VOTRE MAGAZINE NUMÉRIQUE 100% GRATUIT

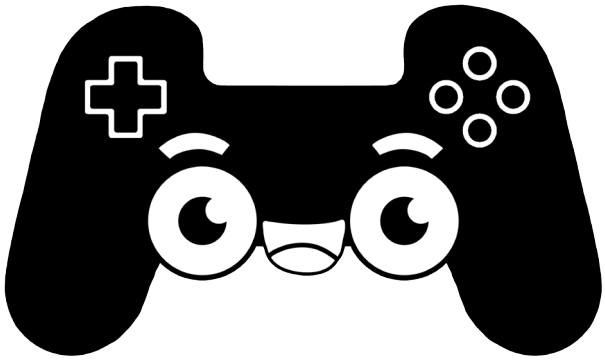
LET'S GAME

N°2

SONY ET MICROSOFT :
plus opposés que jamais



SAROS
ET SI C'ÉTAIT LUI LE GOTY ?



Édito

Nous y voilà. La Ludocalypse pré-GTA a débuté. Les mois de septembre et octobre ont débarqué avec leur lot de jeux et il sera impossible de tout faire pour des raisons de coût ou de temps. J'ai toutefois bon espoir de pouvoir vous proposer un maximum de tests d'ici le prochain numéro, notamment grâce à quelques renforts d'équipe !

En effet, dès ce mois-ci, vous pourrez lire de nouvelles plumes au sein de ces pages. De quoi diversifier le ton et le type de jeux traités dans Let's Game. Pour le reste, la formule continue d'évoluer, avec notamment des retours ciné plus détaillés.

Encore une fois, un immense merci pour votre soutien sur les différents réseaux !

Bonne lecture !

Sommaire

Actus p.3

Previews p.6

Focus p.11

Tests p.36

Le dossier du mois p.60

Films et séries p.72

TCG p.83

Teasing p.87



LES MEMBRES DE L'ÉQUIPE

AlxZ_Rex - Rédacteur en chef

DaronNul - Rédacteur

Vesperia - Rédacteur

Master Brindille - Graphiste/maquettiste

ACTUS



IA BLADE

Après avoir enflammé la Toile avec le premier Stellar Blade (et le physique de son héroïne), Shift Up semble récidiver avec le second opus. Ainsi, le trailer diffusé lors du Summer Game Fest a fortement questionné sur l'apparence très juvénile d'Evie. Des accusations globalement ignorées par Hyung-tae Kim (fondateur de Shift Up et directeur des Stellar Blade) qui y a répondu en précisant qu'Evie aurait un caractère bien plus affirmé qu'Eve, mais aussi des tenues encore plus attractives... Ça n'est malheureusement pas tout, car outre son appétence pour les modèles aux physiques très subjectifs, Hyung-tae Kim est aussi un fervent défenseur de l'IA générative. Chose qu'il a prouvé en partageant sur les réseaux sociaux une vidéo générée par IA d'Evie chantant l'un des thèmes du titre... Un clip d'une tristesse absolue qui a créé une véritable levée de boucliers et une tonne d'avis négatifs. La suite de la communication va être compliquée. C'est peut-être pour cela que le studio a recruté un nouveau directeur de la communication qui avait précédemment officié chez Sony. *AlxZ_Rex*

QUAND WOLVERINE DÉÇOIT LES X-MEN

Dans le dixième cercle de l'enfer qu'est X, anciennement Twitter, Wolverine n'a pas manqué de faire parler de lui. Décortiqué dans tous les sens entre ses séquences de moto où l'on peut lâcher la manette pendant cinq minutes, ses QTEs où l'on peut appuyer sur la gâchette inverse, voire ceux que l'on peut laisser se valider tout seul au gré du temps qui passe, les joueurs n'ont pas manqué d'uploader un nombre faramineux de clips des bugs rencontrés. Si le directeur de communication d'Insomniac a tenté de rappeler que la négativité des réseaux sociaux à l'encontre de leurs équipes impactait la santé mentale des développeurs, le public ne s'est pas montré moins acerbe dans les critiques de ce jeu au budget estimé à 305 millions de dollars. Déjà écoulés à environ 2 millions de copies, le titre devrait à priori atteindre 6 millions de ventes pour devenir rentable. Royalties envers Marvel, potentiel monde ouvert initial remodelé en aventure linéaire... les débats font rager pour expliquer un tel désastre. *Vesperia*



DIGIMON FAIT UNE SUPER ANNÉE

En tant que gros fan de Digimon, j'avais adoré Digimon Story : Time Stranger. Et je ne suis visiblement pas le seul puisque Bandai Namco a annoncé que la franchise avait enregistré les bénéfices les plus élevés de son histoire, dépassant même les chiffres du lancement en 2000. On peut remercier les chiffres de vente de Time Stranger (qui avait atteint le million en 2 mois) mais aussi le jeu de cartes qui intéresse de plus en plus de joueurs (en plus d'être épargné par les scalpeurs). *AlxZ_Rex*



LA FIN DE L'APOCALYPSE

Certaines licences semblent maudites. Parmi elles, Darksiders tient une bonne place tant l'histoire de la saga a été parsemée d'embûches. Entre les changements de studio, les fermetures, le retrait de Joe Madureira (créateur initial de l'univers) et la difficulté de rassembler des fonds dans le contexte actuel, la perspective d'avoir un Darksiders 4 était plus qu'incertaine. Et pourtant, le jeu est une réalité et sortira entre avril 2027 et mars 2028. Une fourchette plutôt large fournie par Embracer, actuel détenteur de la licence. Pour rappel, cet ultime opus devrait rassembler les 4 Cavaliers de l'Apocalypse et mettre un terme à l'histoire débutée en 2010. *AlxZ_Rex*





GAME FREAK FREAKS OUT

Attendus sur Beast of Reincarnation, qui devait prouver que oui, Nintendo est bien le problème principal de Pokémon et pas ses développeurs, la réalité s'est voulue au final plus nuancée. Les joueurs ont ainsi pu découvrir une aventure au monde certes enchanteur, mais au déroulé scénaristique terriblement lent, à la mise en scène fastidieuse. Une situation déjà reconnue par le studio, qui a annoncé plusieurs patchs à venir pour remodeler légèrement le jeu. De quoi peut-être nous faire reprendre le titre, qui nous était tombé des mains au profit de nombreux autres jeux du moment... *Vesperia*

ALLOY, AU SECOURS !

Après une duologie applaudie par les joueurs et la presse, c'est tout naturellement que Sony a demandé à Guerrilla Games, non pas de travailler sur un troisième opus, mais sur Horizon Hunters Gathering, un spin-off à la sauce jeu-service. Quelques tests publics plus tard, la sentence est tombée : c'est naze. Le studio a donc jusque décembre pour revoir sa copie en expurgeant toute la partie jeu-service. Et si Sony n'est toujours pas convaincu, ça sera poubelle. On croise les doigts pour les développeurs. *AlxZ_Rex*





PREVIEW

Par AlxZ_Rex

GNAW

GRAOU

C'était une sale journée pour Mack. Après s'être réveillé dans un labo crasseux, il apprend qu'un météore de chair s'est écrasé sur New Dino City et que les habitants ont viré cannibales...

Un Metroidvania avec des dinosaures anthropomorphes, des mammifères crackheads, une esthétique de vieux comics et une écriture soignée, tout était réuni pour que le titre de Redstart Interactive me tape dans l'œil ! Et après avoir parcouru la démo en long et en large, je suis plus qu'impatient de mettre la main sur le jeu complet.

On incarne donc Mack, un deinonychus pouvant se défendre à coups de mâchoire surpuissante. Mais non content de pouvoir méchamment mordre ses opposants, notre dino peut carrément les manger une fois suffisamment affaiblis, remplissant ainsi son estomac qui fait office de soin. Sa capacité à ingérer ses adversaires lui permet également de récupérer de nouveaux pouvoirs face aux boss comme la possibilité de cracher des noix explosives. Pratiques pour déblayer de nouvelles voies ! Et oui, Metroidvania oblige, il faudra composer avec les allers-retours inhérents au genre. Deux petites subtilités toutefois. La première, c'est que la progression se fera à l'aide de capacités mais aussi de déguisements, de quoi parfois se creuser un peu la tête. La seconde, c'est le level-design pas labyrinthique pour rien. On progresse de manière naturelle, guidé par le positionnement des ennemis et des éléments du décor. Cette aide indirecte permet de maintenir un rythme maîtrisé et éviter les phases de recherche désespérées.

Développeur : Redstart Interactive
Éditeur : Redstart Interactive
Plateforme(s) : PC
Date de sortie : Prochainement



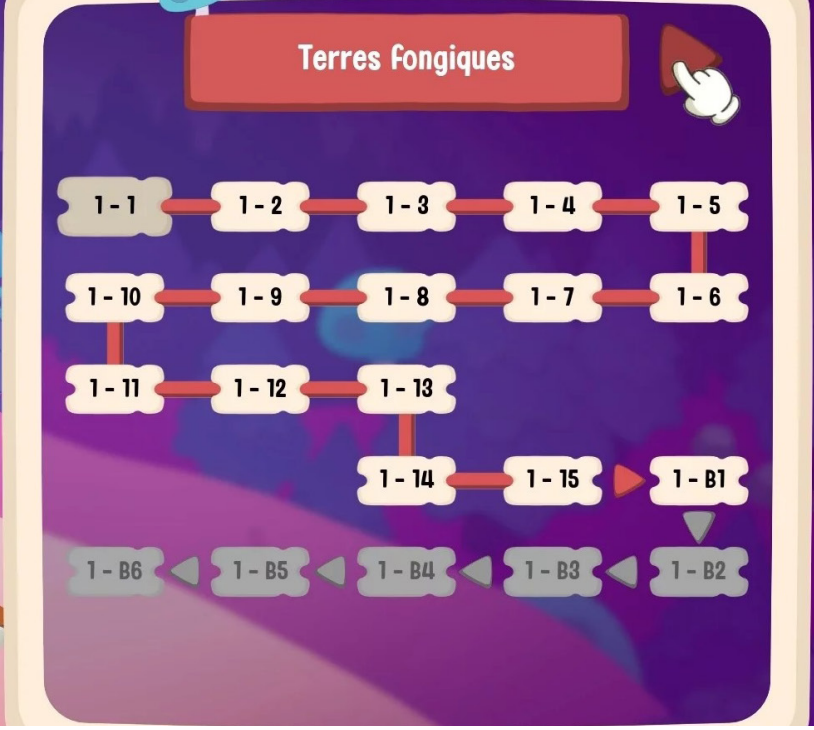
Avis

Tous les voyants sont au vert pour cette aventure qui promet d'avoir du mordant. L'approche du studio semble juste quant au dosage des différents éléments du jeu, ce qui devrait en faire une bonne porte d'entrée pour les néophytes et un agréable vent de fraîcheur pour les habitués.

PREVIEW

Par AlxZ_Rex





TRACKASTROPHE!

TCHOU-TCHOU

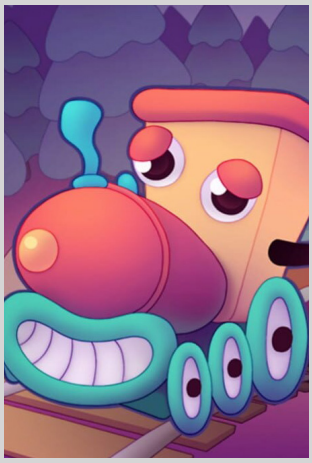
Vous avez déjà vu ces films où les héros, coincés sur un train qui va droit dans le mur, doivent se débrouiller pour modifier le tracé des rails et éviter la catastrophe ? Eh bien ici c'est pareil sauf que votre train peut se téléporter et sauter au-dessus du vide !



Trackastrophe! attire immédiatement l'attention avec sa DA de vieux dessin animé style Cuphead. On dirige un train doté de bras qui pose lui-même les rails devant lui. Sauf qu'il ne sait qu'aller tout droit. L'enjeu de chaque niveau sera donc de placer des flèches pour modifier la direction de notre locomotive pour éviter les obstacles et atteindre l'arrivée.

Un concept simple qui va très vite se compliquer avec l'apparition de pièges de plus en plus retors et l'obligation d'attraper tous les wagons présents sur la carte. Heureusement, nos outils vont s'étoffer au fil du jeu et nous pourrons placer des trampolines plus ou moins puissants ou bien user de tunnels nous transportant d'un point A à un point B. Les niveaux de la démo, sans être à s'arracher les cheveux, demandaient un certain niveau de réflexion laissant augurer d'une belle courbe de difficulté. Bon par contre, vaut mieux en faire 2-3 par jour pour ne pas devenir « loco ». Vous l'avez ?... Non...?

Développeur : Kinoko Studio
Éditeur : Black Smoke Studios
Plateforme(s) : PC
Date de sortie : 28/05/26



Avis

Malgré un design un peu déjanté, Trackastrophe! est une expérience posée qui réclame observation et réflexion. Avec plus d'une centaine de niveaux, il y a clairement de quoi faire. Parfait pour des petites sessions détente !

PREVIEW

Par AlxZ_Rex



THE TRANSYLVANIAN ADVENTURES OF SIMON QUEST

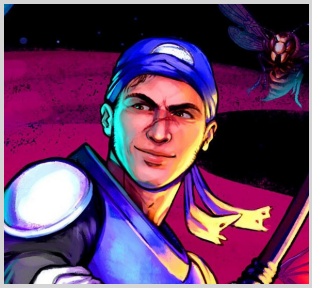
(RE)TUER LE MAL

Imaginez vouloir être un héros et sauver le monde d'une terrible menace avant de vous rendre compte que quelqu'un vous a coiffé sur le poteau... La plupart passeraient à autre chose mais pas Simon Quest.

Alors que le pays vit dans la terreur de Dracula, Simon décide de prendre les armes pour s'en débarrasser. Sauf que voilà, le temps d'arriver sur place, un autre chasseur de vampires a déjà défait le vil suceur de sang et scellé son âme via plusieurs reliques éparpillées aux quatre coins de la contrée. Qu'à cela ne tienne ! Bien décidé à être adulé par tous, Simon décide de retrouver les reliques, ressusciter Dracula avant de le tuer à nouveau et être un héros. Un plan très con mais terriblement drôle.

Suite non-officielle à Castlevania II: Simon's Quest, le titre de Programancer mêle hommage et parodie pour livrer une expérience dans le plus pur style 8-bit. On retrouve donc le bestiaire, la ville servant de hub, les cœurs cachés dans les candélabres, les armes secondaires... On a même le système jour/nuit ! Bref, tout pour plaire aux fans de la première heure. Toutefois, les développeurs ne se sont pas montrés sadiques et ont grandement atténué la difficulté. Non pas en diminuant le nombre d'ennemis, ces derniers étant toujours placés vicieusement, mais en augmentant le nombre de checkpoints et les moyens de faciliter un peu votre épopée et donc éviter la frustration de l'époque. Et en plus de ça, l'OST est top. Que demander de plus ?

Développeur : Programancer
Éditeur : Retroware
Plateforme(s) : PC, Switch, Xbox Series, PS4/5
Date de sortie : Prochainement



Avis

Alors qu'un nouveau Castlevania débarque en octobre, Programancer rend hommage aux origines de la saga, du temps où elle n'était pas encore l'un des piliers du Metroidvania. Cette première démo est très prometteuse tant pour son esthétique que pour son humour et ses nombreux secrets. À surveiller !



PREVIEW

Par AlxZ_Rex

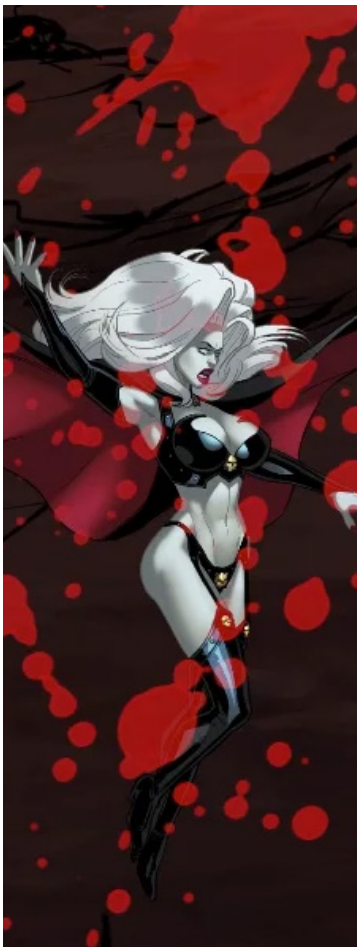
LADY DEATH DEMONICRON

LA MORT NE VOUS VA PAS SI BIEN

Après avoir fait Absolum l'année dernière, j'étais en manque de beat them all nerveux et stylisé. Eh bien, ça ne sera malheureusement pas ce titre qui comblera mes attentes...

Apparue pour la première fois en 1991 dans le comics Evil Ernie, Hope est la fille d'un puissant sorcier qui a déclaré la guerre à Lucifer pour le contrôle des Enfers. Accusé à raison de sorcellerie par les habitants du coin, le père de Hope fuit la foule en colère, abandonnant sa fille au passage. Refusant de mourir, cette dernière prononce une incantation apprise dans les ouvrages de son paternel et invoque un démon qui lui propose un pacte simple. Elle peut vivre mais devra abandonner son humanité. La jeune fille accepte et se réveille en Enfer sous les traits d'une femme démoniaque très peu vêtue. Se faisant désormais appeler Lady Death, elle décide de trancher tout ce qu'elle trouvera sur son passage jusqu'à atteindre le trône de Lucifer pour briser sa malédiction.

Dans le plus pur style des comics du début des années 90 (Spawn et Judge Dredd en tête), Lady Death est impitoyable et d'une violence rare. Un trait de caractère qui finira par s'atténuer au fil des années même si le tout reste particulièrement sanglant. Baladée d'une maison d'édition à l'autre au gré des banqueroutes et autres fermetures, le personnage est resté relativement méconnu du grand public. Une adaptation vidéoludique était donc une vraie aubaine pour enfin rendre justice à la guerrière des Enfers... sauf que le titre de Art of Play Interactive est totalement foiré.

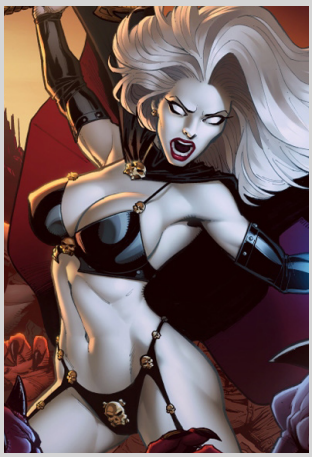




Passé l'esthétique fidèle au matériau d'origine, les animations dessinées à la main et la bande-son à base de metal agressif, rien ne va. Lady Death semble avoir un balai coincé dans le fondement, les animations manquent de frames et sont trop « hachées » et les contrôles sont imprécis. Contrôles qui ne sont d'ailleurs expliqués nulle part, donc bonne chance pour savoir comment déclencher les enchaînements, les finishers, les super attaques... ou juste frapper ces saletés de monstres rampants. Et pendant que vous vous dépatouillez avec tout ça, les démons vous assaillent sans répit et détruisent votre barre de vie. Bon bah, je vais retourner à mes comics moi.



Développeur : Art Of Play Interactive
Éditeur : Art Of Play Interactive
Plateforme(s) : PC, PS5, Xbox Series, Switch
Date de sortie : 31/08/26



Avis

Une chouette direction artistique ne sauvera pas Lady Death de son gameplay raté. À moins d'un paquet de patchs et d'ajustements, je vous recommande de fuir cet enfer.

FOCUS

Kingdom Hearts IV p.12

Le physique est mort p.15

Le grand reset d'Xbox p.18

La Sélection Gamescom p.23

Nintendo Direct p.29





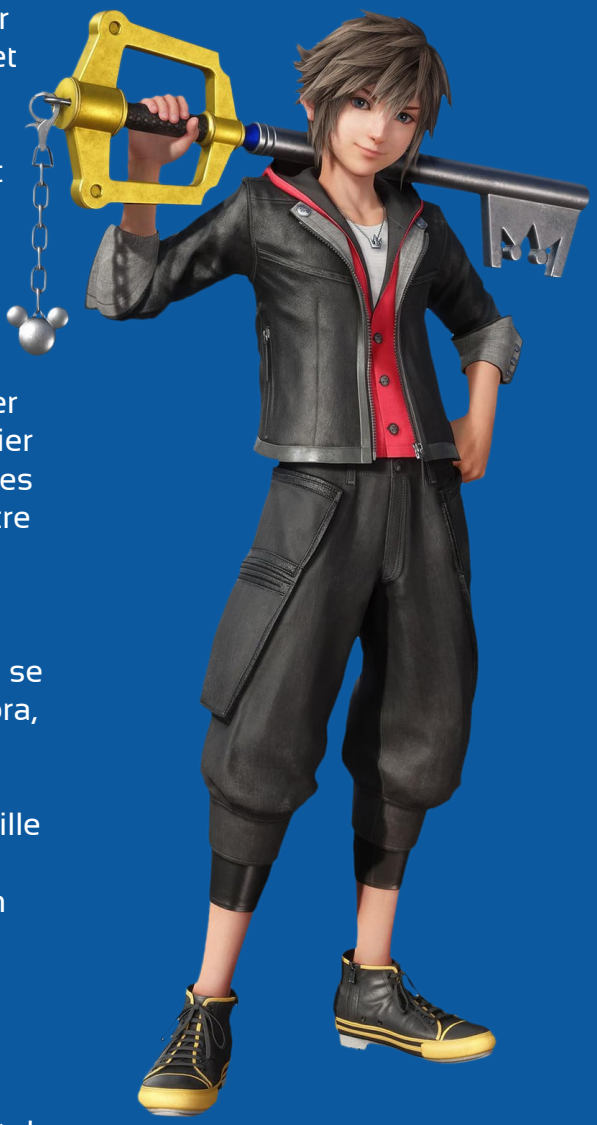
KINGDOM HEARTS IV : ENFIN DES NOUVELLES !

Sept ans. Cela faisait sept ans que nous attendions la suite de Kingdom Hearts 3. De longues années durant lesquelles la série s'est faite très discrète, ne sortant de son silence que pour annoncer l'arrivée puis l'annulation de Missing Link, un spin-off mobile. Rien de très joyeux donc jusqu'à ce que la D23 de Disney ravive la flamme.

Pour ceux qui ne savent pas ce qu'est la D23, il s'agit d'un immense événement à destination des fans de Disney et de son tentaculaire empire. C'est là que l'on en apprend plus sur l'avenir cinématographique du studio (chose dont nous reparlerons dans la rubrique dédiée plus loin) mais également sur la partie jeu vidéo. Cette année, les attentes ont explosé à l'annonce d'un panel dédié à Kingdom Hearts. Après un silence aussi long, Square Enix se devait de taper fort... et ils l'ont fait.

Corazón

La veille du panel, un trailer nous dévoilant le premier monde Disney retenu pour cet opus a été publié. Il s'agit de Coco, 139ème film des studios et 19ème signé Pixar. Une œuvre extrêmement appréciée et un choix qui fait sens au vu de la situation dans laquelle se trouve Sora depuis la fin du précédent jeu. Une seconde version étendue de ce trailer sera diffusée lors du panel et nous montrera encore plus en détail le Pays des Morts qui s'annonce extrêmement vaste et fidèle au film. On y apprendra également que Mickey, Donald et Dingo seront des personnages jouables qui suivront leurs propres missions. Le premier explorera un monde de papier qui proposera différents types de gameplay tandis que notre duo préféré s'aventurera dans les Enfers du monde d'Hercule à la recherche de leur ami. La bande-annonce se termine à Quadratum où Sora, accompagné de Strelitzia, Sigurd et Vali, affronte des Darksides au milieu d'une ville rappelant notre Tokyo mais aussi feue Insomnia version Versus XIII. Les dernières images seront consacrées à Riku venant prêter main forte à tout ce petit monde. Apparaît ensuite la date de sortie : fin 2027. Bonheur total.





