

FIFA 12 ET PES 2012 DEUX FOOTBALLS DIFFÉRENTS

OFFERT!  
1 DOUBLE POSTER  
ASSASSIN'S CREED

Consoles

Actualités, Reportages & Tests 100% Jeux Consoles

# Consoles

Novembre 2011 - n°233 - www.jvn.com



### TESTS



**FORZA MOTORSPORT 4**

La meilleure simu auto fait son retour

**RAGE**

Le FPS qui nous a tué par surprise

# ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

**PREVIEW SOLO ET MULTIJOUEUR, INTERVIEW : NOS RÉVÉLATIONS !**

### REPORTAGE

**ULTIMATE MVC 3**

On a testé en exclu les nouveaux combattants



### TEST

**BATMAN ARKHAM CITY**

Le justicier dégage une suite fabuleuse



L 14048 - 233 - F - 6,95 €

Yellow MEDIA

N° 333 Novembre 2011 - Fra. de méd. - 1,51 € - Dim. 14,6 x 21,5 cm - BE, L, A, C, - CH - 13,28 F - - PORT. CONT. - S.A.C. MA 8188 MAG - ILLA 05 800 00 - N. CAL. 11 220 07 - (0) 05 999 07 - POL. 11 190 09

## Édito

### TUER N'EST PAS JOUER

**Q**u'il s'agisse des gros FPS de fin d'année, des GTA-like, jusque dans les bords de Mario qui retombe postérieur le premier sur un koopa, il est souvent question – dans notre loisir favori – de tuer. Loin de moi l'idée de jouer les parangons de la morale, et de stigmatiser cette violence, j'en laisse le soin à nos confrères des médias généralistes et leurs sujets aussi mal renseignés que racoleurs. Mais si le meurtre sous toutes ses formes fait souvent les beaux jours du jeu vidéo, il est intéressant de noter à quel point, tout en étant le thème central de la licence, l'assassinat est bien amené dans *Assassin's Creed*. Parce qu'il évite la répétition, qu'il offre de nombreux à-côtés, le jeu d'Ubisoft évite deux écueils : le sang qui coule gratuitement et à l'excès, et la glorification du « kill facile ».

#### ESTHÈTE DE MORT

Notamment dans son excellent mode Multijoueur, *Assassin's Creed* favorise les méthodes les plus discrètes et les plus classes. Par son système de score, il sanctionne les bourrins au point d'écœurer les plus velléitaires. Dans son mode Solo, la licence favorise les contemplatifs, qui prendront autant de plaisir à repérer leur cible qu'à se rincer l'œil sur un panorama splendide... Enfin, pour les plus intellos, traquer les références historiques, les libertés prises, le respect de l'architecture et des mœurs de l'époque garantiront le plein d'activité du cortex. Profiter des moyens tout autant que de la fin, voilà une proposition que l'on ne peut pas refuser ! ■



**PS :** Impossible de conclure cet édit sans faire une dédicace à deux personnes formidables qui ont récemment quitté *Consoles+*. Anthony, maquettiste talentueux quoique Marnais, et Bruno, ours polaire et secrétaire de rédaction précieux. Bon vent à vous deux, « assunai » comme on dit dans le Grand Nord ! Cédric sera toujours là, donc pas de compliment pour lui... ahahah !

**Vincent**  
Prêt à tuer

RETROUVEZ TOUTE L'ÉQUIPE DU MAGAZINE SUR [WWW.CONSOLESPLUS.FR](http://WWW.CONSOLESPLUS.FR)

# FEEL THE BATTLE\*

# BATTLEFIELD

# 3



SORTIE LE 27 OCTOBRE



ÉLU MEILLEUR JEU DE L'E3  
PAR LES INTERNAUTES  
DE [jeuxvideo.com](http://jeuxvideo.com)



Sondage mené sur le site, auprès de 50 000 votants.

\*RESSENS LE COMBAT

© 2011 Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. Toutes les marques commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

## Sommaire



FIFA 12 **66**



Battlefield 3 **42**



Assassin's Creed Revelations **8**



Gears Of War 3 **76**



Need For Speed: The Run **36**



Ninokuni **82**

### Reportages

- 8 Assassin's Creed Revelations**  
Je tue, tu tues, il tue...
- 22 Ultimate Marvel vs Capcom 3**  
Les petits nouveaux font bobo
- 26 Mass Effect 3**  
De la coopération, ah bon ?
- 30 Max Payne 3**  
De la boulette de bullet time

### News

- 36 Need For Speed The Run**  
Le Frostbite 2 prend le volant
- 39 Uncharted : Golden Abyss**  
La PS Vita a droit à son "AAA"
- 40 Silent Hill : Downpour**  
La peur de ne pas avoir peur

### Previews

- 42 Battlefield 3**  
Des promesses, des promesses...
- 45 Zelda Skyward Sword**  
Link se renouvelle, encore !
- 46 The Elder Scrolls V : Skyrim**  
L'aventure, c'est l'aventure

### Tests

- 52 Batman : Arkham City**  
Bruce (Wayne) tout puissant
- 60 Forza Motorsport 4**  
Gran Turismo prend un tour
- 66 FIFA 12**  
Jouer à la Pastore... sur console

### Japon

- 84 Minna no golf 6**  
La PS Vita s'embourgeoise
- 88 Ninokuni**  
Level-5 nous envoie du rêve
- 97 Super Pokémon Scramble**  
Pikachu toujours dans le coup

### Plus

- 6 Courrier C+** vous donne la parole
- 76 Online** connectez-vous
- 98 Teasing** le mois prochain



The Elder Scrolls V  
**SKYRIM**

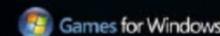
11.11.11

"TOUS LES INGRÉDIENTS DU RPG ULTIME."  
- JEUXVIDEO.COM

ELDRSCROLLS.COM



Bethesda



# SUR LE NET

Pour attaquer le dernier sprint de l'année, formidable enchaînement de hits en puissance, le débat du mois portait sur la série phare d'Ubisoft. « Le quatrième épisode d'Assassin's Creed débarque en novembre. Quels progrès en attendez-vous, qu'est-ce qui vous séduit/déplaît le plus dans la série ? »

[HTTP://WWW.CONSOLESPLUS.COM](http://www.consolesplus.com)

## > À LIRE DANS [FORUM/DÉBAT DU MOIS DE SEPTEMBRE]

**Le 23 septembre 2011, 19:51**  
par Milo94

Le quatrième épisode n'est pas du tout une priorité de cette fin d'année pour moi. Assassin's Creed II et Brotherhood m'ont déçu par leur narration, avec une fin bâclée et navrante. J'ai un peu peur que ce soit encore le cas avec Revelations. D'autant plus que la fréquence de sortie (une par an) m'inquiète, ainsi que la persistance à vouloir montrer du multi. Je me demande si les développeurs ne sont pas en train de perdre le fil de la série sous les contraintes d'objectifs financiers d'Ubisoft. Malgré cela, j'apprécie les références historiques – lors des minicasse-tête en quêtes secondaires (depuis AC II) –, avec des allusions sur un complot mondial, illustrées de véritables tableaux ou clichés symboliques, à la Da Vinci Code. Mais ça ne me suffit pas pour le considérer

comme un jeu incontournable, car je n'oublie pas non plus qu'Assassin's Creed est également un nid à bugs, avec des cinématiques moyennes et une IA médiocre.

**Le 24 septembre 2011, 11 h 40**  
par Lorenzo26  
C'est ma série de jeu préférée et j'attends toujours beaucoup

### “UBISOFT NOUS A HABITUÉS À DES ASSASSIN'S CREED TOUJOURS MEILLEURS AU FIL DU TEMPS.”

des révélations promises ! Le point fort du jeu, c'est son scénario et j'adore aussi les références historiques et les villes superbement modélisées ; on s'y croirait ! Quant aux nouveautés, j'ai hâte de voir la tyrolienne, les bombes modifiables et les enchaînements d'Ezio en combat qui promettent d'être toujours aussi dynamiques et jouissifs ! Bref, j'attends énormément ce jeu et je sais déjà que je ne serai

pas déçu, car Ubisoft nous a habitués à des Assassin's Creed toujours meilleurs au fil du temps.

**Le 25 septembre 2011, 20 h 52**  
par alucass  
Bizarrement, ce que j'attends le plus de cet épisode, c'est son multi... qui m'avait agréablement surpris lors du précédent opus

et qui pour moi était une bonne alternative à du Call Of Duty.

**Le 28 septembre 2011, 00 h 28**  
par Nuguns  
J'attends avec impatience ce nouveau Assassin's Creed, malgré Brotherhood qui m'a déçu. Ce qui me plaît beaucoup, ce sont les passages avec Altaïr et Ezio qui vont chercher à savoir ce qu'il s'est passé. On a aussi un Ezio bien plus vieux que je trouve très charismatique, presque autant qu'Altaïr. Ce qui me déçoit, c'est que les développeurs gardent l'IA pour les combats (un seul qui attaque à la fois...), l'ajout des grenades – qui sont contraires à l'idée de « discrétion » de la série – et on dira ce que l'on voudra, les

grenades, même si ça existait déjà, ça fait pas très Renaissance. J'espère aussi que l'on aura une ville superbe comme dans AC II où c'était varié, entre Venise, Florence et les « petites » villes. Et enfin, surtout, la conclusion de la série et la mort (?) d'Ezio !

**Le 28 septembre 2011, 21 h 05**  
par deathshadow  
« Rien n'est vrai, tout est permis », mais faut pas pousser le bouchon trop loin ! Après les avions en carton et les tanks en bois, maintenant des grenades (semtex) ! Ça sent mémé qui va se faire pousser dans les orties ! D'accord pour les nouveautés, mais faut rester dans l'esprit du départ (à trop se disperser, on s'éloigne de son public). Tout ce que j'espère, c'est que le retour d'Altaïr me redonnera la joie de continuer à jouer à Assassin's Creed.

**Le 28 septembre 2011, 21 h 44**  
par ClassicsDream  
J'adore cette série, mais j'ai peur qu'elle devienne trop « commerciale ». Un par an, ça devient limite, comme un certain FPS... J'ai aimé le 1, adoré le 2, été un peu déçu par Brotherhood (non, mais la fin quoi...), j'en attends donc beaucoup d'ACR. Bon je l'avoue, je regarde les trailers en boucle, mais chut !

## LE DÉBAT DU MOIS PROCHAIN

« L'année touche bientôt à sa fin, quels auront été vos meilleurs moments de jeu vidéo (jeux, annonces, machines, etc.) durant l'exercice 2011 ? »

Que de chemin parcouru pour la saga depuis le tout premier volet en 2007 !



EXCLUSIVITÉ WAWAZTV

NOTRE DERNIÈRE MISSION  
NOTRE DERNIÈRE HEURE  
NOTRE DERNIER SOUFFLE  
NOTRE DERNIER ESPOIR



FRÈRES JUSQUE DANS LA MORT  
PRÉ-COMMANDEZ DÉS MAINTENANT ET REJOIGNEZ LE COMBAT LE 20 SEPTEMBRE

GEARS OF WAR 3

Lance-toi. 18 www.pegi.info

XBOX LIVE

gearsofwar.com facebook.com/xboxfr

Microsoft Studios

EPIC GAMES

© 2011 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft. 2011 Epic Games, Inc. Tous droits réservés. Epic, Epic Games, le logo d'Epic Games, Gears of War, Gears of War 3, Marcus Fenix et le logo Crimson Omen sont des marques de commerce ou des marques déposées d'Epic Games Inc. aux Etats Unis et partout ailleurs. Disponible en édition standard, limitée et édition Epic. Pré-commandez chez les détaillants participants pour garantir la disponibilité du produit.

XBOX 360.

Jump in.

## À SAVOIR...

Ezio devra protéger six den (plusieurs fois si besoin) au long de sa quête. Sans compter un septième, imprenable, qui n'est autre que le QG des Assassins.

