu'au débarquement d'Asher à Ironwood, ce cinquième épisode brille par son rythme d'action, sans temps morts, et l'intensité de ses cinématiques, parfois bouleversantes. Pour une fois, on a l'impression que le jeu essaie de se mettre à la hauteur de son modèle originel. Une efficacité qu'on espère intacte au prochain épisode, pour conclure en beauté une saison jusque-là bancal, et rattraper beaucoup de ses temps perdus. ■

Yann François

GENRE: POINT'N CLICK / JOUEUR: 1 / PRIX: 27,99 € (POUR LES 6 ÉPISODES) / LANGUE: ANGLAIS / ÉDITEUR: TELLTALE GAMES / DÉVELOPPEUR: TELLTALE GAMES

Video Gamer NOTRE AVIS

Si tout est loin d'être parfait, on peut dire que cet avant-dernier épisode de *Game of Thrones* sauve beaucoup de meubles. Les défauts sont toujours les mêmes (longueur, narration, etc.), mais Telltale déploie une énergie nouvelle dans ses cinématiques et ses choix, bien plus conséquents et cruels. De quoi espérer une conclusion à la hauteur de cette efficacité inespérée.

LES POINTS FORTS

- ⊕ Rythme plus vif
- ⊕ Des choix forts
- ⊕ Une fin marquante
- ⊕ Enfin de la baston
- ⊕ Enfin des White Walkers !

LES POINTS FAIBLES

- Déséquilibre entre les parties
- Partie de Mira faible
- Animations raides
- Dialogues simplistes
- Trop court

16

Devil's Third a peut-être beaucoup de défauts, mais il faut bien admettre qu'Ivan est hyper charismatique.

DEVIL'S THIRD TESTÉ SUR Wii U

DIABLEMENT OLD SCHOOL

Wii U Le risque lorsqu'un développement s'éternise, c'est que le jeu se révèle daté une fois sorti. C'est le cas avec *Devil's Third*, dont les cinq années d'un développement mouvementé se font constamment sentir au niveau technique. Malgré tout, cela ne l'empêche pas de proposer une expérience débridée et amusante.

Bien que respecté par bon nombre de joueurs, Tomonobu Itagaki n'est clairement pas un créateur connu pour ses talents d'écriture. Que ce soit avec *Dead or Alive* ou *Ninja Gaiden*, l'homme aux lunettes noires a systématiquement privilégié les gameplay variés et exigeants aux scénarios intelligents et bien ficelés. Un côté série B prononcé mais assumé dans la mesure où il savait que le plaisir de jeu finirait toujours par l'emporter. Pour sa dernière

production, l'ancienne tête pensante de Team Ninja ne nous offre qu'une seule de ces deux facettes. Et évidemment, ce n'est pas celle que l'on attendait.

Tu tires ou tu tranches ?

Autant trancher dans le vif, à grands coups de katana comme le ferait Ivan, le héros de cette aventure : *Devil's Third* n'a pas l'étoffe pour succéder au fabuleux *Ninja Gaiden*. Parce qu'il pouvait sans doute difficilement faire mieux après avoir donné naissance à pareil mythe (sa suite

est là pour le prouver), parce que la belle Bayonetta est passée par-là entretemps, Itagaki a décidé de ne pas se contenter d'un beat'em all simple. À la place, il a préféré mettre au point un hybride étonnant qui mélange combats au corps-à-corps et shooter militariste. Un drôle de cocktail qui finit par faire son effet, même s'il a plus tendance à assommer qu'à enivrer. Que l'on se penche sur la baston ou les fusillades, *Devil's Third* n'arrive en effet pas à s'approcher des standards de qualité

établis par les titres de référence dans les deux genres. Les affrontements sont bourrins, les combos manquent de richesse, et ce n'est pas la possibilité

La glissade, qui n'est pas sans rappeler *Vanquish*, n'est pas facile à placer dans le feu de l'action.

Éliminez les forces ennemies sur le pont.



Les finish moves, qui se déclenchent automatiquement, ne sont malheureusement pas très variés.



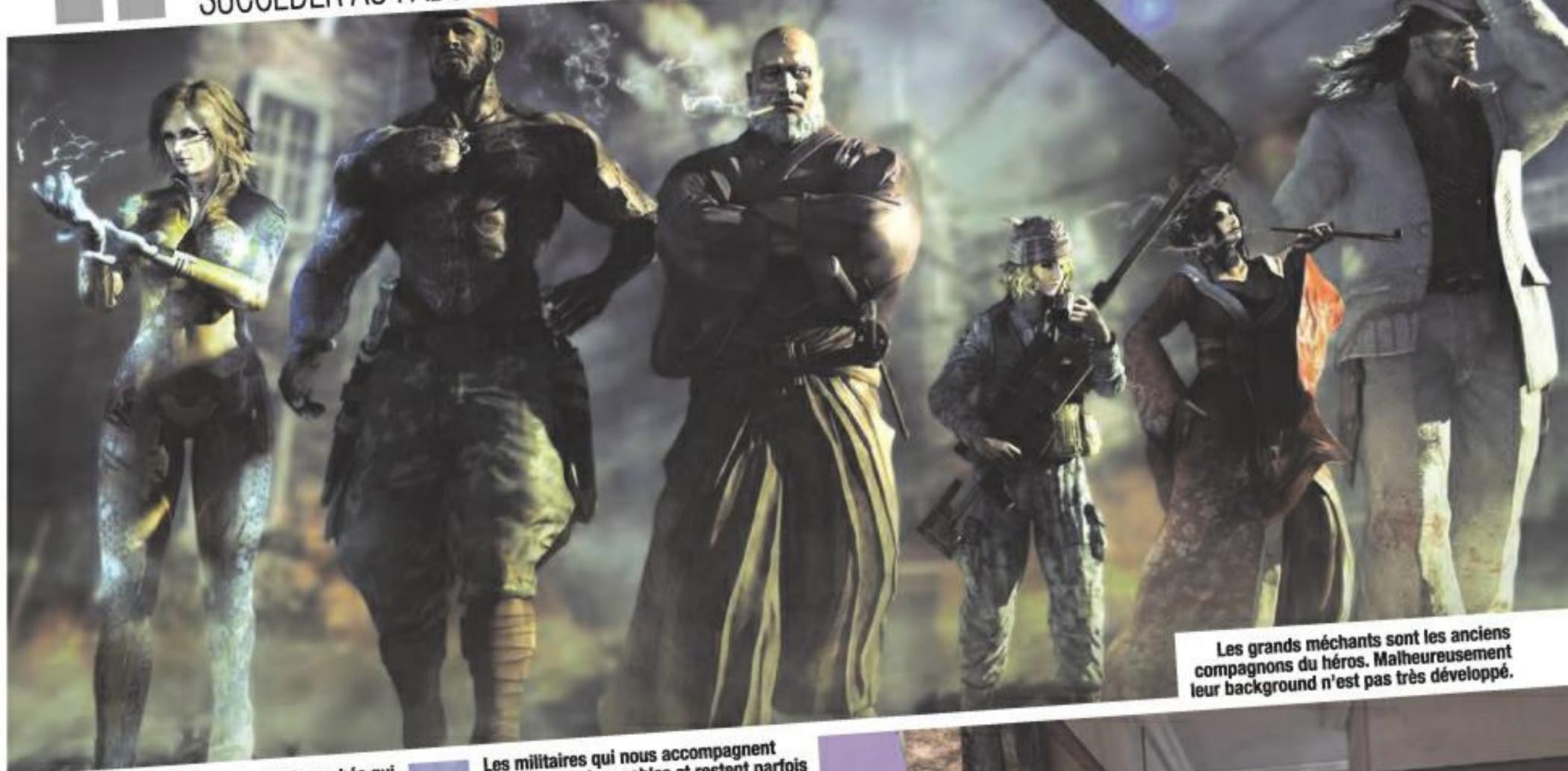
Plutôt que passer en vue FPS pour mieux ajuster ses tirs, on aurait préféré une caméra épaule.



À proximité d'une caisse ou d'un mur, Ivan se colle automatiquement pour se mettre à couvert.



“ DEVIL'S THIRD N'A PAS L'ÉTOFFE POUR SUCCÉDER AU FABULEUX NINJA GAIDEN. ”



Les grands méchants sont les anciens compagnons du héros. Malheureusement leur background n'est pas très développé.

Chaque niveau compte six objets cachés qui permettent éventuellement d'en apprendre un peu plus sur l'univers du jeu.



Certains boss disposent de choppes et nous obligent à nous débattre pour ne pas mourir lamentablement.



Les militaires qui nous accompagnent sont de vrais incapables et restent parfois statiques alors que l'action bat son plein.





Abattre un hélicoptère à la gatling à quelque chose de jouissif, même si la scène en elle-même n'est pas inoubliable.

► d'échanger sa lame contre une hache ou une barre à mine qui remédie au problème. Les armes à feu manquent quant à elles d'effet de recul, ce qui nuit forcément au plaisir que l'on a à appuyer sur la gâchette. Et ce n'est pas faute de proposer un arsenal varié (mitrailleuse, fusil sniper, lance-roquettes, etc.). Mais l'aspect le plus étrange vient sans doute du passage un peu brusque d'une vue à la troisième personne à une vue FPS quand on cherche à viser avec précision. Un choix de design étonnant à l'heure où le TPS s'est taillé une place de choix dans

le cœur des joueurs, d'autant que ces changements maladroits de caméra nuisent parfois à la lisibilité de l'action.

Une narration fauchée

De manière générale, *Devil's Third* est un jeu extrêmement sec, qui enchaîne parfois les séquences de façon abrupte, sans réellement chercher à les introduire, signe d'un manque de moyens qui a empêché les équipes de Valhalla Game Studios de produire de petites cut-scenes pour nous préparer aux événements à venir. Les coupes et les concessions ont

été nombreuses, ça se sent. Car sans vouloir revenir sur le scénario (imaginez une sorte de cousin de *Metal Gear Rising* pour le kitsch et les complots, sans le côté robotique mais avec un boss final autrement plus charismatique que François Hollande), anecdotique, il faut bien avouer que le jeu aurait gagné à bénéficier d'une mise en scène plus soignée. Ivan, le grand chauve tatoué que l'on incarne, est en effet amené à combattre ses anciens partenaires. Le genre de truc qui permet généralement de développer les relations entre les

différents protagonistes, et qui donne lieu à des passages souvent marquants. Sauf que là, l'enrobage est tellement dépouillé qu'il n'y aurait pas eu de grosses différences si l'on avait été amené à tabasser de parfaits inconnus. Dommage car le casting est plutôt réussi, et certains personnages auraient clairement mérité d'être davantage mis en avant.

Le charme de l'ancien

Le fait que *Devil's Third* ait été développé avec un budget limité se ressent aussi



Certains décors sont vraiment jolis et d'autres apportent même un peu de verticalité avec de la grimpe.



L'action se veut varier, comme ici où l'on doit aussi bien gérer le véhicule que les armes.



Il n'y a généralement pas trop à s'en faire question armes ou munitions. Les décors comme les ennemis abattus permettent de faire le plein.