Confidences

La fête ne s'est toutefois pas arrêtée là puisque sont ensuite montés sur scène Tai Yasue, co-directeur de la saga, et Tetsuya Nomura, papa de la licence qui ne s'était plus montré en public depuis fort longtemps, témoignant de l'importance du moment. Les deux hommes nous ont ensuite livré quelques anecdotes sur le développement qui se déroule extrêmement bien selon eux. Nomura est ainsi revenu sur sa manière de choisir les mondes. Si c'est parfois le scénario qui prévaut, comme pour Coco, c'est majoritairement une idée de gameplay qui naît en premier puis l'équipe réfléchit à un monde qui pourrait la faire fonctionner. Nous avons également appris l'existence d'un loremaster au sein de l'équipe de développement, ce dernier devant s'assurer qu'aucune bourde scénaristique ne soit commise, quitte à sévèrement recadrer Nomura lui-même !



Les deux créateurs ont par la suite donné une interview à Famitsu dans laquelle ils indiquent que les mondes seront bien plus vastes que dans les jeux précédents mais que leur nombre sera moins élevé. Le script quant à lui fait le double de celui de KH 3 ! Enfin, si vous n'avez jamais touché aux jeux mobiles, tout sera fait pour que vous ne soyez pas perdus. J'attends de voir sur ce dernier point, mais soyons optimistes.

FOCUS

Par AlxZ_Rex



One more thing

Rumeurs persistantes depuis plus d'une décennie, c'est désormais officiel : Kingdom Hearts va avoir le droit à une série d'animation ! Sobrement sous-titrée « The Series », elle sera diffusée sur Disney+ et Disney Channel. Il ne s'agira pas d'une adaptation de l'un des jeux mais bien d'une histoire inédite visant à étendre l'univers. Tetsuya Nomura est fortement impliqué dans l'écriture et la partie artistique tandis que Doug Bensimon (Phinéas et Ferb, Luz à Osville...) supervise le tout. Pas de date de sortie pour le moment mais Nomura nous a laissé un indice pour nous occuper : la clef du mystère se trouve sur l'unique visuel dévoilé. À vos théories !



Par AlxZ_Rex



LE PHYSIQUE EST MORT

C'est fait. Après des années à pousser les joueurs vers le dématérialisé, une ultime bombe a été lâchée par Sony. À compter de janvier 2028, PlayStation cessera la production physique de jeux.

Soyons honnêtes, cela faisait des années qu'une épée de Damoclès pendait au-dessus de nos têtes. D'abord avec l'arrivée de DLC, des contenus payants uniquement accessibles sur les différents stores des éditeurs, puis de connexions Internet obligatoires, de disques ne contenant pas toutes les données de jeux, de game-key card (des cartouches ne contenant qu'un simple code d'activation, une aberration écologique)... Et enfin le couperet est tombé. Brutal, laconique et sans ambages, c'est au détour d'un billet sur son blog que Sony déclare cesser toute production de Blu-ray pour ses jeux à partir de janvier 2028. Personnellement, je m'attendais à ce que ce genre d'infos tombe un jour mais pas si tôt et pas de la part de ceux qui ont, durant des années, promu le support physique. Souvenez-vous de cette vidéo-réponse à Xbox sur la manière de se prêter un jeu... Cocasse lorsque l'on observe la situation aujourd'hui.

Si l'on s'intéresse aux raisons invoquées par Sony, la cause de cet arrêt serait dû aux consommateurs eux-mêmes qui achètent majoritairement en dématérialisé, chiffres et graphiques à l'appui. Le souci, c'est que ces chiffres varient énormément d'un pays à l'autre mais aussi qu'ils incluent les démos et autres DLC... On a vu plus fiable comme justification ! Reste alors l'impact écologique qui, en théorie, devrait moins se faire ressentir. Sauf que c'est au final pire, puisque si les disques ne seront effectivement plus dans les boîtes, ils seront remplacés par un simple code sur un bout de papier. Les étals vont donc se retrouver remplis de boîtiers en plastique vide pour au final ne même pas contenter les amateurs de physique. Bref, c'est ridicule et néfaste pour la planète. Dans tous les cas, la décision de Sony semble définitive. Ses usines de production ont commencé à se recentrer sur d'autres activités et une mention prévenant le consommateur de l'arrêt du physique en 2028 est désormais présente sur chaque carton de PS5.

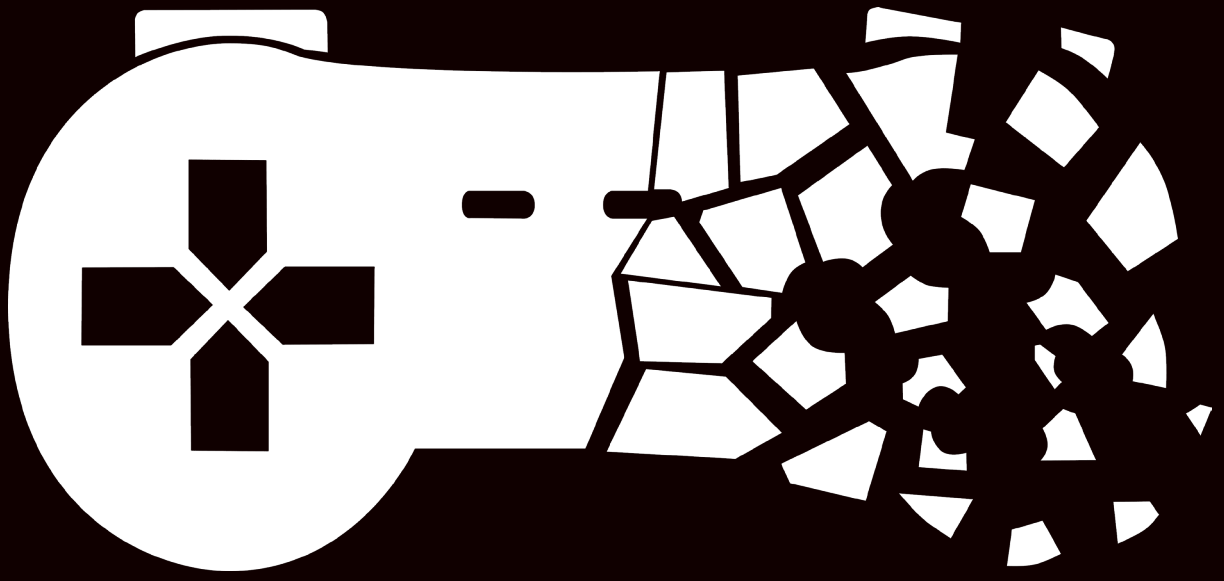
Bon, ceci étant acté, quelles conséquences l'arrêt du physique aura sur nous joueurs ? Eh bien, malheureusement, elles sont nombreuses et impactent même d'autres secteurs. Tout d'abord, qui dit abandon du physique – car oui, la promesse de boîtes avec un code ne durera qu'un temps – dit forcément obligation de passer par le PS Store, la boutique en ligne de PlayStation. Cela veut donc aussi dire que seule cette plateforme vous permettra d'acheter vos jeux. Fini les édition Day One moins chères

dans les grandes enseignes ou les avantages Fnac ou Micromania. Donc si vous voulez absolument jouer à vos futurs jeux sur PS6 (qui arrivera probablement aux alentours de 2028), vous devrez vous plier au tarif unique du store là où d'autres options existaient avant. Une véritable hégémonie de Sony qui pourra faire ce qu'il veut... Dont supprimer votre compte et tout son contenu si vous ne l'utilisez pas durant un certain temps, retirer définitivement des jeux ou du contenu du store et vous rappeler que vous ne possédez rien d'autre qu'un droit d'utilisation et certainement pas un jeu lorsque vous déboursez votre argent. Ah et si vous vous demandez ce qu'il en est de la conservation du patrimoine vidéoludique, Sony a annoncé le même jour que les stores PS3 et PSVita allaient être fermés. Quant à l'initiative Stop Killing Games, qui milite pour la préservation du jeu vidéo, elle s'est gentiment fait envoyer bouler par l'Union Européenne. Voilà de quoi conforter Sony...

Mais l'arrêt du physique pour ses consoles va aussi toucher le cinéma. Nombreux sont celles et ceux à avoir une PS5 comme lecteur de DVD/Blu-ray (73% des modèles vendus étant équipés d'un lecteur). Si demain la PS6 est uniquement digitale, cela entraînera mécaniquement une baisse des ventes dans ce secteur et poussera les consommateurs à se tourner vers le streaming. Résultat, le nombre de DVD et Blu-ray pressés sera lui aussi revus à la baisse...

Partant de ce constat, quelles sont les solutions ou les alternatives ? Eh bien pour le moment, elles ne sont pas nombreuses. On pourrait décider de se tourner vers Xbox ou Nintendo mais ça n'est qu'une question de temps avant qu'eux aussi franchissent le pas. La Switch 2 a déjà amorcé cette transition avec les GKC et le prêt de licences virtuelles et je serais le premier surpris si Microsoft ne s'engouffrait pas dans la brèche. Reste alors le PC avec Steam qui, même s'il reste uniquement digital, s'avère plus joueur-friendly. Le souci, c'est que tous les publics ne sont pas à l'aise avec le PC qui demande plus d'investissement que simplement brancher une console.

Une autre option, qui semble faire l'unanimité en ce moment, c'est l'appel au boycott. Partout sur les réseaux, le slogan « No Disc No Buy » est apparu, inondant les espaces commentaires de chaque annonce ou vidéo PlayStation. Un constat d'autant plus amer lorsque





l'on voit l'explosion des précommandes pour GTA VI qui sera, on le rappelle, uniquement digital. Il y a donc très peu de chances que toute cette colère se traduise par une véritable prise de position, les habitudes ayant la vie dure. Cette grogne a tout de même un impact puisque des sources en interne ont confirmé que certains studios commençaient à prendre leurs distances avec PlayStation, préférant attendre que la poussière retombe un peu. D'autres ont carrément questionné la pertinence de ce choix et ont exprimé leur déception d'apprendre la fin du physique. Des préoccupations qui, là encore, ne semblent pas atteindre le géant japonais qui continue sa communication sur les réseaux de manière classique. Leur dernier coup d'éclat datant du 10 septembre où il est annoncé laconiquement que le partenariat avec Kojima Productions pour le jeu Physint était rompu. Mécontents des ventes jugées trop faibles de la licence Death Stranding, les dirigeants de Sony ont viré celui qui avait contribué à l'essor de la PlayStation premier du nom avec Metal Gear Solid. Un énième choix discutable qui a fait le bonheur de Microsoft, Asha Sharma s'empressant de poster une photo d'elle avec le créateur japonais pour annoncer que Physint serait désormais dans le giron de Xbox laissant planer le doute sur une éventuelle exclusivité.

Au vu de tous ces éléments, personne n'est à l'abri et rien n'arrêtera Sony dans sa quête d'amasser toujours plus d'argent. Les prix des jeux et abonnements ne cessent d'augmenter alors que nos droits sont en retrait constant. Une situation peu enthousiasmante qui, je le crains, n'est que le début d'un tournant décisif pour le milieu et pas forcément pour le mieux... Vous avez entendu parler du DLSS 5 ?



Asha Sharma

LE GRAND RESET D'XBOX, OU LE BILAN D'UNE INDUSTRIE QUI VA MAL

On pense toujours que ça va un peu mieux avant la rechute.

Le 20 février 2026, c'est l'aveu de faiblesse de Microsoft : la stratégie de développement du Game Pass portée par Phil Spencer s'est heurtée à un plafond de verre bien moins rentable que prévu, et la marque n'a cessé de bafouer ses fans au fil du processus. Asha Sharma succède alors à notre bon Phil, dont le statut de fusible sacrifié ou de visionnaire loupé ne sera jamais vraiment statué. Le poste précédent d'Asha Sharma pouvait inquiéter : anciennement à la tête de Core AI, une division de Microsoft consacrée à l'intégration d'agents IA dans ses produits, elle n'avait jusque-là jamais travaillé dans le secteur si particulier du jeu vidéo. Ses 100 premiers jours à la tête de Xbox furent pourtant ponctués de prises de paroles encourageantes pour les fans de la marque verte, remettant l'IA à sa place en tant qu'outil de soutien aux créatifs plutôt que futur remplaçant, questionnant la rupture avec le principe de jeux exclusifs et l'impact sur la vente de consoles, rebaissant le prix du Game Pass qui venait d'augmenter drastiquement, ou encore en mettant fin à la terrible campagne de communication « This is an Xbox » qui invisibilisait le hardware propriétaire au profit de tout terminal pouvant accueillir du cloud gaming. L'initiative Player Voice vient même offrir une plateforme de prise de parole aux joueurs, avec des retours rapides sur les sujets les plus soutenus par la communauté de fans, que ce soit pour quelque chose de trivial comme passer le nom de la marque entièrement en majuscules, ou pour modifier l'interface de la console et négocier une rétrocompatibilité élargie à plus de jeux de la Xbox première génération.

111 jours, soit 11 jours de plus, c'est le temps qu'il aura fallu pour que le couperet tombe et qu'Asha Sharma s'empare définitivement de la situation en annonçant le « grand reset de Xbox ». Quatre jours plus tôt, le 7 juin 2026, était diffusé le Xbox Games Showcase célébrant le 25 anniversaire de la marque, une conférence solide avec notamment deux exclusivités consoles annoncées : Gears of War E-Day et Clockwork Revolution. Fable, Halo, A Plague Tale, Persona, State of Decay, Metro, Doom, Castlevania, Spyro... les grands noms ne manquent pas, et le public est plutôt optimiste. Le 11 juin 2026, un mémo interne fait frissonner toute l'industrie : Asha Sharma dresse un état des lieux de ses observations, elle qui avait fait serment d'observer et comprendre pendant ses 100 premiers jours. En

résulte un constat dur mais honnête : l'affaiblissement de la marque au sein de l'industrie vidéoludique, la faible rentabilité des produits et services liés à Xbox, la surcouche de gestion entre les différents acteurs sous sa coupelle... La CEO se permet même un rappel sur la flambée des prix des composants, un point assez ironique quand on considère que Microsoft participe largement à engloutir les productions de RAM et de systèmes de stockage pour leurs investissements massifs dans l'IA générative et les data centers associés. Que l'on considère ou non que Phil Spencer ne faisait qu'obéir ou pas aux directives de Satya Nadella pour ce qui est du développement d'Xbox, Asha Sharma tranche avec le management précédent : sa reprise en gestion de la marque passera par ce qui sera décrit peu avant comme un véritable bain de sang dans l'ensemble de leurs effectifs.

Le 6 juillet, c'est effectivement une hécatombe qui est officialisé : 3200 licenciements, soit 20% des effectifs de la marque verte, dont 1600 immédiats. Plusieurs studios rachetés par Microsoft sont revendus ou redeviennent indépendants, ce qui choque les connaisseurs, et pour cause : Ninja Theory et Undead Labs sont revendus, alors qu'ils viennent respectivement de présenter un tout nouveau jeu Hellblade, et un trailer pour State of Decay 3. Double Fine (Psychonauts, Brütal Legend, Keeper) et Compulsion Games (South of Midnight) retrouvent leur indépendance, désormais en recherche de financement pour la suite de leurs activités. Un studio reste encore dans le flou : Arkane Lyon, connu pour Dishonored et Deathloop - nommé en tant que jeu de l'année aux Game Awards 2021, même si c'est It Takes Two qui remporta le titre. Arkane Lyon travaille depuis plusieurs années sur un jeu Blade, célèbre personnage Marvel. Malheureusement, c'est au détour d'un podcast que le boss de Marvel Studio a évoqué ses regrets de n'avoir pas réussi à sortir le film Blade. L'acteur principal, Mahershala Ali, confirmait peu avant qu'il avait perdu espoir pour ce rôle, entérinant les attentes des fans. L'annulation de ce film intervient au pire moment pour Arkane Lyon, qui voit ainsi les risques d'annulation du jeu augmenter, et le futur du studio devenir plus incertain encore.

Xbox : entre éditeur et constructeur, il faut choisir !

En appartenant à Microsoft, Xbox souffre de la comparaison. Les logiciels de la maison-mère touchent des millions d'utilisateurs, si ce n'est des milliards. Les chiffres d'affaires et les bénéfices sont faramineux. A côté, l'industrie du jeu vidéo est une niche, et s'il y a de l'argent à se faire, c'est en respectant beaucoup de codes liés aux consommateurs : les joueurs, qui n'hésitent pas à exprimer leur mécontentement quand on se montre un peu trop



Blade, Arkane Lyon

avide et cupide envers eux - ou du moins trop rapidement. Nous évoquions l'affaiblissement de la marque Xbox précédemment, et c'est effectivement en vendant le jeu vidéo comme un service d'abonnement à la Netflix ou façon Office 365 que Spencer et Nadella se sont brûlés les ailes, perdant peu à peu leurs fans. Pire encore, sortir la majorité de leurs jeux sur toutes les plateformes, même les concurrentes, sans délai, c'était conforter les joueurs passés sur PC ou Playstation. Ces dernières années, Xbox n'a eu de cesse de parler de consolider sa base de joueurs en la remettant au coeur de sa stratégie, tout en continuant à faire du pied à tous les autres. Alors oui, le Game Pass a longtemps constitué un excellent accès peu onéreux à beaucoup de contenus, notamment un panel de jeux multijoueurs confortable pour tout le jeune public. Et sortir les jeux partout a effectivement rapporté énormément d'argent, plaçant Xbox à la première place des éditeurs de jeux sortis sur Playstation en 2025 -les sorties de Forza Horizon 5 et Oblivion Remastered, en plus de toutes les productions estampillées Xbox Games Studios, aidant beaucoup. Mais c'est à se demander si, en recherchant le maximum de profits, le plus rapidement possible, Xbox ne se perdait pas là où Playstation jouait sur le long-terme, ce qui constitue une différence cruciale.

Les premières décisions d'Asha Sharma semblent aller dans ce sens, puisqu'elle resserre la vis sur les exclusivités, parle de décisions au cas par cas pour chaque jeux Xbox Games Studios, et n'affirme rien trop vite sur les prochaines générations de consoles. À l'heure où Sony vient d'annoncer la fin des jeux sur disques pour janvier 2028, Xbox observe. Mieux encore, la marque verte dévoile et lance son Disc to Digital, une feature permettant d'obtenir une licence numérique d'un jeu qu'on possède en physique. Dans son système



South of Midnight, Compulsion Games



Keeper, Double Fine

unifié Xbox / Microsoft Store PC, accessible sur la majorité des écrans et porté par les consoles portables ROG Ally, ce dispositif permet idéalement de jouer n'importe où à un jeu que l'on possède, peu importe s'il reste rangé dans sa boîte sur une étagère. Si le jeu est vendu et que le disque est inséré dans une autre console, le nouvel utilisateur récupère la licence numérique, qui est donc transférée, alors supprimée pour le propriétaire précédent. Xbox propose ainsi de quoi contenter l'ensemble des joueurs, dont la majorité est effectivement passée au tout-numérique, mais dont une bonne partie reste très attachée à l'aspect physique, que ce soit pour des questions de possession réelle d'un jeu en tant que bien, ou encore par rapport à la préservation du jeu vidéo. Un comble, quand on s'aperçoit que c'est en fait le concept initial de la Xbox One qui refait surface, mal compris à l'époque, et de fait complètement écarté lors de la sortie de la console. Ce qui marquera une énorme migration des joueurs Xbox vers la Playstation 4.

Avec la décision de Sony, la gronde des joueurs ne cesse de se faire entendre. Chacune de leur publication sur un réseau social fait l'objet d'une centaine de commentaires protestant contre le tout-numérique. Mais personne n'est dupe : si cette annonce parle de janvier 2028, c'est qu'il y a de fortes chances pour que Sony mise sur ce créneau pour leur nouvelle console, à moins qu'ils n'espèrent simplement que ce large laps de temps ne fasse tampon à la colère des joueurs. Qu'en sera-t-il alors de Xbox et Microsoft ? La réponse à cette question risque bien de définir les contours du prochain chapitre de la guerre des consoles. La façon la plus sage d'aborder le futur avec la Helix, une console Xbox dissimulant en fait un PC sous Windows 11, serait de proposer un lecteur de disque, facultatif ou non. Pas de déclinaison de spécificités techniques, les développeurs n'en veulent pas, quand bien même la Series S et la Switch auraient permis aux tiers d'optimiser leurs jeux. Garantir l'accès à du jeu physique, là où Sony lui a tourné le dos, constituerait le meilleur coup à jouer pour Xbox afin de regonfler sa base de joueurs. Un pari coûteux au vu des prix des composants, mais potentiellement rentable sur le long-terme. Et c'est là que nous verrons à quel point Asha Sharma peut se détacher de l'influence de Microsoft : la logique de la maison-mère voudrait, au contraire, qu'Xbox profite de la décision de Sony d'imposer le tout-numérique (une pratique on le rappelle déjà amorcée par Nintendo

avec ses game-key cards, des cartouches vendues en boîte mais ne contenant qu'un code de téléchargement) pour passer eux aussi au tout dématérialisé, évitant alors les coûts d'impression sur disque, de diffusion et distribution, et permettant d'empocher 30% du prix d'un jeu sur chaque vente sur le Microsoft Store. Poussée à son paroxysme, cette logique a tout intérêt à ce que les joueurs passent au tout-numérique au point où la prochaine génération de consoles serait la dernière, avant de passer à du jeu entièrement proposé par streaming si les réseaux le permettent. Il est facile d'imaginer un futur où le jeu vidéo est un bien culturel accessible principalement, si pas uniquement, par un abonnement XBOX, Sony ou Nintendo, dépossédant malheureusement les joueurs-consommateurs de leurs biens matériels, et de leurs leviers de pression et d'action envers ces acteurs majeurs de l'industrie.

Personnellement, il me semble évident que l'avenir global d'Xbox se jouera sur cette décision de proposer un support physique ou pas (avant d'être évidemment remise en jeu sur la génération suivante de consoles). Xbox a bien conscience de sa dissonance entre éditeur et constructeur, du fait de son appartenance à Microsoft et à la logique de profits maximisés qui y est appliquée, au point où l'idée qu'Xbox redevienne une structure indépendante a eu du sens ces derniers mois dans l'esprit des gens, même si cela paraît trop compliqué pour se concrétiser un jour. Alors que Sony se montre particulièrement sûrs d'eux et agressifs, soutenus par des acteurs majeurs tels que Rockstar et Ubisoft, difficile de miser sur Xbox quand il s'agit de tendre la main à son public vieillissant et résigné, déjà habitué à voir une majorité de jeux sortir en physique sur PS5 et Switch, mais pas sur Xbox. L'occasion d'inverser la tendance ? Pas sûr. Moins d'une semaine après le déploiement du Disc to Digital, la firme verte a annoncé un nouveau seuil d'utilisation du xCloud, limitant ainsi le jeu par streaming, peu importe le tier de votre abonnement Game Pass, le plus haut étant de 15h par mois - soit 30min de jeu par jour. La raison évoquée : le coût de cette infrastructure, et le fait que seuls 4% des utilisateurs seraient touchés par ce changement. De quoi leur vendre des heures de xCloud supplémentaires... Seul l'avenir nous dira si XBOX parvient à se redéfinir comme acteur majeur de cette industrie, ce qui est loin d'être gagné.