## DESSEIN ANIMUS

L'Animus est formel, la dernière de Desmond, Ezio et Altaïr va envoyer du rêve ! Même si l'on se doute bien que *Revelations* rimera davantage avec évolution qu'avec révolution...

par Bat

Si il y a un truc que l'on ne peut pas retirer aux *Assassin's Creed*, c'est bien cette capacité qu'ils ont à se conclure par des climaxes de fou furieux qui donnent envie de tâter de l'épisode suivant, là, tout de suite, sans attendre. De fait, ceux qui se sont essayés à *Brotherhood* savent à quel point ce dernier se refermait sur un final des plus stressants (attention, spoiler !) : Desmond Miles, le héros de la saga, se retrouvait pour ainsi dire plongé dans le coma au sein même de l'Animus... Mais si !!! L'Animus : cette sorte de machine à voyager dans l'ADN qui synchronise le cortex de son utilisateur avec certaines tranches de vie de ses ancêtres. Une bien belle trouvaille dans l'absolu, qu'une sombre organisation souhaiterait détourner afin de satisfaire ses sinistres projets. Lesquels ? Ça, nul ne le sait réellement. Pas même Desmond et sa clique qui aspirent à contrecarrer ce vil dessein, grâce au concours de leurs illustres aïeux. Altaïr Ibn La-Ahad,

membre de l'ordre des Assassins, fut le premier d'entre eux. Spadassin hors pair, acrobate hors norme, il réussit à déjouer un vaste complot templier lors du premier *Assassin's Creed*, tapi

au cœur des prestigieuses cités de Damas, Acre et Jérusalem... Des décors « carte postale » qui sont autant d'étoiles plein les yeux. S'ensuit l'épopée d'Ezio Auditore da Firenze, protagoniste d'un *Assassin's II* au doux parfum de Renaissance italienne : flânerie artistique à Florence, balade romantique à Venise... Ne manquait plus qu'un détour par la Rome antique au cours de *Brotherhood* pour clôturer le tour de la Botte en beauté. *Assassin's Creed* ? Plus qu'un jeu vidéo, un tour operator à tarif

**“Constantinople s'étend à perte de vue, juste sous nos yeux et c'est encore plus beau en trois dimensions !”**

discount ! On ne s'étonnera donc pas que la destination hôte de *Revelations*, troisième segment de la trilogie d'Ezio Auditore, prenne cette fois-ci sa source dans le détroit du Bosphore, là même où baigne la magnifique Constantinople.

## CINQUANTE-TROIS ANS !

Le calendrier affiche l'an de grâce 1511, date charnière correspondant peu ou prou à l'apogée de l'empire ottoman. C'est-à-dire que les

Byzantins sont censés avoir pris la poudre d'escampette depuis bien longtemps. Censés seulement, puisque les plus irréductibles d'entre eux s'agitent en coulisse dans l'espoir un peu fou de renverser le régime établi. C'est dans ce contexte politique un peu tendu que l'on est amené à réinterpréter ce bon vieux Ezio (comptez, ça lui fait cinquante-trois ans !). Enfin, vieux, c'est vite dit, vu que notre athlète n'a semble-t-il rien perdu de la souplesse coutumière qui le caractérisait jusqu'ici. Les

rhumatismes ? Connait pas ! Le voilà qui bondit de toit en toit à la manière d'un yamakasi en pleine fleur de l'âge. Et pour peu que l'on se hisse sur le dôme d'un minaret,

on ne peut que s'extasier devant cette vaste cité s'étendant à perte de vue, juste sous nos yeux... et c'est encore plus beau en 3D ! C'est sûr, personne ne peut nier que la série a dégoté la bonne formule pour nous en mettre plein les mirettes. Oui, chaque nouvel *Assassin's* peut se targuer d'horizons toujours plus raffinés, de foules toujours plus animées, de décors toujours plus détaillés. Mais à bien y réfléchir, on doit reconnaître que la structure narrative de chacun des opus n'a que très peu évolué »

Supports	PS3, Xbox 360
Genre	action
Joueurs	1 (jusqu'à 8 online)
Public	adulte
Éditeur	Ubisoft
Développeur	Ubisoft Montréal
Sortie	15 novembre



Les séquences de jeu dédiées à Altaïr n'accusent pas le moindre temps mort.

## En couverture ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

EXCLUSIVITÉ WAWACITY.WS

Ezio a des tas de trucs à apprendre du maître Assassin de Constantinople, Yusuf Tazim.

Rien de tel qu'un bon vieux « saut de la foi » entre collègues pour vaincre sa peur du vide.

Pendant l'embuscade, vos ordres sont relayés au sol par un Assassin vétéran qui guide vos troupes.

Il faut être né sous le signe de la scoumone pour se fourrer dans des pétrins pareils !

» depuis l'épisode pionnier : exécuter une quête principale auréolée de multiples objectifs subsidiaires (retaper un commerce, accessoriser son équipement, etc.), c'est comme qui dirait le minimum syndical pour tout jeu d'aventure qui

**“Revelations la joue malin en réalisant un joli tour de passe-passe narratif qui sous-tend toute la progression du jeu.”**

se respecte. Et une saga du calibre d'Assassin's peut-elle se contenter de reposer indéfiniment sur une rythmique aussi banale ? Bien sûr que non ! Alors ? Alors *Revelations* la joue malin en réalisant un joli tour de passe-passe narratif qui sous-tend toute la progression du jeu.

### VIS MA VIE 2.0

Pour faire simple, disons que la tâche d'Ezio consiste ici à récolter des artefacts magiques

disséminés dans les bas-fonds de la cité. Pas n'importe lesquels, puisque ces derniers lui permettent de se synchroniser avec... la mémoire génétique d'Altair ! Comme un Animus miniaturisé en somme ? C'est l'idée, oui. Autrement dit, les pérégrinations d'Ezio au cœur de Constantinople – que l'on pourrait résumer à une alternance d'objectifs prioritaires et additionnels –

s'émailleront d'événements plus fiévreux liés à la vie antérieure d'Altair. Desmond qui vit la vie d'Ezio, Ezio qui vit la vie d'Altair : une quadrature du cercle qui en dit long, très long sur les ambitions scénaristiques de *Revelations*. Reste désormais à déterminer si, manette aux poings, le jeu se révèle être sur la même longueur d'onde ou non. Ainsi, on se souvient que *Brotherhood* avait entrepris d'atténuer la sacro-sainte routine des objectifs

prioritaires/secondaires en incluant deux mécaniques de jeu plutôt novatrices. À commencer par la gestion d'une confrérie d'assassins qui consistait à former et dépêcher ses apprentis un peu partout en Europe, histoire d'accroître leur expérience sur le terrain. S'ajoutait à cela le concept de conquête des tours Borgia qui nous invitait à purifier la Ville éternelle de ces symboles d'oppression. Autant d'idées prometteuses qui ne demandaient qu'à être approfondies dans *Revelations*.

### PLANTES VS ZOMBIES ?

À Constantinople, pas de tours Borgia, cela va de soi, mais des « den » qui sont les épacentres stratégiques de chaque quartier de la ville. Blanc bonnet, bonnet blanc ? Pas du tout ! Là où les tours de *Brotherhood* reposaient sur un mécanisme simpliste (une fois détruite, la tour était à nous, et puis basta), les den »



## En couverture ASSASSIN'S CREED REVELATIONS



Il va de soi que le crochet peut également servir lors des configurations offensives.



Ce n'est pas parce la barbe d'Ezio a blanchi qu'il faut le considérer comme une proie facile.



Les phases de tower defense sont filmées en plan fixe, mais se déroulent bien en 3D.



Dans certaines scènes, Revelations se donnerait presque des airs d'Uncharted 2.



Un Assassin doit savoir détourner l'attention pour laisser le champ libre à ses collègues.



Le crochet se déploie automatiquement lorsqu'on glisse le long d'une tyrolenne.

» de Revelations, eux, demandent non seulement d'être conquis dans un premier temps, mais aussi (et surtout ?) d'être défendus lorsque la situation l'exige. Un den labellisé Assassin clignote sur la carte ? C'est le signe que les Templiers s'apprêtent à l'assiéger en masse. Dès lors, il ne reste plus qu'à déplacer Ezio sur le point indiqué pour lancer une séquence qui s'inspire explicitement des gimmicks du tower defense. Assiégés versus assaillants, quoi. On ne dispose alors que d'une poignée de secondes pour élever des barricades et placer nos assassins (arbalétriers, artificiers, etc.) sur les toits adjacents. Et lorsque la bataille éclate, on se surprendrait presque

à tomber la manette, étant donné que nos hommes tirent dans le tas tout seuls, comme des grands. Ce qui ne doit pas nous empêcher

**“On aurait apprécié que la défense des den se dote d'une mise en scène un peu plus... musclée ?”**

de gérer au mieux effectifs et matos, sous peine de nous retrouver en sous-nombre au pire moment ! Voilà pour la plus-value stratégique made in Revelations. Même si l'on aurait apprécié que cette dernière se dote d'une mise

en scène un peu plus, comment dirais-je... musclée ? Enfin, quid de la gestion 2.0 de la confrérie ? Les férus de level-up seront ravis

d'apprendre qu'elle s'annonce plus chronophage que jamais, avec ses apprentis assassins qui se hisseront désormais jusqu'au niveau 15, contre 10

dans Brotherhood. Quinze, comme le niveau d'expérience requis pour que l'un d'entre eux administre un den de façon purement autonome. Une manière de dire qu'Ezio est cette fois-ci fin prêt à passer le flambeau. ■

### ZOOM

#### CONSTANTINOPE EN 3D

Moi qui adore me moquer de la 3D, je me suis pris une grosse claque dans la tronche !

Tout le monde n'a pas la chance d'avoir chez soi un écran et des lunettes 3D. Moi y compris ! Et pour tout vous dire, je m'en foutais pas mal jusqu'à ce que je découvre Revelations via le prisme des trois dimensions. Sérieux, cette profondeur de champ et ces perspectives qui s'alignent les unes derrière les autres jusqu'à la ligne d'horizon, ça m'a littéralement retourné le cerveau. Constantinople. La vraie. Devant mes yeux. Suite à cette expérience quasi métaphysique (si, si), c'est avec grande peine que je m'en suis retourné vers mon écran 2D tout raplapla.



## Oserez-vous monter à bord ?

Accélération du rythme cardiaque  
Tensions musculaires  
Blocage de la respiration  
Dilatation des pupilles



BY CYRILLE DRUART

A bord de nos 18 simulateurs de pilotage professionnels (6 Formule 1, 6 Rallye, 6 Prototypes Endurance), vivez l'expérience de la course automobile en situation réelle face à d'autres pilotes et en toute sécurité.

Avec notre Pack "Expérience" et nos Packs "Week-End" (incluant une nuit pour 2 dans un hôtel 3\*, 4\* ou 5\*), participez à une course dans chacune de nos 3 disciplines.

# I-WAY

www.i-way.fr . 04 37 50 28 70 . Lyon

# ACTION DISCRÈTE

Sang-froid, étoffe bouffante, lame rétractable, démarche lambda, regard revolver : la panoplie idoine pour en découdre dans cette traque sur Internet qui a opté pour quelques retouches judicieuses.

par Bat

**T**el un assassin, il s'était faulilé derrière nous sans crier gare pour glisser sa lame glaciale entre nos omoplates... Ce « il », c'est bien sûr le mode Multijoueur de *Brotherhood*. Un vrai truc de vicieux qui eut le mérite de proposer autre chose que des boucheries à joueurs multiples façon *Gears of War* ou *Call of Duty* (rayer la mention inutile). Ici, aucune trace de locustes ou de kill streaks : il n'y a que des hommes et des femmes tapis dans la foule, attendant l'instant propice pour poignarder leur cible avec le plus de discrétion possible. Un vrai truc de vicieux, on vous dit ! Reste que cette fonction multijoueur flambant neuve se révélait perfectible sur bien des points. À l'image de ses animations un tantinet à la traîne et à son lobby – ou salle d'attente, si vous préférez – pas très sexy. Mais tout cela n'était

rien à côté d'un travers bien plus agaçant qui, lui, ne résultait pas d'un écueil de développement. On pense à tous ces joueurs, manifestement pas très au fait du concept, qui passaient leur temps à courser leur proie

**“On apprécie vraiment que l'interface de navigation de Revelations se soit dotée d'un lobby enfin digne de ce nom.”**

au triple galop... alors que le gameplay les invitait, explicitement, à se fondre dans la masse à la manière d'un spadassin !

**UN AN APRÈS...**

Et douze mois plus tard, où en est-on ?