LE CASTING EST PLUTÔT RÉUSSI, ET CERTAINS PERSONNAGES AURAIENT CLAIREMENT MÉRITÉ D'ÊTRE DAVANTAGE MIS EN AVANT.

dans d'autres domaines, comme la réalisation, qui renvoie parfois au tout début de la génération PS3/Xbox 360. Les textures sont souvent pauvres, le frame rate est systématiquement en-dessous des 30fps, les ralentissements sont nombreux, l'animation manque de décomposition, la caméra est parfois paumée (notamment dans les espaces confinés). Et c'est sans compter l'I.A. – allié comme ennemie – qui ne fait pas mieux.

Malgré tout, on ne peut s'empêcher d'éprouver une certaine tendresse à l'égard du jeu. Alors que la plupart des productions actuelles manquent d'âme, on ressent ici une vraie générosité et une envie certaine de bien faire. Même si tout est loin d'être parfait, l'action a le mérite de chercher à se diversifier, en nous demandant par exemple de prendre le contrôle d'une tourelle ou de verrouiller des cibles en vue d'une frappe aérienne. Certains

décors s'avèrent artistiquement très réussis, sans compter la volonté manifeste de proposer parfois autre chose qu'un enchaînement de couloirs et d'arènes. Alors certes, *Devil's Third* n'est peut-être pas une réussite. Mais il n'en demeure pas moins un défouloir attachant et sans prétention, qui rappelle un peu ces jeux ni bons ni mauvais qui pullulaient à l'époque de la PS2. ■

Hung Nguyen



Preuve que le scénario va partout et nulle part à la fois, on compte même des ennemis mutants.

UN MULTI COMPLET

Le jeu compte dix modes online pouvant accueillir jusqu'à 16 joueurs simultanément, qui vont du classique deathmatch en solo ou en équipe à la capture de zone, en passant par des choses plus originales comme la traque de poules ! Hélas, les serveurs n'étant pas ouverts à l'heure où nous écrivons ces lignes, nous n'avons pas pu tester le tout.



GENRE: ACTION / JOUEURS: 1 (16 ONLINE) / PRIX: ENV. 50 € / LANGUE: FRANÇAIS / ÉDITEUR: NINTENDO / DÉVELOPPEUR: VALHALLA GAME



Gamer NOTRE AVIS

Comme souvent avec les développements compliqués, *Devil's Third* souffre de beaucoup trop de problèmes pour prétendre être un bon jeu. Pas bien joli ni très intéressant, souvent agaçant et maladroit, ni un bon beat'em all ni un shooter satisfaisant, il n'en demeure pas moins un défouloir de série B dont le charme désuet peut faire mouche chez certains.

LES POINTS FORTS

- ⊕ Des persos qui ont de la gueule
- ⊕ Un bon défouloir
- ⊕ Une action variée
- ⊕ Certains décors
- ⊕ Dix modes multijoueur

LES POINTS FAIBLES

- Gameplay qui manque de pêche
- Techniquement daté
- Des pics de difficulté
- Mise en scène trop pauvre
- Histoire sous-développée

13



Même si le jeu ne paie pas de mine, il est important de noter que les versions console souffrent de quelques ralentissements.

TEMBO : THE BADASS ELEPHANT TESTÉ SUR PS4

UN POIL TROP LOURD

PS4 / ONE / PC Obligé de produire du *Pokémon* jusqu'à la fin des temps, Game Freak s'autorise quelques parenthèses récréatives. L'occasion de développer des jeux inédits, à l'instar de *Tembo : The Badass Elephant*.

Comme son nom le suggère, le dernier bébé du studio japonais nous demande d'incarner Tembo, un éléphant pas franchement habitué à faire dans la dentelle. Appelé à la rescousse pour libérer son île d'une menace incarnée par PHANTOM, un groupuscule armé plutôt malintentionné, ce pachyderme pas comme les autres et clairement inspiré de Rambo se retrouve propulsé dans une aventure pour le moins old school. *Tembo : The Badass Elephant* prend en effet la forme d'un platformer 2D, où il est possible de courir, sauter, effectuer une attaque rodéo, planer quelques secondes dans les airs en agitant les pattes, et même balancer un jet d'eau

à l'aide de sa trompe. Une panoplie de mouvements relativement classique, mais qui n'empêche pas le jeu de se révéler sympathique. Il faut dire qu'il peut s'appuyer sur une direction artistique plutôt séduisante, ainsi que sur un héros original et attachant. *Tembo : The Badass Elephant* peut aussi compter sur un level design bien fichu, qui demandera souvent plusieurs essais pour dévoiler tous ses secrets. Au sein des dix-huit niveaux que compte le jeu, Tembo est appelé à éliminer un maximum d'ennemis, tout en sauvant les civils croisés en chemin. Un double objectif partiellement obligatoire (l'accès à certains niveaux ne se débloquent qu'une fois un nombre donné d'ennemis tués atteint), qui encourage

l'exploration et laisse apparaître un challenge plutôt présent. Le problème, c'est que ce dernier n'est pas toujours bien dosé. Plus exactement, ce que nous demande de réaliser le jeu n'est pas toujours en accord avec la lourdeur et la puissance propres à un éléphant. Il en résulte quelques passages frustrants, où la précision exigée s'accorde mal avec

l'inertie du héros, mais aussi quelques baisses de rythme susceptibles de doucher les excès d'enthousiasme. Dommage, car même s'il n'était pas parti pour marquer l'Histoire, *Tembo : The Badass Elephant* semblait suffisamment armé pour devenir indispensable, surtout au tarif auquel il est proposé (13 €). ■

Hung Nguyen

Malheureusement, les boss sont anecdotiques tant ils n'ont pas été travaillés.



LE JEU PEUT S'APPUYER SUR UNE DIRECTION ARTISTIQUE SÉDUISANTE, AINSI QUE SUR UN HÉROS ATTACHANT.

GENRE: PLATE-FORME / JOUEURS: 1 / PRIX: 13 € / LANGUE: FRANÇAIS / ÉDITEUR: SEGA / DÉVELOPPEUR: GAME FREAK



Video Gamer NOTRE AVIS

Tembo : The Badass Elephant n'est pas un nouveau poids lourd dans le petit monde de la plate-forme 2D, la qualité de son level design et le capital sympathie de son héros étant plombés par un rythme mal maîtrisé et quelques errances techniques. Rien de dramatique dans l'absolu, mais des écueils suffisants pour l'empêcher de devenir un incontournable du genre.

LES POINTS FORTS

- ⊕ Un héros sympathique
- ⊕ Direction artistique réussie
- ⊕ Level design travaillé
- ⊕ Du challenge
- ⊕ Contrôler un éléphant

LES POINTS FAIBLES

- ⊖ Quelques ralentissements
- ⊖ Mal rythmé
- ⊖ Collisions parfois hasardeuses
- ⊖ Des boss sans intérêt
- ⊖ Pas bien long

14

UNE LÉGENDE INÉGALÉE

3DS Le beat'em all 2D a écrit quelques belles pages de l'Histoire du jeu vidéo. Et s'il ne fallait en retenir qu'un, ce serait *Streets of Rage 2*, un monument de la Mega Drive qui ressort aujourd'hui sur 3DS.

L'effet 3D de cette version permet de mieux faire ressortir les décors, personnages et autres éléments interactifs.



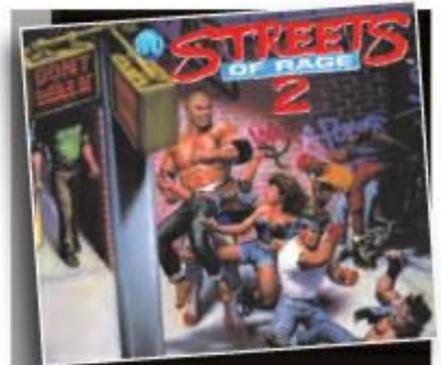
Le jeu propose des décors très différents, dont des rues malfamées particulièrement crédibles.

On pourrait évidemment citer *Double Dragon*, le précurseur, ou encore *Final Fight*, qui a directement inspiré la série de SEGA. Mais non, définitivement, le plus grand des beat'em all reste *Streets of Rage 2*. Il faut dire qu'il a à peu près tout pour lui. Car même s'il n'est pas à l'origine d'un genre et qu'il est difficile encore aujourd'hui de lui trouver un successeur au moins spirituel (le troisième volet reste une déception pour de nombreux fans), il possède ce petit truc qui fait la différence. Ce supplément d'âme, il le doit à une inspiration géniale de ses géniteurs : plutôt que faire dans la suite facile et sans surprise, ce deuxième volet a eu la bonne

idée de piocher des éléments dans un petit jeu qui faisait parler de lui à l'époque, un certain *Street Fighter II*. En effet, en plus de combos classiques ou de la possibilité de ramasser des armes diverses, cet épisode permettait de réaliser des coups spéciaux ! Le genre d'ajout simplement jouissif, d'autant que la réalisation était au niveau. D'ailleurs, même en 2015, celle-ci impressionne encore par ses sprites gigantesques et son animation parfaitement décomposée. Il faut dire que le travail du studio M2 sur ce portage est une nouvelle fois exemplaire. L'effet 3D permet de bien mettre en relief les différents personnages. On y trouve toutes sortes d'options

d'affichage, la possibilité de jouer à la version japonaise, et même des modes inédits dont un très intéressant – le Rage Relay – qui, après avoir défini leur ordre de passage en début de partie, permet de changer de perso à chaque vie perdue. Le moyen idéal d'alterner entre les quatre héros proposés et de se rendre compte qu'ils disposent chacun d'une panoplie de coups qui leur est propre. Enfin, son statut de chef-d'œuvre intemporel, *Streets of Rage 2* le doit aussi à l'incroyable bande-son composée par Yūzō Koshiro, laquelle empruntait des rythmes et des sonorités venus tout droit de la musique électronique. Révolutionnaire. ■

Hung Nguyen



Video Gamer NOTRE AVIS

Le temps n'a pas de prise sur les classiques et ce 3D *Streets of Rage 2* en est une nouvelle preuve. Toujours aussi séduisant visuellement, agréable pour les oreilles et grisant dans son gameplay, il titille notre fibre nostalgique et nous renvoie à une époque qui nous manque terriblement : celle où SEGA était culotté et sortait grands jeux sur grands jeux.

LES POINTS FORTS

- ⊕ Une réalisation d'orfèvre
- ⊕ Des persos très différents
- ⊕ Des musiques électrisantes
- ⊕ 3D vraiment bien fichue
- ⊕ Seulement cinq petits euros

LES POINTS FAIBLES

- Il faut deux jeux pour le multi
- Pas de mode online
- Et...
- ... c'est...
- ... tout !

GENRE: BEAT'EM ALL / JOUEURS: 1-2 / PRIX: 5 € / LANGUE: ANGLAIS / ÉDITEUR: SEGA / DÉVELOPPEUR: M2

LA RÉALISATION IMPRESSIONNE PAR SES SPRITES GIGANTESQUES ET SON ANIMATION PARFAITEMENT DÉCOMPOSÉE.



Le jeune Skate n'est autre que le petit frère d'Adam, l'un des trois héros du premier volet.

19



Link reçoit son premier Ocarina. Il ne sait pas encore ce qu'il pourra en faire...

THE LEGEND OF ZELDA : OCARINA OF TIME TESTÉ SUR Wii U

TOTALEMENT INDÉMODABLE

Wii U / 3DS / N64 Ne hurlez pas, nous ne sommes pas devenus fous ! Simplement, *Ocarina of Time* (version d'origine) est disponible depuis cet été sur l'e-Shop de la Wii U. Une occasion en or de reparler de ce titre incroyable. Et peut-être, pour vous, de le découvrir...