State of Decay 3, Undead Labs

FOCUS

LA SÉLECTION GAMESCOM



Comme pas mal de monde, nous étions devant notre TV/smartphone/ordi pour suivre l'Opening Night Live, la cérémonie d'ouverture de la Gamescom animée par un Geoff Keighley au visage toujours aussi figé, préférant ignorer l'état actuel du milieu pour lâcher pléthore de World Premiere. Des trailers pas forcément tous intéressants, beaucoup montrant soit des jeux utilisant fortement l'IA, soit des concepts et des univers bien trop génériques. Heureusement, Vesperia a déniché quelques trouvailles sortant des sentiers battus !

FOCUS

Par Vesperia



GTA VI

Et non pas GT2 BOO

Alors que GTA VI se précommande sans doute par palettes de boîtes sans disques et que l'animatrice radio de GTA V fait des adieux chaleureux aux bourlingueurs de Los Santos en préparation du 19 novembre, Rockstar a crû bon d'enfin nous montrer des images du jeu ! S'il faut admettre que le titre est très beau graphiquement, le gunfight n'a en revanche pas l'air d'avoir beaucoup évolué et... c'est tout. L'ambiance drogue, mafia, gangsters parlera aux aficionados de la série, tandis que les autres pourront passer, comme moi, sur...



ANANTA

Ah nan t'as raison

Ananta, c'est tout simplement GTA transposé dans un univers à la DA manga/animé, avec sa dose de waifus, d'husbandos, de normies, et du délire à la Saints Row (3 ou 4). On y retrouve beaucoup de grosses inspirations de tout ce qui peut rendre un monde ouvert fun, notamment les voltiges d'un Spider-Man, les iconiques gangs bōsōzoku (avec leur coupe banane) à tabasser... Bref ici on aime le fun, donc on attend avec impatience le 15 janvier pour y jouer gratuitement sur PC ou PS5.



CRIMSON DESERT ENHANCED

Toujours plus d'ajouts

Après nous avoir fait une Clair Obscur en supprimant les assets graphiques générés par IA générative et remarqués dans le jeu final « alors qu'ils devaient en être retirés », Pearl Abyss présente la version Enhanced de son jeu vendu à six millions d'exemplaires. Cette version 2.0 apporte notamment une histoire enrichie, ainsi qu'un doublage intégral dans plusieurs langues dont le français.



SHOWA AMERICAN STORY

America, fuck yeah

Et si le Japon avait racheté les États-Unis ? Une idée uchronique répandue dans la Chine des années 80, que le directeur créatif Xiangyu Luo a décidé d'exploiter pour son jeu ! Le titre n'est pas sans rappeler les productions de Grasshopper Manufacture, ce qui coule de source quand M. Luo admet admirer son CEO Suda51 et le compter parmi ses amis proches. Avec des allures de jeu Yakuza dans des États-Unis empreints de culture japonaise, Showa American Story promet mini-jeux, humour déjanté et dézinguage de zombies à la pelle.



WARLOCK: DUNGEONS & DRAGONS

DnD grand public, tentative n°1643

Baldur's Gate 3 existe, et mieux encore, il a été nommé GOTY 2023. Pourtant, les autres titres qui tentent d'adapter le jeu de rôle Donjons et Dragons au format jeu vidéo semblent destinés à se casser la gueule. Mais si Larian a pu briser le cycle, pourquoi pas Wizard of the Coast ? L'éditeur annonce donc Warlock, un jeu d'action-aventure qui a franchement de la gueule, prévu pour 2027. À surveiller !



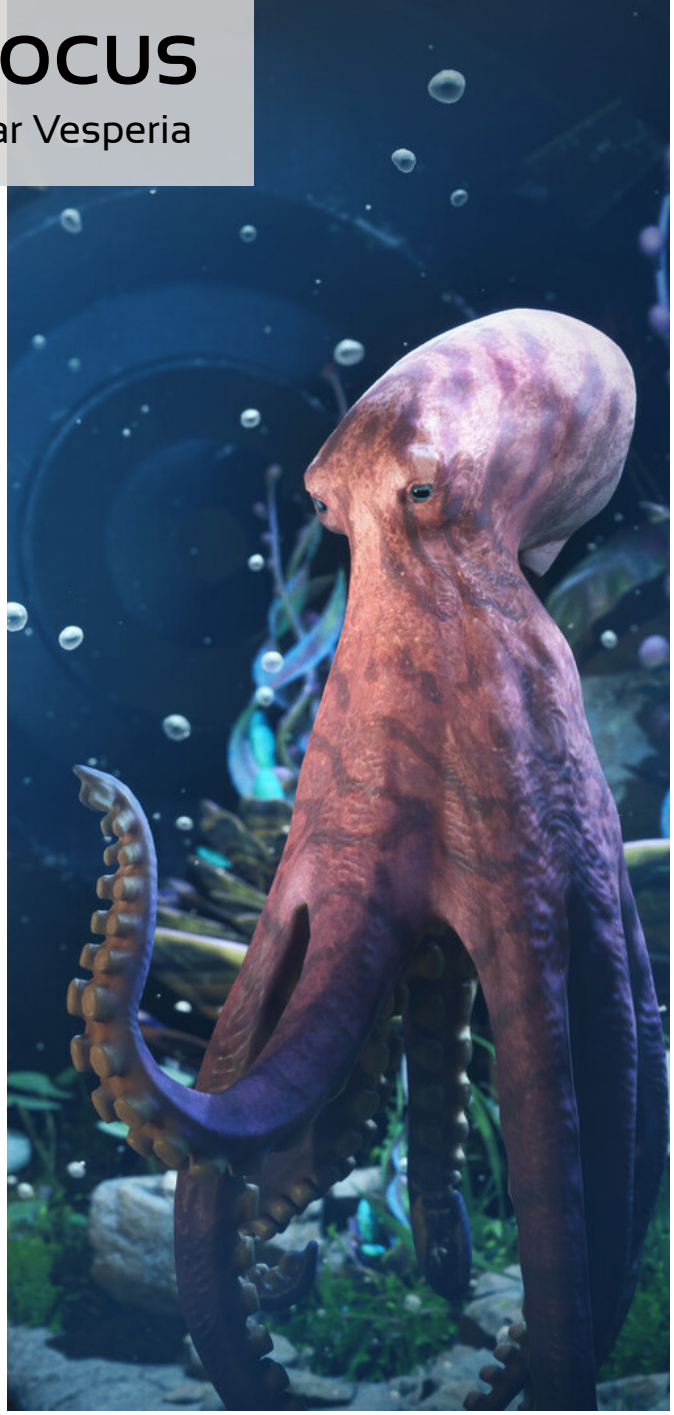
FINAL FANTASY VII REVELATION

La révélation c'est la date

Ce sera donc sept ans quasiment jour pour jour après le lancement de son remake que Final Fantasy VII se terminera à nouveau, la troisième partie étant prévue pour le 8 avril prochain. Le titre a illustré ses combats épiques avec les Armes, gardiennes de la planète, et a confirmé sa sortie sur Steam, Epic, Microsoft Store, PS5, Xbox Series X|S et même Nintendo Switch 2. Oh, et depuis, Square Enix a exprimé sa volonté de faire de FF VII R une licence à part entière, à explorer pour vingt voire trente ans. Vous êtes pas prêt de quitter Cloud et sa bande, c'est moi qui vous le dis.

FOCUS

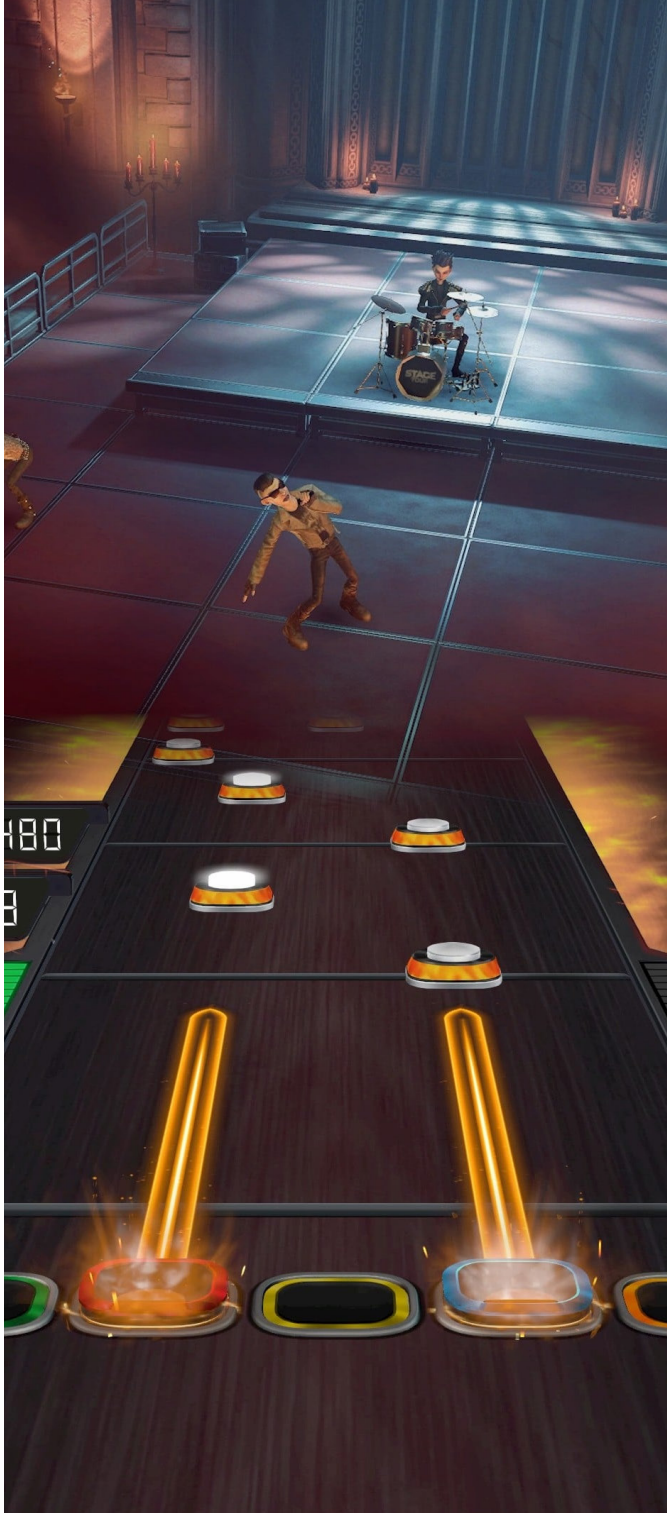
Par Vesperia



EXODUS

Enfin une date de sortus

Alors que les fans de Mass Effect sont en PLS depuis 2017 tant Andromeda les a détruit moralement, Exodus a pour ambition de leur montrer que si Bioware est sous assistance respiratoire, il reste des gens pour combler leurs attentes ! Exodus s'est donc doté d'un nouveau trailer pour présenter son personnage poulpe, mais surtout pour annoncer sa date de sortie, le 7 avril 2027 ! Le rendez-vous est pris, que vous soyez sur PS5, Series X|S ou PC.



STAGE TOUR

Jamais trop tard pour monter un groupe

Ambiance 2010 avec la guitare en plastique dans les mains, Stage Tour vous proposer de remplacer Guitar Hero dès le 10 décembre 2026. 90 musiques, une batterie, des micros, c'est l'occasion ou jamais de se (re)mettre à la musique et enchaîner les tournées !



THE WITCHER 3: WILD HUNT REMASTERED

C'est la maison qui offre

Vous attendiez The Witcher IV, ou le remake du premier ? Eh bah non, vous allez rejouer au troisième, car CD Projekt Red a tout fait pour. Inutile de vous faire la liste de toutes les améliorations apportées dans cette édition, ils ont globalement tout retravaillé. Ah et ça sort gratuitement pour tous ceux qui possédaient The Witcher 3, peu importe le format, et ça inclut les deux DLCs sortis, histoire de vous mettre bien avec la sortie du troisième. Dispo le 29 septembre sur toutes les plateformes.



THE WITCHER 3: WILD HUNT - SONG OF THE PAST

Faut bien générer un peu d'argent quand même

Avant de passer le flambeau à Ciri, Geralt reviendra pour une ultime aventure dans la toute nouvelle région de Letten. L'extension est annoncée comme ayant la même envergure que Blood and Wine en son temps, et nous en apprendra plus sur le personnage de Jaskier. Annoncé pour 2027, vous avez le temps de vous replonger dans le jeu avant d'avoir cette toute nouvelle région entre les mains !

FOCUS
NINTENDO DIRECT



Deux jours, deux Nintendo Direct ! Le premier célébrait les 40 ans de Zelda, avec notamment une tournée de concerts, une Switch 2 au design Zelda et toute une gamme d'accessoires allant de la Pro Controller à un réel ocarina. Ocarina of Time s'est illustré longuement, et s'annonce comme un remake essentiellement graphique, avec quelques ajouts dits de qualité de vie, pour rendre le gameplay plus moderne et agréable. Le deuxième Nintendo Direct annonçait une flopée de titres arrivant sur la console, dont nous vous proposons un petit récapitulatif.



DES PORTAGES EN VEUX-TU, EN VOILÀ

Même en résumé chronologique et incomplet, c'est indigeste

Mecha Chameleon est dispo sur Switch 2, de même pour LEGO Batman: The Dark Knight Legacy. Resident Evil 2, Resident Evil 3 et Resident Evil 4 (les remakes) arrivent le 16 octobre sur l'eshop, et le 29 janvier en physique. Monster Hunter Wilds arrive sur Switch 2 le 4 décembre. L'extension Ascendance aussi, mais en 2027, comme pour Cairn et Kingdom Come: Deliverance 2. Hyrule Warriors : L'Ère du Fléeau arrive le 25 février 2027, avec une mise à jour payante pour ceux qui l'ont sur Switch 1. À vous les plannings !



STAR FOX

On repart à l'aventure

Que vous soyez furry ou pas, Star Fox reçoit une mise à jour gratuite le 30 septembre, avec de nouveaux niveaux et un nouveau mode ! Et petit dessert bonus, Star Fox Adventures a rejoint le catalogue Gamecube du Nintendo Switch Online.



PROFESSEUR LAYTON ET LE NOUVEAU MONDE À VAPEUR

Vous l'attendiez encore ? Il arrive

Annoncé en février 2023, le nouveau Professeur Layton a enfin une date de sortie, et elle approche : rendez-vous le 10 décembre pour découvrir ce qu'on vous promet être les meilleures énigmes de la licence !



XENOBLADE CHRONICLES 3 - NINTENDO SWITCH 2 EDITION

Nouvelle édition, nouveau mode, nouveau perso

Alors que la sortie prévue pour le 3 décembre approche, on découvre un nouveau mode appelé « La Chambre des Héros », qui n'est pas sans rappeler Vampire Survivors puisqu'il faut résister à des vagues d'ennemis tout en s'améliorant en choisissant des compétences jusqu'à la fin du chrono. Une nouvelle héroïne a aussi été présentée : Schimmer, capable d'utiliser la Prescience pour voir l'avenir.

FOCUS

Par Vesperia



NINTENDO SWITCH SPORTS RESORT

Wii Sports à toujours dans mon coeur

Douze sports, une île à explorer avec des tonnes de collectables à récupérer, comment mieux embrasser l'amour du sport me demanderez-vous ? La réponse est simple : avec le nouveau mode « Couronne de l'île », jouable hors-ligne pour défier les meilleurs bots de chaque discipline. Bien sûr il y aura plein d'objets de personnalisation à débloquer pour votre personnage. C'est prévu pour le 22 octobre, alors commencez vos étirements.



METROID RAVENOUS

C'est fabulous

Merci Metroid Dread, ton succès aura fait revenir les Metroid 2D sur le devant de la scène (déso Metroid Prime 4), et c'est grâce à toi qu'on accueille chaleureusement ton successeur : Metroid Ravenous ! On y incarnera une Samus bien déterminée à rentrer chez elle, quitte à devoir absorber l'énergie de ses ennemis sur la route. Rendez-vous le 28 janvier 2027. Forcez-moi à faire Dread avant svp.

FOCUS

Par Vesperia



MARIO KART WORLD

Dix nouvelles Mario-cartes

Certaines parties de l'open-world de ce dernier Mario Kart deviennent des circuits à part entière : le titre se dote ainsi de dix cartes issues de Super Mario Kart, l'épisode SNES. Les rallyes Hélice et Navet sont aussi ajoutés, le tout dans une mise à jour gratuite (la 1.8.0 pour les plus tatillons), déjà disponible !



ETERNAL ANIMA

Y'avait qu'une seule règle...

Nouveau RPG à la direction artistique HD-2D annoncé pour le 4 mars 2027, Eternal Anima met en scène Wade, un soldat découvrant qu'il existe quelque chose au-delà d'Urvis Ael, la soi-disant seule ville au monde où la seule règle est de ne jamais lutter pour un avenir meilleur. Ce qui, on va pas se mentir, est une règle qui donne légèrement envie de ne pas la respecter. Le système de combat s'annonce original, avec la possibilité de connaître à l'avance les attaques des ennemis, et ainsi les contrecarrer. C'est signé Marvelous, et ils ont mon attention.



KIRBY AND THE WORLD BEYOND

Le One More Thing

C'est donc un nouveau jeu Kirby qui vient clôturer ce Direct, et non pas un Mario 3D ou un nouveau Smash ! Kirby and the World Beyond sera en monde ouvert, faisant la part belle à l'exploration, et dissimulant un trésor derrière une cascade - comme tous les bons jeux ayant une cascade. Le titre est prévu pour le printemps 2027, à l'occasion des 35 ans de la saga. Merci Sakurai.



FOCUS

Par AlxZ_Rex



THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME REMAKE

28 ans plus tard

Après des mois de rumeurs, puis trois secondes de teasing, le remake d'Ocarina of Time s'est enfin montré lors d'un Nintendo Direct dédié. Et c'est quasiment tout ce que l'on espérait. Le gameplay a été modernisé juste comme il faut via une caméra libre et une touche de saut, la structure en zones compartimentées est conservée et les graphismes ont été complètement revus pour être en phase avec ce qui se fait actuellement. Sur la partie technique, cela semble donc être un sans-faute. Et comme le jeu de base était un chef-d'œuvre qui a influencé des générations entières de joueurs et de développeurs, je n'ai aucun doute sur la qualité de ce remake. En revanche, je ne peux m'empêcher d'avoir quelques réserves sur la partie artistique. Si les décors sont globalement très jolis, je reste curieux du rendu qu'auront certaines zones, notamment le cimetière ou le donjon de l'ombre. De même, la tenue de Link, que je trouve surchargée de détails, accentue encore plus le décalage entre le héros et les PNJ bien plus simples. Mais bon, rien de rebutant ou qui ne s'estompe pas au fil du jeu. Quant aux visages de Link et Zelda... c'est purement subjectif, mais je les trouve moches. À voir avec le jeu final le 5 novembre !





TESTS

Gestalt Steam and Cinder p.37

Creature Kitchen p.38

Duskfade p.40

Halo: Campaign Evolved p.42

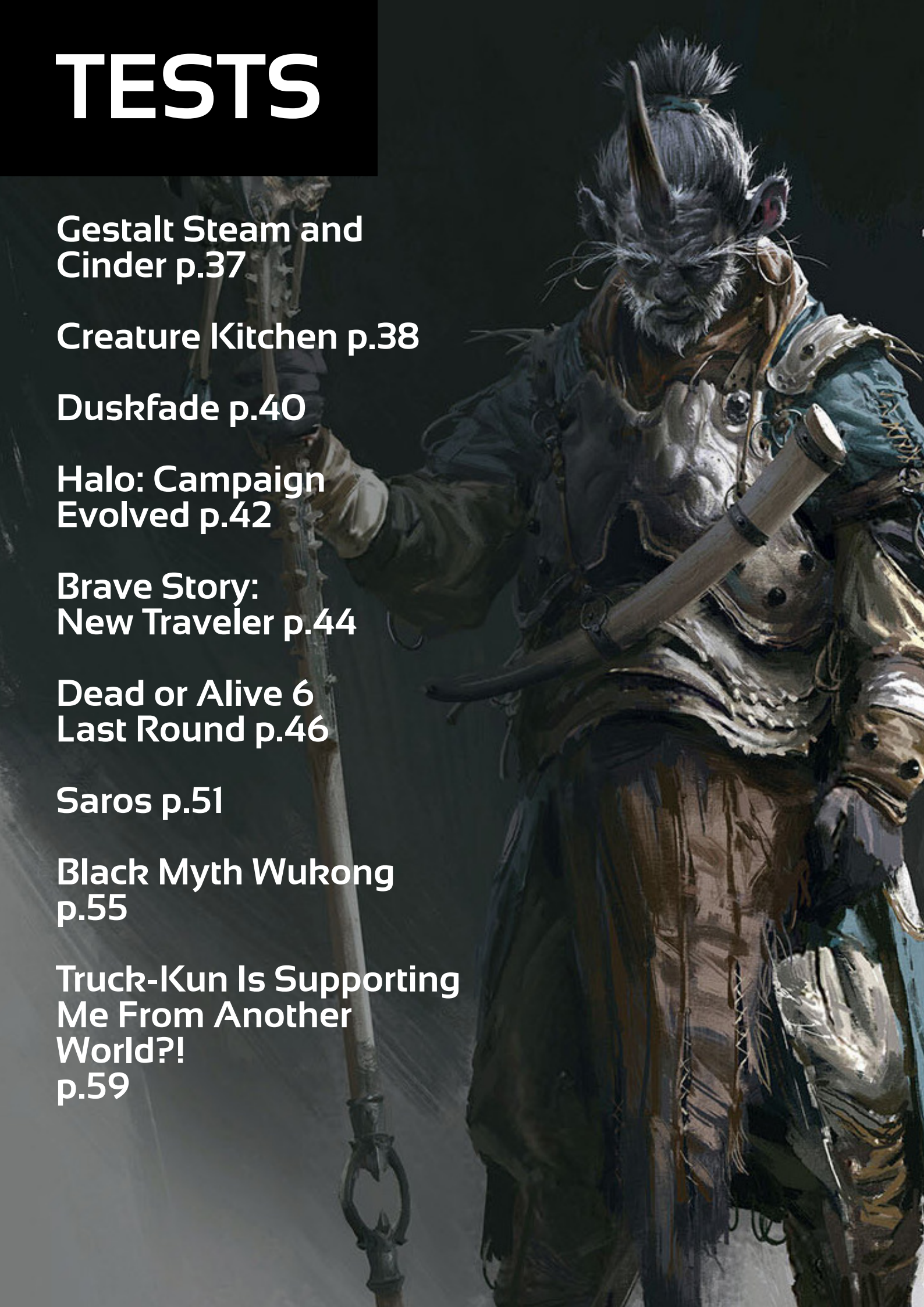
Brave Story: New Traveler p.44

Dead or Alive 6 Last Round p.46

Saros p.51

Black Myth Wukong p.55

Truck-Kun Is Supporting Me From Another World?! p.59



TEST

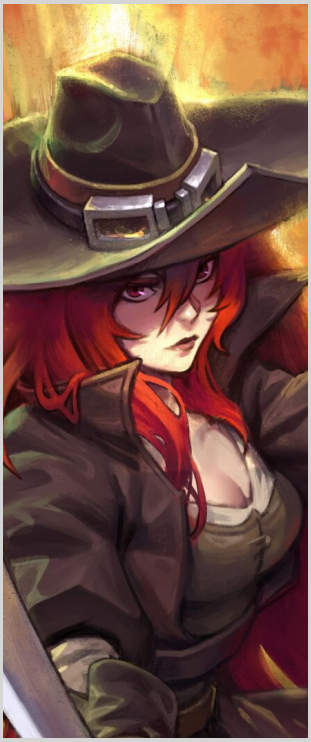
Par AlxZ_Rex

GESTALT STEAM AND CINDER

STEAMPUNKVANIA

Si il y a bien un genre qui a été essoré jusqu'à la moelle par les indés, c'est le Metroidvania. Revisité dans tous les sens et à toutes les sauces, il en sort au moins un par semaine sur Steam. Difficile donc de se démarquer au sein de la mêlée. Un constat parfaitement applicable à Gestalt Steam and Cinder.