À en croire les maîtres ès assassinats, 50 % des dits bourrins auraient déserté les serveurs et les 50 % restants se seraient convertis, bon gré, mal gré, aux actions discrètes de l'ordre templier – on ne vous a pas dit que les stars du multijoueur étaient

les méchants templiers ? Pour le reste, les artisans d'Ubisoft ont visiblement aiguisé avec succès les irrégularités mentionnées plus haut. C'est évident,

il y a du mieux en ce qui concerne la fluidité des animations. Mais surtout, surtout, on apprécie que l'interface de navigation de *Revelations* se soit dotée d'un lobby enfin digne de ce nom, plus fonctionnel, avec suffisamment de choses à faire (comme la possibilité



**À SAVOIR...**  
On pourra poster des invitations et envoyer des défis à ses potes depuis le lobby de *Revelations*. Faut croire que l'autolog de *Need For Speed* a fait des émules !



Visage, torse, avant-bras... on peut davantage personnaliser son personnage que dans *Brotherhood*.



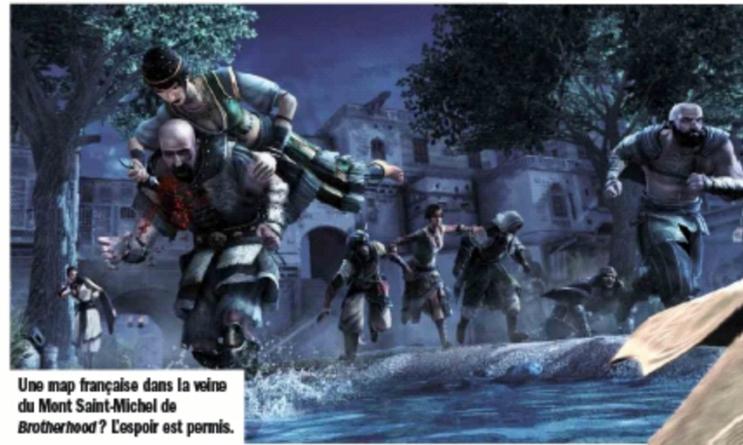
Plus on emploie un item (mines, couteaux de lancer...), plus on optimise ses capacités.



Les capacités passives (eagle sense, etc.) s'activent toutes seules en début de partie.



Mieux vaut désactiver le radar dans les options pour décupler le sentiment d'immersion.



Une map française dans la veine du Mont Saint-Michel de *Brotherhood* ? L'espoir est permis.

Exclusivité *WAVANTYAVS*

# En couverture **MODE MULTIJOUEUR ASSASSIN'S CREED REVELATIONS**

HENRY CAVILL

STEPHEN DORFF

LUKE EVANS

ISABEL LUCAS

KELLAN LUTZ

FREIDA PINTO

MICKEY ROURKE



Avec un bon timing, on peut décrocher un bonus de « mort honorable », juste avant de clamer.



On obtient un bonus d'XP quand on s'acharne sur une cible qui vient de se faire saigner.



Les contres ne peuvent être exécutés que lorsque l'on fait face à son agresseur.

» de consulter les stats des joueurs engagés) pour que le temps d'attente entre deux parties semble moins long. Signalons à ce propos qu'il n'y a plus besoin d'attendre pendant trois plombes que sept autres personnes se greffent à nous pour commencer une partie : désormais, quatre joueurs en tout suffisent pour lancer une « chasse à l'homme » en plein cœur de l'antique cité d'Antioche.

### CHASSEUR CHASSÉ

Un binôme associant une proie et un chasseur, opposé à un second binôme proie/chasseur : tel est le principe de la « chasse à l'homme » made in *Assassin's Creed*, qui rappellera de bons souvenirs aux amateurs de *Brotherhood*. Et si la « traque » (sorte de chacun pour sa peau) et l'« alliance » (défi en équipe où l'on devient tour à tour proie et assassin) effectuent leur retour, on relèvera que *Revelations* a été doté

de modes de jeu inédits qui risquent d'envoyer du lourd. À commencer par le mode Assaut de relique, un Capture the flag avec ses règles bien vicelardes : comme l'impossibilité d'assassiner ses ennemis en dehors de son propre territoire, par exemple. Autant dire qu'il faudra redoubler de vigilance pour choper l'éteindard incognito dans le camp d'en face. Autre étrangeté en rayon : le mode Infecté. Ni plus ni moins qu'un jeu du chat et de la souris à la sauce zombie, où le dernier joueur infecté gagne la partie. Alors ok, peut-être que l'effet de surprise ne joue plus. Mais au vu de tout ça, il me prend comme une furieuse envie de ficher ma lame dans une nuque... virtuelle, bien sûr. ■



# LES IMMORTELS

PAR LES PRODUCTEURS DE 300

LES DIEUX ONT BESOIN D'UN HÉROS  
AU CINÉMA LE 23 NOVEMBRE

# INTERVIEW ALTAÏR MONDIALISTE

L'avenir de nos trois héros, Constantinople, les ajustements de prise en main... Le directeur créatif d'Ubisoft Montréal nous dit tout sur *Revelations*. Entretien au sirop d'érable. *par Bat*

**+** Quatre *Assassin's Creed* en cinq ans, c'est beaucoup. Ubisoft Montréal développe-t-il « au fil de la plume » ou s'en tient-il à un plan précis depuis le début ?

**Alexandre Amancio:** Ezio qui devient professionnel dans *Assassin's Creed II*, chef des Assassins dans *Brotherhood* et enfin mentor dans *Revelations*, c'est évidemment un cycle narratif qu'on avait prévu depuis le départ. Toutes les espèces de boucles scénaristiques développées dans les épisodes précédents vont se refermer ici. Et j'espère sincèrement que les réponses aux nombreuses questions soulevées dans le passé vont satisfaire les joueurs de la meilleure façon possible.

**+** Les fans seront sans doute ravis d'en apprendre davantage sur Desmond et Altaïr...

**A. A.:** C'est vrai que, jusqu'ici, on ne connaissait qu'une infime partie de la destinée d'Altaïr. Mais les artefacts qui renferment sa mémoire génétique vont nous permettre de revivre certains instants clés de sa vie, dont on ne soupçonnait pas l'existence. Il sera possible d'incarner Altaïr soufflant ses cent bougies.

**+** Attends... Tu veux dire qu'on pourra jouer un Altaïr centenaire ? C'est fou, ça.

**On doit donc s'attendre à des variations au niveau de la prise en main, non ?**

**A. A.:** Il y a effectivement quelques différences au niveau du gameplay. Parce qu'il vieillit, on va avoir affaire à un Altaïr qui exploite des mécaniques de jeu très différentes. Lesquelles ? Je préfère ne pas trop en parler pour ne pas gâcher l'effet de surprise. Pour ce qui concerne Ezio, qui est désormais âgé de cinquante-trois

**“Parce qu'il vieillit, on va avoir affaire à un Altaïr qui exploite des mécaniques de jeu différentes.”**

ans, tu auras remarqué que le jeu est construit autour de la maturité, la sagesse et l'expertise qu'il a acquises à cet âge. Je dis « cet âge », mais il faut garder en tête qu'il existe une classe de marathonien pour les soixante-quinze ans et plus. À cinquante-trois ans, il est donc toujours en très, très grande forme, c'est juste que ses techniques d'approche ont évolué. Premièrement, il y a le hook blade (crochet, ndlr). Un truc qui le rend plus agile pour escalader les parois et plus proactif (sic) pendant les combats. Avec ça, il peut saisir

un ennemi par la nuque et se servir de lui pour effectuer une acrobatie ou un nouveau finishing move. Deuxièmement, les bombes. Ça, c'est vraiment un élément qui va permettre à Ezio de varier les situations, de la jouer plus stratégique s'il y a besoin. Il pourra ainsi doser la concentration et le type de poudre pour ne pas blesser les passants. Enfin, l'eagle sense. Plus jeune, Ezio se servait de sa vision d'aigle pour discerner une cible dans la foule. Mais avec l'expérience, il a développé un sens supérieur pour pister son ennemi même lorsqu'il se trouve en dehors de son champ de vision. Grâce à cela,

tu peux suivre son image « fantomatique » presque par déduction.

**+** Et Desmond ? Va-t-on apprendre à mieux le connaître lui aussi ?

**A. A.:** La réponse est oui ! C'est un truc optionnel, mais si on fouille bien, on donne la possibilité au joueur d'explorer le passé et le subconscient de Desmond. Ça se passe dans un lieu complètement nouveau qui est relatif à son état comateux et relié de très près à l'Animus. Il va y rencontrer un allié, un certain

**Alexandre Amancio**  
Directeur créatif  
d'*Assassin's Creed Revelations*



Subject Sixteen, qui va peut-être l'aider à l'extraire de son sommeil profond.

**+** Parlons un peu histoire-géographie, maintenant. Pourquoi avoir ancré ce troisième segment d'*Assassin's II* à Constantinople ?

**A. A.:** À cette époque (1511, ndlr), il s'agissait peut-être de la ville la plus importante au monde. Pas uniquement d'un point de vue politique, mais aussi culturel. Les différentes civilisations qui s'y sont succédé – grecque, romaine, byzantine et ottomane – ont chacune leur tour contribué à son enrichissement architectural. Partout dans la ville, il y a des monuments qui datent de toutes les époques, la plupart ayant survécu au terrible tremblement de terre qui la secoua en 1507. Et si *Brotherhood* décrivait une Rome sur le déclin, *Revelations* illustre quant à lui une Constantinople en plein essor. On s'est tout de suite dit qu'une cité synthétisant la culture occidentale d'Ezio et l'appartenance orientale d'Altaïr ferait sens en vue de clore cet arc narratif.

**+** À tel point qu'on pourrait presque parler de jeu vidéo teinté de cours d'histoire, non ?

**A. A.:** *Assassin's Creed* n'est pas un jeu >>

Le fait de pouvoir customiser ses explosifs renforce l'approche stratégique des combats.



La Sainte-Sophie virtuelle n'a rien à envier à son référent réel. Ou si peu...



En couverture INTERVIEW ASSASSIN'S CREED REVELATIONS



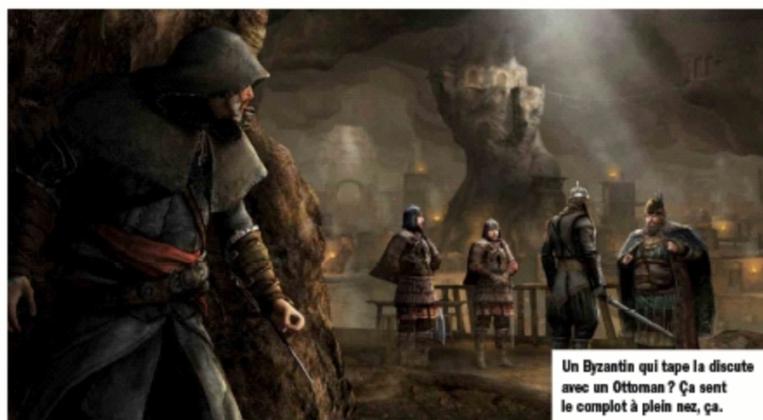
OK, il y a du mieux, mais Revelations n'arrive pas à la cheville d'un Batman en matière de combats.



Bombes aveuglantes, boules puantes, pétards fumigènes... Et les artificiers sont aux anges!



Vers quelles contrées les explorateurs d'Ubisoft vont-ils encore nous emmener?



Un Byzantin qui tape la discute avec un Ottoman? Ça sent le complot à plein nez, ça.



un gameplay de défense de den identique à celui qu'on expérimente à Constantinople. Sauf que ce n'est pas Ezio, mais bien un de ses apprentis qui est aux commandes. Soit il échoue au cours de la bataille, soit il survit et rentre à Constantinople avec un bonus substantiel d'expérience. La finalité de tout cela, c'est de rendre cet Assassin un peu plus concret, tangible, un peu moins anonyme que dans Brotherhood. Dans la même logique, une fois qu'il aura atteint le niveau 10 d'expérience, notre élève pourra alors rendre visite à Ezio pour lui proposer une mission scindée en deux parties. Il va lui dire un truc du genre : « J'ai un gros souci Ezio, j'ai des Assassins qui disparaissent dans un des districts de la ville... » Ezio : « Tu crois que ça cache quoi? Qu'ils se font tuer? » Et lui : « Je pense, oui... Il faut enquêter, et pour ça, j'ai besoin de ton aide, mentor. » S'il accepte, le joueur va alors s'acquitter d'une sorte d'action en coop en compagnie de son Assassin. Et une fois que celui-ci aura atteint le niveau 15, il démarchera Ezio à nouveau pour la seconde partie de la mission.

principale et une weapon wheel pour l'arme auxiliaire. L'une se rapportant à X, et l'autre à Y (triangle sur PS3, ndlr). Avec ces deux points d'entrée, maintenant, tu peux par exemple donner des coups d'épée d'un côté et lancer une bombe de l'autre. Cela devient tout de suite bien plus organique. Et même si les ennemis ne peuvent toujours pas t'attaquer tous en même temps, il y en a certains qui vont tenter de t'aveugler en te lançant de la terre dans les yeux ou qui vont essayer de te frapper dans le dos. Je pense que tout cela compense en partie le côté un peu statique des combats.