Peu de jeux vidéo peuvent se dire aussi cultes que *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*. Sorti sur N64 en 1998, suivi en 2000 de l'excellent (mais différent) *The Legend of Zelda : Majora's Mask*, cet épisode est l'un des *Zelda* les plus connus, et postule au titre

de plus grand jeu vidéo de l'Histoire. Certains vous diront qu'au sein de la saga, d'autres lui sont supérieurs (*A Link to the Past* pour les uns, *Link's Awakening* pour les autres), il n'empêche qu'*Ocarina of Time* bénéficie d'une aura indépassable, grâce notamment à l'arrivée de la 3D, qu'il exploite avec génie.

Des temples mythiques

Un bon *Zelda* se mesure à ses donjons. Or il se trouve qu'en la matière, *Ocarina of Time* fait très fort. Chaque temple constitue un moment unique, du tout premier sous forme de tutoriel (l'arbre Mojo) aux derniers, les plus sophistiqués – on pense au très retors temple de l'Eau

ou à celui de l'Esprit, gardé par les deux sorcières Koume et Kotake. C'est dans ces temples que l'apport de la 3D est le plus évident, c'est là que les équipes de développement, menées par Shigeru Miyamoto, font le mieux parler leur génie. Chaque salle, chaque couloir est une merveille de design et d'inventivité. Les surprises sont légion. Sans parler des combats de boss, inoubliables. Mais la « révolution 3D » ne s'arrête pas là, et c'est comme si l'on découvrait le royaume d'Hyrule pour la première fois. Il y a tant de choses à voir, à trouver : du ranch d'Epona au marathonien qui veut faire la course, de la place du marché au temple du Temps, là où pour la première fois vous voyagerez dans le temps... Car, pour rappeler brièvement le scénario d'*Ocarina of Time* : vous incarnez Link chargé, enfant, de briser une malédiction posée par un homme mystérieux venu du désert – Ganondorf, l'ennemi récurrent de la série. Dans votre quête, vous croisez la princesse Zelda, qui vous demande de récupérer trois pierres spirituelles permettant d'accéder à la Triforce, dont Ganondorf recherche le pouvoir. Toute

À cet instant, Link est trop jeune pour affronter l'ignoble Ganondorf.





Pêcher fait partie des nombreuses activités du jeu. On ne trouve pas que des poissons !



Il faudra apprendre à galoper pour obtenir Epona, le fidèle destrier de notre héros.



Zelda doit fuir. À Link de protéger le royaume de la princesse !



Allumer des torches pour déverrouiller une porte ? Un mécanisme de base dans *Zelda*.



Link trouve l'Épée de Légende. Moment clé : il va faire un saut dans le temps !

UN BON ZELDA SE MESURE À SES DONJONS. OR IL SE TROUVE QU'EN LA MATIÈRE, *OCARINA OF TIME* FAIT TRÈS FORT...



Les coffres aux trésors, véritables clés de voûte des donjons. On y trouve tout : cartes, clés, objets nécessaires.

L'ingéniosité du jeu vient qu'en cours de route, en obtenant l'Ocarina du Temps, Link va voyager dans le futur et arpenter un Hyrule dévasté par le règne de son ennemi. À cette occasion, l'ambiance se noircit, et redécouvrir le royaume est un moment d'une intensité rare (mention spéciale à la place du marché, désormais terrifiante). L'Ocarina de Link est la pièce maîtresse du dispositif, puisque différents chants peuvent être appris et permettent de résoudre des énigmes et de débloquent de nouvelles zones. Bien que daté techniquement, cet épisode reste une expérience monumentale. Si vous avez une Wii U et n'y avez jamais joué, foncez. À 10€, c'est donné. ■

Christophe Collet

GENRE: ACTION/AVENTURE / JOUEUR: 1 / PRIX: 10 € / LANGUE: FRANÇAIS / ÉDITEUR: NINTENDO / DÉVELOPPEUR: NINTENDO



Video Gamer NOTRE AVIS

Noter la version d'origine, aujourd'hui, de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (il ne s'agit pas d'un remake, comme sur 3DS), n'est pas naturel. La technique a pris un coup de vieux. En revanche, le gameplay reste très intuitif. Quant au jeu, c'est un chef-d'œuvre. Une note « coup de cœur », donc. À découvrir d'urgence, en attendant le prochain *Zelda*, pensé pour la Wii U...

LES POINTS FORTS

- ⊕ Un monde magnifique
- ⊕ L'utilisation de la 3D
- ⊕ Les temples incroyables
- ⊕ Quelle ambiance sonore !
- ⊕ Un gameplay intemporel

LES POINTS FAIBLES

- Graphismes datés, c'est normal
- Pas pensé pour la Wii U, normal
- Pas de voix
- Et on s'arrête là
- Vraiment, ne cherchez pas

20



La partie centrale de l'épisode est consacrée à une enquête menée par le joueur à partir de nombreux indices.

LIFE IS STRANGE – ÉPISODE 4 – DARK ROOM TESTÉ SUR PS4

RETOUR EN ARRIÈRE

PS4 / ONE / PS3 / 360 / PC *Life is Strange* rencontre un succès que le studio DONTNOD n'espérait pas. Alors que la fin approche, les forces et faiblesses de la série se précisent...

Véritables événements épisodiques de l'année 2015, *Life is Strange* continue de dérouler

tranquillement son scénario qui mêle les troubles de l'adolescence et le fantastique, à base de manipulations temporelles. Après une première moitié de saison certes attachante, mais assez mollassonne, le studio DONTNOD nous avait laissé pantois à la fin du troisième épisode, avec un cliffhanger d'une rare efficacité, le genre de claqué narrative qui vous plonge en état de manque immédiat : à quand la suite ? La voilà, justement, et dire qu'elle déçoit est un euphémisme. Ayant modifié en profondeur le court du temps, Max découvre qu'en voulant rendre sa copine

Chloé plus heureuse, elle n'a fait qu'aggraver son malheur. Comment va-t-elle vivre avec ce choix dramatique ? En guise de tragédie, le scénario annule au bout d'une demi-heure cette version alternative, et nous voilà repartis avec le classique duo Max/Chloé, empêtrées dans une enquête pas plus passionnante que ça. La parenthèse est refermée : on se dit que *Life is Strange* nous a fait le coup du « twist » génial, mais pour rien. Frustrant. Après un tel rétropédalage, on est moins enclin à la complaisance, et les faiblesses de la réalisation sautent fatalement aux yeux. On ne reviendra pas ici sur les graphismes sommaires ou la quasi-absence d'animation labiale – après tout, nous sommes habitués –...

En revanche, la platitude de l'expérience de jeu se fait sentir. Les événements clés sont tous imposés, et certains dépourvus de la moindre interaction, ce qui assimile *Life is Strange* à un film très peu ludique. Les séquences réellement fortes se limitent à deux ou trois (sur quatre heures de jeu), et côté phases de gameplay, il faut se contenter de puzzles assez

lassants. Bref, plus ça va et plus la mécanique de *Life is Strange* semble tourner à vide. Certes, ce quatrième épisode s'offre une fin ouverte presque aussi saisissante que la précédente, mais on reste cette fois sur la défensive : espérons que ce coup de théâtre ne sera pas un simple rideau de fumée... ■

Denis Brusseaux

Le tandem formé par Max et Chloé est toujours aussi sympathique, mais les situations tendent à se répéter.



Chloe...

CET ÉPISODE S'OFFRE UNE FIN PRESQUE AUSSI SAISSANTE QUE LA PRÉCÉDENTE, MAIS ON RESTE SUR LA DÉFENSIVE...

GENRE: AVENTURE / JOUEUR: 1 / PRIX: ENV. 6 € / LANGUE: VOSTR / ÉDITEUR: SQUARE ENIX / DÉVELOPPEUR: DONTNOD ENTERTAINMENT



Video Gamer NOTRE AVIS

La cote de sympathie de *Life is Strange* reste au plus haut en raison de ses héroïnes attachantes, et auxquelles le scénario fait subir pas mal d'épreuves. Pour le joueur, en revanche, plus la série avance et moins il a de phases interactives à se mettre sous la dent. Linéaire et prévisible, ce quatrième épisode pourrait presque se passer de gameplay...

LES POINTS FORTS

- ⊕ Chloé et Max, un sacré duo
- ⊕ De l'émotion au début
- ⊕ Encore un twist à la fin
- ⊕ Quelques scènes intenses
- ⊕ Plus long que d'habitude

LES POINTS FAIBLES

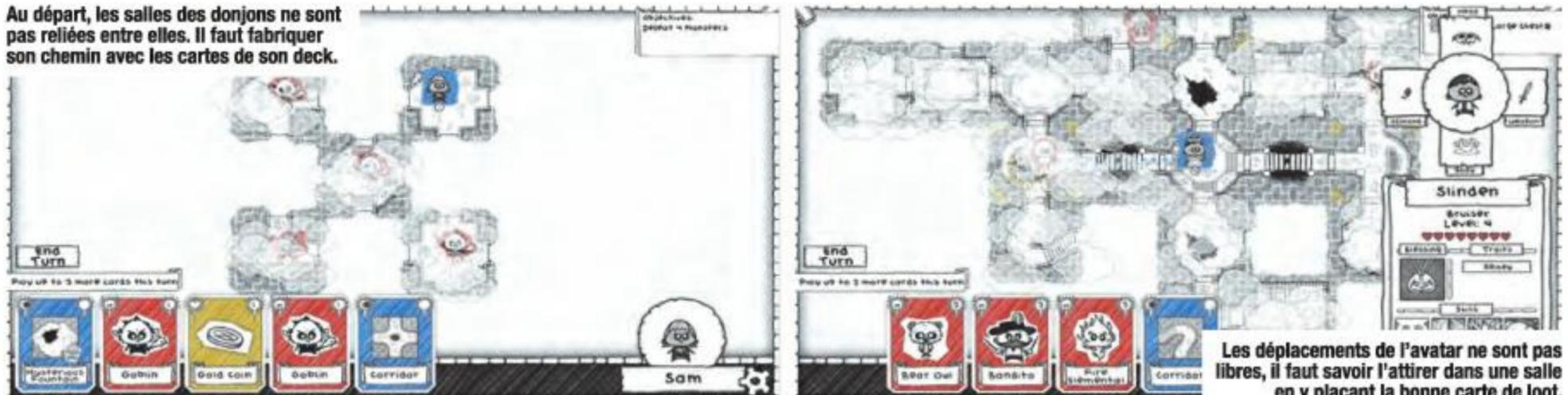
- ⊖ Un manque de rythme évident
- ⊖ Le twist précédent tourne court
- ⊖ L'enquête est ennuyeuse
- ⊖ Des faiblesses techniques
- ⊖ Dialogues assez creux

13

ROGUE-LIKE À LA CARTE

PC / MAC Depuis quelque temps, le marché du *Rogue-like* indé semble sursaturé. Du coup, tout prétendant qui dispose d'un minimum d'originalité mérite un coup de projecteur...

Au départ, les salles des donjons ne sont pas reliées entre elles. Il faut fabriquer son chemin avec les cartes de son deck.



Les déplacements de l'avatar ne sont pas libres, il faut savoir l'attirer dans une salle en y plaçant la bonne carte de loot.