Développeur : Metamorphosis Games
Éditeur : Fireshine Games
Plateforme(s) : PC, Switch, PS4, Xbox Series
Date de sortie : 16/07/24



Avis

Gestalt Steam and Cinder parvient à suffisamment se différencier de la concurrence grâce à une narration plus travaillée et une esthétique Steampunk réussie. Solide dans son gameplay et moins labyrinthique que la moyenne, c'est un bon Metroidvania pour les débutants ou les vétérans ayant moins de temps de jeu disponible. En espérant qu'une suite arrive vite !

Des graphismes en pixel-art, des niveaux enchevêtrés, une couche RPG... Gestalt coche toutes les cases du bon petit Metroidvania. Du moins en apparence, car le titre, au contraire de ses compatriotes, mise fortement sur son scénario en proposant de nombreux dialogues entre les divers personnages. L'univers Steampunk est donc très détaillé, les personnages approfondis lors de longues séquences et, même si ça n'est pas particulièrement révolutionnaire, on est intrigué par la trame principale. Deux soucis toutefois : la traduction française est par moments un peu bancale (trop littérale) et l'héroïne Aletheia, stylée au demeurant, semble un peu déconnectée de la plupart des évènements se déroulant en coulisses. On a donc la sensation d'évoluer en parallèle de la trame principale et la conclusion, abrupte, laissera carrément un goût amer quant à notre rôle.

De la narration omniprésente découle un cheminement bien plus linéaire qu'à l'accoutumée. Certes, on obtient de nouveaux pouvoirs pour franchir divers obstacles, mais le backtracking est quasiment absent du titre (sauf si vous visez le 100%). Un choix audacieux pour le genre qui aurait eu le mérite d'être un peu plus long (15h pour quasiment tout récupérer). Pour le reste, c'est très joli et ça bouge bien. Les phases de plates-formes ne tombent jamais dans l'excessive difficulté et les combats sont intéressants. Petit bémol cependant sur la fréquence d'attaques extrêmement élevée des ennemis qui rend caduque 70% de nos combos puisqu'on pourra rarement placer plus de 2 coups. Tout cela reste cependant secondaire face au plaisir de jeu et la qualité du pixel-art.



TEST

Par DaronNul



CREATURE KITCHEN

NOURRIR SES DÉMONS

Je vais être honnête : les cinq premières minutes, j'étais persuadé d'avoir lancé un jeu estampillé Critical Reflex. Une direction artistique low-poly sortie tout droit de la PS1, une forêt qui respire le mauvais présage et une vieille baraque perdue au milieu de nulle part... Tous les voyants étaient au vert. Enfin, au marron très foncé...

Sauf que non

Creature Kitchen ne joue finalement pas dans la même cour. L'aventure débute au beau milieu d'une forêt plongée dans une obscurité presque permanente. Au bout du chemin, une vieille maison semble attendre son prochain propriétaire. À l'intérieur, une lettre laissée par l'ancienne occupante vous confie une mission qui paraît presque banale : prendre soin des lieux et, surtout, ne jamais oublier de nourrir les habitants de la maison... ainsi que les voisins. Le détail, c'est que les habitants en question vont d'une simple souris à un démon invisible.

Faussement flippant

Sur le papier, ça ressemble au point de départ d'un survival horror. Dans les faits, Creature Kitchen prend un chemin bien plus surprenant. On passe son temps à observer les habitudes de chaque créature, comprendre ce qu'elle aime manger et veiller à ce que personne ne soit oublié. Une boucle de gameplay toute simple, mais qui fonctionne grâce à une ambiance constamment sur le fil. Chaque nouvelle pièce, chaque bruit et chaque silhouette donnent l'impression que le jeu prépare quelque chose. Et pourtant, il ne tombe jamais dans le piège du jumpscare facile.



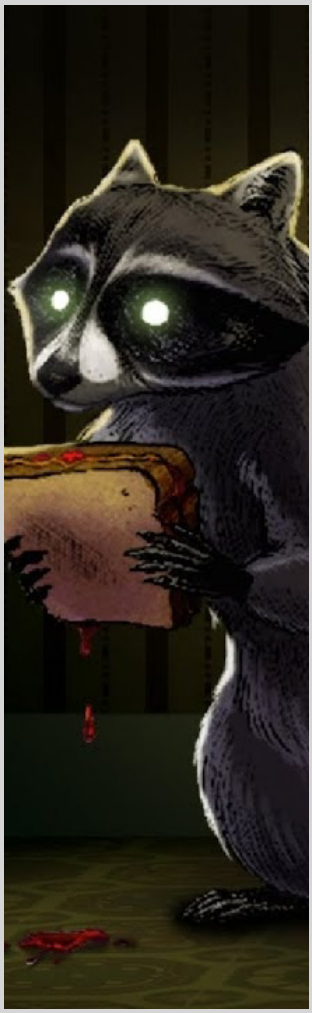


Visuellement, impossible de ne pas penser à cette nouvelle vague de jeux d'horreur indépendants qui exploitent l'esthétique PlayStation 1. Les textures grossières, les modèles low-poly et les animations parfois maladroites ne sont pas là uniquement pour flatter la nostalgie : ils participent pleinement au malaise. On a constamment cette sensation de traverser un vieux souvenir qui aurait mal tourné.
Forcément, les comparaisons viennent rapidement. Threshold, Arctic Eggs, I'm Not Human, Mouthwashing... Tous ces jeux partagent cette fascination pour l'étrange et le quotidien qui déraille. Pendant une bonne partie de l'aventure, j'étais convaincu que Creature Kitchen appartenait à cette même famille. Mais il s'en éloigne au moment où on s'y attend le moins.

Nos voisins les bêtes

Là où beaucoup de ces productions cherchent à créer le malaise pour rendre le joueur inconfortable jusqu'au bout, Creature Kitchen préfère raconter une histoire étonnamment chaleureuse. Plus les heures passent, plus ces créatures improbables deviennent des colocataires. On finit par attendre leur repas avec la même impatience qu'eux. C'est probablement ce que j'ai préféré. Derrière son esthétique creepy, le jeu n'est jamais cynique. Il ne cherche pas à choquer gratuitement ni à vous faire sentir mal après le générique. Au contraire, il se conclut sur un véritable happy end qui donne tout son sens à cette étrange cohabitation.

Développeur : The Rat Zone
Éditeur : The Rat Zone
Plateforme(s) : PC
Date de sortie : 06/02/26

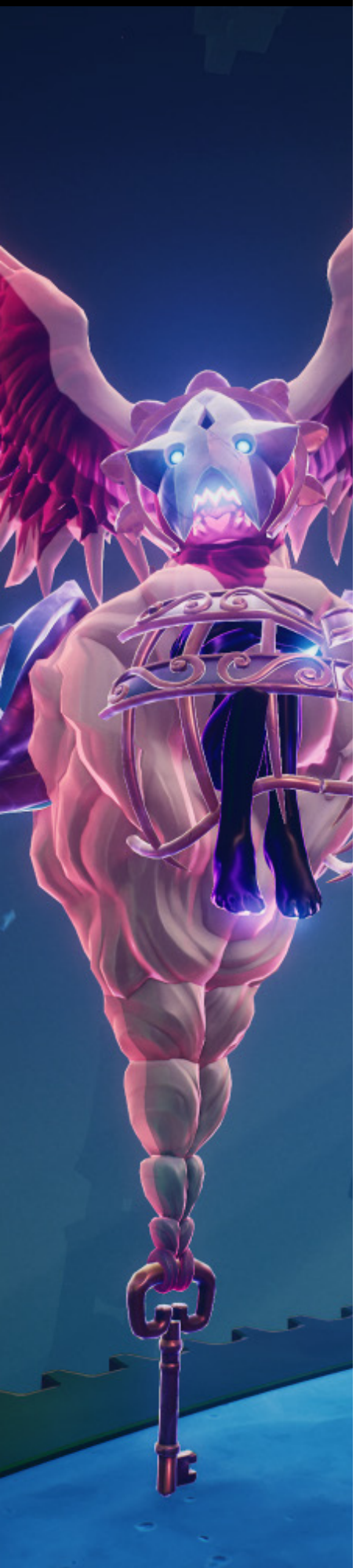


Avis

Au final, Creature Kitchen est une belle surprise. Un jeu capable d'utiliser tous les codes de l'horreur indépendante actuels sans jamais tomber dans le piège de l'imitation. Sous ses airs de cauchemar low-poly se cache une aventure étonnamment touchante qui prouve qu'on peut, parfois, apprivoiser ses démons... en commençant simplement par leur servir le dîner.

TEST

Par AlxZ_Rex



DUSKFADE

LE GOTY DE 2006

Après les fantastiques Kingdom Hearts, Jak and Daxter et Ratchet&Clank, la PS2 s'apprête à accueillir Duskfade, nouveau titre d'action/plateforme développé par le studio indépendant Weird Beluga prévu sur... PS5, Switch 2, Xbox Series et Steam pour le 13 août 2026 ? Mais attendez, ça n'aurait pas 20 ans de retard cette histoire !?



Zirian vit avec sa soeur Allira et leur grand-père dans la cité de Haute-Aiguille, une ville paisible habitée par les Nébules, des nuages vivants. Tout se passe pour le mieux jusqu'au jour où le vieil homme décède. Folle de chagrin, Allira s'enferme dans son atelier durant des semaines. Un isolement qui ne prendra fin qu'avec l'explosion de son lieu de travail en place duquel apparaît une immense tour d'horloge. Son émergence s'est accompagnée d'une invasion de créatures hostiles menées par Misère qui désire réinitialiser le temps. Il revient donc à Zirian et Coucou, un oiseau mécanique trouvé dans les décombres de l'atelier, de réparer tout ce bazar.

Sur le papier, tout semble parfait pour une sympathique histoire. Et dans les faits, c'est le cas... si vous avez une dizaine d'années. En effet, hormis 2-3 blagues et références, le jeu reste extrêmement simple dans son propos et sa mise en scène. De même, la caractérisation des personnages reste trop superficielle durant une majeure partie du jeu et le deuil, thématique centrale, est abordé de manière très gentillette. Bien trop si vous êtes sortis de l'adolescence depuis un moment. Reste alors la possibilité de se rabattre sur la direction artistique cartoonesque et colorée ou le gameplay. La première est vraiment réussie et agréable à l'œil. En revanche, bémol sur la présence (visiblement voulue) d'un brouillard quasi permanent qui gâche la fête, et surtout le

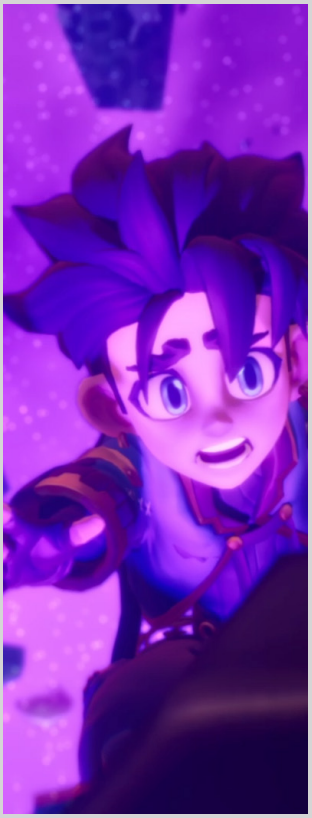


manque de vie général, faisant passer les biomes pour des décors en carton pâte.

Le gameplay n'est quant à lui pas très intéressant, malheureusement. Les contrôles sont flottants, imprécis et les combats souvent brouillons et mollassons. Les boss auraient pu tirer leur épingle du jeu mais l'inclusion de séquences de plateforme chronométrées en plein milieu des duels est une fausse bonne idée. Résultat, on traverse les niveaux en ramassant un tas de bidules, on tape quelques monstres et on enchaîne les séquences de plateformes pas dingues sans jamais ressentir la moindre émotion si ce n'est l'envie de rejouer à Jak and Daxter, Ratchet&Clank ou Kingdom Hearts. Et si je parle spécifiquement de ces jeux PS2, c'est parce que les créateurs de Duskfade assument haut et fort s'en être servis comme inspiration première, imaginant leur œuvre comme un hommage. Une démarche de plus en plus courante chez les indés et qui peut aboutir à de vraies réussites à condition que le résultat ne soit pas qu'une somme de références et réussisse à transcender sa condition pour proposer quelque chose d'unique, sans nécessairement réinventer la roue. Je pense par exemple au Kena d'Ember Labs qui avait su se créer une vraie identité, notamment dans sa mise en scène ou son gameplay à base de petites créatures. Malheureusement, ce n'est pas le cas pour Duskfade qui enchaîne les poncifs du genre sans chercher à se les réapproprier... Les rouages sont grippés et la quête de notre duo et parfois divertissante mais souvent ennuyante.



Développeur : Weird Beluga
Éditeur : Fireshine Games
Plateforme(s) : PC, PS5, Xbox Series, Switch 2
Date de sortie : 13/08/26



Avis

J'avais vraiment envie d'aimer Duskfade, mais le titre ne parvient jamais à s'extraire de son statut d'hommage nostalgique. On a donc l'impression de jouer à un jeu sympa des années 2006 avec son lot de limitations techniques et de défauts difficilement compréhensibles aujourd'hui. En voulant trop reproduire les gloires d'antan, Weird Beluga en a oublié d'évoluer avec son temps. Si Duskfade peut plaire aux enfants, les adultes auront un peu plus de mal à y trouver leur compte.



TEST

Par Vesperia



HALO: CAMPAIGN EVOLVED

UNE LÉGENDE QUI FLOP, NON MAIS HALO QUOI

Saga légendaire d'Xbox, Halo voit son premier épisode sortir sur Steam et surtout sur PS5, console rivale et dominante sur le marché. Passant par la case remake 15 ans après son remaster Anniversary de 2011, Halo Studios arbore ici un parti pris franc : se concentrer sur la campagne enrichie de trois niveaux inédits, jouable en solo ou à plusieurs que ce soit en ligne ou en local, mais sans mode compétitif en affrontements sur cartes. Un choix pertinent pour toucher de nouveaux joueurs ?

Faire du neuf avec du vieux

Après une tentative d'adaptation en série cantonnée à Paramount et mal reçue par le public, cette nouvelle mouture du premier Halo a clairement pour ambition de s'instaurer comme le point d'entrée à la licence, pour un maximum de joueurs. Le titre a été retravaillé pour être jouable en coopération à quatre, ce qui n'était pas le cas pour sa sortie en 2001 – et limité à deux joueurs pour la mouture 2011 ! Certaines portions de niveaux ont effectivement été élargies, ce qui explique l'impossibilité de passer d'une pression de boutons aux graphismes originaux, une feature réservée au Halo Anniversary. On retrouve aussi des éléments ajoutés au fil des épisodes, tels que le sprint ou la possibilité d'échanger nos armes avec les marines, mais aussi la régénération des points de vie et le découpage des niveaux en segments d'où l'on peut reprendre comme on le souhaite. L'histoire est enrichie de trois niveaux inédits, se déroulant un an avant les évènements du jeu original. S'ils sont somme toute assez anecdotiques, le dernier d'entre eux propose toutefois une séquence de gameplay captivante, qui raviront les fans d'un certain passage d'Halo Reach !
On trouve aussi de nouvelles lignes de dialogue, mais le point le plus travaillé du jeu est bien évidemment graphique. Passé par l'Unreal Ungine 5, Campaign Evolved est tout simplement sublime, et les différents environnements sont tantôt somptueux en extérieurs, tantôt fourmillant de détails et captivants en intérieur.
Le déroulé reste identique à l'expérience de 2001, avec quelques segments qui auraient gagnés à devenir plus dynamiques, notamment en début de jeu avec des vagues d'ennemis Covenants largués par des navettes, ou dans les niveaux cloisonnés répétant sans cesse les mêmes couloirs Forerunners.

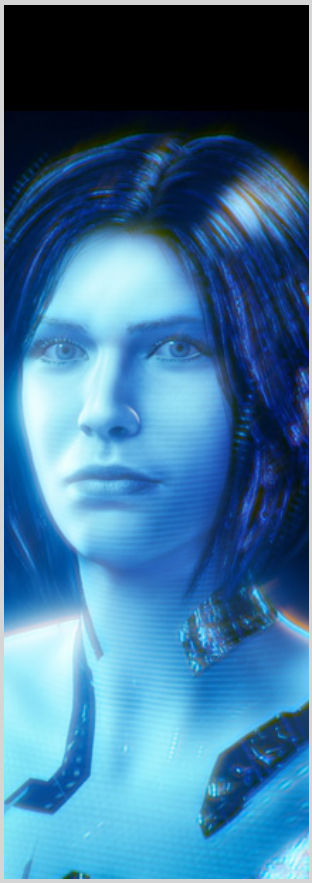
Une réception mitigée

Même pas encore sorti, Halo: Campaign Evolved se heurtait

à de premières difficultés dans l'hexagone, en l'absence de sa VF mythique. En cause, les contrats proposés par Microsoft aux doubleurs français, ces derniers refusant évidemment de léguer leurs enregistrements pour entraîner des IAs de doublage. En résulte une VF incertaine (IA ? Voix canadiennes ?) qui s'avère laborieuse dans le jeu, avec quelques résidus de doublage original (certainement pour des acteurs qui auraient accepté les termes de Microsoft), et un a priori négatif sur la potentielle qualité du titre.
Le placement tarifaire à 50€ constitue aussi un obstacle pour le jeu : Halo étant déjà passé par la case remaster, et celui-ci étant inclus dans la Master Chief Collection déjà disponible sur Steam à 40€ (elle inclut Halo 2 Anniversary, Halo 3, Halo 3 ODST, Halo 4, et Halo Reach), il est difficile pour les joueurs de se pencher sur un titre qui propose beaucoup moins, pour plus cher. D'autant plus que la MCC se voit souvent bradée à une dizaine d'euros !
Halo est par ailleurs en claire perte d'aura depuis la transition chez Halo Studios, anciennement 343 Industries, et ce remake en est une preuve supplémentaire : il s'est jusqu'ici vendu à 1,2 million d'exemplaires, ce qui est franchement faible pour une licence légendaire.
Ce chiffre se découpe, d'après les estimations, à 42% sur support XBOX, 41% sur Playstation, et 17% sur Steam.
A titre de comparaison, la MCC s'est vendue à 8.5 millions d'exemplaires sur Steam uniquement ! Les acheteurs sont principalement des fans de la première heure, dont une grande partie s'est déplacée sur parc Playstation depuis l'époque de la Xbox One.



Développeur : Halo Studios
Éditeur : Xbox Game Studios
Plateforme(s) : PC, Xbox Series, PS5
Date de sortie : 28/07/26

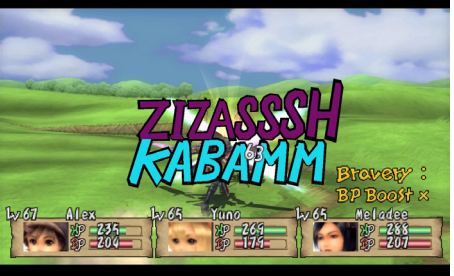


Avis

Halo: Campaign Evolved n'est pas exempt de défauts, aussi bien dans sa conception en tant que jeu que dans son placement en tant que produit à proposer au sein d'un portfolio chargé d'histoire. Pourtant, il constitue aujourd'hui la meilleure façon de (re) découvrir le premier Halo, aussi bien pour ses qualités visuelles que pour les nombreux petits ajouts qui, cumulés, font toute la différence.

TEST

Par AlxZ_Rex















BRAVE STORY: NEW TRAVELER

ISEKAI RPG

J'ai toujours considéré la nostalgie comme un mal insidieux. Régulièrement, elle revient, lancinante, avec de douces réminiscences d'un jeu jusqu'à ce que l'on craque et le relance. C'est à ce moment que tout le négatif, que notre cerveau avait bizarrement occulté, nous saute au visage, entachant à jamais nos souvenirs. Mais des fois, c'est tout le contraire qui se produit. L'ayant fait en import à l'époque, Brave story est l'une de ces bonnes (re)découvertes.



Entre 1999 et 2001 sont publiés les romans Brave Story écrits par Miyuki Miyabe. On y suit les aventures du jeune Wataru qui découvre l'existence de Vision, un monde fantastique rempli de magie et de dangers. La série rencontre un vrai succès et sera adaptée en manga, film d'animation et 3 jeux dont Brave Story: New Traveler sorti sur l'une des meilleures consoles de tous les temps en 2006 au Japon puis 2007 en Amérique du Nord.

Disponible en même temps que le film d'animation, New Traveler fait toutefois le choix de s'écarter du récit de ce dernier pour proposer une aventure se déroulant en parallèle de celle de Wataru. De quoi proposer un casting entièrement nouveau mais aussi quelques caméos. Alors que sa meilleure amie/love interest se retrouve frappée par un mal étrange, notre avatar va être invité à Vision. Là, il se verra confier une quête : retrouver 5 gemmes pour ouvrir la Tour de la Déesse et demander à



la divinité d'exaucer son vœu. Perdu dans cet univers étrange, on pourra compter sur de fidèles compagnons très attachants aux compétences uniques.

Totalement passé inaperçu chez nous, car non localisé en Europe et donc intégralement en anglais, Brave Story est pourtant un bon petit RPG d'une vingtaine d'heures (le double si vous visez le 100%). Sous ses airs mignons, le titre aborde pas mal de thématiques sérieuses et propose son lot de séquences choc. Les combats, en tour par tour classique, ne traînent pas inutilement en longueur grâce à la possibilité de frapper plusieurs fois en un tour et aux points de compétences qui se rechargent à chaque action. De quoi abuser des grosses attaques et techniques en duo. Le jeu bénéficie également d'un soin tout particulier concernant ses visuels. Les modèles 3D sont détaillés et sans cesse en mouvements, les monstres n'hésitant pas à nous provoquer en plein affrontement ! D'énormes onomatopées style comics apparaissent également à chaque impact pour dynamiser encore plus le tout et achever de donner une vraie identité au titre. Après, tout n'est pas parfait et on pourrait chipoter sur la construction inutilement labyrinthique des donjons par exemple, mais c'est secondaire face à toutes les qualités du jeu.