**C+** Une piste que vous exploiterez sans doute davantage au cours de l'épisode suivant. En attendant, as-tu déjà une petite idée de l'orientation du prochain Assassin's?

A. A. : Côté narration, il est établi depuis le premier volet que l'on se dirige petit à petit vers une sorte de fin du monde. C'est le but initial de Desmond : trouver l'origine de cette menace qui pèse sur son monde et tout mettre en œuvre pour éviter que cela n'arrive. On va donc continuer sur cette voie-là. Maintenant, par rapport au jeu, où va-t-on aller après ça? Je ne sais pas. Mais s'il y a une chose que je peux te révéler avec certitude, c'est qu'il n'y aura plus d'Ezio ni d'Altaïr. Leurs destins respectifs sont intimement liés, et Revelations marque l'aboutissement de leur arc narratif. Et en fermant ce chapitre, on enclenche une suite qui fera office de conclusion au cycle de Desmond. Voilà pour le moment. Où ça va aller, ce qu'on va faire après ça... Il va falloir attendre pour le voir.

**C+** Vous ne pensez pas qu'un Assassin's Creed se déroulant quelque part en France serait une idée fantastique?

A. A. : (Rires) Comme on dit chez Ubisoft Montréal à propos d'Assassin's : l'histoire est notre terrain de jeu. Ce combat entre les Assassins et les Templiers peut nous amener à peu près n'importe où. C'est ce qui fait la richesse de la franchise. ■

» historique, mais un jeu qui se passe pendant l'Histoire. Le but n'est pas de monter un documentaire, mais de bâtir une intrigue basée sur un contexte très dense. Mais attention, c'est une force qui peut vite

**“Brotherhood décrivait une Rome sur le déclin et a contrario Revelations une Constantinople en plein essor.”**

se transformer en faiblesse si l'on ne se montre pas assez vigilant. Notre credo, c'est que le plaisir de jeu ne soit pas noyé sous une déferlante de références historiques. C'est pourquoi je parlerais plutôt de mythologie

historique : on s'est servi d'éléments réels pour créer une dynamique de jeu satisfaisante. Je vais te donner un exemple : il y a dans Revelations des patrouilles ottomanes neutres qui quadrillent les rues de la ville. Mais l'on y croise régulièrement des Byzantins qui se montrent plutôt agressifs à notre

encontre. Du coup, lorsque je me fais poursuivre par une milice, je jette un œil sur la carte pour trouver les points jaunes (les Ottomans, ndlr), je me précipite dans leur direction, et, avec un peu de chance, la garde me sauvera en attaquant mes agresseurs. Ces tensions

entre les Ottomans et les Byzantins, c'est typiquement le genre d'interaction qui accentue les correspondances entre histoire et gameplay.

**C+** L'innovation majeure de Brotherhood était ces disciples qu'on envoyait un peu partout en Europe, histoire de les former aux rudiments de l'assassinat. Dans quelle mesure cet aspect a-t-il été approfondi dans Revelations?

A. A. : Bien sûr, on peut toujours envoyer nos disciples en mission secrète autour de la Méditerranée afin de leur faire gagner un maximum d'expérience. Mais cette option s'est aujourd'hui enrichie d'une subtilité : dès qu'un de nos Assassins se rend dans une ville sous influence templière, il se met en place

**À SAVOIR...**  
 Comme les derniers titres de baston de l'éditeur, *UMVC3* sera vendu à un prix « cassé » (40 euros environ) pour compenser le peu de temps écoulé depuis l'original.



HawkEye n'a pas de superpouvoirs autres que son talent d'archer. Il ne manque pas de piquant pour autant.

# MISE AU POING

Accusé de reprendre peu à peu de vieilles (et mauvaises) habitudes, Capcom n'a pourtant pas été avare sur cette version *Ultimate*. Tour des nouveautés... et des petits nouveaux. *par Vincent*

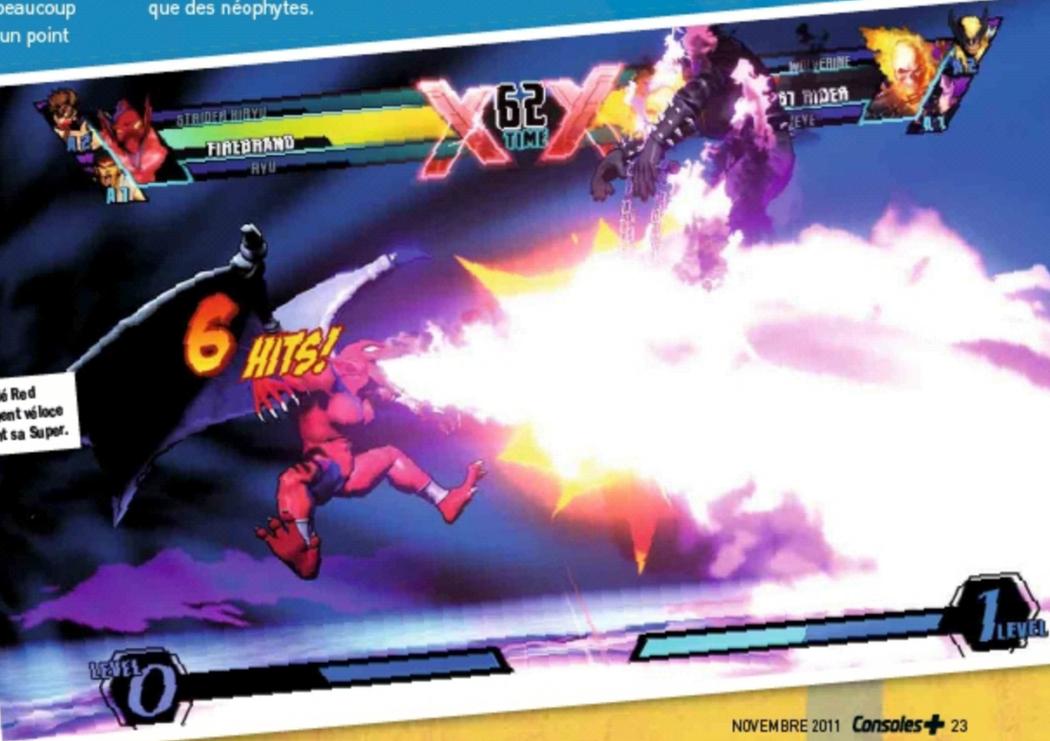
**S**ur tous les fronts depuis quelques mois, *Ultimate Marvel vs Capcom 3* aura fait vibrer les foules du Comicon (en juillet, à San Diego), de la Gamescom (en août, à Cologne) et enfin du Tokyo Game Show (en septembre, à... Tokyo pardi!). Privilégiés que nous sommes, Capcom nous a fait parvenir une version jouable contenant six des dix nouveaux personnages attendus. Et à *Consoles+*, lorsqu'il s'agit de baston, on ne se fait pas prier! Cette démo affiche déjà un nouvel écran de sélection, plus lisible, qui comprend donc dix cases de plus que la version initiale. Si beaucoup sont encore marquées d'un point

d'interrogation, six nouvelles têtes ont fait leur apparition, trois dans chaque camp. Côté Capcom, le légendaire Strider Hiryu, du jeu d'arcade du même nom, Firebrand de *Gargoyle's Quest* et *Ghouls'n Ghosts* et le terrible Nemesis de *Resident Evil* rejoignent le casting. Côté Marvel, le brûlant Ghost Rider (créé en 1972), Docteur Strange le magicien (créé en 1963) et enfin HawkEye, l'archer à la précision diabolique (créé en 1964, Œil-de-Faucon en VF). Une bien belle brochette de talents, à même de satisfaire les penchants tant des puristes que des néophytes.

**PAD QUARTIER!**  
 Après cette revue d'effectifs, il est temps de faire plus ample connaissance avec nos nouveaux protagonistes. Hiryu dispose d'attaques de ses compagnons de métal – le rapace et le félin –, maîtrise sa lame futuriste pour trancher dans le gras de ses adversaires et peut (comme dans son jeu d'origine) s'accrocher aux bords de l'écran. Firebrand, gargoille emblématique, crache du feu, peut voler, donner des coups de griffes une fois dans les airs, mais aussi >>>



Firebrand (aussi appelé Red Armer) est terriblement vélocité et enchaîne facilement sa Super.



Supports	Xbox 360, PS3
Genre	combat
Joueurs	1-2
Public	tous publics
Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom
Sortie	18 novembre

## Reportage ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

Exclusivité WACVACITY.WS



Un véritable lasso enflammé pour punir Ryu et ses hadoken à répétition, ça fait plaisir !



Le feu sous toutes ses formes est une spécialité de Ghost Rider. Préparez la Biafine.



Attraper son adversaire à la gorge avec Nemesis : un grand moment, surtout avec un Chris en face.



**“Une bien belle brochette de talents à même de satisfaire les penchants de tous les publics.”**

» se transformer en statue de pierre, augmentant sa résistance aux attaques. Nemesis, géant monstrueux, rappelle beaucoup Hulk dans ses combos, plus lents et lourds que la moyenne mais aux dégâts colossaux. Son lance-roquettes fait des ravages, tout comme ses tentacules et ses furies, assez peu ragoutants visuellement. Ghost Rider, l'un de nos préférés, affirme son côté motard en combattant armé d'une chaîne aux propriétés magiques. Enflammée, elle servira tantôt de fouet, de lasso ou de tornade de feu lors de la furie. Le motard de l'enfer enfourchera son bolide pour la seconde furie uniquement, avec une classe inégalée ! Docteur Strange, lui, séduira surtout les fans de ses aventures en comics. Spécialiste indétrônable de la magie dans l'univers Marvel, ses attaques moins spectaculaires et son look bien kitsch ne l'empêchent pas de défendre sa vie avec opiniâtreté. Enfin, HawkEye propose une palette de coups évoquant une sorte de mélange entre Skullmaster et Spidey, avec

la possibilité d'immobiliser ses adversaires d'une flèche contenant un filet, puis de les enchaîner grâce à une grande variété de projectiles. Un casting sympathique, donc, qui affiche des pouvoirs dignes du reste de la famille...  
**STREET IV VS MARVEL**  
Cependant, ce ne sont pas seulement les petits nouveaux qui nous intéressent, mais aussi les modifications effectuées par le développeur au sujet des abus de la version originale. Et de ce côté, comparativement aux considérables efforts de l'éditeur sur les trois différents volets de *Street Fighter IV*, on reste sur notre faim. De nombreux excès n'ont pas été corrigés avec les combattants de base, certaines retouches paraissent inutiles... Gageons que la tournée mondiale de cette pré-version aura permis à Capcom de cerner les ajustements nécessaires à effectuer pour parfaire sa copie avec autant de soin que sur un *Street Fighter IV* premier de la classe !

### ZOOM NEW CHALLENGERS !

**Le teasing continue avec deux invités de marque supplémentaires : Vergil de *Devil May Cry*, et Iron Fist.**

La rumeur d'un second costume pour Dante aura longtemps couru : de couleur bleue et modifiant les effets de quelques pouvoirs, il devait lui donner l'aspect de Vergil, son jumeau de *Devil May Cry 3*. Il n'en est finalement rien, puisque ledit Vergil arrive en tant que personnage à part entière dans cet *Ultimate* ! Iron Fist débarque, lui aussi : le vengeur masqué spécialiste des arts martiaux de Marvel distribuera ses coups ravageurs à la vitesse de la lumière et avec la robustesse de l'acier trempé.



Un bretteur hors pair de plus et un cogneur qui ne retient pas ses coups : ça va faire mal.



Cet automne...

Participez à l'étonnante élection du Monde des Ténébres !



# DISGAEA 4

A Promise Unforgotten

Sortie le 17 novembre 2011



Des graphismes extraordinaires !



Un système réseau fantastique !