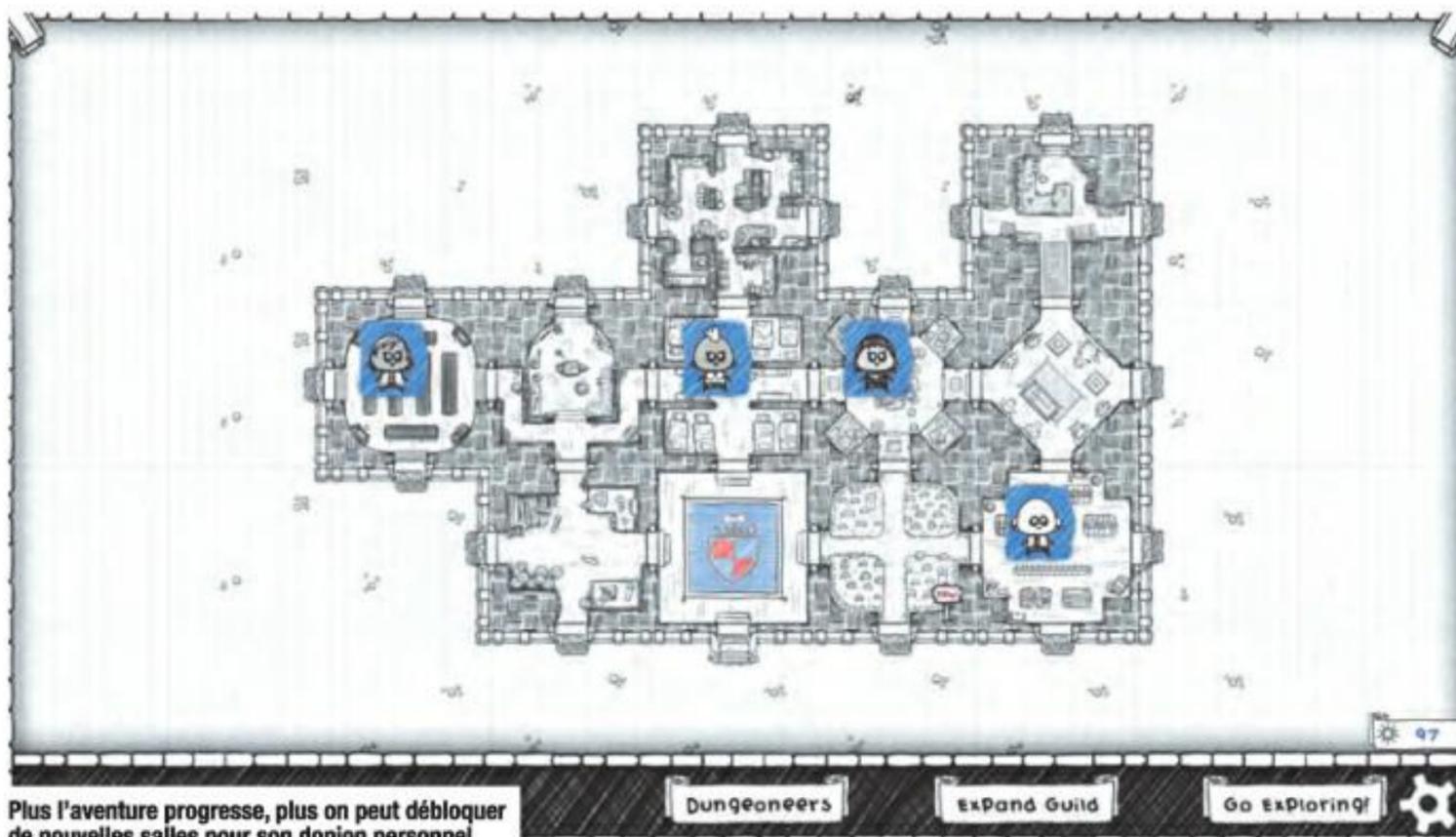
En l'état, la routine : des donjons aléatoires à looter, un aventurier qui court vers une mort certaine mais qui amassera sûrement assez d'argent pour améliorer l'équipement et les compétences des héros suivants. Nous sommes bien dans un *Rogue-like*. Sauf que Gambinous a eu l'idée finaude de le mélanger avec les règles d'un jeu de cartes tactique à collectionner, type *Hearthstone*. Chaque donjon se présente comme un amas déconnecté de salles à géométrie variable. À chaque tour, le joueur tire cinq nouvelles cartes au hasard, divisées en trois classes : les cartes de salle, qu'il peut relier avec celles posées sur le plateau, les cartes

de créatures, qui font apparaître un ennemi dans une salle visée, ou les cartes de loot, qui attirent l'attention du héros vers une salle qui nous semble importante. Pour les combats, même topo. Selon le type de personnage, le deck est constitué d'attaques physiques et magiques, mais aussi de défense contre un coup ennemi. L'adversaire ayant toujours la main, il faut donc faire preuve de calcul pour descendre tous ses points de vie avant les nôtres, tâche de plus en plus ardue avec le niveau de difficulté grandissant des créatures proposées. Plus on loote de donjons, plus on peut alors construire de salles dans son domaine privatif, synonymes de nouveautés. *Guild of*

Dungeoneering a beau afficher le minimum syndical graphique (les niveaux ressemblent à des plans schématiques, les combats à des animations flash), son gameplay est un concentré génial de défis addictifs. Non seulement chaque donjon possède ses quêtes originales, mais le loot amassé permet de développer sa base, et donc de s'offrir de nouveaux aventuriers (de nouveaux decks, donc) et de nouveaux équipements, qui modifient en profondeur le jeu tactique. Pour peu que le titre s'étoffe un peu plus en contenu dans les mois à venir, on tient là un excellent représentant du genre, qui lui apporte un peu d'air frais sans le dénaturer. ■

Yann François

LE JEU A BEAU AFFICHER LE MINIMUM SYNDICAL GRAPHIQUE, SON GAMEPLAY EST UN CONCENTRÉ GÉNIAL DE DÉFIS ADDICTIFS.



Plus l'aventure progresse, plus on peut débloquer de nouvelles salles pour son donjon personnel.



Video Gamer NOTRE AVIS

Parfait exemple de petite expérience indé qui cache bien son jeu, *Guild of Dungeoneering* réussit le combo idéal entre *Rogue-like* et jeu de cartes à collectionner. Derrière sa DA rachitique, il cache un puits de jeu sans fond, servi par un gameplay tactique original et profond. On espère qu'il saura renouveler son contenu sur le long terme...

LES POINTS FORTS

- Mélange original
- *Rogue-like*, donc addictif
- Combinaisons de cartes
- DA mignonne
- Durée de vie généreuse

LES POINTS FAIBLES

- Chiche en effets et animations
- Anglais uniquement
- Met du temps à s'approprier
- Répétitif sur le long terme
- Doit renouveler son contenu

16

GENRE: ROGUE-LIKE / JOUEUR: 1 / PRIX: 15€ / LANGUE: ANGLAIS / ÉDITEUR: GAMBINOUS / DÉVELOPPEUR: GAMBINOUS



Hurler, lancer un rayon radioactif, envoyer des coups de pattes, foncer dans le tas : Godzilla peut tout faire...

GODZILLA TESTÉ SUR PS4

LA MONSTRUEUSE PARADE

PS4 / PS3 La seule évocation d'un jeu vidéo adapté de *Godzilla* fait en général frissonner le gamer averti, la faute à une succession de nanars injouables. Mais Namco tente ici de se montrer à la hauteur de la licence...

Fort d'une récente version hollywoodienne, *Godzilla* n'est plus seulement connu des seuls cinéphiles ayant dépassé la quarantaine, mais fait désormais partie de la culture mainstream, à tel point que Google s'est récemment fendu d'une animation rendant hommage à Eiji Tsuburaya, créateur du costume du monstre et des maquettes qu'il piétinait dans ses vieux films japonais. Cette popularité justifie désormais la mise en chantier d'un jeu *Godzilla* plus ambitieux que toutes les tentatives précédentes (invariablement nulles), ainsi que sa sortie en nos contrées, avec de beaux sous-titres français. Si ce jeu de Namco Bandai a de l'ampleur, cela tient essentiellement à son

respect quasi-exhaustif de la mythologie du célèbre dinosaure atomique : la plupart de ses ennemis cultes y sont présents – en tant qu'adversaires mais aussi comme personnages jouables – tandis que les absents ont droit à une fiche de présentation. Toutes les partitions martiales d'Akira Ifukube sont audibles durant les batailles et même les problématiques morales sont présentes : selon vos progrès, ce sera le jeu des chaises musicales entre les premiers ministres, chacun ayant une vision différente de ce conflit opposant la nature et la civilisation... Hélas, de bonnes intentions ne suffisent jamais, et *Godzilla* échoue sur presque tout le reste. À commencer par des graphismes

affleurement datés, qui n'ont strictement rien à faire sur une console new-gen. On pouvait rêver d'un *Godzilla* majestueux mis en valeur par la puissance de la PS4, mais il faudra se contenter de formes anguleuses aux textures fades. Côté gameplay, c'est sinistre : la lenteur atroce des monstres se veut sans doute réaliste, mais une simulation de bétonneuse

ne ferait pas moins bien. D'autant que l'aire à détruire est riquiqui et que le placement de la caméra, située dans le dos de créatures qui envahissent tout l'écran, nous masque ce qu'il faut combattre. Bien vu ! À l'image de ses héros, *Godzilla* est pesant et répétitif. Seul son fan service le sauve du néant. ■

Denis Brusseaux



Durant la campagne solo, modifiez la difficulté en changeant le Premier Ministre du Japon : celui-ci est trop mou !

DE BONNES INTENTIONS NE SUFFISENT JAMAIS, ET GODZILLA ÉCHOUE SUR PRESQUE TOUT...

GENRE: ACTION / JOUEURS: 1-2 / PRIX: ENV. 70 € / LANGUE: VOSTFR / ÉDITEUR: NAMCO BANDAI / DÉVELOPPEUR: NAMCO BANDAI



Video Gamer NOTRE AVIS

Pour l'amateur des films de *Godzilla*, pouvoir jouer ce dernier ainsi que *Mothra*, *King Ghidorah*, *Anzilla* et compagnie relève du pur fantasme. Ce titre techniquement à la traîne parvient à retenir un peu l'attention du fait de son contenu très complet. Mais les *Kaiju* d'Inoshiro Honda méritent un meilleur jeu, et ce ne sera pas pour cette fois, malheureusement.

LES POINTS FORTS

- ⊕ Godzilla en majesté
- ⊕ Beaucoup de monstres connus
- ⊕ Les musiques d'Ifukube
- ⊕ Plusieurs modes de jeu
- ⊕ Une base de données fournie

LES POINTS FAIBLES

- ⊖ C'est très laid
- ⊖ Gameplay paralytique
- ⊖ Manque de visibilité
- ⊖ Zones trop petites
- ⊖ Très répétitif

07

INAZUMA AVEC DES ROBOTS

3DS Fort du succès de ses *Inazuma Eleven*, Level-5 décline sa formule dans un tout autre univers : celui des robots-jouets. Le résultat donne un RPG assez convenu qui plaira aux plus jeunes...

En plus de ne pas être très intéressants, les combats peuvent vite devenir brouillons.



La customisation joue un grand rôle dans les performances de votre robot. Il faut donc lui accorder du temps.