Développeur : Game Republic
Éditeur : Sony Computer Entertainment
Plateforme(s) : PSP
Date de sortie : 06/07/06 (Japon) - 31/07/07 (USA)

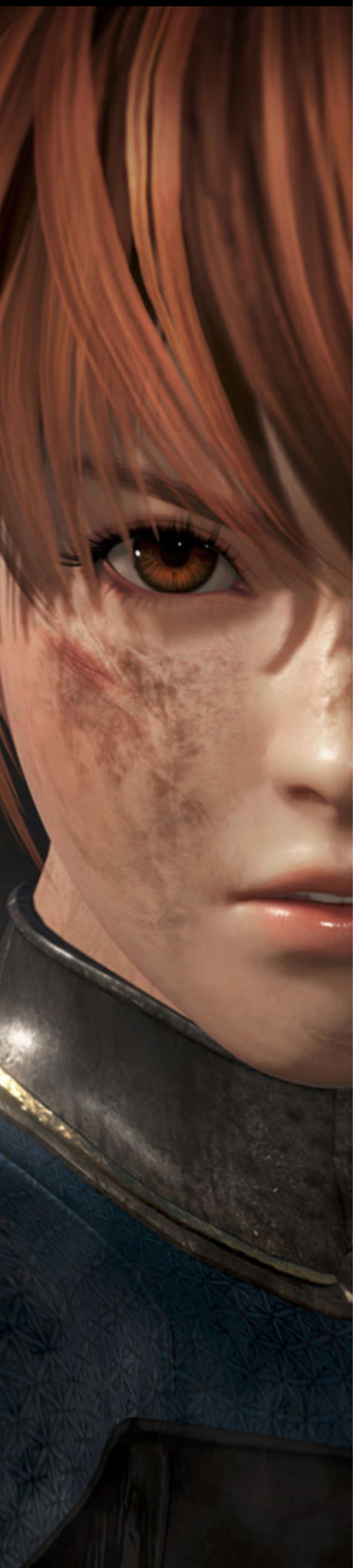


Avis

Brave Story: New Traveler est un solide petit RPG qui ne révolutionne rien mais réussit parfaitement ce que l'on attend de lui : une chouette aventure avec un gameplay classique, mais intéressant, et une jolie technique. Très clairement un jeu à essayer si vous avez une PSP (ou un bon émulateur).

TEST

Par AlxZ_Rex



DEAD OR ALIVE 6 LAST ROUND

BASTON ET BIKINIS

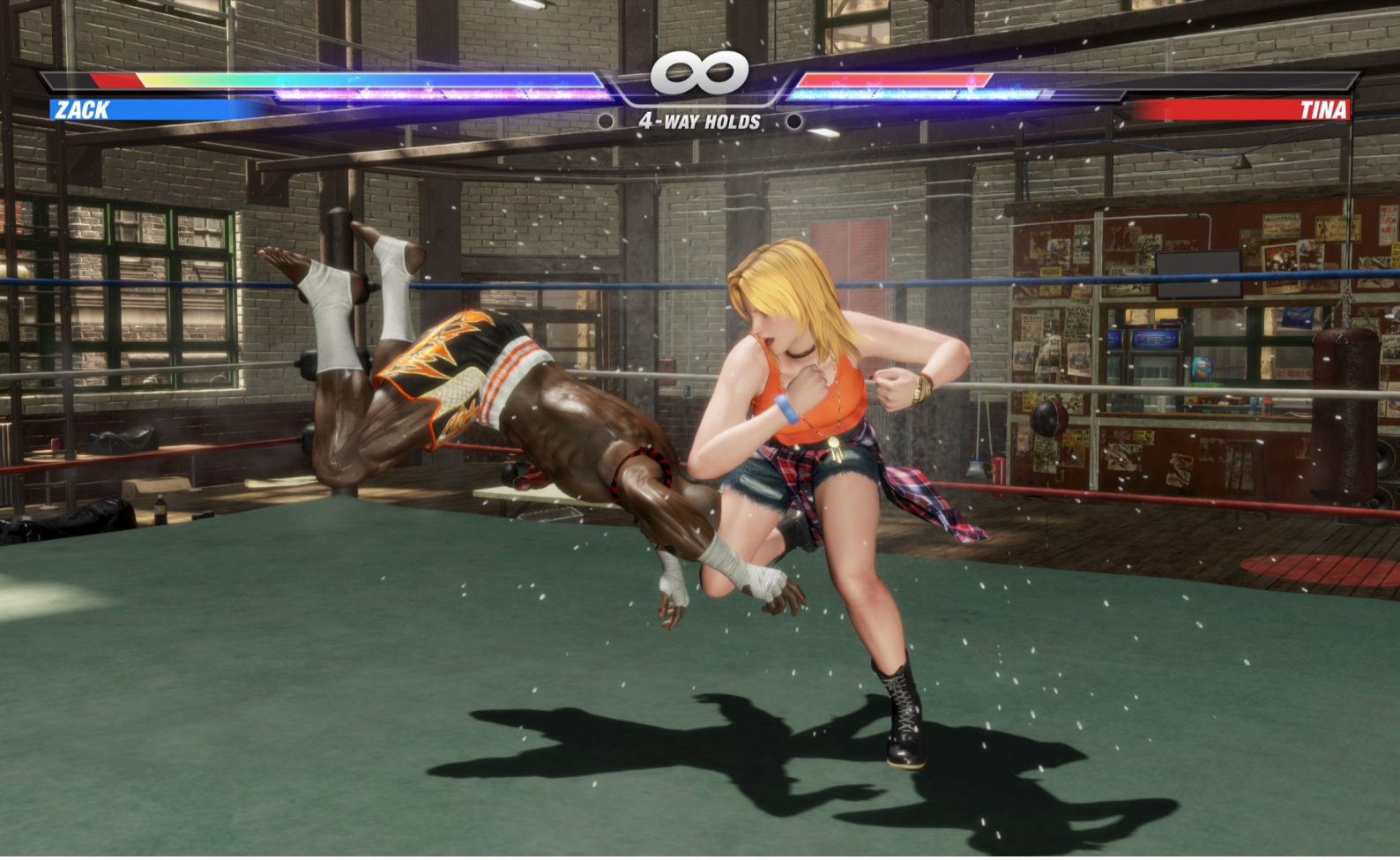
Il y a des jeux qui, quoiqu'ils fassent, se coltinent une étiquette peu flatteuse. Et dans cette catégorie, la licence Dead or Alive est peut-être la pire.

Il faut dire que dès ses débuts en 1996, les développeurs ont axé la majorité de leur communication sur les attributs du casting féminin... Dès lors, les jeux n'ont jamais pu se défaire de cette image sulfureuse, alimentée par la tonne de DLC cosmétiques proposant maillots de bains et tenues révélatrices. Malheureusement, cette réputation et l'avidité grandissante du studio (le coût cumulé des DLC de DOA 5 avoisinaient les 600€) ont fini par lasser les joueurs. Les ventes n'ont donc cessé de baisser, tuant presque la série après un sixième opus n'ayant pas réussi à atteindre le million d'exemplaires écoulés en 2019. Et pourtant, sept ans plus tard, Team Ninja a annoncé qu'un nouveau DOA était en développement mais également qu'une version optimisée du sixième épisode, intitulée Last Round, allait sortir. De quoi redorer le blason de la licence ?

Des ajouts très légers pour un contenu chiche

Avant toute chose, il convient d'expliquer ce que cette version Last Round apporte comme changements au titre original sorti il y a sept ans sur la précédente génération de consoles. Et pour le coup, ça va aller très vite puisqu'il n'y a presque rien. En effet, là où l'on aurait pu espérer des nouveautés ou des ajustements et équilibrages, nous n'avons finalement le droit qu'à un mode photo (bien fichu au demeurant), une mise à niveau graphique et un nouveau moteur de gestion de la lumière appelé Oboro... qui ne fonctionne que sur un seul stage. Ah et si vous aviez le jeu de base et ses DLC, sachez que tous ne sont pas transférables dans cette édition.C'est donc plutôt léger pour les 40€ demandés et je ne saurais que trop vous recommander d'essayer la version gratuite de DOA 6 LR qui propose quatre personnages et un accès à une bonne partie de la version complète. Ce constat étant posé, il est temps de voir ce que propose ce sixième opus.

Comme tout bon jeu de combat, DOA 6 LR contient plusieurs modes de jeu. Outre les classiques Versus (joueur contre joueur ou joueur contre IA), Arcade (une succession de combats), Survie (une succession de combats mais vous n'êtes pas soigné entre chaque) et Contre-la-montre (comme Arcade mais avec comme objectif de terminer



le plus vite possible), nous avons le droit à un mode Histoire et un mode Quêtes. Le mode Histoire nous fait suivre les pérégrinations des divers personnages via un système de sélection de chapitres. Concrètement, nous n'aurons pas ici un scénario linéaire mais une profusion de petites saynètes avec souvent un seul combat en un round. Cette narration éclatée en micro-événements rend le tout assez difficile à suivre, peu aidée par une écriture médiocre sans grand intérêt. On note également l'absence de « fins » propres à chaque perso, chose pourtant présente habituellement, ce qui finit par vite nous faire négliger ce pan du jeu.

Le mode Quêtes se montre quant à lui un peu plus intéressant. Il s'agit d'une centaine de missions aux objectifs divers et variés (infliger un certain montant de dégâts, utiliser un coup en particulier...) qui vous récompensent avec de l'argent, voire des tenues supplémentaires pour les combattants. Le concept est amusant même si je vous déconseille de toutes les faire d'un coup sous peine de souffrir devant la redondance de certains objectifs.

Une fois le tour de ces contenus solo fait, il ne vous restera plus qu'à peaufiner la maîtrise de votre personnage favori en mode Entraînement avant de vous attaquer au « vrai » jeu, ce qui fait tout l'intérêt de ces titres, le Online et ses matchs classés. D'une importance capitale pour la survie des jeux du genre, le online se doit d'être le plus irréprochable possible.



Malheureusement, ça n'est pas le cas ici puisque cette mouture Last Round arrive avec les mêmes défauts qu'en 2019 à savoir l'absence de crossplay et de rollback netcode. Le crossplay, c'est ce qui permet à des joueurs de PS5 d'affronter des joueurs Xbox ou PC. En n'en proposant pas, DOA 6 LR cloisonne sa communauté et réduit drastiquement le nombre de joueurs disponibles en ligne. Quant au rollback netcode, sans rentrer dans des détails techniques, il s'agit d'un outil permettant de réduire la latence en ligne, autorisant ainsi à tous de jouer dans de bonnes conditions indépendamment de la qualité de leur connexion internet, ce qui est indispensable pour des titres dont le gameplay repose sur des exécutions de combo à l'image près. Team Ninja fait donc ici le choix incompréhensible de se passer de ces deux outils et je n'ai nul doute sur le fait que la popularité du titre en pâtira...

Système stylé mais technique mitigée

À l'instar des autres jeux de combat, Dead or Alive 6 Last Round place la maîtrise des combos et timings au centre de son gameplay. La particularité de la licence, c'est que tout repose sur un système de « pierre-feuille-ciseaux ». Les attaques normales annulent les prises qui ont l'avantage sur les contres qui, comme leur nom l'indique, contrent les attaques normales. Toutefois, inutile de spammer les touches un peu n'importe comment sous peine de se prendre une méchante dérouillée. Ici, il faut observer son adversaire, apprendre les timings et les priorités mais aussi utiliser les bons contres au bon moment pour punir les coups hauts, milieu ou bas. Il en ressort des affrontements très dynamiques et stratégiques ou finalement, un joueur avec une bonne lecture des combats peut s'en sortir avec n'importe







quel personnage. Et c'est là le plus grand drame de la série. Sous ses dehors de titre racoleur, DOA est en réalité très technique et profond. Cet épisode apporte en plus une petite nouveauté : les coups briseurs. En utilisant votre jauge spéciale, vous pouvez désormais lancer un coup très puissant passant outre les assauts de vos adversaires ou une esquive vous permettant de vous retrouver dans le dos de votre ennemi, idéal pour vous sortir d'un combo.

Pour ce qui est des transitions de stage, marque de fabrique de la série qui a inspiré bien d'autres licences, elles sont toujours de la partie. Envoyez voler votre opposant contre un mur ou un endroit précis de l'arène et vous serez récompensés par l'apparition d'un dinosaure, d'un kraken ou par une explosion. De quoi ajouter encore plus de piment aux affrontements.
D'un point de vue technique, c'est plus mitigé. Si le nouveau moteur permet au jeu de ne pas trop souffrir face à des ténors du genre (Tekken 8 et Street Fighter 6 en tête), on reste très loin des standards de cette génération, la PS5 n'étant pas exploitée à fond. En revanche, la qualité des animations est toujours au top et contribue grandement au plaisir de jeu. Les modèles des personnages sont également de bonne facture et on sent que la plastique de ces derniers a bénéficié d'un soin tout particulier.



En termes de musique, la mission est remplie et les différents morceaux donnent envie de se taper dessus sans non plus être particulièrement marquants. Quant aux doublages, rien à dire, c'est réussi (mention spéciale pour l'accent français d'Helena). À noter que l'intégralité du titre est traduit en français.



Développeur : Team Ninja
Éditeur : Koei Tecmo
Plateforme(s) : PC, PS5, Xbox Series
Date de sortie : 25/06/26



Pente glissante

Au moment de poser un verdict, je suis mitigé. En tant que tel, DOA 6 LR se montre fun à jouer et on ne rechigne jamais à lancer un combat de plus. Avec son roster d'une trentaine de persos, il y a largement de quoi faire et, à l'heure où j'écris ces lignes, un nouveau personnage exclusif a été annoncé par Team Ninja. L'histoire, bien que bancale, a le mérite d'exister et les nombreuses missions du mode Quêtes assure une partie solo plus que conséquente.

Maintenant, si l'on compare avec la version d'origine, cette édition n'apporte quasiment rien de nouveau en plus de ne pas corriger les problèmes de l'époque. Difficile donc de justifier les sept ans d'attente et 40€ demandés pour y jouer... Le constat est encore plus dur si, comme moi, vous avez joué aux anciens opus de la série. Dans les faits, ce sixième épisode est l'un des plus chiche en contenu. Les histoires de chaque persos ont disparu au profit d'un scénario global foutraque et mal écrit, les combats Tag (2v2) ont été supprimés et les nombreux costumes à débloquer sont désormais des DLC payants...

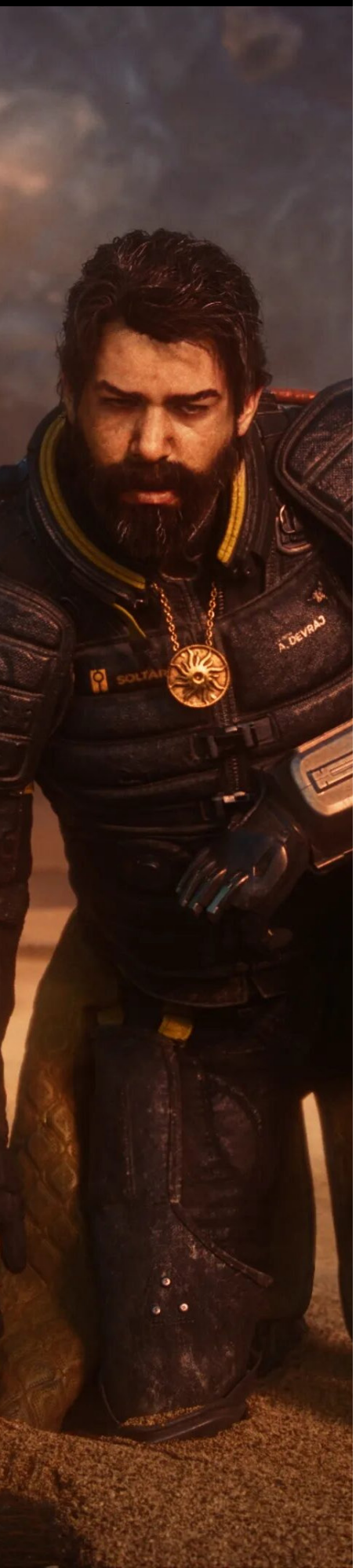
Du coup, votre appréciation du jeu va grandement varier selon que vous soyez un vétéran ou un néophyte et si vous possédez le DOA 6 de base ou pas. Quoiqu'il en soit, je me répète mais téléchargez la version gratuite de ce Dead or Alive 6 Last Order. Sous-titrée Core Fighter, elle propose quatre personnages (Kasumi, Marie Rose, Honoka et NiCO) ainsi qu'un accès à l'intégralité des modes excepté le mode Histoire, ce qui n'est pas une grande perte comme vous avez pu le comprendre. Libre à vous ensuite d'acheter la version complète ou uniquement les personnages qui vous intéressent (même si le prix est un peu prohibitif).

Avis

En définitive, difficile de donner un avis tranché sur ce Last Round. Selon votre passif avec la série, vous pourrez tout aussi bien y trouver votre compte que pester devant l'absence de corrections ou de contenu. Toutefois, si on le prend pour ce qu'il est supposé être, à savoir une version améliorée du Dead or Alive 6 original, la mission n'est pas vraiment remplie... L'avenir de la série repose maintenant sur le prochain opus qui se doit de trouver son public sous peine de mettre fin à la licence.

TEST

Par AlxZ_Rex



SAROS

REVENEZ PLUS FORT

Une planète changeante, à la topologie mouvante et à la faune hostile. Un homme déterminé à mourir et renaître sans fin pour retrouver celle qu'il aime. Et ce Soleil... Bienvenue dans Saros, probablement l'un des meilleurs jeux de cette année.

En 2021, le studio finlandais Housemarque sortait l'une des meilleures exclusivités de la PS5 : Returnal. On y suivait Selene, piégée dans une boucle temporelle, qui se frayait un chemin à travers des hordes de créatures aliens. Le jeu était radical dans sa proposition en nous confrontant à un véritable bullet-hell mâtiné de Roguelite. Si beaucoup sont restés sur le bas-côté à cause de sa difficulté (ou de l'impossibilité de mettre une run en pause), la majorité des joueurs et de la presse ont loué la qualité de Returnal. Un succès mérité qui a créé énormément d'attente pour le prochain jeu du studio. Des attentes qui n'ont fait que croître avec les premiers trailers, Housemarque conservant le gameplay à base de déluges de projectiles dans un univers aux teintes dorées. Après 5 ans de développement, Saros a débarqué exclusivement sur PS5 le 30 avril 2026.

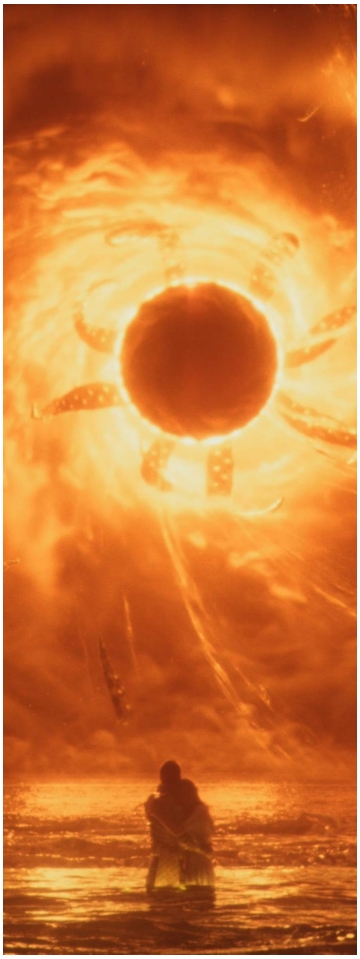
Le Soleil est éternel

La mégacorporation Soltari a découvert sur la planète Carcosa la Lucénite, une étrange substance aux multiples propriétés. Afin de l'exploiter, trois équipes, appelées Échelons, composées de soldats et scientifiques ont été envoyées sur la planète. Malheureusement, tout contact a été perdu avec la colonie. Un nouvel Échelon, le IV, est donc missionné en urgence pour enquêter sur la situation. On incarne Arjun Devraj, un agent spécial de l'Échelon IV, qui se réveille dans une ancienne ruine sans aucun souvenir de comment il est arrivé là. Visiblement, le vaisseau a été saboté et certains membres de l'équipage ont disparus quand d'autres on carrément perdu l'esprit. Bref, c'est pas la joie et les choses ne vont pas aller en s'arrangeant puisque Arjun va vite découvrir que la faune de Carcosa est hostile et que la planète elle-même est soumise à d'étranges éclipses solaires qui modifie la topographie des lieux. Dès lors, notre héros va devoir se battre pour survivre mais surtout retrouver sa femme, Nitya, membre de l'Échelon I.

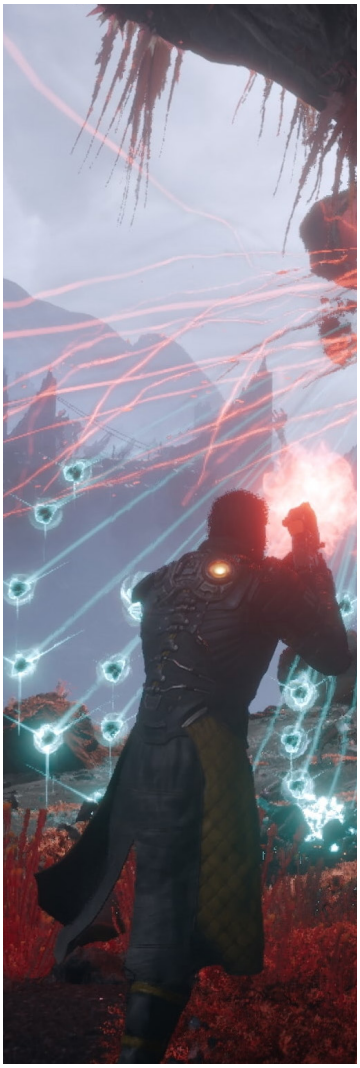
À l'instar de Returnal ou Hades, Saros intègre ses mécaniques de gameplay à son scénario. Les morts et résurrections successives d'Arjun sont diégétiques et contribuent à faire évoluer l'histoire et le personnage. Mêmes les runs « ratées » offrent une petite récompense en plus de la lucénite récoltée

qui sert à améliorer un arbre de compétences rendant notre personnage plus fort. Il en résulte une immersion exceptionnelle où l'on fouille chaque biome à la recherche de réponses et où l'on tente d'aller toujours plus loin pour enfin saisir le mystère qu'abrite Carcosa. C'est là une des plus grandes forces du jeu, son ambiance, sa narration, notamment environnementale, sa musique, ses bruitages... Tout est fait pour que vous soyez hanté par cet univers et franchement, c'est une réussite totale à ce niveau. J'ai eu énormément de mal à lâcher la manette et dès que j'avais un peu de temps, je lançais une expédition.