Des armes gigantesques !



Apparition de monstres colossaux.

Jouez en anglais ou en français et choisissez les voix japonaises en option.



# DU RPG COOPÉRATIF ?

Après un deuxième volet déjà trop orienté action pour certains joueurs, BioWare repousse encore les limites du rôlistiquement acceptable ! par Raph



Quatre joueurs en coop, dix vagues à contenir. Le défi est de taille.

**À SAVOIR**  
Pour ceux qui n'ont pas joué aux précédents volets, un récit interactif permettra d'effectuer les choix les plus importants qui s'y déroulaient.



Pour BioWare, développeur du culte *Baldur's Gate*, la messe est dite depuis longtemps : le RPG, tactique, complexe, débordant d'armes est mort, enterré, bon à oublier, la faute à un marché préférant l'esthétique, les choix moraux ou une mise en scène hollywoodienne à une gestion drastique – à l'ancienne – de chiffres et statistiques. Oui, à mort le RPG calculette ! Et, après un *Mass Effect 2* lorgnant largement vers l'ergonomie, le troisième volet de la série SF du développeur canadien enfonce le clou avec – branchez les défibrillateurs ! – du multi à quatre à la *Gears of War* ! Ouch ! Heureusement, le studio a eu la bonne idée de créer un

mode qui soit à la fois partie intégrante du solo et, en même temps, totalement indépendant. Hein ? Gardez les yeux grand ouverts, le tour de passe-passe est plutôt culotté, ainsi que nous avons

2007. Exit les soi-disant « opérations suicides » aux allures de promenades de santé (*Mass Effect 2*), Shepard doit désormais convaincre des personnages clés, mais aussi

**“Shepard doit désormais convaincre des personnages clés, mais aussi des civilisations entières.”**

pu le constater, pad en mains, dans les locaux du studio canadien.

**GUERRE DES ÉTOILES**

On le sait, ce volet se veut la fin « définitive » de la série lancée en

des civilisations entières. L'objectif ? Sauver la Terre – et l'univers connu par extension – et botter une dernière fois l'arrière-train des Moissonneurs et de Cerberus. Pour suivre l'évolution de cet affrontement épique, un »



Conjuguer les talents et classes est le seul moyen pour survivre.



Noveria est une usine technologique, et l'une des six cartes de la coop.



Supports	Xbox 360, PS3
Genre	RPG
Joueurs	1 (jusqu'à 4 online)
Public	adulte
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	BioWare
Sortie	9 mars 2012

## Reportage MASS EFFECT 3

EXCLUSIVITÉ WAWACITY.WS



Les Phantom sont rapides et mortels. Concentrez vos tirs dessus.



Les grenades sont disponibles pour nettoyer certains passages.



Chaque classe et chaque race dispose de son attaque au corps à corps.



Vos ennemis utilisent parfois des tourelles de tir.



Le corps à corps est un bon moyen d'éliminer un ennemi trop envahissant.

# INTERVIEW CASEY HUDSON

Producteur exécutif



**+** Un mode Coopératif, c'est quelque chose d'inattendu pour un RPG ?

Oui, mais, en même temps, j'aime me rappeler que les *Baldur's Gate* sur PC proposaient eux aussi du multijoueur. Et personne ne s'en plaignait... Mais on ne voulait pas aller dans ce sens. Attendre que le joueur incarnant Shepard fasse les choix de dialogues ou de tactiques aurait été terriblement ennuyeux pour les autres joueurs. Nous voulions quelque chose de plus immédiat. Avec le gameplay façon TPS de *Mass Effect*, aller vers la coop à quatre nous est apparu comme quelque chose de totalement logique.

**+** Mais c'est un peu la fin du RPG que vous nous annoncez là ?

À BioWare, nous ne nous posons plus la question des étiquettes ou des genres depuis longtemps. Cela n'a plus vraiment de sens aujourd'hui. Ce qui nous importe, c'est de proposer des aventures aussi narratives que possible, d'immerger le joueur par l'univers, l'esthétique, les personnages et les choix moraux. C'est ça le jeu de rôle pour nous, pas de la gestion de statistiques.

**+** *Galaxy at War* est une nouvelle fonctionnalité, pourquoi l'avoir intégrée ?

Avec toutes les activités annexes que l'on prévoit (jeux Facebook et tablettes), il fallait un moyen pour aider le joueur à se rendre compte de ses avancées, un outil à la fois efficace et rapide. En fonction des choix effectués lors des volets précédents, durant cet épisode, ou en fonction des minijeux et de la coop, le joueur pourra savoir d'un coup d'œil où il en est de la guerre à l'échelle de l'univers. ■

» nouveau menu fait son apparition : *Galaxy at War*. Bien plus qu'une vulgaire carte spatiale, *Galaxy at War* recense toutes les forces gagnées par Shepard grâce à son bagout ou ses pétoires, via quelques jauges et pourcentages. S'il est possible de les remplir à 100 % – et ainsi obtenir la meilleure fin possible – en effectuant toutes les missions principales et secondaires de la campagne solo, il est désormais imaginable de grappiller quelques pourcentages ailleurs, sur la Toile (Facebook, Google+) ou sur tablette tactile, via minijeux et applications. Autre possibilité, plus simple et plus ludique aussi, effectuer des missions en coopération. Aïe, déjà le cœur commence à s'emballer !

### IN THE ARMY NOW

L'idée ingénieuse de BioWare consiste à ce que ces missions soient scénaristiquement liées au solo. En effet, en de nombreuses occasions, Shepard envoie des troupes prendre

des points stratégiques. Et plutôt que de vivre ces empoignades via des cut-scenes ou des rapports laconiques, le studio vous propose de prendre réellement part au massacre, dans la peau d'un des membres des forces spéciales envoyés sur place. Là, on est finalement en terrain connu : création de son avatar, avec choix de race, du job et des armes, points d'expérience à gagner pour débloquer de nouvelles compétences ou améliorer celles qui ont été précédemment acquises, pétoires à customiser... Du classique qui n'oublie cependant pas qu'il s'adresse à la fois à des joueurs de RPG et d'action. Une fois la mission en route, on retrouve rapidement ses marques, marques que l'on pourrait résumer en un mot : horde. Comme dans le fameux mode coopératif de *Gears*, il faut ici repousser des vagues d'ennemis de plus en plus agressifs (on termine sur des Phantom ou des Nemesis), en relevant ses alliés

## ZOOM

### CONCLUSION DÉFINITIVE ?

La fin de son odyssée approchant, Shepard sera confronté à tous ses choix précédents.

BioWare n'a eu de cesse de le répéter, *Mass Effect 3* devrait signifier la fin définitive des aventures de Shepard. D'où la conclusion de tous les choix effectués (moraux, romances, morts de certains personnages) depuis 2007 sur Xbox 360, puisque l'on pourra reprendre sa sauvegarde de *Mass Effect 2*. Et Casey Hudson nous l'a affirmé, les histoires sentimentales des précédents volets reviendront, ce qui pourrait provoquer quelques heurts amoureux... En fait, même les actions passées les plus aberrantes devraient trouver une issue satisfaisante !



Vos alliés vous aideront à comprendre et convaincre les races extraterrestres.



tombés sur le champ de bataille. À cette base, BioWare a ajouté des objectifs aléatoires (placer une bombe, etc.) qu'il est nécessaire de remplir dans un temps imparti sous peine d'échec. Évidemment, ce n'est qu'avec une équipe équilibrée, avec un Adepté et un Ingénieur dans les rangs, en usant des compétences de chacun que l'on peut espérer arriver

que *Mass Effect 3* est toujours quelque peu rigide, peu adapté au jeu en équipe, la suite nous donne clairement tort, l'action ne s'arrêtant jamais et les pouvoirs des joueurs étant rapidement mis à contribution : les Ingénieurs lancent leurs drones à l'assaut des adversaires, alors que les Adeptes envoient ces derniers valdinguer dans les airs. Reste

**“Comme dans le mode Coop de Gears, il faut repousser des vagues de plus en plus agressives.”**

à la fin de la dixième vague et voir son groupe être exfiltré. Notons par ailleurs que le menu d'habiletés et d'ordres a logiquement disparu, remplacé par une mini-interface en bas de l'écran, facilement lisible, même en pleine escarmouche. Nos impressions ? Très bonnes. Si les premières minutes laissent penser

néanmoins à savoir si, à force de points d'expérience gagnés et avec ses seules six cartes (d'autres seront disponibles plus tard, via le Cerberus, sans doute sous forme de DLC payants), ce mode Coopératif ne s'essouffera pas trop rapidement, retombant mollement comme d'autres tentatives du genre. ■

**À SAVOIR...**  
 Remedy, le géniteur finlandais des Max Payne originaux, a gardé un œil sur son bébé en s'adjudgeant un rôle de consultant sur ce troisième épisode.

# LE MÂLE AIMÉ

Max Payne a pris du bide, tel un quadra qui assumé enfin son âge. Une manière de symboliser la maturité atteinte avec ce troisième segment ?

par Bat



Notre héros s'est reconverti dans la protection rapprochée d'un magnat de l'immobilier brésilien. Peut-être pas la meilleure façon d'éviter les ennuis !

**H**uit ans d'absence, bon sang ! Presque une décennie, au cours de laquelle on avait abandonné Max Payne à ses tristes démons. Bourbon, hallucinations, dépression : un triptyque en forme de chemin de croix pour celui qui avait perdu femme(s) et enfant au cours de deux polars qui étaient autant d'allers simples direction l'enfer. La dernière fois, c'était en 2004, dans *Max Payne 2*, un roman noir comme on n'en fait plus et qui appelait explicitement à une suite directe. Et puis ? Et puis, plus rien... Les années s'égrenèrent sans que le studio auteur, Remedy, réponde à l'appel du « jamais deux sans trois ». Silence radio du pauvre Max, que l'on

imaginait volontiers suicidé au fin fond d'un cul-de-sac new-yorkais. Jusqu'à ce qu'un deus ex machina daigne enfin le secourir, comme on tendrait la main à un ami au bord de l'overdose. Qui est ce sauveur ? Rockstar, bien entendu ! Un éditeur que l'on sait habile dans l'art de redresser certaines franchises laissées pour mortes sur le bas-côté (souvenez-vous, *Red Dead Revolver...*). Mais il faut croire que, cette fois-ci, la

cure de désintox ne s'est pas déroulée dans d'aussi bonnes conditions que prévu : développement chaotique, scénario à la ramasse, le tout fondu dans un contexte de ras-le-bol larvé... On l'avoue, on a longtemps cru que les alchimistes de chez Rockstar ne parviendraient pas à sublimer la substantifique moelle de l'œuvre originelle. Bien mal nous en a pris ! Car Max Payne, le vrai, le seul, »

**“On a longtemps cru que Rockstar ne parviendrait pas à sublimer la substantifique moelle de l'œuvre originelle.”**



Au sol, Max peut se retourner dans tous les sens et faire feu dans toutes les directions. Classe.



Max a le droit de porter trois armes au maximum. Il peut aussi en jumeler deux pour faire le show !



Supports Xbox 360, PS3  
 Genre action  
 Joueurs 1 [N.C. online]  
 Public adulte  
 Éditeur Rockstar  
 Développeur Rockstar  
 Sortie mars 2012

## Reportage MAX PAYNE 3

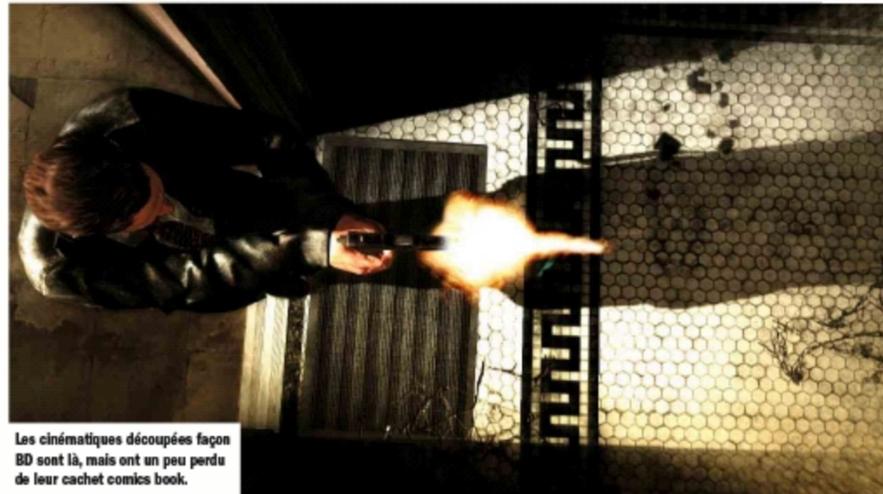
Edi la santé autorégénérante ! Max doit déguster des antalgiques s'il veut regonfler sa barre de vie.