À un écolier en survêtement près, *Little Battlers eXperience* pourrait passer pour un énième épisode d'*Inazuma Eleven*. On y trouve à peu près le même moteur que dans les derniers épisodes de la série footballistique (la caméra est placée un peu plus près ici), ce même concept de RPG balisé fait d'innombrables allers-retours, ainsi que ce côté verbeux qui oscille toujours entre bonne humeur et mélodrame. Sauf que voilà, Van, notre jeune héros, est du genre à se balader en jean. Aussi, son truc à lui, ce sont les LBX. Derrière ces trois lettres se cachent rien de moins que le nouveau phénomène de mode chez les petits Japonais du futur, à savoir des robots

miniatures que l'on peut customiser avant de les faire s'affronter. Plutôt que de nous faire combattre le Mal et la corruption en participant à des matchs de foot, *Little Battlers eXperience* nous propulse donc dans des arènes où il faudra triompher à grands coups de lances, d'épées ou de pistolets. Un concept surprenant mais qui fonctionne assez bien, les combats se déroulant en temps réel. Le problème, c'est que passé les premières heures de découverte, on s'aperçoit que le jeu manque de profondeur. Le gameplay, beaucoup trop basique pour intéresser un public autre que juvénile, se montre répétitif en plus de ne pas être spécialement accrocheur. Il faut dire que la caméra

n'y met pas du sien (le second stick de la New 3DS est incompatible), et que l'on peut facilement se retrouver coincé lorsque les décors comportent des reliefs un peu trop prononcés. Et c'est sans compter le nombre de participants, lequel monte parfois jusqu'à six avec des combats en trois contre trois. Les possibilités de personnalisation des mechas sont nombreuses et parleront à n'en pas douter aux amateurs de modélisme et autres bricoleurs en herbe. Mais on aurait clairement troqué cette richesse contre un gameplay plus proche d'une référence comme *Virtual On*. Gageons que ce sera pour la prochaine fois. ■

Hung Nguyen

LE GAMEPLAY, BEAUCOUP TROP BASIQUE, SE MONTRE RÉPÉTITIF EN PLUS DE NE PAS ÊTRE SPÉCIALEMENT ACCROCHEUR.



Les phases de déplacement et d'exploration rappellent pas mal ce que l'on peut trouver dans un *Inazuma Eleven*.



Video Gamer NOTRE AVIS

Little Battlers eXperience est un pur jeu Level-5, avec tout ce que cela comporte comme qualités et défauts. En effet, derrière un emballage soigné quoiqu'un peu enfantin, se cache un RPG dont l'intérêt se délite à mesure que les heures passent. Un jeu qui peut plaire aux fans de la série animée et du manga, mais qui aura du mal à convaincre les autres.

LES POINTS FORTS

- ⊕ Relativement joli
- ⊕ Cinématiques en dessin animé
- ⊕ Possibilités de customisation
- ⊕ Prise en main facile
- ⊕ Bonne durée de vie

LES POINTS FAIBLES

- Les voix en anglais
- Gameplay sans relief
- Assez répétitif
- Trop bavard
- Scénario enfantin

12

GENRE: RPG / JOUEURS: 1-6 / PRIX: ENV. 40€ / LANGUE: ANGLAIS / ÉDITEUR: NINTENDO / DÉVELOPPEUR: LEVEL-5

LIFELINE TESTÉ SUR AND

SURVIVRE, UN MOT APRÈS L'AUTRE

AND / IOS On ne peut pas vraiment considéré *Lifeline* comme un jeu vidéo... C'est plutôt, et surtout, une expérience littéraire aussi déroutante que puissante.

Une fois que *Lifeline* est installé, vous recevez rapidement un étrange message, qui apparaît sous forme de notification sur votre smartphone : suite au crash de sa navette, un homme s'est échoué sur une planète inconnue, et a trouvé un mystérieux moyen pour vous contacter. Commence alors un échange épistolaire, dans lequel ce pauvre bougre vous raconte son aventure au quotidien, et en temps réel. Car l'idée géniale de *Lifeline* est là : Taylor – c'est le nom du pauvre malchanceux – vit en même temps que vous, ou presque. Lorsqu'il part explorer l'épave d'un mystérieux vaisseau, il ne vous contacte que de longues minutes après pour vous faire un compte-rendu. Lorsqu'il établit un camp pour la nuit, il ne faut pas s'attendre à avoir de ses nouvelles avant plusieurs heures. Bref, on vit littéralement l'aventure à ses côtés. Régulièrement, il vous demandera conseil sur ce qu'il doit faire : à vous alors d'influencer son destin, en priant pour que ce monde étrange ne l'engloutisse pas. Simple et brillant. ■

NOTRE AVIS
18

ne fois que *Lifeline* est installé, vous recevez rapidement un étrange message, qui apparaît sous forme de notification sur votre smartphone : suite au crash de sa navette, un homme s'est échoué sur une planète inconnue, et a trouvé un mystérieux moyen pour vous contacter. Commence alors un échange épistolaire, dans lequel ce pauvre bougre vous raconte son aventure au quotidien, et en temps réel. Car l'idée géniale de *Lifeline* est là : Taylor – c'est le nom du pauvre malchanceux – vit en même temps que vous, ou presque. Lorsqu'il part explorer l'épave d'un mystérieux vaisseau, il ne vous contacte que de longues minutes après pour vous faire un compte-rendu. Lorsqu'il établit un camp pour la nuit, il ne faut pas s'attendre à avoir de ses nouvelles avant plusieurs heures. Bref, on vit littéralement l'aventure à ses côtés. Régulièrement, il vous demandera conseil sur ce qu'il doit faire : à vous alors d'influencer son destin, en priant pour que ce monde étrange ne l'engloutisse pas. Simple et brillant. ■



Attention, sachez que la version Android n'est pour le moment qu'en anglais.



Sur iPhone, le texte est en français, et la traduction est plutôt bonne.

RADICAL RAPPELLING AND

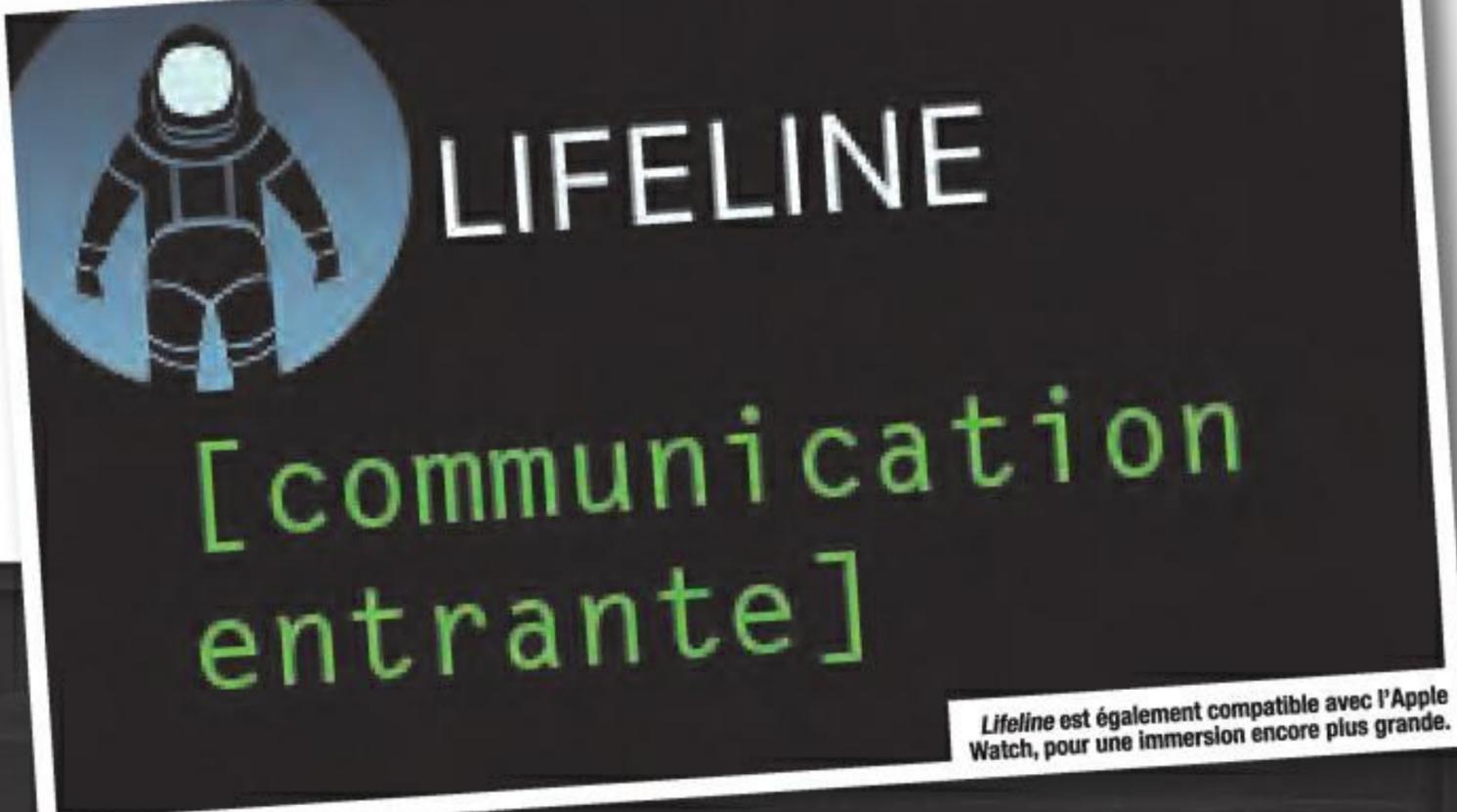
IL A UNE BONNE DESCENTE

Radical Rappelling reprend le principe archi-connu de *Doodle Jump*, mais a l'audace de renverser la gravité. Ici, vous êtes un alpiniste qui doit descendre en rappel une montagne sans fin. Laissez le pouce appuyé sur votre écran, et la corde se déroule autant que vous le souhaitez. Toute l'astuce consiste à bien doser sa descente, afin de ramasser un maximum de bonus et éviter les nombreux pièges, le but étant de parcourir la plus grande distance possible. Assez déroutante au début, la maniabilité se maîtrise cependant rapidement, et le jeu devient alors une vraie drogue. ■

NOTRE AVIS
16



DISPONIBLE SUR: Android, IOS / GENRE: Plate-forme/action / JOUEUR: 1
PRIX: Gratuit / DÉVELOPPEUR: Halfbrick Studios



Lifeline est également compatible avec l'Apple Watch, pour une immersion encore plus grande.

Je vous reçois.

sacrément plaisir humain !

Que s'est-il passé ?

I mean, you've gotten me through this day so far -- definitely the worst day of my entire life.

(I'd put it up against the worst day of pretty much ANYBODY'S life, pretty confidently.)

So I'm going to trust you on this. I mean, either you looked it up and you know I'll be safe at these radiation levels...

...or else you didn't bother to look it up, and you're just blowing me off.

I guess I won't know until I wake up in the morning.

