



LA CORNEILLE N°14

Elèves

Mars-avril 2020



Les jeux qui ont marqué notre année 2019, Ilyes Narbesla

Nombreux sont les jeux vidéos qui ont marqué notre année 2019. Peu importe la plateforme, le genre ou la médiatisation autour de ces derniers, les bons jeux savent se faire reconnaître auprès de l'ensemble du public. C'est pourquoi, pour bien commencer cette nouvelle décennie, j'ai décidé de faire un récapitulatif de ceux qui ont marqué notre année.

Apex Legends :

Nous avons commencé l'année en beauté. Après le succès du *Battle royale Fortnite* d'Epic Games, ce fut au tour d'Electronic Arts de sortir le sien. Grâce à son univers futuriste, le jeu *Apex Legends* développé par Respawn Entertainment a su conquérir un public plus mature, cherchant des graphismes et un style de jeu plus réaliste. Avec une note de 17/20 sur jeuxvideo.com et de 8/10 sur Gamekult, il est considéré comme le seul concurrent sérieux de *Fortnite*.

Sekiro : Shadows Die Twice :

Ce jeu développé par From Software rejoint la lignée des *Dark Souls* avec leur gameplay au challenge élevé. Sorti en mars, *Sekiro : Shadows Die Twice* vous transporte dans un univers médiéval et fantastique, au Japon. Votre but est de vous infiltrer et d'éliminer des ennemis de plus en plus forts afin de sauver votre clan qui est sur le point de s'effondrer. Ce jeu a réussi à accrocher par ses graphismes, son histoire mais également par ses musiques qui arrivent à nous transporter. Disponible sur PC, PlayStation 4 et Xbox One, le jeu obtiendra une note de 88/100 sur Millenium, de 17/20 sur jeuxvideo.com et sera élu « jeu de l'année » au Game Awards de 2019.

A Plague Tale : Innocence :

Deux mois plus tard, c'est au tour d'un jeu mettant la France à l'honneur qui fait son entrée. Édité par Focus Home Interactive et développé par Asobo Studio, *A Plague Tale : Innocence* vous permettra d'incarner Amicia, protégeant son frère Hugo de l'Inquisition dans un décor réaliste du Moyen-Âge. C'est

principalement par sa trame que ce jeu aura su émouvoir tant de personnes et égaler d'excellents jeux aux intrigues passionnantes comme *The Last of Us* ou *Sherlock Holmes : The Devil's Daughter*. Un second opus est à attendre pour 2020, on espère qu'il sera aussi bien que le premier.

Borderlands 3 :

Le 13 septembre, Gearbox Software décide de sortir le quatrième jeu d'une série plus que célèbre : *Borderlands*. En effet, peu après la rentrée, on a eu la possibilité de se replonger dans un univers de robots. Sans pour autant faire preuve d'une grande originalité et bien qu'il ait été critiqué un peu avant sa sortie, *Borderlands 3* a su remettre tout le monde à sa place. Avec un excellent doublage, une bonne durée de vie, une direction artistique qui fait mouche et un humour lourd qui arrive à faire sourire : il est considéré comme un classique hors du temps.

Death Stranding :

Enfin, il était attendu depuis 2016 et était vu comme une révolution dans le monde du jeu vidéo. Il a tenu sa promesse : je veux bien entendu parler de *Death Stranding*. Développé par Kojima Productions, vous tenterez de survivre dans un univers apocalyptique, dépeuplé, où vous porterez secours aux populations restantes, désormais enterrées sous terre. Derrière cette fiction, se trouve la volonté de faire comprendre aux utilisateurs « l'importance de nouer des liens avec les autres » (Hideo Kojima).

Comme vous pouvez le constater, je n'ai pas pu parler de tous les jeux. J'ai évoqué très simplement ceux qui d'après moi le méritent le plus.

Merci à tous d'avoir pris le temps de me lire !



Directeur de publication :
Hervé Lebarque

Réalisation :
Sandra Glatigny

Directrice de rédaction :
Naïs Desprez



Passionné de sport ?
De dessin ?
De littérature ?
De science ?

Partage ta passion
et écris un article, ou
envoie tes créations
au Journal du lycée !

Envoie ton article à
journal.pcorneille@gmail.com