James McCaffrey a de nouveau prêté sa voix ultraviril à Max Payne.



Plus on réalise des gestes stylés, plus la jauge de bullet time se recharge rapidement.



Les cinématiques découpées façon BD sont là, mais ont un peu perdu de leur cachet comics book.



» L'unique, est bel et bien de retour parmi nous afin de casser du voyou.

### MAX 3.0

Enfin, « le vrai, le seul, l'unique », c'est vite dit... Car les mecs de Rockstar, on le sait, ne se seraient jamais contentés de recycler le Max Payne original sans l'assaisonner de ce supplément maison qu'on appelle « charisme », ce je-ne-sais-quoi qui avait permis à Niko Bellic (*GTA IV*) et à John Marston (*Red Dead Redemption*) de transcender leur simple condition d'amas de polygones vidéoludique. En l'occurrence parler d'un seul Max serait bien trop restrictif : il conviendrait mieux d'évoquer trois Payne, correspondant aux trois séquences que Rockstar nous a montrées, avec les transformations physiques et psychiques que chacune recèle. La première nous introduit dans la planque de Max, vissée en plein cœur du New Jersey. Au programme, whisky cul sec, réparties cyniques en rafales et monologues introspectifs

dans la plus pure tradition des épisodes précédents... jusqu'à ce que des crépitements retentissent juste derrière la porte d'entrée. Il n'en faut pas plus pour que Max brandisse ses flingues et enchaîne les plongeurs en bullet time, comme au bon vieux temps. Oui, la mécanique de jeu a beau dater d'il y a au moins dix ans, on y croit encore à fond ! Cette adhésion est sûrement due au fait que la gestuelle tout en fluidité du Max 3.0 n'a plus grand-chose à voir avec les animations toutes raides de son homologue d'antan... Qu'on se le dise : *Max Payne 3* devrait envoyer du lourd sur le strict plan de l'esthétique. Et ce n'est pas notre examen minutieux des appartements voisins, regorgeant de moult détails, qui nous fera dire le contraire.

### DIE HARD

Ça, c'était pour le Max à l'ancienne, vêtu de son immuable trench-coat... Mais connaissez-vous le Max en mode Bruce Willis ? Celui qui, armé de son

## ZOOM

### IL EST LIBRE, MAX

Qui a décrété que les *Max Payne* devaient forcément être des jeux d'action hyper linéaires ?

Le point commun de gameplay entre *Grand Theft Auto*, *Red Dead Redemption* et *L.A. Noire* ? Tous trois se déroulent dans de vastes bacs à sable qui invitent à l'exploration et à la contemplation. Il faut croire que cet aspect-là a un peu déteint sur *Max Payne 3*, dont la portée ne se limitera vraisemblablement pas à liquider des truands dans un enchaînement de couloirs. Entre deux gunfights, le joueur aura ainsi la liberté d'explorer des décors fourmillants de détails et néanmoins purement cosmétiques, puisqu'ils ne serviront pas toujours de théâtre aux affrontements.



On pourrait passer des heures entières à examiner l'appart de Max sous toutes les coutures.

**“Mais si ce Max-là se donne des allures de brute épaisse, c'est pour nous dévoiler ensuite son cœur tendre.”**

marcel, de sa tonsure et de ses aisselles apparentes, s'en va foutre une dégelée à un groupe paramilitaire du côté de São Paulo ? Car on parle bien d'un Payne à la présence physique massive, inversement proportionnelle au charisme d'huître du héros de *Tron Evolution* ; d'un Max qui assène des coups de coude au corps à corps avant d'achever son vis-à-vis d'une bastos à bout portant ; d'une véritable force de la nature qui, après avoir vidé son chargeur dans les airs, peut recharger son arme – allongé par terre – pour conclure le gunfight avec style et virtuosité. Mais si ce Max-là se donne des allures de brute épaisse, c'est pour nous dévoiler ensuite son cœur tendre au fil d'une séquence qui nous invite à escorter

une belle donzelle sans défense. Ses coups font mal, son timbre est rauque, mais ses mots sont doux. Le charisme façon Rockstar matérialisé dans un seul et même colosse. Et la session de se conclure sur un troisième ersatz de Max, en costume cette fois-ci, dézinguant du mauvais dans un open space dont les vitres volent en éclats au moindre impact de balle, comme pour nous signifier que ce *Max Payne 3* devrait dépoter sévère en matière de destruction physique. Et que l'on pourra compter sur son héros, charismatique comme pas deux, pour transcender ces échanges de feu. ■



**JÉRÔME  
BRITNEFF-BONDY**  
Lead Game Designer  
chez Wizarbox

# UNE BRUNETTE AU POUVOIR

Après la blonde, la brune. Wizarbox change de personnage, mais pas de style. Captain Morgane va nous en faire vivre de toutes les couleurs!

par Alex

L'héroïne de *So Blonde* s'est fait doubler! Plutôt que de rempiler pour un second volet des aventures de Sunny, le développeur français Wizarbox s'est tourné vers la charismatique Morgane, pour un spin-off au caractère bien trempé. Pas d'ingénuité ou de bourdes mémorables au programme, l'héroïne de ce nouveau point & click a les pieds sur terre. Fille du plus grand pirate des Caraïbes, elle ambitionne dès son plus jeune âge de suivre la voie de son père et devenir ainsi la première femme capitaine! Mais là ne sera pas son seul objectif. Entre la consolation de son papa chéri (qui ne digère pas la mort de sa femme), la recherche de son oncle disparu et la quête d'un trésor légendaire, la belle et déterminée Morgane aura du pain sur la planche...

Supports PS3, Wii, DS  
Genre réflexion  
Joueur 1  
Public tous publics  
Éditeur Micro Application  
Développeur Wizarbox  
Sortie 4 novembre

## POUR TOUS

En plus du public PC, habitué du genre, *Captain Morgane* vise celui des consoles PlayStation, Wii

et DS. Ainsi – malgré le respect des codes traditionnels du jeu d'aventure (décors fixes en 2D, objets à ramasser et à combiner...) – le jeu se montre plus accessible que la normale. Les énigmes sont logiques et compréhensibles. Pas besoin de penser comme MacGyver pour s'en sortir. Des six minijeux intégrés, tous peuvent être zappés. Le titre ne pénalise pas le joueur qui ne veut pas se prendre la tête,

**“Captain Morgane se destine autant aux joueurs les plus aguerris qu'aux novices du genre.”**

il offre toutes les aides possibles pour faciliter le périple. Déplacements rapides à partir d'une carte, journal de quêtes, affichage optionnel des objets cliquables, *Captain Morgane* se destine autant aux joueurs les plus aguerris qu'aux novices du genre. Les développeurs sont même allés plus loin sur PS3, puisque le Move vibre lorsque deux objets peuvent être combinés

dans l'inventaire! De telle sorte que les énigmes les plus complexes pourront être résolues en un rien de temps.

## LE FUN D'ABORD

Sans difficulté excessive, le jeu mise tout sur son intrigue et son style. Très proche de *So Blonde* autant sur l'aspect visuel que narratif, *Captain Morgane* dispose d'un univers riche en références. Aucun écran ne laisse de marbre. Il y a toujours un petit quelque chose à découvrir, une réplique culte à savourer. La participation – notamment – de Steve Ince (scénariste des *Chevaliers de Baphomet*),

à l'écriture des dialogues fait mouche. Et même si Morgane ne prête pas autant à rire que la caricature de blonde qui officiait dans la précédente production du studio, son côté garçon manqué et sa repartie de fer en font un personnage tout aussi attachant. Bref, cette brunette a du charme et l'on aura bien du mal à lui résister! ■

L'île de *So Blonde* a été retravaillée pour coller à l'époque antérieure.



Les décors recitent de clins d'œil très amusants. Au joueur de les dénicher.



Comment réussir un bon jeu d'aventure? Grâce à un héros, un scénario et des références de qualité.

## ➤ Pouvez-vous nous en dire plus sur la personnalité de Morgane?

C'est une « brunette », à savoir un caractère fort. Elle a un petit côté garçon manqué, tout en étant très séduisante et un peu fragile du fait de son rapport avec son père et du décès de sa mère.

## ➤ Le scénario?

J'ai travaillé avec Steve Ince tout du long. Il a pris nos idées de situations de jeu et en a fait une histoire linéaire, tandis que moi je l'ai fractionnée pour mieux convenir à notre format.

## ➤ Les références?

Les références sont une signature de nos productions. Il y en a une bonne centaine dans le jeu, un peu pour tous les goûts. On vise autant un public adulte qu'enfant, puisque les références vont de *Bob L'Éponge* à *Star Wars* en passant par la *Vénus de Milo*. ■

Morgane ne recule jamais devant quelques acrobaties.



Tous les à-côtés sont des sortes de jeux dans le jeu. Ici, une machine à sous.



L'une des premières missions de notre héroïne est de trouver des membres d'équipage.



Il y a une raison à ça, je recherche des membres d'équipage pour mon bateau.

La première partie de l'aventure se déroule durant l'enfance de Morgane.



Arrêtez de flemmarder, les copains. Il y a du travail qui nous attend.



Tous les objets du décor ne sont pas exploitables. Heureusement!

## À SAVOIR...

Contrairement à *So Blonde*, *Captain Morgane* se déroule au temps des pirates. Les références modernes comme pouvait les faire Sunny sont donc bannies.

## OPINION

Étonnante que la durée de vie de cette série *Need For Speed* ! Le premier volet sur 3DO, sorti en 1994, m'avait particulièrement épaté, notamment par ses graphismes incroyables pour l'époque (malgré une animation saccadée – un problème souvent embarqué dans les volets suivants), mais aussi ses vidéos permettant d'admirer les bolides dans

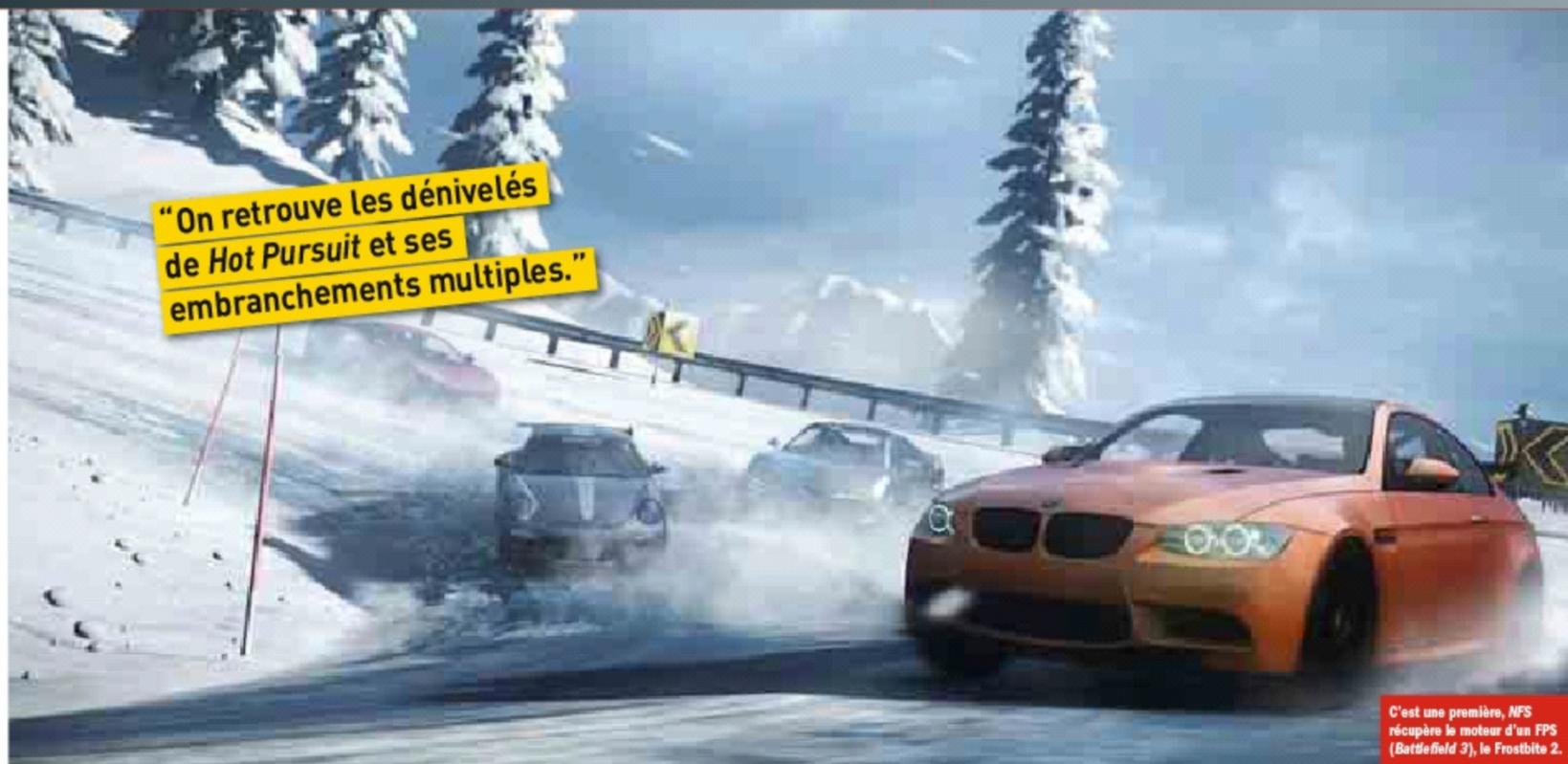
“De la 3D temps réel magnifique qui a plu à Porsche.”