AGAR.IO AND MÉTAPHORE DE LA VIE

Lorsqu'on lance *Agar.io*, il est difficile de ne pas s'écrier « qu'est-ce que c'est que ce truc ?! ». À l'écran, vous dirigez une cellule, qui doit avaler d'autres cellules pour grossir. Problème : plus vous grossissez, plus vous vous déplacez lentement. Mais grossir est la seule façon de pouvoir avaler les autres joueurs plus petits que vous, et devenir encore plus imposant. Il est cependant possible de lâcher un peu de masse pour gagner en vitesse, voire vous séparer en deux pour optimiser votre gourmandise. Bref, dans *Agar.io*, les gros tentent de manger les petits, et c'est fascinant. ■

NOTRE AVIS
17



DISPONIBLE SUR: Android, iOS / GENRE: Action/réflexion / JOUEURS: 100 / PRIX: Gratuit / DÉV.: Miniclip.com

SPLENDOR iOS

LA FIBRE DU COMMERCE

Les jeux de plateau connaissent un succès grandissant auprès du public, et il n'est pas rare de voir débarquer certaines adaptations sur iOS et Android. Dernière en date, *Splendor* est à la base un jeu de cartes dans lequel vous incarnez un marchand de la Renaissance. Vous devez gérer vos caravanes et vos mines, attirer l'attention des mécènes et amasser des richesses. Un peu à l'image de *Hearthstone*, *Splendor* fait partie des ces titres « simples à comprendre, difficiles à maîtriser ». Les règles sont en effet limpides, et l'on se retrouve rapidement dans un tourbillon de parties. ■

NOTRE AVIS
16



DISPONIBLE SUR: Android, iOS / GENRE: jeu de plateau / JOUEURS: 1-4 / PRIX: 6,99 € / DÉV.: Days of Wonder

YOU MUST BUILD A BOAT AND

LE MATCH-3 QUI NE PREND PAS L'EAU

À première vue, *You Must Build A Boat* propose la même recette que beaucoup de ses camarades : aligner trois symboles identiques sur un plateau pour progresser. Oui mais ici, ce concept ultra balisé s'accompagne de géniales règles de RPG, et l'on est tout le temps encouragé à avancer et à résoudre des objectifs, dans le but de récolter de quoi augmenter la taille de son bateau. But ultime de l'aventure : traverser l'océan. Les mécaniques sont très efficaces, et l'habillage – aussi bien visuel que sonore – est une franche réussite. ■

NOTRE AVIS
17



DISPONIBLE SUR: Android, iOS / GENRE: match-3 / JOUEUR: 1 / PRIX: 2,99 € / DÉVELOPPEUR: EightyEight Games LTD

RÉTRO

Ça sent la naphthaline... mais on adore!

Comptant parmi les plus gros studios et éditeurs grâce à des licences comme *Fallout*, *The Elder Scrolls* ou *Doom*, Bethesda a une histoire riche, qui débute en 1986. Retour sur son début de carrière.

THE ELDER SCROLLS : ARENA / SORTIE : 1994

LE RPG SELON BETHESDA SE DESSINE

Dès le premier épisode, la série *The Elder Scrolls* connaît un certain succès, et ce ne sont pas les bugs à foison et sa difficulté ubuesque qui entament l'enthousiasme des joueurs.

Depuis sa création en 1986, Bethesda a surtout développé des jeux de sport (cf. encadrés). Le souci, en interne, c'est que la majorité des créateurs sont plus fans de *Donjons & Dragons* que de football américain. Bref, ils sont beaucoup à vouloir créer un

vrai jeu de rôle, dans un univers heroïc fantasy si possible. Une petite équipe commence donc à plancher sur un action-RPG, très orienté sur les combats, se déroulant dans une arène. Son nom : *Arena*. Rapidement cependant, les ambitions explosent : des quêtes

secondaires sont ajoutées, une trame principale est écrite, tandis que le terrain de jeu s'agrandit. Lorsque les développeurs se rendent compte que les quêtes annexes et l'exploration sont plus intéressantes que les combats en arène, ils décident alors de créer un véritable

RPG en open world. Pour construire facilement un monde immense, Bethesda utilise la génération aléatoire de niveaux. Deux conséquences : l'envie de découverte est totale, mais les bugs sont malheureusement très nombreux. Cependant, *Arena* fait à l'époque l'effet d'une petite bombe, étant donné sa durée de vie qui semble sans fin. C'est le premier véritable succès commercial de Bethesda, et le titre qui donne naissance à la licence *The Elder Scrolls*. ■ J.K.L.

“ BETHESDA UTILISE LA GÉNÉRATION ALÉATOIRE DE NIVEAUX : L'ENVIE DE DÉCOUVERTE EST TOTALE, MAIS LES BUGS SONT MALHEUREUSEMENT TRÈS NOMBREUX. ”

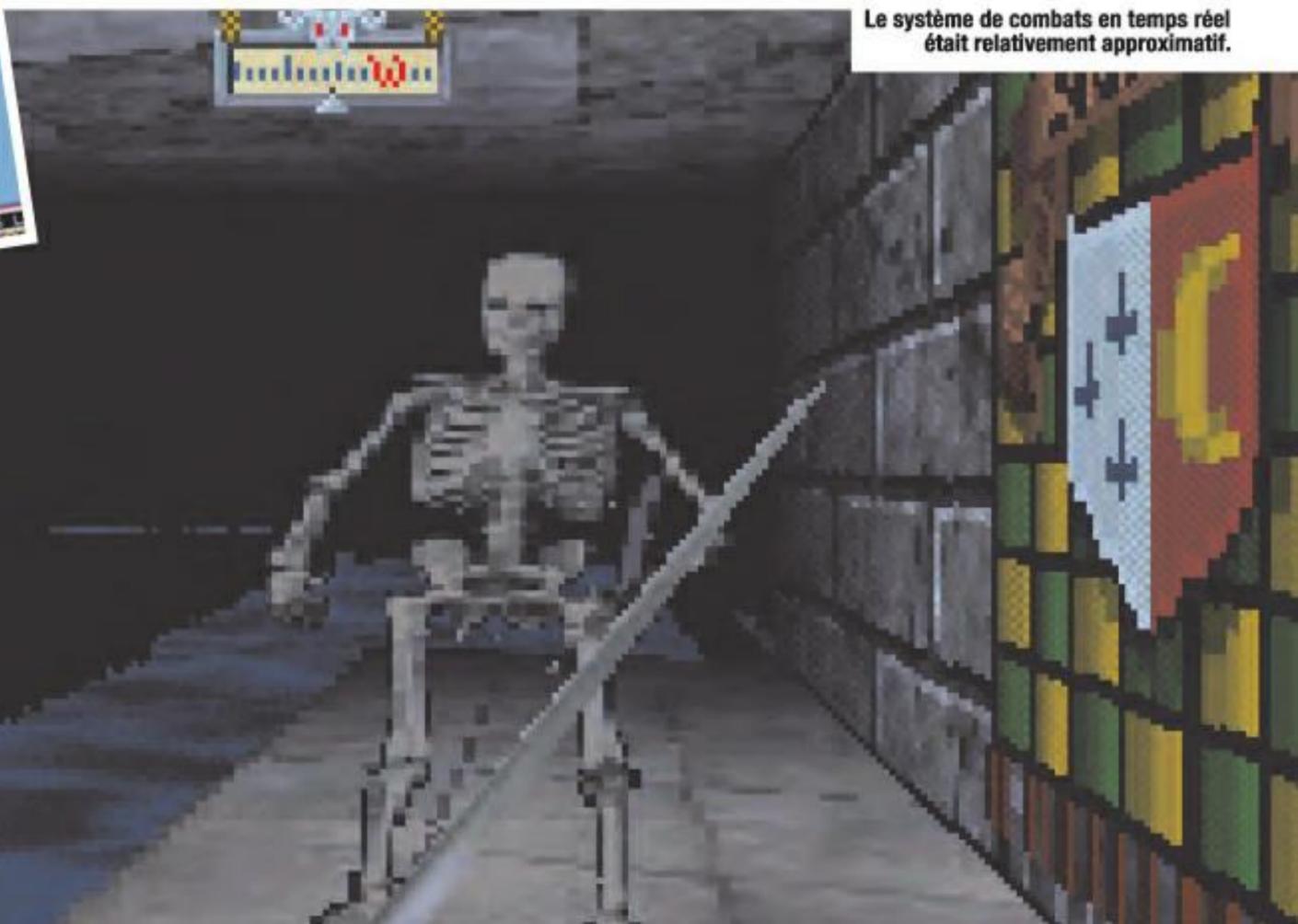
WAYNE GRETZKY HOCKEY
 Bien que son nom soit aujourd'hui totalement lié au genre RPG, Bethesda a pourtant commencé sa carrière en développant des jeux de sport. Parmi eux, *Wayne Gretzky Hockey*, sorti sur Amiga, Atari ST et PC Dos est sans doute un des plus réussis. **Sortie : 1988**




On ne s'en rend pas compte, mais la carte d'*Arena* était immense pour l'époque.



L'interface à la souris était assez ergonomique, mais on a depuis fait beaucoup mieux.



Le système de combats en temps réel était relativement approximatif.

TERMINATOR : FUTURE SHOCK / SORTIE : 1995

LE MEILLEUR JEU TERMINATOR ?

La licence *Terminator* a connu de nombreuses adaptations en jeux vidéo, pour un résultat souvent médiocre. Heureusement que Bethesda a redressé la barre...

Un an et demi après *Arena*, et quelques mois avant *Daggerfall* (*The Elder Scrolls II*), Bethesda revient à la SF et sort *Future Shock*, son quatrième jeu sous licence *Terminator*, et l'un des meilleurs. *Future Shock* se passe dans le futur, en pleine guerre contre les machines, et se déroule à la première personne, dans des environnements très ouverts. Nous sommes face à un pur FPS, techniquement innovant pour l'époque : c'est l'un des premiers à proposer décors et ennemis constitués de polygones, plusieurs mois avant *Quake*. ■ J.K.L.

Les niveaux de *Terminator : Future Shock* sont particulièrement vastes.



THE ELDER SCROLLS III : MORROWIND / SORTIE : 2002

ARRIVÉE RÉUSSIE SUR CONSOLE

En sortant un épisode de *The Elder Scrolls* sur console, Bethesda prend des risques, mais le miracle opère : *Morrowind* est un grand succès.

À la fin des années 90, Bethesda va mal : les deux spin-off de *The Elder Scrolls*, *Battlespire* et *Redguard*, se sont mal vendus et il devient urgent de retrouver le chemin du succès. Sur bien des aspects, *Morrowind* est, à l'époque, le jeu de la dernière chance pour la compagnie. Elle décide donc de tout

miser sur le projet, investit beaucoup d'argent et charge Todd Howard, alors jeune designer, de chapeauter l'ensemble. Howard monte une équipe solide, revoit les ambitions du titre à la hausse et décide de créer un monde immense, qui n'est cette fois plus géré de manière aléatoire. Et, surtout, Bethesda parvient à signer avec

Microsoft, qui s'apprête à lancer la première Xbox : *Morrowind* doit alors être un jeu de lancement de la console. Mais le développement prend du retard, et le titre n'arrive que quelques mois après l'arrivée de la machine. Malgré tout, le succès est au rendez-vous : il s'écoule à 1 million d'exemplaires, rien que sur Xbox. ■ J.K.L.

L'esthétique de *Morrowind* est particulièrement forte et marquée.