Pour créer ce nouveau monde, Housemarque est allé piocher dans diverses influences. On retrouve du Lovecraft pour les ruines d'une civilisation ancienne et perdue ou les créatures tentaculaires, mais également les écrits d'Ambrose Pierce (Un habitant de Carcosa) et de Robert W. Chambers (Le Roi en Jaune) pour leurs représentations de la folie et de l'immense cité imaginaire de Carcosa. La seconde source d'inspiration, c'est la culture hindoue. D'abord pour les noms des personnages bien sûr (Arjun Devraj, Nitya Chandran) et l'esthétique de certains lieux (le figuier des banians) et ennemis, mais surtout pour toute la philosophie entourant le concept de renaissances successives rappelant le samsāra de l'Hindouisme. Un mélange des genres qui fonctionne extrêmement bien



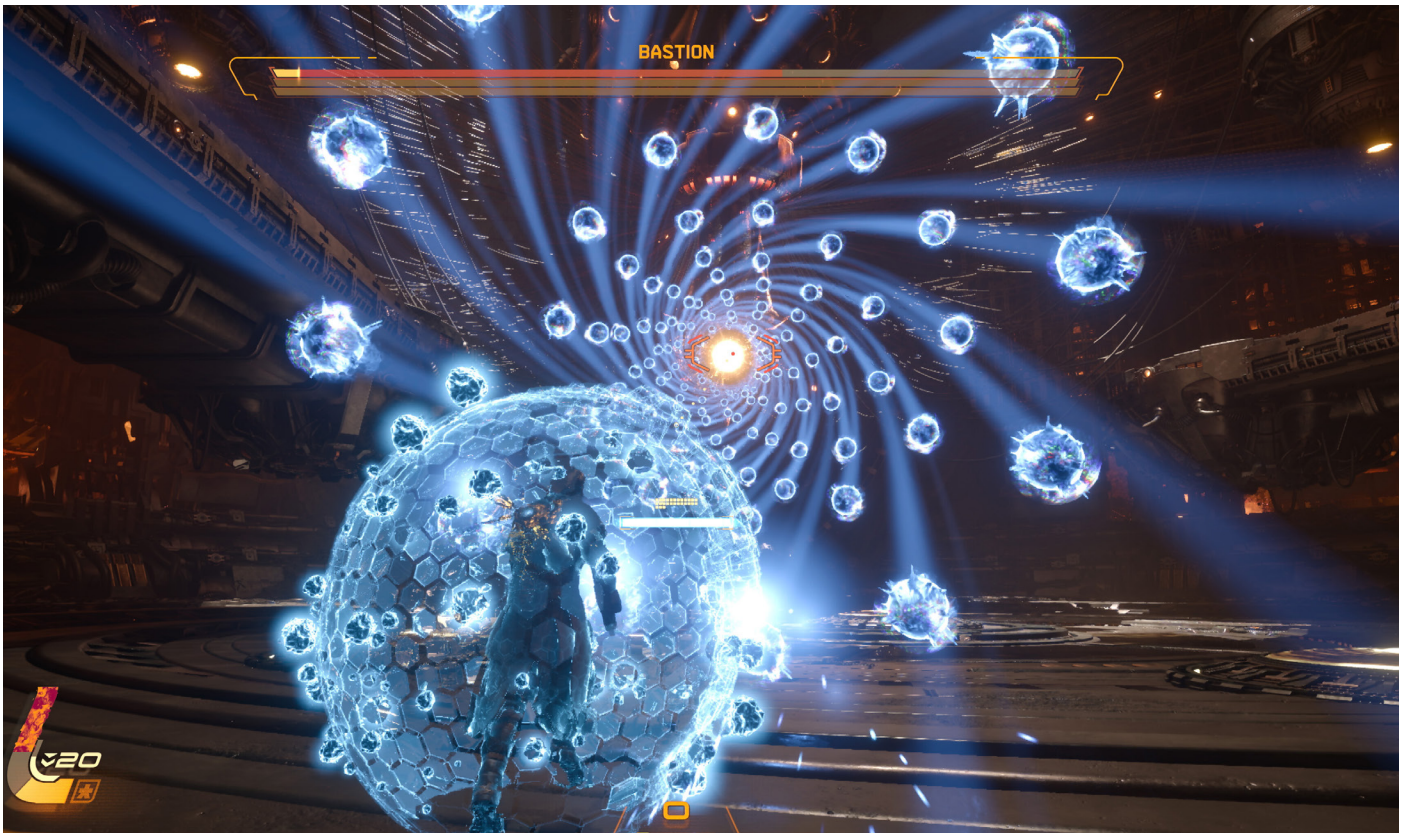




et offre plusieurs niveaux de lecture à l'œuvre. Des joueurs pourront ainsi simplement suivre une histoire de SF autour d'une équipe paumée en milieu hostile quand d'autres y verront la lutte interne d'hommes et de femmes face à leurs démons, leurs désirs, leurs envies... jusqu'aux ultimes révélations qui chamboulent toute notre perception. Mais je n'en dirai pas plus pour vous laisser vivre votre propre expérience.

Revenez plus fort

Si Saros est une réussite esthétique et narrative, c'est également un bijou de gameplay. Reprenant les bases de leur précédent titre, les développeurs ont poussé encore plus loin les sensations manette en mains. Outre les retours haptiques extrêmement satisfaisants de la dualsense, une feature bien trop souvent ignorée par les studios, contrôler Arjun est un plaisir de chaque instant. Le soldat répond au doigt et à l'œil avec une précision chirurgicale. Et au vu de ce qui vous attend dans les vestiges de Carcosa, c'était une nécessité absolue. Les ennemis sont nombreux, agressifs, et les pièges pullulent vous obligeant à sans cesse courir, sauter et dasher pour rester en vie. Mais rester en mouvement ne suffira pas et vous devrez prendre les armes. En plus des classiques pistolet, fusil d'assaut et fusil à pompe, vous trouverez des lance-disques ou des arbalètes à flèches lasers. Ces équipements sont disséminés un peu partout dans les différents biomes, cachés dans des caisses ou lâchés par certains adversaires. Roguelite oblige, les statistiques et capacités de chaque arme diffèrent à chaque fois. Un pistolet peut donc être doté de tirs à ricochets, de balles



explosives ou encore de tir chargé. Au total, c'est une cinquantaine de variantes différentes qui sont à tester et toutes proposent un gameplay unique. Seul problème, comme c'est aléatoire, il se peut que quelques-unes de vos expéditions soient rendues compliquées par manque de chance. Difficile en effet de défaire un groupe d'ennemis volants nous bombardant de loin avec un fusil à pompe...

Heureusement, Saros apporte une nouveauté bienvenue par rapport à Returnal : le bouclier. Concrètement, Arjun peut, d'une simple pression sur la gâchette attitrée, faire apparaître un bouclier autour qui absorbe les projectiles. En plus de préserver notre vie, cela remplit la jauge d'énergie de notre arme secondaire (à choisir parmi quatre) qui inflige d'énormes dégâts. Idéal pour passer au travers des murs de balles que l'on se prend parfois dans la tête, il s'agit d'une mécanique absolument primordiale pour espérer vaincre les boss. Présenté comme ça, ce bouclier semble très puissant. Le truc, c'est qu'en réalité il ne peut pas absorber tous les projectiles. En effet, la faune locale pourra vous attaquer avec trois types de boulettes : bleues, jaunes et rouges. Les bleues, pas de soucis, vous pouvez les absorber ou dasher à travers. Même chose pour les jaunes à ceci près que les encaisser avec votre bouclier réduira votre maximum de vie, le seul moyen de « guérir » étant d'utiliser votre arme secondaire. Enfin les rouges ne peuvent être traversées et exploseront votre bouclier si vous tentez de les bloquer. Le seul moyen d'éviter les dégâts sera donc d'esquiver ou de les frapper avec le bon timing pour les retourner à l'envoyeur. Tout l'enjeu des escarmouches tient donc en votre capacité à gérer cette triple menace, le jeu complexifiant de plus en plus la composition des attaques, les derniers boss inondant l'écran de toutes les couleurs. Ah et tant que l'on parle des boss, ils sont tout simplement excellents. Leurs designs sont très cools mais ce sont surtout les patterns qui sont une véritable réussite. Découpés en plusieurs phases de plus en plus ardues, rarement des combats auront autant fait grimper mon rythme cardiaque !

Il faut dire que Saros est dur, plus que la plupart des autres jeux. Du moins au début. En effet, une fois le second boss atteint, les modificateurs deviennent accessibles. Il s'agit de passifs offrant des bonus (seconde chance, dégâts augmentés, amélioration des armes trouvées...) ou malus (ennemis plus résistants, barre de vie réduite...) pouvant donc faciliter vos parties ou au contraire rajouter du challenge si vous êtes un PGM. Un bel effort d'accessibilité, totalement optionnel, mais appréciable qui vient s'ajouter au fait que chaque run améliore et renforce votre personnage. Tout le monde peut donc en voir le bout avec un peu de persévérance et de temps.

Développeur : Housemarque
Éditeur : Sony
Plateforme(s) : PS5
Date de sortie : 30/04/26



Avis

Nerveux, hypnotique, viscéral, Saros est une merveille vidéoludique comme on en voit peu. Certes, il n'est pas pour tout le monde, mais pour peu que ça clique avec vous, c'est une aventure qui ne vous quittera pas de sitôt. Voir qu'il n'a pas eu le succès qu'il mérite est un crève-cœur et j'espère que cela n'empêchera pas Housemarque de nous délivrer une autre expérience aussi réussie à l'avenir.

TEST

Par AlxZ_Rex



BLACK MYTH WUKONG

MONNAIE DE SINGE

Premier gros jeu AAA à sortir de Chine, Black Myth Wukong avait déchaîné les passions pour ses graphismes, le supposé comportement limite de certains des développeurs et ses chiffres de vente gargantuesques. Beaucoup de bruit pour au final... pas grand-chose.

Quelles singeries

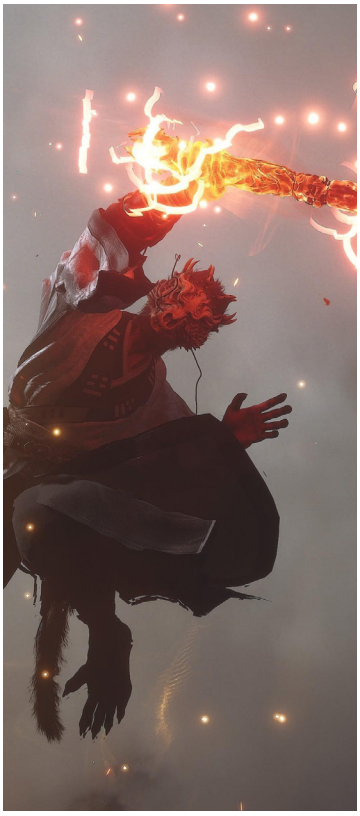
Dès son premier trailer, Black Myth Wukong à déchaîné les foules en engrangeant des millions de vues en quelques jours. Il faut dire que la Chine ne nous avait pas habitués à des titres AAA aussi ambitieux. Forcément, le studio Game Science a attiré tous les regards sur lui. Diverses enquêtes et interviews nous ont ainsi appris que le studio était composé d'anciens de Tencent et que le développement du titre a démarré en 2018. Ah et que tout ce petit monde prônait une culture sexiste en interne, faits avérés par divers documents ou même les offres de recrutement. Si c'est chose normale en Chine, le pays n'étant pas particulièrement reconnu pour ses actions en matière d'égalité des sexes, cela a fait grand bruit en Occident. Une image aggravée par les clauses d'embargo envoyées aux journalistes et créateurs de contenu interdisant d'aborder la politique, les affaires sexistes ou encore le Covid-19. Et le gouvernement chinois ne rigolait clairement pas, plusieurs comptes critiquant le studio ayant été banni de la plateforme Weibo (sorte de Twitter). Forcément, c'est resté en travers de beaucoup qui ont décidé de boycotter le jeu là où d'autres ont encensé « le renouveau du jeu vidéo » (spoiler : non). Tout le monde s'est donc insulté joyeusement sur la Toile. Des débats stériles qui ont repris de plus belle à l'annonce des chiffres de vente pharaoniques (que je ne me risquerai pas à commenter). Bref, un contexte de sortie anxiogène au possible qui m'a éloigné du jeu. Ce n'est que lorsqu'un ami me l'a prêté que j'ai décidé de voir ce que valait véritablement ce titre si clivant.

Singe qui ronfle

Pensé comme une suite au roman « La Pérégrination vers l'Ouest », Black Myth Wukong (que j'abrègerai en BMW) nous propose d'incarner le Prédestiné, un singe qui se voit confier la mission de retrouver les reliques de Sun Wukong. C'est donc à travers six chapitres nous faisant traverser forêts, désert, terres enneigées et volcan qu'il faudra batailler aidé de notre fidèle bâton.

Je vais être honnête, je n'ai pas lu le roman et n'ai qu'une connaissance très partielle de ce qu'il raconte. Du coup, si j'ai bien capté qu'il fallait récupérer





des babioles magiques, je n'ai absolument rien compris aux enjeux du scénario ou aux motivations des personnages qui ne cessent de faire référence à des évènements du passé que je n'avais pas. C'est donc avec un désintérêt grandissant que j'ai écouté des tas de dialogues cryptiques (pas très bien mis en scène), vu des petits films d'animation (très jolis mais là encore pas forcément compréhensibles) et me suis fait téléporté d'un niveau à l'autre sans transitions, ni explications. Heureusement, BMW sait aussi se taire le temps de quelques cutscenes bien chorégraphiées contre les boss, même si c'est un peu trop rare.

En parallèle de l'histoire principale, vous aurez des quêtes annexes à réaliser dans chaque nouveau biome avec comme objectif d'ouvrir la voie vers la zone secrète et son boss. Totalement secondaires, ces zones sont quasi introuvables sans guide (certaines demandent des actions vraiment particulières) en plus d'être définitivement bloquées si vous ne les faites pas avant de vaincre le boss principal de chaque chapitre. Un choix de game-design un peu nul qui, en voulant s'inspirer de FromSoftware, oublie qu'il faut tout de même laisser quelques indices aux joueurs.

Comme je l'ai dit précédemment, le jeu est découpé en niveaux. Au nombre de six, il sont plus ou moins vastes et alternent couloirs et zones un peu plus ouvertes. Mais bon, pas trop non plus puisque vous vous apercevrez très vite que les développeurs ne voulaient pas vous laisser explorer, votre cheminement étant balisé de murs invisibles et autres obstacles infranchissables. Personnellement, je peux comprendre ce choix, mais il aurait mérité d'être appliqué de manière moins grossière, le réalisme en prenant régulièrement un coup, quand ce n'est pas votre esquive en combat qui se retrouve soudainement stoppée en plein air...

Monkey Souls

Parlons des combats justement et évacuons tout de suite LA question : Non, BMW n'est pas un Souls-like. Il s'en inspire sur certains points mais son ossature reste celle d'un jeu d'action-aventure mâtiné de light-RPG (un peu comme dans les God of War récents qui proposent équipements de niveaux différents et arbres de compétences relous). Ok, il y a des boss difficiles, comme dans tous les jeux, et un système de potions et points de sauvegarde/respawn. Mais en contrepartie, il n'y a qu'un seul personnage avec une seule arme et, même si on peut orienter son build, refaire le jeu proposera peu ou prou la même expérience. Maintenant que ce point est éclairci, passons à la suite.



Comme dit précédemment, seul le bâton sera accessible comme arme. Afin d'éviter de faire les 3-4 mêmes combos en boucle, il est possible d'alterner entre plusieurs poses pour se concentrer sur la vitesse, la puissance ou la distance. Dans les faits, 90% du bestiaire pouvant être atomisé





avec la posture de base, vous ne changerez que très peu. Le menu fretin est de toute manière peu intéressant à affronter donc autant expédier les joutes intermédiaires pour se concentrer sur les boss. Présents en très grand nombre au sein des chapitres, ils se décomposent en plusieurs catégories. Nous avons tout d'abord les mini-boss (souvent des ennemis de base dopés aux hormones), les boss secondaires uniques (plus coriaces), les boss principaux (obligatoires pour progresser) et enfin les boss secrets (qui doivent être vaincus pour accéder à la vraie fin). Une soixantaine d'adversaires à la difficulté TRÈS variable et c'est là un des soucis du jeu : son équilibrage aléatoire. La courbe de difficulté monte crescendo jusqu'à un certain boss du chapitre 2 (le Tigre pour ceux qui savent). Véritable mur, il vous oblige à revoir votre approche et à intégrer les différentes mécaniques du jeu. Et une fois vaincu... bah plus rien ou presque ne vous arrêtera. Vous roulerez donc sur tout ce qui passe à l'exception de quelques moments où Game Science s'est dit que ce serait top de changer les règles du jeu pour corser artificiellement la difficulté. Je pense notamment à l'horrible boss de fin, une affreuse séquence dans la prison à base d'ennemis invisibles ou tout simplement des patterns illisibles.

Dernier mot sur la technique. Oui, le jeu est très beau. Que ce soit les environnements ou les créatures, tout est magnifiquement modélisé. Le souci, c'est que ça ne raconte rien. La direction artistique est assez quelconque et hormis quelques beaux panoramas, il n'y a rien de marquant. Le doublage est en revanche très réussi. J'ai opté pour le chinois et c'était plaisant à l'oreille tout en aidant un peu à l'immersion. Rien à dire sur la musique par contre tant je n'y ai pas fait attention...

Développeur : Game Science
Éditeur : Game Science
Plateforme(s) : PC, PS5, Xbox Series
Date de sortie : 20/08/24



Avis

Lorsque l'on met tout le tapage médiatique de côté et que l'on se concentre sur ce qu'est vraiment le jeu, Black Myth Wukong s'avère moyen. Très joli mais peu inspiré, nerveux mais redondant, il est aussi lourdingue dans son level-design cloisonné de murs invisibles pavé d'ennemis disséminés au pif. Résultat, on s'ennuie devant cette aventure bien trop longue (45h) pour son propre bien. À voir si la suite en cours de développement saura se montrer plus intéressante et créative.

TEST

Par Vesperia

TRUCK-KUN IS SUPPORTING ME FROM ANOTHER WORLD?!

ROULEZ JEUNESSE !

Développeur : Strange Scaffold
Éditeur : Frosty Pop
Plateforme(s) : PC, Xbox Series, Switch 2
Date de sortie : 29/07/26



Les formules déjantées sont souvent synonymes de fun instantané dans l'industrie du jeu vidéo. Incarner un camion magique - meme d'Internet - et foncer sur des gens pour farmer de l'exp dans un monde de fantasy en parallèle, voilà une promesse comme on en voit peu ! Mais est-ce que l'amusement perdure longtemps une fois passée la découverte ?

Trope classique du format isekai, l'accident de camion transportant la personne renversée dans un autre monde est ici repris comme plot de base par le studio Strange Scaffold, dernièrement remarqué pour des titres tels qu'El Paso, Elsewhere et I Am Your Beast. On incarne donc le Driver, venant d'ôter la vie à Carissa, une femme d'affaires qui s'apprêtait à se lancer dans un nouvel emploi. Celle-ci se retrouve propulsée paladine dans un autre monde. Heureusement, la perspective d'obtenir un parchemin de résurrection en battant le roi squelette permet aux protagonistes d'aller de l'avant, et l'histoire progresse via des dialogues, au fur et à mesure que l'on remplit certains paliers d'objectifs.

Prennent alors place des runs de dix minutes maximum, où l'on écrase des passants pour les envoyer dans le monde fantasy où ils se réincarnent en monstres, que notre paladine abat pour gagner de l'exp. On envoie valser des éléments du décor pour charger son attaque ultime, et on remplit des objectifs secondaires pour progresser.

Malheureusement, l'aspect Isekai RPG du jeu ne dépasse jamais la proposition initiale, et le farm de passants s'avère totalement anecdotique face aux objectifs secondaires, bien plus rentables pour les paliers à atteindre. C'est assez dommage, car même si le titre est court, ce manque de développement du côté des mécaniques RPG donne un résultat fun au premier abord, mais vite répétitif.



Avis

Avec un concept prometteur, Truck-Kun aurait pu pousser le délire autour des mécaniques RPGs et Isekai. Cela dit, il n'en reste pas moins un jeu amusant, et il peut faire un agréable jeu-tampon entre deux titres plus ambitieux, notamment sur consoles portables, son format de run s'y prêtant bien.

DOSSIER

DÉBUTER LES SOULS-LIKE PARTIE 2



Après avoir exploré les méandres de Boletaria, Lordran et Drangleic, il est temps de terminer notre tour des jeux FromSoftware avec le viscéral Bloodborne, la fin de la trilogie Dark Souls et l'exceptionnel Elden Ring ! Ah et Sekiro ne sera pas abordé en ces pages, ce dernier étant un jeu d'action et non un Souls-like. Bonne lecture et n'hésitez pas à nous faire savoir si vous souhaitez que l'on explore d'autres titres du genre.

Bloodborne

Date de sortie européenne : 24/03/2015

Disponible sur : PS4

Ambiance : Lovecraft – Gothique – Horreur



Après avoir terminé le DLC du premier Dark Souls, FromSoftware fut approché par Sony dans l'optique d'une collaboration pour leur future console. L'idée de concevoir un jeu pour la PS4 intéresse grandement Hidetaka Miyazaki qui prend alors la tête du projet et délègue Dark Souls II à une autre équipe. Sony désirant une nouvelle licence, Miyazaki imagine un jeu sombre et sanglant, inspiré par l'esthétique de Dracula, l'architecture roumaine et tchèque ainsi que l'horreur ésotérique des écrits d'H.P. Lovecraft. Un cocktail détonnant qui feront de Bloodborne un hit instantané !

Le pitch : Vous vous réveillez au fond d'une clinique glauque. Le sol est maculé de sang et jonché d'étranges objets. Après quelques mètres, vous tombez sur une énorme bête qui se jette sur vous et, après un court affrontement, vous mourez. Votre avatar se réveille alors dans un étrange lieu appelé le Rêve du Chasseur. Là, vous rencontrez Gehrman qui vous confiera votre mission : retourner à Yharnam en tant que chasseur et mettre fin au fléau ayant frappé la ville.

Qu'est-ce que j'aime ce jeu. Certes, le scénario est cryptique, tout en suggestions et interprétations, mais jouer aux archéologues pour exhumer la vérité derrière les mensonges de l'Église est un véritable plaisir. Et une descente dans la folie dont vous ne sortirez pas indemnes, certaines choses préférant rester cachées... Grâce à la Lucidité (symbolisant votre prise de conscience de la réalité qui vous entoure) Bloodborne se permet de faire une chose jusqu'alors réservée à Demon's Souls : modifier le monde et donc notre espace de jeu. Plus vous progresserez, plus l'environnement se modifiera. Yharnam est vivante et c'est en son sein que vous êtes piégés. Contrairement aux Dark Souls I et II, vous devrez sans cesse vous réapproprier les lieux et vous ne vous sentirez jamais à l'aise dans les rues de cette ville maudite.

Le concept : Bloodborne reprend beaucoup d'éléments des Souls : un système d'XP servant aussi de monnaie, des pièges fourbes et des ennemis qui le sont tout autant et surtout un level-design qui, après les errements de Dark Souls II, retrouve ce côté organique et interconnecté qui avait tant plu. Yharnam est un formidable terrain de jeu fait de ruelles étriquées, de places dévastées et de bâtiments à explorer. Une cité tout en verticalité, grâce à ses très nombreux ascenseurs et échelles, offrant d'impressionnants panoramas au fil de votre avancée. Mais, bien que centrale, la ville ne sera pas votre seul terrain de chasse et vous devrez vous aventurer dans les bois alentour mais aussi dans d'autres lieux bien plus étranges...

Une fois de plus, le titre de FromSoft propose plusieurs zones annexes et certaines ne sont pas évidentes à trouver sans aide extérieure. Toutefois, je ne peux que vous encourager à fouiller tant elles valent le détour aussi bien visuellement que ludiquement parlant. Bien qu'un peu plus dirigistes que dans le premier Dark Souls, les zones à explorer sont assez vastes pour vous



laisser choisir votre approche et tenter d'initier les combats à votre avantage. Et vu la quantité d'ennemis et leur agressivité, ce n'est clairement pas un point à négliger ! Plus nombreux, rapides et féroces, les monstres peuplant le bestiaire du jeu vous demanderont beaucoup de sang-froid pour en venir à bout. Heureusement, FromSoft a revu notre arsenal en conséquence.

Exit les armures lourdes et les boucliers, les chasseurs s'habillent en cuir et usent d'armes transformables et de flingues. Forcément, le gameplay s'en retrouve chamboulé et devient beaucoup plus nerveux et dynamique. Pour vous défendre, vous disposez de deux choses : vos roulades et la possibilité d'interrompre les ennemis grâce à votre arme à feu. Mais inutile de mitrailler tout ce qui bouge, car seule une balle tirée juste avant que le coup adverse ne vous touche étourdira votre opposant. Là où la parade des épisodes précédents était ignorable, elle sera quasi-obligatoire ici, sollicitant de ce fait beaucoup plus vos réflexes. L'accent est également mis sur l'attaque via la possibilité de regagner une portion de la vie perdue après un coup. Lorsque vous subissez un assaut, votre jauge de PV ne se vide pas directement et si vous parvenez à frapper le monstre en face de vous, vous vous soignerez en proportion. À vous de trouver le fragile équilibre entre offense et défense.