la réalité. Un rival insupportable vous provoquait lorsqu'il vous grillait la priorité sur la ligne d'arrivée. Désormais, ce type peut être l'un de vos amis sur le Net et les vidéos de caisse ont été remplacées par de la 3D temps réel magnifique, qui a tellement plu

à Porsche, que la marque en a fait une vitrine. Autre temps, autres mœurs. ■



Vincent  
Tête à claques !



“On retrouve les dénivelés de Hot Pursuit et ses embranchements multiples.”

C'est une première, NFS récupère le moteur d'un FPS (Battlefield 3), le Frostbite 2.

» NEED FOR SPEED: THE RUN

# VROOM IN THE USA

De retour aux commandes, Black Box trouve les bons arguments pour ne pas nous faire regretter *Hot Pursuit* réalisé par Criterion. Deux NFS réussis de suite ? C'est possible !

Nonobstant les deux annexes (*Shift, Shift 2 Unleashed*), *Need For Speed* a cette particularité de proposer un épisode réussi sur deux. *Most Wanted*, *Carbon*, *ProStreet*, *Undercover*, *Hot Pursuit*... seul *The Run* semble rompre la malédiction. Le pitch de départ est simple, vous partez de San Francisco pour rejoindre New York en affrontant des centaines de participants. Le gagnant de ce gigantesque road trip remporte la bagatelle de vingt-cinq millions de dollars. Dans la pure tradition *Most Wanted*, Black Box renoue avec les courses

scénarisées et tente d'améliorer le concept en y incorporant des Quick Time Events. L'idée de ne jamais laisser le joueur passif peut sembler intéressante sur le papier... Hélas, notre version n'en proposait pas ! Que les détracteurs se rassurent, ils ne représentent qu'un pourcentage infime du jeu (10% tout au plus). Côté conduite, *The Run* flirte avec l'arcade dans sa forme la plus pure, misant sur la course à très grande vitesse sans prise de tête et une utilisation furtive du frein à main. On retrouve d'ailleurs les dénivelés de *Hot Pursuit* et ses embranchements

multiples pour profiter d'un raccourci en brisant une barrière au préalable. Un petit coup d'œil sur la carte permet de les repérer facilement. Et oubliez les courses par tours, ici tout se déroule par étapes, d'un point A au B, et s'inspire des plus beaux paysages américains. Dans l'ensemble, le jeu fait bonne impression. Et si d'ici sa sortie, le frame-rate coince dans les embouteillages de San Francisco rattrape son retard, on évoquera même le bon cru. ■

XBOX 360, PS3  
Éditeur : Electronic Arts  
Développeur : EA Black Box  
Sortie : 17 novembre



» NFS: THE RUN (SUITE)

## CARNET DE ROUTE

Soyez soulagé, ce qui pouvait être une faiblesse de *Hot Pursuit* est ici un point fort : la variété des environnements. Black Box a bossé sur plus de 300 km de terrain et propose un florilège de routes pour constamment varier les sensations de conduite. On trouvera curieux de prime abord de ne pas sentir de choc lorsque l'on se prend une avalanche de plein fouet, mais la version était loin d'être définitive. ■

DURÉE DE VIE

## À LONG TERME



Cette année, *Need For Speed* choisit de doper son contenu. On retrouvera l'indispensable Autolog introduit par *Hot Pursuit* (où vous pourrez suivre à tout moment les chronos de votre liste d'amis pour les battre à votre tour). Mais aussi un système d'XP pour débloquer de nouvelles caisses. Enfin côté modes, le jeu proposera six types de courses, de l'affrontement en un contre un à la fuite des forces de l'ordre. Classique, mais efficace !



L'édition limitée débloquera cinq challenges exclusifs et trois nouvelles voitures.

## Sommaire

Counter-Strike : Global Offensive	XBOX 360, PS3	38
Dead or Alive 5	XBOX 360, PS3	39
Kingdom Hearts 3D	3DS	38
Need For Speed : The Run	XBOX 360, PS3	36
Resident Evil : Revelations	3DS	38
Silent Hill : Downpour	XBOX 360, PS3	40
The King of Fighters XIII	XBOX 360, PS3	39
Uncharted : Golden Abyss	PS VITA	39
Zapping	DIVERS	41



Kingdom Hearts 3D 38



Resident Evil : Revelations 38



Uncharted : Golden Abyss 39

» RESIDENT EVIL: REVELATIONS  
FRISSON...

Présenté au Tokyo Game Show en version non jouable, *RE: Revelations* a eu le mérite d'éveiller notre curiosité avec un étonnant massacre de bimbos ! Mais ce n'est pas tout, puisque l'on a également découvert des partenaires inédits accompagnant Jill et Chris - ce dernier étant en plus entouré d'un certain mystère, tandis que son « jumeau

clone double » semble ici devoir brouiller les cartes. Du *Resident* à l'ancienne, riche en puzzles et mutants baveux, qui fera la part belle aux effets météo. Si le scénario se révèle à la hauteur, on va avoir droit à du très très lourd. ■

3DS  
Éditeur : Capcom  
Développeur : Capcom  
Sortie : 2012



« Et un kick dans la face de monstroplante ! »

MICKEY 3D  
» KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE  
MAGIQUE !

Les *Kingdom Hearts* forment une saga particulière, avec leur mélange de personnages Square Enix et Disney. *Kingdom Hearts 3D*, lui, met en scène Riku et Sora, et exploite à sa manière la nouvelle console de Nintendo. Il propose, par exemple, des effets de plongeon saisissants et offre la possibilité de « tracer » des lignes sur l'écran tactile pour effectuer certaines attaques. Un titre réellement sublime, ultra dynamique et qui proposera comme mascottes d'improbables animaux féeriques... Une curiosité que l'on attend de pied ferme !

3DS  
Éditeur : Square Enix  
Développeur : Square Enix  
Sortie : 2012



Les héros Disney devraient rester en retrait. Les fans de Dingo sont prévenus...

» COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE  
STRATÉGIQUEMENT SUPÉRIEUR

Graphiquement, pas de doute : on fait un sacré bond en avant !



Au cœur du jeu, le teamplay. Si vous comptez la jouer solo, ça va être difficile...

Pour ceux qui l'ignorent, *Counter-Strike* est un mod amateur d'*Half-Life* premier du nom... qui est devenu au fil du temps rien de moins que le jeu d'action multijoueur le plus populaire du monde. De la même manière que certains ne jouent qu'à *WoW* ou aux *Sims*, une armée de furieux de la gâchette ne jure ainsi que par leurs parties entre terroristes et antiterroristes sur *dust* (les amateurs comprendront). Un concept simple, carré et efficace, porté pour la seconde fois - la première fois sur Xbox (2003) - sur consoles. Au programme, des graphismes améliorés,

de nouvelles maps et armes, des modes de jeux inédits, un système de matchmaking et de classement et, option rarissime, du crossplatform, qui devrait permettre aux joueurs PC et consoles de s'affronter. On attend de voir ce que cela va donner... Sur PS3, en tout cas, souris et clavier USB seront compatibles et procureront un vrai confort de jeu. Bref, un titre qui a peu de chance de réinventer la légende, mais qui pourrait bien faire chauffer vos lignes ADSL sous peu... ■

XBOX 360 (XBLA), PS3 (PSN)  
Éditeur : Valve Développeur : Valve/Hidden Path Entertainment  
Sortie : 1<sup>er</sup> trimestre 2012

» UNCHARTED: GOLDEN ABYSS  
MINI DRAKE,  
MAXI PLAISIR ?

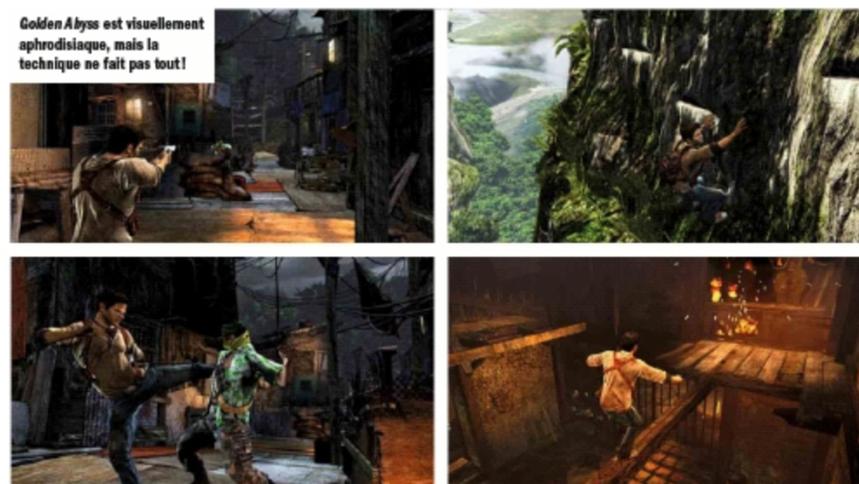
Prévu au lancement de la PlayStation Vita au Japon (et on imagine en Europe, sans trop prendre de risques), *Uncharted: Golden Abyss* se dévoile un peu plus. Ainsi, la jungle d'hier a cédé sa place à un paysage plus urbain, à l'instar du deuxième *Uncharted*. Concrètement, le jeu ne devrait pas s'éloigner de ses aînés. Nathan Drake mêle toujours habilement les tons ironiques et les rôles lors

des séquences de plateforme, à l'image du personnage de McClane dans *Die Hard*. Mais l'homme s'épaula cette année d'une nouvelle alliée : une machette, qui lui permettra de se frayer des chemins dans le décor. On espère qu'elle ne se résumera pas simplement à son aspect « gadget », découvert au TGS lorsque le joueur devait réaliser les mouvements indiqués à l'écran sur le tactile

pour déchirer un drap. D'ailleurs, on constate qu'il y a beaucoup de QTE tactiles (souvent inutiles) comme s'il s'agissait d'un cahier des charges PS Vita à remplir. En espérant que cela ne se ressent pas trop et que l'on n'en vienne pas à regretter Naughty Dog. ■

PS VITA  
Éditeur : Sony  
Développeur : Sony Bend  
Sortie : N.C.

Golden Abyss est visuellement aphrodisiaque, mais la technique ne fait pas tout !



Évidemment, le jeu fourmille de trésors cachés. À voir si les retrouver déblocquera des bonus.



BASTON ROYALE

» THE KING OF FIGHTERS XIII  
MORT OU VIF

Après un épisode qui n'aura contenté que les dix fans aveugles du fond, le *King* tente de redorer son blason avec un casting de rêve qui signe le retour de K', Yuri, Billy Kane ou encore de Kula Diamond (l'un des boss de l'épisode 2000) et un nouveau, Saiki. Ajoutez à cela six modes et des couleurs « custom » et vous obtenez un jeu de baston. Bon, faut voir, mais c'est au moins un jeu !