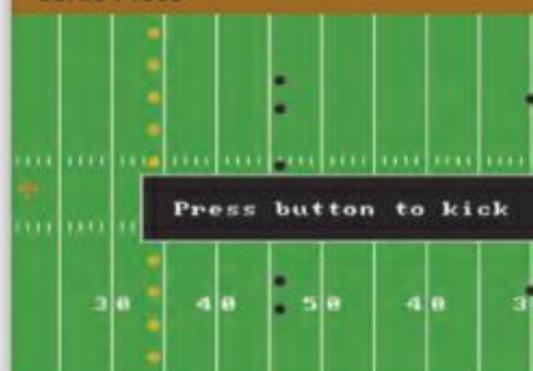
THE TERMINATOR
Avant de connaître un certain succès avec *Future Shock*, Bethesda a développé *The Terminator*, tout simplement le premier jeu adapté du film de James Cameron. Assez bancal, le titre a le mérite de proposer une représentation en 3D, rare à l'époque.
Sortie : 1990

ET AUSSI

GRIDIRON!

■ Une fois n'est pas coutume, le tout premier titre développé par Bethesda est un jeu de sport, qui plus est de football américain. À l'époque, *Gridiron!* fait un peu figure d'ovni, notamment à cause de sa réalisation très minimaliste (les joueurs sont en fait de simples cercles), mais surtout de sa physique, qui se veut, elle, très réaliste. En effet, chaque footballeur a des attributs de vitesse et de poids très précis, ce qui a une véritable incidence sur leurs déplacements sur le terrain. Bref, un jeu innovant, mais passé relativement inaperçu.

Sortie : 1986



AN ELDER SCROLLS LEGEND : BATTLESPIRE

■ Voulant surfer sur la vague du succès de *The Elder Scrolls II : Daggerfall*, Bethesda se lance dans le développement d'une extension, qui devient rapidement un jeu à part entière : *Battlespire*. Le studio propose ici un simili-RPG très porté sur les combats et l'exploration de donjons, une sorte de *Diablo* à la première personne. Malheureusement, le gameplay est bancal, les bugs sont nombreux, et le public reste de marbre face à ce qui s'apparente à un *Elder Scrolls* light. Un an après, *Redguard*, autre spin-off, subit les mêmes critiques.
Sortie : 1997



LES GAMERS, C'EST VOUS !



UNE QUESTION ?
 Si vous avez une question ou n'importe quoi d'autre, je vous réponds ! Au pire, je demande de l'aide aux collègues !
Christophe

Un commentaire, une remarque, une critique, une suggestion... Retrouvez ici vos tweets, vos posts Facebook, vos e-mails. N'hésitez pas : il y a de la place pour tout le monde !

LA FIN DU MONDE !

Bonjour l'équipe de VG ! J'ai une (difficile ?) question : qu'advient-il du milieu vidéoludique lorsqu'il ne sera plus possible d'améliorer un jeu ? Je m'explique : par exemple, quand les graphismes d'un jeu vidéo seront tellement beaux qu'ils égaleront la vie réelle ? Ou encore lorsque la map d'un open world sera aussi vaste que la France ? J'espère que vous lirez mon mail, et que vous comprendrez ma question. Je vous souhaite une bonne continuation.

Hugo

Gamer : Salut Hugo ! Elle fait froid dans le dos ta question, brrr, la fin des jeux vidéo ? Au secours ! Blague à part, le problème ne devrait pas se poser de cette manière. D'une, parce que techniquement, malgré toutes leurs qualités actuelles, les jeux ont encore des progrès à faire dans tous les domaines : graphismes, intelligence artificielle,

LE COM EXPLOSIIF

Heitz Tora - VideoGamer Magazine
 21 juillet, 18:23 / V

Salut VG ! Je viens de finir Split Second Velocity, et la fin m'as rendu complètement fou ! Auriez vous entendu parler d'une suite ? Je prie pour que vous me repondiez oui !

Malheureusement, aucune suite à Split/Second Velocity n'est prévue, pour ce qu'on en sait. Et c'est bien dommage, parce que ce jeu de course arcade, sorti en 2010 – dans lequel le joueur interagit avec le décor et fait tout exploser – est vraiment très sympa. Du coup, nous publions ton post, en espérant qu'il donnera envie aux gamers d'y jouer... et à Disney de s'y remettre !

animations, etc. Le réalisme absolu est encore loin ! Deux, lorsqu'il sera atteint, il sera toujours temps de se concentrer sur le reste : le scénario, les personnages... bref, nous concocter des univers toujours plus intéressants. Et ça, c'est une quête sans fin !

ENTRE AMIS

Salut à tous ! J'ai besoin de votre aide car je recherche un jeu de voitures du genre

Project Cars, jouable à deux sur Xbox One car je trouve que les jeux de voitures se jouent énormément seul... Du coup, on ne peut plus trop rigoler. Merci et continuez comme ça !

Eloan

Gamer : Hello, An (super jeu de mots) ! Tu as raison, les jeux de course jouables en multi local se font rares, très rares. Heureusement, la Xbox One en compte au moins

un : Forza Motorsport 5. Il est sorti en même temps que la machine il y a deux ans, et il est excellent. À noter que sa suite, FM 6, arrive en septembre, il faudra vérifier si elle intègre aussi cette possibilité. Sinon dans un autre registre, tu as Trials Fusion, très fun à plusieurs. Voilà !



COLLECTOR

Bonjour ! Où peut-on acheter le mag Les 100 jeux de légende ? Merci !

Lucas

Gamer : En voilà une bonne question, Lucas ! Ce hors-série de l'automne dernier a très bien fonctionné, mais il en reste quelques-uns. Donc si tu veux voir notre sélection des jeux de légende – et la comparer avec la tienne :) – l'adresse pour le commander est ici : abo.videogamer.fr. Bonne lecture !

MALGRÉ LEURS QUALITÉS ACTUELLES, LES JEUX ONT ENCORE DU PROGRÈS À FAIRE DANS TOUS LES DOMAINES : GRAPHISMES, I.A, ANIMATIONS, ETC.

Hung Nguyen **TOP 5**
 En attendant MGS V (comme toute l'équipe), je joue toujours aux mêmes jeux... Ça pourrait devenir lassant, mais non.

- 1 The Witcher 3: Wild Hunt
- 2 Bloodborne
- 3 Batman Arkham Knight
- 4 Splatoon
- 5 Yoshi's Woolly World

Yann François **TOP 5**
 J'aime me perdre dans les étendues du Witcher et dans la souffrière de Bloodborne. Deux chefs-d'œuvre, deux visions magistrales du RPG.

- 1 The Witcher 3: Wild Hunt
- 2 Bloodborne
- 3 Batman Arkham Knight
- 4 Life is Strange
- 5 Invisible Inc.

Laurent Deheppe **TOP 5**
 Même si je passe encore du temps sur Project Cars, je me suis mis à Rocket League: à essayer impérativement !

- 1 Project Cars
- 2 Life is Strange
- 3 The Witcher 3: Wild Hunt
- 4 Batman Arkham Knight
- 5 Rocket League

TEST EXPRESS

Salut VideoGamer ! Je viens de me procurer le dernier Batman, que je trouve pas trop mal. Notre Chevalier Noir a gagné en fluidité et graphiquement, c'est à tomber. Petit bémol, je trouve que la Batmobile enlève du charme à cet opus, même si c'est un réel plaisir de la contrôler. J'aurais aimé savoir si Rocksteady projette de faire d'autres jeux sous la licence. Vous avez des infos ? Et peut-on espérer un remastering des trois premiers opus sur PS4 comme



LE TWEET DU SKATER



Louis Thomas @louis95 - 15 juil.

@VideoGamerMag Bonjour à vous, est ce que vous avez des nouvelles au sujet d'un éventuel développement de Skate 4 par EA ?

Aucune nouvelle d'un éventuel *Skate 4*, désolé ! Il faut dire que depuis quelque temps, les sports de glisse sont un peu aux abonnés absents. Pour motiver Electronic Arts à relancer la série, il faudrait que le *Tony Hawk's Pro Skater 5* d'Activision, qui sort fin septembre, soit un succès. Si le jeu semble rencontrer son public, tout est possible. Affaire à suivre...



LA QUESTION DU MOIS

La rentrée arrive, et avec elle la saison des blockbusters. **Quel est votre favori ?**

Walter Gauthier moi j'attends le dernier épisode de *Life is Strange*, et une annonce sur une potentielle saison 2, je compte sur *videogamer* pour amener des infos, et pourquoi pas une interview des développeurs, sur leur avis et savoir s'ils s'attendaient à que leur jeu rencontre autant ce succès 😊
J'aime · Répondre · 1 · 29 juillet, 13:43

Sebastien Pellegrino *Madden nfl 16*
J'aime · Répondre · 1 · 29 juillet, 13:44

Nicolas Bar Moi j'attends toujours la sortie des DLC solo de *Grand Theft Auto 5* !
J'aime · Répondre · 29 juillet, 14:05 · Modifié

Denis Garnier *Halo 5* et *Doom* parce que c'est là que tout a commencé et que tous les galets vont mourir
J'aime · Répondre · 29 juillet, 20:15

Majin Phoenix Sama *Fifa 16*
J'aime · Répondre · 29 juillet, 22:18

Mickael Dambreville *Battlefront* sans hésitation
J'aime · Répondre · 29 juillet, 14:06

Mickael Dambreville *Battlefront* sans hésitation
J'aime · Répondre · 29 juillet, 14:06

Xavier Dhont Un duel PlayStation plus vs game with gold. Qui des 2 aura le courage de nous proposer de bons gros jeux tout les mois sur new gen???
J'aime · Répondre · 29 juillet, 13:49

Nicolas Bar *Black ops 2* sur Xbox One si il le font en rétro compatible.
J'aime · Répondre · 29 juillet, 14:32



MGS V semble être votre jeu de la rentrée. Ça tombe bien, c'est aussi le nôtre !

VOTRE TOP 5 !

Donnez-nous sur Facebook le top 5 des jeux que vous attendez le plus.

1 ▲ MGS V : THE PHANTOM PAIN

■ À quelques jours de sa sortie, *MGS V* est très attendu. Snake, vite !



2 ▼ UNCHARTED 4

■ Petite baisse pour Nathan Drake, mais rien de bien méchant...



3 = STAR WARS BATTLEFRONT

■ Il va falloir tenir jusqu'à novembre. Encore un peu de patience !



4 ▲ FALLOUT 4

■ Jolie hausse pour *Fallout 4*, à trois petits mois de sa sortie.



5 ▼ FINAL FANTASY XV

■ *FF* baisse encore, mais il a bien le temps de remonter...

À vos claviers, nous attendons vos tests : redaction@videogamer.fr

LES TESTEURS, C'EST VOUS !