Dernier gros changement : les armes transformables. Pour lutter contre des monstruosités de plusieurs mètres de haut, les chasseurs ont dû créer un arsenal capable de s'adapter à leurs proies. Ainsi, toutes les armes du jeu disposent de deux formes et on passe de l'une à l'autre d'une simple pression sur L1. La première est souvent plus rapide, mais offre moins de dégâts et une portée plus courte, quand la seconde s'avère plus lente mais bien plus puissante. Une versatilité à toute épreuve et assurément l'une des meilleures idées du jeu.

Particularités : S'il est toujours possible de faire appel à un ami pour combattre les boss, vous pourrez aussi explorer les Donjons Calices en duo. Il s'agit de catacombes de trois étages générées aléatoirement que vous pouvez ensuite partager. Véritable jeu dans le jeu, ils souffrent malheureusement d'une trop grande redondance dans les environnements

traversés et d'un intérêt plutôt limité. À l'exception de quelques boss exclusifs et de 2-3 tenues, il n'y a pas grand-chose qui mérite d'y passer des heures...

En revanche, l'esthétique gothique du jeu saura vous captiver durant des jours. En opérant ce changement de cap artistique, FromSoft signe ici l'une de ses plus belles DA. Yharnam et son architecture sombre et torturée suintent de sang et de macabres découvertes. En ressort un sentiment d'insécurité renforcé par l'oppressante ambiance sonore du titre. Hurlements, bruits de mastication ou de combats... Tout est fait pour que vous ayez peur de chaque recoins sombres. Et que dire du bestiaire qui, en plus d'être effrayant visuellement, pousse d'ignobles cris en se jetant sur vous... De quoi faire douter même les plus vaillants combattants. Mention spéciale pour les Lanternes Hivernales et leur chant à glacer le sang. Ce que vous affrontez dans Bloodborne n'a plus rien d'humain et rarement un jeu vous l'aura autant fait comprendre.

Quelques mois plus tard, le jeu se voit agrémenté d'un DLC The Old Hunters. On y retrouve une Yharnam alternative cauchemardesque parcourue par des chasseurs devenus fous et d'innommables créatures. Tout aussi dense que ses aînés, ce contenu est un modèle d'excellence. Visuellement, c'est une claque et les différents lieux nous plongent de plus en plus dans la folie aux côtés de notre avatar. Les boss ajoutés sont parmi les meilleurs du jeu et notre arsenal s'enrichit de très nombreuses armes originales dont la fameuse roulette à pizza ! Le DLC lève aussi le voile sur l'un des plus gros mystères du jeu et s'avère donc indispensable pour tous les fans. Mais tout cela se mérite. La difficulté a été grandement augmentée et le fait d'avoir fini l'aventure de base ne vous garantira pas de survoler ce DLC avec facilité. Les pièges sont ultra vicieux, les ennemis toujours plus gros et les boss sont





de véritables murs qui vous demanderont une excellente stratégie. Cependant, le sentiment d'accomplissement une fois votre ultime proie tombée mérite assurément l'investissement et la persévérance demandés.

Accessibilité : Même si j'adore Bloodborne, je ne le conseillerais pas comme première expérience. Le joueur est agressé (physiquement et auditivement) en permanence, ce qui crée un stress bien plus grand que dans les autres Souls. L'impossibilité de se protéger accentue d'autant plus le sentiment d'insécurité et il faut beaucoup plus de réflexes et de vélocité que précédemment. En plus de ça, les soins et les munitions sont des consommables qu'il faut régulièrement farmer, les lanternes – feux de camp de cet univers – sont rares et très espacées et les boss sont de véritables brutes aux barres de vie à rallonge. Le scénario se veut également beaucoup plus cryptique et demandera un effort de recherche important. Un titre fantastique sur bien des aspects donc, mais éprouvant lorsqu'on le parcourt pour la première fois.

Difficulté globale : 4/5



Dark Souls III

Date de sortie européenne : 12/04/2016

Disponible sur : PS4, PC, XBox One

Ambiance : Fantasy – Médiéval – Sombre



Après un Dark Souls II en demi-teinte et un Bloodborne excellent mais sensiblement différent, les attentes autour de Dark Souls III étaient élevées. En développement depuis 2013, le jeu est dirigé par Hidetaka Miyazaki, lui-même secondé par Isamu Okano (Steel Battalion: Heavy Armor) et Yui Tanimura (Dark Souls II). Les limitations imposées par Bloodborne ont motivé Miyazaki à revenir sur Dark Souls avec la ferme intention de faire du level-design un ennemi supplémentaire pour le joueur. Et vu la quantité de pièges et d'embuscades, on peut dire que c'est mission réussie. Cet épisode fait aussi office de conclusion pour la série et regorge de clins d'œil et références aux deux premiers opus.

Le pitch : La Première Flamme vacille. Afin de l'entretenir, les Seigneurs des Cendres sont réveillés mais refusent d'accomplir leur tâche. C'est donc aux Morteflammes qu'incombent la mission de les vaincre pour ramener leurs cendres. Le royaume de Lothric en dépend.
Si le pitch vous rappelle quelque chose, c'est normal, Dark Souls III nous conte à nouveau la fin d'un cycle qui se perpétue depuis le premier jeu. Il est d'ailleurs clairement montré que l'histoire se déroule dans le même univers en nous emmenant dans certains lieux connus. Mais entre les voyages temporels, les dimensions alternatives et les dialogues cryptiques, n'espérez pas pour autant tout comprendre. De l'aveu même de Miyazaki, il n'existe pas d'histoire officielle et unique pour Dark Souls. C'est au joueur de combler les trous au fil de ses découvertes et de ses discussions avec d'autres aventuriers.



Le concept : De par son statut de conclusion, Dark Souls III prend parfois des airs de maxi best-of des précédents titres de la série. Entre les lieux déjà visités, les mécaniques de boss réutilisées, les armes et armures tirées d'autres jeux... les habitués se sentiront comme à la maison. Peut-être même un peu trop puisque la formule devient quelque peu prévisible. Le level-design – meilleur que celui de Dark Souls II – reste en deçà du premier jeu et s'avère particulièrement linéaire. Le joueur n'a que peu de liberté dans le choix des zones à visiter et les niveaux seront toujours parcourus dans le même ordre. Fort heureusement, il existe toujours des zones annexes, extrêmement bien cachées,

pour varier les plaisirs.

Malgré ce constat, le jeu n'en reste pas moins excellent et parvient à pousser encore plus loin la formule Souls. Le gameplay gagne en nervosité et dynamisme, notamment grâce à l'ajout des compétences d'armes. Chaque arme se voit agrémentée d'une attaque spéciale à utiliser via L2. Certaines sont assez simples et communes à plusieurs pièces d'équipement mais d'autres sont uniques et justifient à elles seules un build entièrement dédié à leur utilisation. Cette nouveauté apporte une belle rejouabilité au titre en permettant à chaque arme d'être viable.

On sent également que Bloodborne est passé par-là lorsque l'on observe les combats de Dark Souls III. Bien moins statiques qu'auparavant, ils gagnent en intensité. C'est encore plus visible sur les boss qui exploitent tout l'espace de leur arène pour nous en mettre plein la vue, et la tête. Et ce ne sont pas les seuls à vouloir notre mort. Comme dit plus haut, Miyazaki voulait faire de Lothric un monde dangereux. La mission est plus qu'accomplie et c'est avec un immense soulagement que vous allumerez chaque feu de camp. En effet, chaque section entre deux check-points semble avoir été pensée avec une mécanique unique mais toujours mortelle : géant qui vous bombarde de flèches, vagues d'ennemis sans fin, diminution de PV, noir complet... Autant de situations qui, une fois franchies, vous offrent ce sentiment d'accomplissement si cher aux joueurs de Souls... Avant la prochaine saleté planquée dans un coin.

Particularités : Dark Souls III ne réinvente pas la roue. En reprenant le meilleur de ces précédents jeux et en l'agrémentant de quelques petites nouveautés et d'un niveau de finition exemplaire, FromSoft livre ici la quintessence de Dark Souls. Mis à part un level-design qui aurait mérité d'être plus alambiqué, il n'y a pas grand-chose à redire sur cet opus très solide. Le contrat de départ est rempli et c'est une magnifique manière de conclure six années à perfectionner la recette Souls. Une conclusion qui a eu le droit à un double épilogue sous forme de DLC. Le premier, Ashes of Ariandel, nous emmène à la découverte de terres enneigées pour y affronter l'un des boss les plus énervés du jeu. Bien que toujours aussi qualitatif, on peut regretter la durée de vie relativement courte et le nombre limité de boss et environnements du DLC. Un manque de générosité toutefois compréhensible puisqu'il sert d'introduction à The Ringed City, le second contenu additionnel de Dark Souls III. Bien plus conséquent, on y explore les ruines d'anciens royaumes avant d'atteindre la magnifique Cité Enclavée, l'une des plus belles zones de FromSoft. Mais aussi l'une des



plus dures pour le coup. Vous attendent pêle-mêle des anges mitrailleurs, des marais empoisonnés, des chevaliers faisant passer le boss de fin pour un enfant de cœur, des pièges vicieux et surtout quatre boss parmi les plus compliqués à affronter. En contrepartie, c'est une véritable armurerie que vous pourrez ouvrir tant il y a de nouvelles armes, magies et pièces d'équipements à dénicher. Un DLC sous forme d'adieux qui remplit parfaitement son rôle et parvient à conclure en apothéose une trilogie unique dans le monde du jeu vidéo. Félicitations FromSoft, la barre était haute.

Accessibilité : Faisant office de point final, on pourrait trouver incongru de démarrer par celui-ci. Et pourtant, c'est exactement ce que je m'apprête à vous recommander de faire. Alors oui, c'est la fin, mais le scénario est tellement obscur et l'univers des jeux étant régi par une temporalité indéfinissable, ce n'est pas vraiment un problème. Au pire, vous découvrirez comment étaient les choses avant plutôt qu'après. Grâce à sa structure plus linéaire, la téléportation accessible dès le début et son hub rempli de PNJ amicaux, il n'est pas vraiment possible de se perdre dans le jeu contrairement à Dark Souls. Il est aussi beaucoup plus permissif et versatile dans la conception de vos builds. Quant aux hitboxes, finies les monstres qui vous chopent à trois mètres de distance de Dark Souls II, ici tout est parfaitement calibré. Le rythme est également plus rapide, faisant des roulades un outil extrêmement utile pour se sortir de bien des situations.

Malgré un début rude, les deux premières zones sont violentes pour un débutant, Dark Souls III se montre assez généreux en feux de camp et autres raccourcis pour permettre à quiconque de progresser relativement aisément. Et les joueurs un tant soit peu curieux trouveront de nombreuses armes très puissantes pour les aider à se frayer un chemin et annihiler toute menace. Les développeurs ayant fait un bon travail d'équilibrage, les premières armes trouvées requièrent peu d'investissement en statistiques afin de vous laisser expérimenter et trouver votre style de jeu. Les boss du début sont également plus abordables que leurs compatriotes des autres titres.

Plus clair à tous les niveaux, Dark Souls III est, à mes yeux, le jeu le plus accueillant de FromSoftware pour quelqu'un n'ayant jamais testé le genre.

Difficulté globale : 2.5/5



Elden Ring

Date de sortie européenne : 25/02/2022

Disponible sur : PS4/5, Xbox Series/One, PC

Ambiance : Fantasy – Médiéval – Sombre



Après Dark Souls III, Hidetaka Miyazaki a une envie : pousser encore plus loin l'exploration et l'immersion des joueurs dans ses univers. Et quoi de mieux pour ça que le monde ouvert ? Lancé en 2017 en même temps que Sekiro, le développement d'Elden Ring est co-dirigé par Yui Tanimura (Dark Souls II et III) toujours sous la houlette de Miyazaki qui s'est offert les services de G. R. R. Martin (Le Trône de Fer) pour l'écriture des bases de l'univers. Avec ce titre, FromSoft a pour ambition de rendre son jeu plus accessible et permissif sans pour autant se départir de ce qui fait le charme de la série. Et je ne parle pas que des marais.

Le pitch : L'Entre-terre est plongée dans le chaos et l'incertitude depuis que le Cercle d'Elden a été brisé. Alors que les demi-dieux, descendants de la reine Marika, se disputent le pouvoir, vous incarnez un sans-éclat qui va parcourir le monde à la recherche des runes majeures pour devenir le nouveau seigneur d'Elden.

Elden Ring est effectivement beaucoup plus clair sur les objectifs du joueurs et des divers PNJ. Les dialogues sont plus nombreux, de même que les cutscenes scénaristiques et nous sommes beaucoup plus impliqués et guidés qu'auparavant. Cependant, ce n'est pas forcément le cas du lore qui reste très obscur, morcelé en centaines de petites descriptions d'objets et toujours aussi sujet à interprétations. Comme d'habitude, faire un effort de recherche, ou aller lire les wikis, sera nécessaire pour tout saisir. La narration environnementale, omniprésente chez FromSoft, est fortement accentuée ici de par l'immensité du jeu. Là où presque tout était sur votre chemin auparavant, il faut parfois faire des kilomètres, escalader des falaises ou s'aventurer au fin fond de cavernes pour tomber sur un décor riche en signification, je pense notamment au « visage » sous le château de Voilorage...

Le concept : Il pourrait être tentant de résumer Elden Ring à un Dark Souls en monde ouvert. Les runes sont l'équivalent des âmes des jeux précédents, mourir fait réapparaître tout le monde, les statistiques et menus sont similaires... Et pourtant, Elden Ring remanie grandement la formule à plusieurs niveaux, se forgeant ainsi sa propre identité.

Le premier point, le plus évident, est bien entendu le passage au monde ouvert. Un pari ô combien risqué lorsque l'on connaît le savoir-faire de FromSoft dans la conception de niveaux tortueux mais balisés. Fort heureusement, le résultat est plus que convainquant. Séparée en plusieurs grandes zones, l'Entre-terre offre des panoramas à couper le souffle tous les cent mètres. On retrouve le talent des artistes du studio lorsque l'on s'attarde sur la composition des paysages. En alternant points surélevés et dénivelés, le jeu parvient toujours à attirer notre regard sur un élément précis. Que ce soit le donjon de la zone, une tour ou un petit bois, il y a sans cesse quelque chose qui appelle à l'exploration. Néanmoins, on peut regretter que cette

dernière ne soit pas toujours récompensée. Avec plus de 200 boss (dont seulement treize d'obligatoire) et presque autant de catacombes et autres grottes, Elden Ring n'échappe pas au piège de la redite. Nombre de boss sont réutilisés plusieurs fois, les cavernes ont toutes la même tête et, une fois sur deux, la récompense obtenue à la fin ne vous servira pas. Il s'en dégage une sensation de remplissage, symptomatique des OW. La peur du vide n'a pas épargné Elden Ring qui en fait parfois trop pour son propre bien. Toutefois, cela n'entache en rien la beauté de l'univers et le plaisir à le parcourir à dos de monture – car oui, nous ne sommes plus condamnés à errer à pieds.

Mais qui dit monde ouvert, ne dit pas forcément disparition d'environnements plus cloisonnés. Elden Ring propose les donjons « Legacy », des niveaux renouant avec le passif de FromSoft en matière de level-design labyrinthique. Au nombre de six, ce sont assurément les moments les plus marquants du jeu. Ils sont magnifiques visuellement et imposent une exploration méthodique pour en dénicher tous les secrets notamment via le saut, beaucoup plus aisé que par le passé, qui est mis au service d'une verticalité encore jamais atteinte jusqu'ici. Le château de Voilorage, le premier auquel nous sommes confrontés, en est un exemple parfait. En débutant au pied de ce dernier, il faudra passer par les cachots, un flanc de falaise et les plus hautes tours avant d'enfin atteindre le seigneur y résidant. Une incroyable entrée en matière qui ne sera jamais véritablement égalée par les autres donjons plus linéaires ou plus courts.

Outre cette exploration remaniée, le gameplay a lui aussi été retravaillé. Nouveaux styles de combat, rythme plus intense, consommation d'endurance désactivée en dehors des affrontements... Une fois de plus, toute l'expérience accumulée sur les précédents jeux a été exploitée. Ainsi, les compétences d'armes de Dark Souls III font leur retour via le système de Cendres de guerre plus versatile. Là où les compétences étaient liées aux armes, les cendres peuvent être dissociées et placées sur d'autres armes à volonté. De quoi modifier le gameplay à votre convenance. Mais le plus gros ajout reste les cendres d'esprits.

Un rapide tour sur les internets, et plus particulièrement les forums dédiés aux Souls-like, vous permettra de constater qu'une frange de joueurs aime clamer haut et fort qu'il n'y a qu'une seule manière de jouer et que toutes les autres ne sont pas « legit ». Ainsi, la magie est considérée comme facile, les invocations d'autres joueurs sont de la triche, exploiter une faille de l'IA est honteux... Bref, selon eux, vous n'êtes pas libres de jouer comme vous l'entendez. Mais tout cela n'est rien face aux invocations d'esprits. Afin de contrebalancer la montée en puissance des boss toujours plus gros, rapides et agressifs, FromSoft a implémenté un système







permettant d'invoquer des créatures à vos côtés. Meute de loups, chevalier, méduse et même doppelganger, il y en a pour tous les goûts, chacun ayant ses propres forces et faiblesses. Dirigés par l'IA, ils sauront occuper les ennemis les plus farouches le temps de vous soigner ou améliorer vos dégâts pour en finir plus vite. Une aide considérée comme intolérable par certains donc mais qui fait clairement partie de l'équilibrage du jeu et a été pensée pour être utilisée par les développeurs. Ne pas le faire est donc un handicap volontaire que l'on s'impose et je ne saurais trop insister sur le fait d'y avoir recours sans vergogne, ni culpabilité lors de votre première aventure si vous en ressentez le besoin. D'autant plus que le jeu n'hésitera pas à régulièrement vous mettre en très grande infériorité numérique ou face à des boss aux barres de vie interminables.

Particularités : Contrairement à la quasi-totalité des autres mondes ouverts, Elden Ring nous offre une carte vierge de tout objectif. Pas de marqueurs, d'icônes de quêtes ou de point de récolte par centaines, c'est à vous de fouiller et légender votre carte au fil de vos découvertes. Un parti pris rafraîchissant mais aussi intimidant puisqu'il est impossible de connaître à l'avance l'ampleur que va prendre l'aventure. En ne dévoilant que petit à petit l'Entre-terre, FromSoft ménage l'effet de surprise à chaque nouveau fragment de carte ramassé, dévoilant un pan entier inexploré de l'univers. Et dire que tout n'est pas forcément visible en plus... Seul bémol, les quêtes annexes s'avèrent plus compliquées à réaliser. La carte étant immense, on a vite fait de louper un personnage ou d'oublier l'emplacement d'un autre. À défaut d'un journal de quêtes, il vous faudra sortir papier et crayon pour tout retenir.

Elden Ring fut un tel succès qu'un DLC était une évidence. Corrigeant nombre de défauts du jeu de base, Shadow of the Erdtree s'avère être une fantastique réussite bien que ternie par quelques choix de game-design étranges. Ainsi, l'exploration, tout en verticalité, est incroyablement grisante et s'accompagne de zones aux gimmicks uniques et de donjons tortueux comme on les aime. Rarement j'aurais pris autant de plaisir à parcourir un monde vidéoludique qu'avec ce DLC. D'autant plus qu'il corrige quelques défauts du jeu de base comme la redondance des grottes et cavernes, bien moins nombreuses ici mais également plus travaillées. Malheureusement, on ne peut en dire autant des boss qui s'avèrent extrêmement durs, voire punitifs et injustes (comme l'horrible boss de fin qui a dû être patché). Un défaut que FromSoft avait réussi à éviter jusqu'ici pourtant... L'extension n'en reste pas moins exceptionnelle à parcourir, éclipsant presque le jeu de base.

Accessibilité : Miyazaki voulait un jeu plus accessible et il est vrai que de nombreux

éléments vont en ce sens. Contrairement à avant où le joueur ne pouvait qu'avancer le long des couloirs et n'avait d'autre choix que de défaire le boss se trouvant au bout, il est ici possible de partir vadrouiller à l'autre bout du monde et d'esquiver un grand nombre de combats. FromSoft nous encourage d'ailleurs fortement à explorer en plaçant dès le début un ennemi bien trop puissant sur notre chemin. Avec une barre de vie énorme, des dégâts monstrueux et une mobilité bien plus grande que la vôtre, le Gardien de l'Arbre Monde n'est pas prévu pour être affronté au bout de dix minutes de jeu. Il faut donc le contourner, gagner des niveaux, dénicher de meilleurs équipements et revenir vous venger. Une philosophie, beaucoup plus souple, à appliquer sur l'ensemble du titre vous « forçant » à explorer la zone avant de vous occuper des boss majeurs. On pourrait d'ailleurs arguer que cela nuit à l'équilibrage global du jeu puisqu'un aventurier prenant le temps de tout explorer risque d'arriver avec un niveau bien trop élevé face aux boss, réduisant leurs combats à une partie de plaisir. Du moins, certains d'entre eux.
Mais ce monde ouvert peut aussi être source de grandes difficultés. Un nouveau joueur peut se sentir complètement perdu face à cette immensité vierge de toute information. Où aller ? Est-ce le bon chemin ? Si je ne parviens pas à vaincre ce boss, c'est parce que je n'ai pas le niveau ? Ajoutez à cela des menus toujours aussi peu ergonomiques, des explications inexistantes et aucun moyen d'activer un suivi des quêtes et on obtient un titre qui peut être difficile à appréhender pour un néophyte. La sensation de louper énormément de choses peut également en décourager plus d'un. Si le monde ouvert a effectivement simplifié certains aspects, il a créé d'autres obstacles moins évidents.

Concernant les passages obligatoires (les donjons Legacy et leurs occupants), ils se montrent particulièrement difficiles. Afin de contrebalancer l'éventuel haut niveau des joueurs ayant pris le temps de fouiller, les lieux sont remplis d'ennemis violents, et en très large supériorité numérique, massés dans des endroits exigus ou particulièrement dangereux. La progression dans ces donjons est lente, voire fastidieuse par moment. Je pense notamment aux derniers mètres du château de Voilorage qui rassemblent une dizaine de soldats, des balistes, des aigles cracheurs de feu, des chiens, un guerrier à machette et un géant... Les boss ne sont d'ailleurs pas en reste et si certains sont oubliables, d'autres vous donneront du fil à retordre et pourront atomiser même les guerriers les plus entraînés.

Si dans les faits, Elden Ring se montre plus clément dans son exploration et vous laisse décider quels obstacles vous souhaitez affronter, il se montre en revanche sans pitié lors de certaines séquences et pourra en perdre plus d'un dans son univers.

Difficulté globale : 3/5



FILMS ET SÉRIES

Actus p.73

Les Moutons Détectives p.77

Supergirl p.78

Backrooms p.81





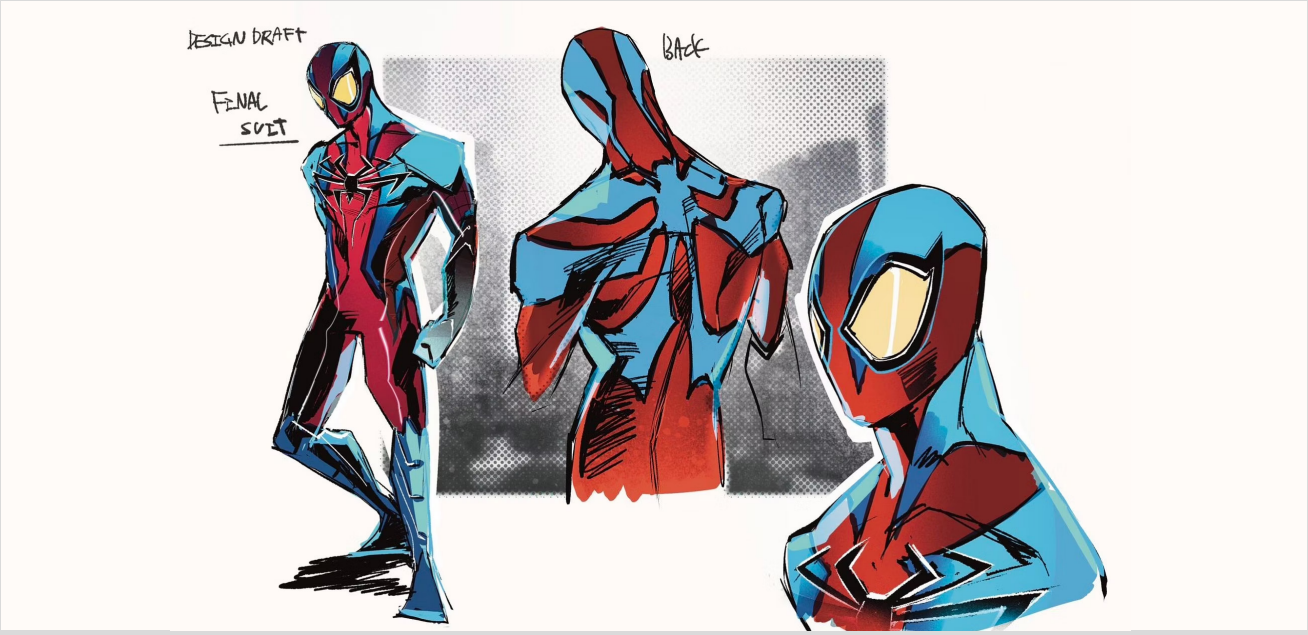
GOD OF LOOSE

Il arrive qu'un projet débute mal. Retour en 2005. God of War premier du nom est un succès monstrueux et un film est annoncé. S'en suivra d'innombrables changements de directeurs, scénaristes et scripts jusqu'en 2018 et la sortie du « reboot » nordique. Immédiatement, les fans s'enflamment et supposent que le film adaptera finalement ce nouvel opus. Des rumeurs démenties par Sony en 2021 qui déclarera qu'aucun projet de film n'est en cours. Toutefois, l'espoir renaît l'année suivante lorsque Amazon Prime Video et Sony Pictures Television officialisent une série dérivée de l'opus de 2018 et de sa suite Ragnarok. Cette fois, c'est bon, Kratos aura son adaptation live-action. Pour gérer l'écriture et la réalisation, c'est un trio de créateurs qui est choisi : Mark Fergus et Hawk Ostby (The Expanse, Iron Man, Les Fils de l'homme) au scénario et Rafe Judkins (The Wheel of Time) comme showrunner. À partir de là, la communication s'accélère un peu. La série comptera deux saisons, une par jeu, et bénéficiera du même soin que The Last of Us. Tout le monde y va de sa petite annonce présentant la future série comme une adaptation fidèle, remplie d'émotions et plaçant la relation père-fils au sein de son histoire. Bref, tout va pour le mieux. Arrive octobre 2024 et là, coup de tonnerre : malgré plusieurs scripts validés pour la saison 1, le studio décide de partir dans une autre direction, provoquant ainsi le départ du trio initial. Ils sont remplacés par Ronald D. Moore (Star Trek, Battlestar Galactica, Outlander) qui prend en charge l'écriture et la production. Enfin, la pré-production peut débuter en décembre 2025 et une première image officielle est révélée en février 2026.

On y découvre Ryan Hurst dans la peau du spartiate et Callum Vinson en Atreus. Une photo qui en a inquiété plus d'un dont David Jaffe, créateur de la licence. Il est vrai qu'il y avait peut-être plus épique que de montrer une banale scène de chasse avec un Kratos dans une position peu flatteuse... Outre le duo de personnages principaux, Amazon révèle le reste du casting par la même occasion et le tournage a pu commencer.

Malheureusement, le sort a encore frappé puisqu'en juillet dernier, le studio annonce que Hurst s'est gravement blessé lors d'une cascade et que Kratos serait finalement incarné par Dave Bautista (Les Gardiens de la Galaxie). Résultat, de multiples reshoots doivent être faits et la fin de tournage, initialement prévue en février 2027, semble désormais utopique... Dernier rebondissement, afin de respecter l'ellipse temporelle entre les deux jeux, Atreus et Thrud seront recastés entre les deux saisons. Espérons que la malchance cesse de s'acharner sur le projet...

AlxZ_Rex



LES ANNONCES DE LA COMIC-CON

Rendez-vous immanquable des afficionados de super-héros, la Comic-Con est la grand-messe annuelle où tous les acteurs du monde du comics font leurs annonces avec en tête de file les mastodontes DC et Marvel. Pas mal de nouveautés ont donc été montrées côté papier avec l'extension de l'univers DC Absolute ou encore l'arrivée prochaine de mangas chez Marvel. Si ça n'est pas la première fois que la Maison des Idées s'essaye au genre, les choses sont un peu différentes cette fois-ci puisque Marvel prête ses héros à Kadokawa pour l'édition de 5 mangas. Nous avons même eu le droit à quelques visuels de Spider-Man, le Punisher et Spider-Gwen qui adoptent un style plutôt cool !

Les univers cinématographiques étaient aussi à l'honneur avec Marvel qui a continué ses annonces autour de Doomsday (dont nous reparlerons juste après) et DC qui, contrairement à son concurrent, s'est montré bien plus timide avec un simple nouveau trailer pour la série Lanterns. Pour rappel, on y suit Hal Jordan et John Stewart, deux Green Lantern venus enquêter sur un étrange meurtre ayant eu lieu dans un village du Nebraska. C'est diffusé sur HBO max depuis le 16 août et les premiers retours sont plutôt positifs ! *AlxZ_Rex*

MICKEY FAIT SON SHOW

Nous en avons parlé précédemment, cet été s'est tenu la D23 à Anaheim en Californie. Outre des informations plus qu'attendues autour de Kingdom Hearts 4, Disney en a profité pour nous donner un aperçu de l'avenir côté Marvel, Star Wars et Animation.

Les nouveaux X-Men

Si la diffusion du nouveau trailer d'Avengers Doomsday a déchaîné les foules, ça n'était pas la seule carte de Marvel. Nous avons ainsi appris l'arrivée de Ryan Gosling dans le MCU pour jouer le rôle de Ghost Rider, qui avait déjà eu le droit à deux films avec Nick Cage dans le rôle. La série VisionQuest, qui fait suite à WandaVision et Agatha All Along, a également révélé son premier trailer plutôt intéressant avec le retour de James Spader en Ultron et une date de sortie pour le 14/10. Mais le clou du spectacle reste l'officialisation du casting du prochain film X-Men. Outre Sadie Sink en Jean Grey qui a fait ses débuts dans le dernier Spider-Man, nous retrouverons Kit Connor (Cyclope), Christopher Abbott (Charles Xavier), Samara Weaving (Emma Frost), Inde Navarrette (Malicia/Rogue), Maya Boyd (Tornade) et Adam Driver (Nathaniel Milbury/ Mister Sinistre). Un casting qui donne envie et qui devrait encore s'étoffer dans les mois à venir. Le résultat final sera à voir sur grand écran le 05/05/28.

Ahsoka retrouve Anakin

Trois ans après une première saison mitigée, Lucasfilm a montré le premier trailer de la saison 2 d'Ahsoka.Toujours jouée par Rosario Dawson,



ACTUS FILMS ET SÉRIES



la jedi devra de nouveau faire face au grand Amiral Thrawn. La bonne nouvelle, c'est qu'Hayden Christensen reprendra son rôle d'Anakin Skywalker pour aider son ancienne padawan. Rdv le 20/01/27.

La galaxie très lointaine a également montré quelques images du futur Star Wars Starfighter avec Ryan Gosling mais rien n'a fuité pour le moment. On attend donc une bande-annonce pour enfin se faire un avis...

Jamais deux sans trois

Côté animation, ont été annoncés Les Indestructibles 3 (16/06/28), Coco 2 (11/29), La Reine des Neiges 3 (24/11/27) et Zootopie 3 ! Pas mal de suites donc même si quelques nouveautés étaient au programme. Nous avons ainsi découvert Ghost Market (2028) qui raconte l'aventure de Kyle et d'un étrange marché infesté de fantômes affamés, Gatto (05/03/27), une histoire de chat mélomane à Venise, Hexed (25/11/26), qui nous plonge dans un monde magique aux côtés d'une jeune sorcière et enfin Clay (11/28) dont peu d'infos ont été communiquées hormis un concept art et la participation de Kieran Culkin.

Quant aux adaptations live-action, Disney continue le massacre avec Stitch 2 (05/28) mais aussi Raiponce incarnée par Teagan Croft...

AlxZ_Rex





LES MOUTONS DÉTECTIVES

C'est après avoir vu deux-trois extraits que je me suis décidé à visionner Les Moutons Détectives, intrigué par ce que semblait proposer le film. Perdu au fin fond de la campagne anglaise, George Hardy (Hugh Jackman toujours aussi bon) vit heureux avec ses moutons. Malheureusement, tout bascule le jour où il est retrouvé mort... Bien décidés à ne pas laisser l'auteur du meurtre impuni, le troupeau d'ovins part enquêter au sein du village aux côtés du policier local un peu benêt.

À la croisée des mondes entre un Babe pour ses animaux parlants (avec un casting cinq étoiles) et Shaun le mouton pour le cadre et l'humour, le film alterne avec brio entre situations rocambolesques, dialogues ciselés et véritable émotion. Et grâce à des effets spéciaux réussis, on s'attache immédiatement à ces boules de laine détectives. Une très bonne surprise ! *AlxZ_Rex*





SUPERGIRL

Si Marvel a su transposer avec brio son catalogue super-héroïque sur grand écran (certes avec moins de succès ces dernières années), on ne peut pas en dire autant de DC Comics, son rival de toujours. Les choses avaient pourtant pas trop mal débuté avec Man of Steel, la version plus sérieuse de Superman signée Zack Snyder. Malheureusement, tout s'est écroulé très vite dès le second film, Batman v Superman. Une photographie sombre et terne, une écriture faiblarde et des effets spéciaux oscillant entre le pas terrible et le franchement affreux deviendront alors la marque de fabrique du DCEU jusqu'à sa mise à mort avec Aquaman et le Royaume perdu.

Les choses auraient pu en rester là mais c'était sans compter sur la persévérance (et l'appât du gain) des studios Warner. Bien décidés à ne pas s'asseoir sur des tas de billets verts, un reboot total de l'univers cinématographique de DC est acté en 2024. Et pour chapeauter tout ça, c'est James Gunn qui est élu chef d'orchestre. Un choix plutôt rassurant au vu du CV du monsieur. Très vite, les choses se mettent en marche et une promesse alléchante est faite : contrairement à la concurrence, les films ne seront pas uniformisés et lissés. Chaque réalisateur sera libre, sous réserve de respecter la trame globale des films. Suite à celà, plusieurs films sont annoncés parmi lesquels Superman, Supergirl et même Clayface, un film d'horreur centré sur Gueule d'Argile.

En 2025, le bal est officiellement lancé avec le Superman de James Gunn. Bien que accueilli un peu fraîchement par la critique, le film est une vraie réussite. Gunn s'amuse avec ses personnages, crée des séquences d'action inventives avec leurs pouvoirs sans oublier de les développer (la séquence entre Clark et Lois sur fond de créature cosmique ravageant la ville en est le parfait exemple). Bref, c'est top mais il faut confirmer l'essai avec Supergirl pour pérenniser l'avenir de ce nouvel univers.

À l'instar de son cousin, Kara vient de la planète Krypton.

Du moins, ce qu'il en restait. En effet, si Superman a été envoyé sur Terre peu avant la destruction de son monde, Kara est née sur un minuscule fragment de celui-ci que son peuple a réussi à préserver. Malheureusement contaminé par la kryptonite, le peu de survivants est condamné... Afin de lui éviter ce destin funeste, le père de Kara parvient à construire une seconde capsule pour envoyer sa fille et Krypto, un chien errant, sur Terre. Traumatisée par la perte de sa famille et de sa maison, Kara sombre dans une dépression qu'elle tente de noyer dans l'alcool tout en vagabondant d'une planète à une autre.

Les choses auraient pu en rester là, mais sa rencontre avec une orpheline va l'entraîner à la poursuite d'un gang de brigands à travers la galaxie. Un chemin parsemé d'embûches où Kara devra affronter ses traumatismes pour enfin devenir celle qu'elle était destinée à être.

Réalisé par Craig Gillespie, Supergirl s'éloigne du côté solaire et coloré du premier film pour nous emmener dans des lieux bien plus sombres. En miroir de l'état d'esprit de son héroïne, le film adopte principalement des tons marrons et gris, s'en pour autant s'empêcher de faire appel à la couleur lors de certaines séquences. Cela donne une esthétique, certes plus terne, mais cohérente avec les propos du scénario. En parallèle, les environnements sont bien plus crasseux, Kara et Ruthye devant s'aventurer dans les tréfonds pour débusquer leur cible.
Un autre élément très important, ce sont les soleils. Ou plutôt leurs couleurs. Un astre jaune confère d'immenses pouvoirs aux kryptoniens alors qu'un rouge les rend humains. Quant aux verts, leurs rayons s'avèrent mortels pour eux. Le film exploite ce système de forces et faiblesses pour varier les ambiances mais aussi les situations, Kara devant jongler avec les contraintes environnementales de chaque monde qu'elle visite. En résulte des scènes d'action inventives où elle doit échafauder des plans plus ou moins foireux pour s'en sortir (notamment lors de l'attaque du bus spatial). Globalement, c'est bien monté et reste





lisible tout du long donc bon point ici.

Dernier point concernant l'histoire. Si celle-ci s'avère finalement assez classique dans son déroulé, elle reste bien rythmée et intéressante à suivre pour le développement de son héroïne et l'exploration de son passé. L'interprétation de Milly Alcock y contribue fortement tant l'actrice s'est appropriée ce personnage un peu borderline. Un excellent choix de casting entouré de compagnons de jeu tout aussi doués.

Supergirl vaut donc le coup d'œil pour sa galerie de personnages, son ton fun et décomplexé mais aussi pour les pistes qu'elle ouvre pour l'avenir du DCU. Entre le personnage de Lobo (incarné par un Jason Momoa fait pour le rôle) et les valeurs de Kara qui risquent de clasher avec celle de Kal-El, le futur s'annonce explosif ! *AlxZ_Rex*







BACKROOMS

J'ai une relation particulière avec l'horreur : d'un côté, je suis toujours intéressé par les concepts et thèmes abordés, mais de l'autre, j'ai peur d'avoir peur. C'est donc équipé d'un oreiller auquel m'agripper en cas de jump-scare ou séquence flippante que j'ai décidé de voir Backrooms.

Mais avant d'aborder le film en lui-même, il faut revenir rapidement sur ce que sont les backrooms. Véritable phénomène d'internet, tout est parti d'une étrange photo postée sur le site 4chan. Sur celle-ci, on y voit une succession de pièces vides à l'éclairage blafard et aux murs jaunâtres. Immédiatement, l'ambiance très particulière qui s'en dégage intrigue les utilisateurs qui y voient là une définition parfaite des espaces liminaires, des lieux, normalement bondés de monde, rendus perturbants car inhabituellement vides. Le phénomène prend de l'ampleur et explosera avec la web-série de Kane Parsons: Backrooms. On y suit des personnes se retrouvant piégées dans ces « arrière-salles » de la réalité, après être passées à travers un mur ou un sol, qui semblent s'étendre à l'infini sans tenir compte de la logique ou des lois de la physique. Outre l'angoisse générée par ces environnements anormaux, il y a aussi la peur de ne pas être seuls à arpenter ces lieux... Bref, le cocktail parfait pour créer d'immenses fils de discussion sur le sujet,



remplis d'internautes désireux d'étendre le mythe. Un engouement tel qu'Hollywood finira par s'y intéresser et proposera à Kane Parsons de passer au grand écran avec ce film.

Clark est totalement perdu. Architecte raté, il s'est reconverti en gérant d'un magasin de meubles miteux que seuls ses deux employés fréquentent. Frustré et en colère face à cette situation, il en a rejeté la faute sur le monde entier dont sa femme qui a fini par le quitter. Au fond du trou, Clark suit une thérapie auprès de Mary, une psy qui tente de l'aider. Les choses basculent toutefois dans une étrange direction le jour où Clark remarque un étrange rai de lumière sur l'un des murs du sous-sol qui s'avère être en fait un passage vers ce qui ressemble à un enchevêtrement infini de pièces et couloirs. Très vite, l'homme va éprouver une véritable fascination pour les lieux, ce qui n'est pas sans danger...

Le film peut se décomposer en trois actes durant lesquels le rythme et la tension montent crescendo. Les deux premiers sont vraiment bons car ils présentent les personnages tout en instaurant une espèce de malaise, notamment via des mouvements de caméra lents, des plans éloignés témoignant de l'isolement de Clark ou avec une caméra placée dos à l'action, nous montrant la réaction des personnages plutôt que la source de leur peur. Il y a également un excellent travail sur le son et la spatialisation de ce dernier qui renforce chaque scène. C'est prenant, intriguant, jusqu'à atteindre un point culminant lors d'une longue séquence filmée en found footage. S'en suivra un long travelling terrifiant pour ouvrir le troisième acte. Et là, le film se vautre un peu. D'abord avec une longue scène d'exposition qui, si elle est parfaite pour illustrer le basculement (trop abrupt) de l'un des personnages, perd en impact en tentant d'éclaircir plusieurs mystères... Comme souvent, expliquer et montrer le danger qui n'était que suggéré casse le suspense. Là où notre cerveau (dont le mien) imaginait tout et n'importe quoi, c'est presque un soulagement d'enfin voir ce qui rodait dans l'ombre. Backrooms se termine alors dans une classique course-poursuite de film d'horreur là où j'aurais préféré qu'il poursuivre dans le registre de l'horreur liminale, existentielle. Car le film n'est jamais aussi flippant que lorsqu'il nous montre l'infinité de ces couloirs qui n'ont pas de sens et ne mènent nulle part, miroir de ce que ressent le jeune public, qui ne s'est jamais senti aussi seul, s'étant emparé du phénomène sur internet. Reste cette fin ambiguë, propice à toutes les interprétations, la mise en scène impeccable, le casting de haute volée et la formidable porte d'entrée que représente le film pour quiconque veut plonger dans les légendes urbaines de ces backrooms. *AlxZ_Rex*





TCG

TCG actu p.84

Le deck du mois p.86



TCG

Actus



BLACKLISTEZ-LES TOUS

Les scalpeurs sont un fléau. Nous avons pu le constater une nouvelle fois avec les 30 ans de Pokémon qui ont vu des files d'attente de centaines de mètres devant les magasins... Pour faire face à ce problème, les géants du TCG commencent à mettre en place diverses mesures. The Pokémon Company a ainsi instauré un système de reconnaissance faciale dans ses boutiques éphémères pour empêcher les achats en masse tandis que le magazine Weekly Shonen Jump avait anticipé la ruée sur son numéro contenant une carte anniversaire de One Piece en prévoyant un restock quelques jours après la sortie initiale. Et pourtant, le milieu continue d'être pourri par tous ces spéculateurs... alors, heureusement, tous les jeux ne sont pas concernés. Mais cela reste tout de même un sacré problème pour les collectionneurs et les joueurs. S'il devient impossible d'acheter des cartes, il y a un risque de désintérêt réel... *AlxZ_Rex*



LES LIENS SONT ÉTERNELS

Après la BT-24 qui introduisait des digimons et personnages présents dans le jeu Time Stranger, la BT 26, intitulée Timeless Bonds, est sortie le 4 septembre. Là encore, elle fait la part belle au dernier jeu vidéo adapté de la licence en proposant quelques membres des Olympos XII mais aussi Chronomon, l'antagoniste du jeu. Comme d'habitude, les cartes sont magnifiques et comme d'habitude, ça sera un peu compliqué de se les procurer en France, le jeu n'ayant pas vraiment percé chez nous. *AIxZ_Rex*

RÉALITÉ FRACTURÉE

Si les dernières actualités Magic concernaient essentiellement les diverses collaborations du TCG avec d'autres licences, Wizards of the Coast n'en délaisse pas pour autant ses extensions plus classiques. La prochaine devrait d'ailleurs être plutôt intéressante puisqu'elle reprendra de nombreux visages connus pour les revisiter dans une autre couleur. Chandra, maîtresse des flammes, devient de couleur bleue, Liliana est désormais affiliée au blanc... De quoi revisiter ses classiques et imaginer de nouveaux combos entre anciennes et nouvelles versions. *AIxZ_Rex*



TCG

LE DECK DU MOIS : TYPHLOSION DE LUTH d'AlxZ_Rex

Le concept : Le deck est très simple à prendre en main. Vous utilisez Feurisson de Luth pour piocher vos 4 Aventures de Luth puis vous explosez tout ce qu'il y a en face avec vos Typhlosion de Luth qui, pour une énergie Feu, infligent jusqu'à 280 dégâts. On complète avec des cartes Dresseur pour piocher ou augmenter les dégâts, les classiques Favianos EX, Shaymin, Psykokwak pour la pioche et la protection et soit Fantyrm/Dispareptil soit Insolourdo/Deusolourdo pour la pioche. À titre personnel, je préfère Deusolourdo mais la profusion du stade Tour de Surveillance Rocket m'ont fait pencher pour la première solution.

La stratégie : Votre objectif numéro 1 sera d'avoir à minima un Feurisson de Luth sur le banc. Pour celà, vous avez les Poffin Copain Copain mais aussi les Poké Registre. Si vous jouez contre Lanssorien Ex, Shaymin et Psykokwak (pour la version avec Teraclope) seront une nécessité pour ne pas vous faire décimer vos Héricendre de Luth. Une fois que vous aurez réussi à placer un ou deux Feurisson, vous utilisez leur talent pour aller chercher vos Aventures de Luth. Les premières devront être jouées pour récupérer vos énergies et Typhlosion alors que les autres pourront juste être défaussées avec Roseille ou Hyper Ball. Une fois les 4 Aventures dans la défausse, Typhlosion attaque à 280 et peut donc mettre KO pas mal de menaces. Pour les Pokémon plus résistants, Victini, Kassis et les Bracelets Vaillants pourront vous aider à grappiller les quelques PV nécessaires à la victoire.



Avis : Le deck est très fun à jouer. Totalement viable face aux plus grosses menaces de la méta, c'est aussi une super liste pour débuter le jeu. Le fait de ne pas jouer de Pokémon EX implique que votre adversaire ne remportera qu'une seule récompense à la fois, ce qui vous laisse le temps de mettre votre stratégie en place. Et en plus, le deck ne coûte vraiment pas cher à monter !



TEASING


Dans le prochain numéro :
Final Fantasy Resonance, Nioh 3,
Spider-Man : Brand New Day,
Les Maîtres de l'Univers...

CONTACTS :

Letsgame.redaction@gmail.com

AlxZ_Rex :

@AlxZ_Rex

@alxzrex.bsky.social

@alxz_rex

Vesperia :

@vesperiamaster.bsky.social

Master Brindille :

@master.brindille