En été, rien de tel qu'un test rafraîchissant. C'est le cas de celui d'Amaël, qui revient sur l'excellent *Rayman Legends*. **Un peu vieux oui, mais toujours bon !**

RAYMAN LEGENDS

GENRE : PLATE-FORME - JOUEURS : 1-3
 PRIX : ENV. 30 € - ÉDITEUR : UBISOFT
 DÉVELOPPEUR : UBISOFT MONTPELLIER

Après l'excellent *Rayman Origins*, l'(ex) mascotte d'Ubisoft fait son retour deux ans plus tard avec *Rayman Legends*. Le plus remarquable dans ce jeu, ce sont tout d'abord les graphismes haute définition pour une expérience de jeu unique. Le jeu regorge aussi de

nouveautés depuis les opus précédents, avec notamment l'apparition de Murphy le puceron et Barbara la barbare. Des niveaux du genre runner sont aussi de la partie, ainsi que des centaines de challenges. Au total, pas moins de 120 niveaux vous attendent. Autre gros point fort, la possibilité de jouer jusqu'à trois, pour encore plus de fun. Cela peut paraître bizarre mais dans *Rayman Origins*, on ne pouvait que jouer jusqu'à

deux. Cette petite révolution devient un gros atout pour le jeu. Si on le compare au précédents opus de la série, *Rayman Legends* est sûrement le meilleur, même s'il a quelques défauts. Par exemple, le jeu peut s'avérer soûlant si l'on veut le finir à 100%. *Rayman Legends* est disponible sur PS3, PS4, Vita, Xbox 360, Xbox One, Wii U et PC... Maintenant, rentrons un peu dans les détails de ce jeu. Rayman et ses amis se font aspirer

dans des tableaux (il y en a cinq) représentant le Moyen-Âge, le haricot magique et trois autres thèmes dans lesquels il y a plein de niveaux à faire. Pour finir un niveau à 100%, il faut avoir la coupe en or à la fin du niveau ET sauver tous les Ptizêtres (certains sont dans des passages cachés, d'autres sont visibles directement). Finalement, le jeu a un aspect simple mais n'est pas si facile que ce que vous pouvez croire. Le titre propose beaucoup de plate-forme et un peu de recherche, finalement. Le peu de succès de ce jeu est simple : depuis que les Lapins Crétins ont volé la vedette à Rayman en 2006 dans *Rayman contre les Lapins Crétins*, le « héros sans bras et sans jambes » se fait de moins en moins entendre, ce qui ne veut pas dire – bien au contraire – que le jeu est mauvais. Franchement, cet épisode superbe mérite beaucoup, beaucoup mieux que ça. Moi, je trouve que ce jeu regorge de qualités.

Amaël

18



CE QU'ON ATTEND TOUS ICI, C'EST LE RETOUR DE TOP SPIN. 2K N'EST PAS PRESSÉ DE NOUS DONNER DES INFOS, ALORS POUR LE MOMENT, ON PRIE !

► *Uncharted* ? Bonne continuation. Biz à l'équipe !

Seth

Gämer : Tu as dû le lire dans le dernier numéro, nous sommes plutôt d'accord avec toi concernant la Batmobile, Seth. Elle est un peu trop présente, même si ses mécaniques de jeu sont sympas. Concernant le futur du studio Rocksteady, c'est le point



d'interrogation ! Peut-être partiront-ils vers autre chose, histoire de sortir de la routine des super-héros. Leur unique jeu avant *Batman, Urban Chaos*, était

vraiment excellent, alors... Quant aux éventuels remastering des premiers *Batman Arkham*, c'est tout à fait possible, et même très probable. Patience...



PITIÉ, 2K !

Bonjour, à quand un jeux de tennis sur Xbox One please ? Merci !

Enzo

Gämer : On se le demande, Enzo ! En vérité, ce qu'on attend tous ici, c'est le retour de *Top Spin*. 2K n'est pas pressé de nous donner des infos, alors pour le moment, on prie !

TOP 5

Christophe Collet
 Entre *Journey*, *Destiny* et *PES 2015* (pour préparer le prochain), je fais dans les vieilleries en ce moment ! Vivement la rentrée... et *MGS V* !

- 1 *Journey*
- 2 *The Witcher 3*
- 3 *Rocket League*
- 4 *Destiny*
- 5 *PES 2015*



Rien de tel qu'un tweet pour le dire vite et bien !

f LE COM TURBO

Théo Gameur Krzyzanski • VideoGamer Magazine
25 juin · 

Bonjour a tous la redaction j'adore votre nouvelle édition prenum mais s'il vous plaît parier de trackmania TM turbo qui va sortir sur new-gen

C'est vrai que nous n'avons pas encore pris le temps de parler de *Trackmania Turbo* ! Pour notre défense, Ubisoft n'a pas encore dévoilé grand-chose : une sortie (le 26 novembre), quelques infos de base (une campagne avec 200 courses à travers 4 environnements), un zeste de nouveautés (le mode Double Driver, où deux joueurs pilotent la même voiture !) et les classiques de la série, comme l'éditeur de circuits. Plus d'infos très vite, promis !



■ Celui qui devra encore attendre... un peu, beaucoup ?

Dylan Marcel Golay • VideoGamer Magazine
2 juillet, 09:01 · 

Bonjour
Avez vous des news concernant un nouveau jeu Splinter Cell ? Peut être suite à l'E3 2015 ?

■ Celui qui pourrait faire un effort ! (à part ça, non)

Enzo Langlois • VideoGamer Magazine
3 juillet, 16:12 · 

esque ac unity,victory,syndicate sortiront sur 360

■ Celui qui a raison. Et oui, du coup (cf. p.52)

Hugo Couturier • VideoGamer Magazine
13 juillet, 03:06 · 

Iwata Est mort Bordel !!!!!!!!!!!!!
Putain je m'en remet pas
J'espere que vous le ferez un grands hommage les gars !!!!

TOP 5 Denis Brusseaux
Je sors de cinq jours intensifs de *The Phantom Pain*, mais j'ai déjà envie de m'y replonger. Sacré Kojima !

- 1 Metal Gear Solid V: The Phantom Pain
- 2 Batman Arkham Knight
- 3 Bloodborne
- 4 Life is Strange
- 5 GTA V

TOP 5 Jean-Kléber Lauret
Non, je ne suis pas dépressif : il y a beaucoup de violence et d'angoisse dans mon classement, mais *Life is Strange* rétablit la balance !

- 1 Bloodborne
- 2 Hotline Miami 2
- 3 Dying Light
- 4 White Night
- 5 Life is Strange

DJul3s32 @juleslabone32 · 27 juin
@VideoGamerMag allez vpus faire gagner une console next gen car beacoup de personnes sont encor sur old et les sorties de l'e3 sont nexgen

Ou alors tu fais comme nous : tu achètes ta console.

cyril poli @cymad88 · 1 juil.
@VideoGamerMag et comme dirait Jean Claude Dus c'est moi ou c'est mes yeux? Ben c'était mes yeux 😊

cyril poli @cymad88 · 1 juil.
@VideoGamerMag mea culpa witcher 3 est très beau. Je me suis ridiculiser devant la France de vidéo gamer n31!!!

C'est ça aussi, d'abuser du vin chaud...

INFRA_Snize @RobinPelluet · 5 juil.
@VideoGamerMag Pourquoi les versions PC ont des graphismes un peu plus poussé que les consoles ?

Parce qu'ils coûtent deux fois plus cher ;)

Jonathan G. @SocialJonh · 6 juil.
La petite soeur qui m'offre un abo à @VideoGamerMag pour mon B'day! Je l'adore !!!! #Joie #gaming

Une sœur comme ça, ça se chouchoute !

ramzacom @ramzacom · 8 juil.
@VideoGamerMag J'en ai rempli certains, dont Abe^^ Vous auriez dû mettre battre le chrono de Zico ou attendre la zone zeus sur #wipeouthd !

Avis aux amateurs : de nouveaux défis gamer. À vos pads !

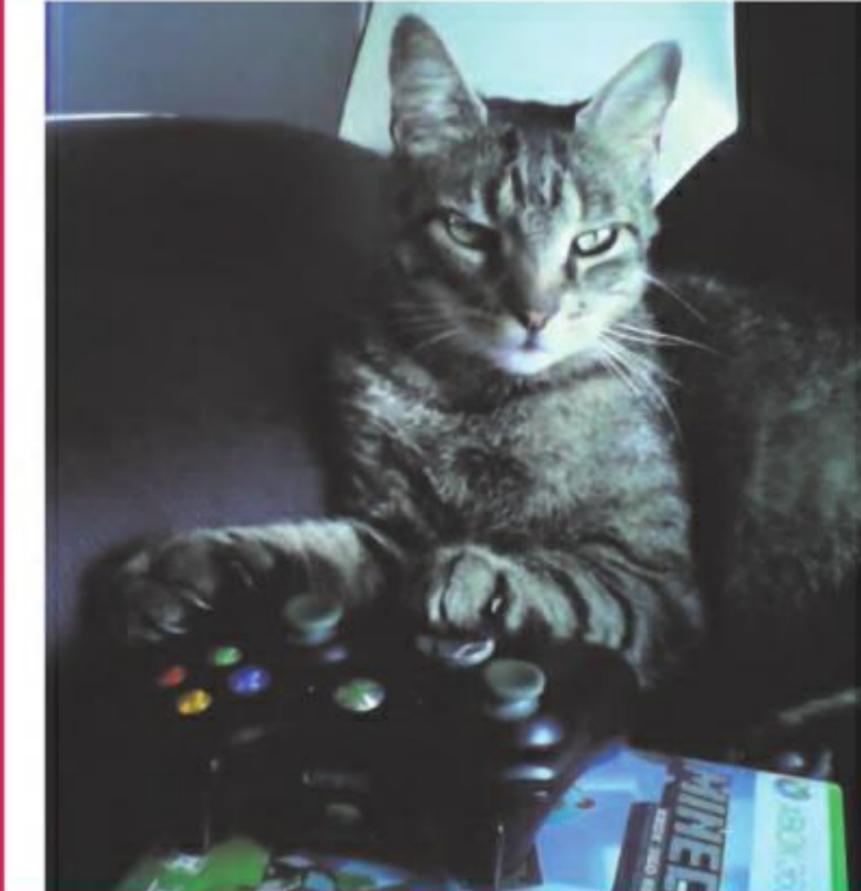
Yannis Prevel @Nightwing99999 · 9 juil.
@VideoGamerMag Des infos sur Red Dead Redemption 2?

Non, et crois-nous qu'on aimerait. Denis n'en peut plus d'attendre...

CodeTonio @CODETonio · 9 juil.
@VideoGamerMag Alors ? Toujours pas de date de sortie PS4 pour Rise of the Tomb Raider ?

Ça sera fin 2016, donc un an après la sortie sur Xbox One.

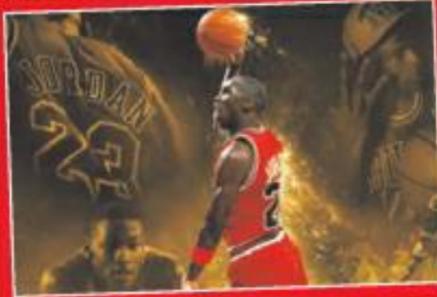
Mickael Dyot @DyotMickael · 11 juil.
@VideoGamerMag fait trop chaud pour sortir donc je joue à minecraft sur xbox360



Le chat veut passer sur Xbox One, on dirait...

100% SPORT ET COURSE

Le mois de septembre sera propice aux séries de sport avec *FIFA 16*, *PES 2016*, *Forza 6* et *NBA 2K16*.
De quoi entamer une rentrée en grande forme !



MAD MAX

Dans le prochain numéro, découvrez
le test du très attendu *Mad Max* !



PROCHAIN
NUMÉRO
EN VENTE
LE 21 SEPT.

JEUX VIDEO NEWS **22 POSTERS** **DÉCOUVREZ TOUS VOS POSTERS AU DOS**
100% JEUX VIDÉO

Hors-série **JEUX VIDÉO NEWS** spécial poster
VOS MURS VONT VOUS DIRE MERCI!

INCROYABLE!
4€
 SEULEMENT

PLUS DE 50€!
 DE POSTERS



SPÉCIAL La plus belle collection de posters jamais réunie!
POSTERS



COMMANDEZ SUR : numeros.jeuxvideonews.fr