XBOX 360, PS3  
Éditeur : SNK Développeur : SNK  
Sortie : disponible



Réservez le jeu et vous récupérez une jaquette réversible, l'OST, voire plus.

» DEAD OR ALIVE 5  
TOUJOURS EN VIE

La rumeur disait donc vrai, la Team Ninja bossait en cachette sur la cinquième *Dead or Alive*. Et s'il faudra sans doute attendre un an avant de découvrir son casting complet, l'équipe a déjà dévoilé un premier combat entre Hayabusa et Hayate très similaire à *DoA 4* mais dont la particularité venait du décor qui se brisait sous le poids des coups. À suivre. ■

XBOX 360, PS3  
Éditeur : Tecmo Développeur : Team Ninja  
Sortie : N.C.



DERNIÈRE MINUTE...

UN VAISSEAU ÉCRASÉ, un décor de montagne, un héros qui a troqué son armure pour une doudoune, telles sont les premières fuites d'un certain *Dead Space 3*. Promis, on mène l'enquête.

EN BREF



ANTI-GRAVITÉ

Dans la jungle des jeux d'action, se distinguer tient désormais de l'exploit. *Inversion* fait le pari de la liberté de mouvements avec un titre où le joueur fait mumuse avec la gravité, et peut voir voler des bagnoles. Un élément de gameplay original, mais on a vu avec *TimeShift* et *Fracture* que cela ne suffisait pas toujours...



PORTNAWAK

À la fin de l'année, *Serious Sam III: BFE* débarque pour défendre sa couronne de FPS le plus bourrin et le plus débile du monde, avec sa pléthore de monstruosités massacrées dans un bain de sang. Une joyeuseté à partager à plusieurs, le jeu acceptant seize joueurs en ligne et du split-screen à quatre. Pas finaud, mais convivial donc.



AU POIL PRÈS

Sorti en 2009, *Trials HD* a fait son petit effet sur XLA... au point d'être téléchargé plus de deux millions de fois ! *Trials Evolution* promet d'aller encore plus loin avec une simulation de motocross qui profitera de circuits plus divers, d'une physique encore plus pointue et de contrôles à la précision chirurgicale. Attention aux crises de nerfs...



"Une « dimension » horrible supplémentaire avec l'option 3D relief."

Le level design semble maîtrisé, mais les textures manquent un peu de piqué...



Trip D&Co : avant c'était pas terrible, après c'est pire...



Bienvenue à Silent Hill ? Curieusement, on a du mal à y croire...

» SILENT HILL: DOWNPOUR  
SÉRIE MAUDITE ?

Pour son huitième opus, *Silent Hill* joue la carte de l'horreur au fil de l'eau. Reste à voir si l'élément liquide suffira à arroser un futur succès...

Un transfert de prisonniers qui finit dans un ravin, une histoire de vengeance, une ambiance noire et humide... *Silent Hill*, huitième du nom, a la lourde tâche de reprendre le flambeau d'une série aussi prolifique qu'inégale. Une bonne idée : l'eau, ici, traduit la psychologie tourmentée de Murphy, le personnage principal, et se trouve liée à l'apparition de « l'autre monde ». De la même façon, une pluie battante traduit la présence

d'un vrai danger, en même temps que les démons intérieurs du héros remontent à la surface. Autre bonne idée, l'affrontement avec des créatures terrifiantes se mêle à la traque de policiers, et entretient des sentiments d'oppression et de vulnérabilité constants. Surtout que vous ne pouvez porter qu'une arme à la fois, qui se brisera au bout d'un moment. Un nouvel épisode qui doit donc faire ses preuves, étant – comme souvent depuis *SH4* – dévolu à un nouveau

développeur. La qualité globale de la réalisation ne semble ainsi pas franchement renversante, et l'on attend de juger de la qualité des combats. Notez enfin que *Downpour* est le premier épisode à intégrer une option 3D relief. Les gamers équipés seront ravis de profiter de cette « dimension » horrible supplémentaire... ■

PS3, XBOX 360  
Éditeur : Konami  
Développeur : Vatra Games  
Sortie : fin d'année

» ZAPPING  
DU CÔTÉ DE CHEZ...

Parce que, confortablement installé sur le trône, vous n'avez pas eu l'occasion de voir ce qu'il se passait à l'autre bout du monde, voici un petit récapitulatif !



Vivement que les deux sortent, on commence à avoir mal au crâne.



Square Enix a confirmé que toute l'équipe de *FF Versus XIII* était enfin au complet. Il était temps.



Capcom trouvait sans doute plus convivial de jouer en local plutôt qu'en ligne. Même si c'est absurde.



Mais alors... cela signifie qu'il y avait un *Cyberbike 11* !



**B**isou : THQ Australia bossait sur un FPS adapté des *Vengeurs*, le célèbre comics regroupant les stars Iron Man, Hulk, Thor et Captain America. Dommage, le studio a fermé ses portes. **Ironie du sort** : Si la 3DS peut se vanter de quelque chose (autre son aspect DLC : prix lunatique, stick rajouté), c'est bien de son online. Capcom l'a bien compris et confirme que *Monster Hunter 3G* ne se jouera qu'en local... **Il était une fois** : Présenté

en 2006, *Final Fantasy Versus XIII* ne sortira finalement pas avant 2012. À cette vitesse, on évitera de demander à Tetsuya Nomura la date de sortie de *Kingdom Hearts 3*. **Square toujours** : L'éditeur a confirmé que *Final Fantasy XIII-2* sur 360 tiendrait sur un simple DVD et non trois, comme c'était le cas sur *Final Fantasy XIII*. La raison est simple, toutes les cinématiques utiliseraient cette fois le moteur du jeu. **Bonne nouvelle** : THQ

a confié la suite de *Homefront* à Crytek (*Crysis 2*, *Far Cry*). **Insolite** : Certains joueurs ayant été bannis du Xbox Live pour de mauvaises raisons viennent de récupérer leur compte avec trois mois gratuits ainsi que 1 600 Microsoft Points. **Enfin drame** : après la balance de Nintendo, Sony fait plus fort (ou pire) et invente le vélo d'appartement (un vrai !) accompagné de son « jeu », *Cyberbike 2*. ■

L'INFO DU MOIS

À la guerre des mots, EA continue de promouvoir *Battlefield 3* et s'attaque à son principal concurrent, *Modern Warfare 3* avec ce slogan publicitaire : Above and Beyond the Call. Sous-entendu, bien au-delà de *Call of Duty*. Le plus étonnant dans tout cela, c'est qu'Activision joue la force tranquille et laisse son concurrent agiter les bras. Gageons que ses quinze millions d'adeptes y sont pour quelque chose.

## OPINION

Ce n'est pas une surprise, les consoles vont accueillir des jeux créés pour exploiter parfaitement leurs machines respectives. *Battlefield 3* poussera les limites de la génération HD (il va même les faire souffrir...), *NBA 2K12* atteint une parfaite maturité et *Zelda* va redorer le blason d'une Wii un peu en retrait ces derniers temps. En fait, la seule véritable

**“Pour améliorer le line-up de la 3DS, on envoie le plombier.”**

surprise concerne *Super Mario 3D Land* sur 3DS. Oui, c'est le plombier qui s'y colle pour améliorer le line-up de la portable, console Nintendo oblige. Le jour J approche : nous allons enfin savoir ce que vaut la 3DS. Et ces

moments de totale découverte à la naissance d'une console restent les meilleurs. ■



Dam, en manque de portables...

## Sommaire

<b>Battlefield 3</b> XBOX 360, PS3	42
<b>Super Mario 3D Land</b> 3DS	44
<b>The Legend of Zelda: Skyward Sword</b> Wii	45
<b>The Elder Scrolls V: Skyrim</b> XBOX 360, PS3	46
<b>Saints Row: The Third</b> XBOX 360, PS3	48
<b>NBA 2K12</b> XBOX 360, PS3	49



**À SAVOIR...**  
Sur 360, *Battlefield 3* se scindera en deux disques (un solo, un multi ?) tandis qu'un simple Blu-ray fera l'affaire sur PS3.

## TROMPE-L'ŒIL

Vous l'aurez compris, ces photos sont tirées de la version PC de *Battlefield 3*.



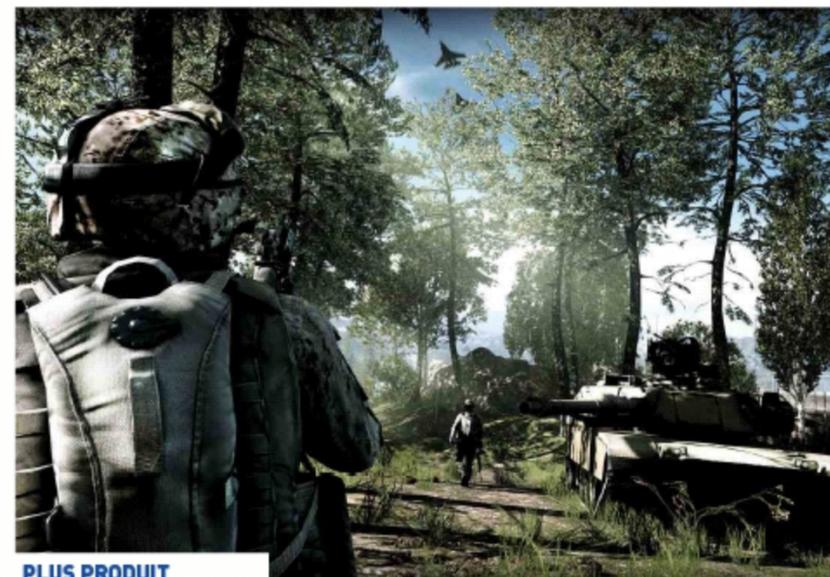
## » BATTLEFIELD 3

## STUPEUR ET TREMBLEMENTS

Depuis sa présentation l'an dernier, nous pensions avoir tout dit ou presque sur le prochain hit des studios DICE. Il ne restait qu'une seule problématique à laquelle nous répondons

aujourd'hui : comment faire tenir un jeu développé sur un PC pas encore commercialisé, sur des consoles vieilles de six ans ? Et la réponse est assez évidente, c'est impossible ! D'abord, il faut tirer un trait

sur beaucoup de choses. Le niveau de détails, par exemple, où désormais un tir dans un mur ne résulte plus d'une multitude de craquelures mais d'un trou béant. Si la vue d'ensemble impose un certain



## PLUS PRODUIT

Les missions coop ont le mérite d'être intenses mais surtout scénarisées.



respect, on évitera de regarder hors-champ pour constater une sérieuse baisse de textures. Les visages, si étincelants sur PC, ne sont plus aussi réalistes. Enfin, DICE a dû user d'un tour de passe-passe pour masquer une résolution très en deçà de celle de son homologue PC, c'est cela la surabondance de blur !

## ALLEZ, ON RESPIRE

Maintenant que les nouvelles présentations sont faites, il est temps de repartir sur

de bonnes bases. *Battlefield 3* n'en reste pas moins un très beau jeu consoles, sans doute moins bien ficelé qu'un *Crysis 2*, mais bien plus imposant que *Medal of Honor* ou *Modern Warfare 2*. Sa prise en main, précise et réaliste, réclame un temps d'adaptation. A contrario de *Bad Company 2*, on évitera de tirer en rafale au risque de vider son chargeur dans le ciel ! Des trois cartes présentées (solo, coop, multi), on retiendra celle du multi en plein Paris. Car si les véhicules

n'étaient pas disponibles, les embranchements sont tels qu'ils nécessitent un casque et un réel esprit tactique. La déception viendra plutôt de la mission solo qui se présente telle une mission ratée de *Modern Warfare*, tartinée de scripts à deux balles. Qu'à cela ne tienne, si le solo n'est pas bon, le multi s'annonce divin. **Cédric ■**

**XBOX 360, PS3**

**Joueurs :** 1 (jusqu'à 24 online)  
**Éditeur :** Electronic Arts  
**Développeur :** DICE **Sortie :** disponible



## MULTIRROUTE

Un jardin, un couloir de métro, une place, des rues... et il ne s'agit que d'une « simple » carte multi.



## LEVELING

Chaque classe ou arme monte en grade et débloque de nouvelles fonctionnalités.



## OUI, MAIS...

*Battlefield 3* est un très bon produit, riche et ultra calibré. Mais l'on ne pourra s'empêcher d'y jouer en imaginant ce qu'il donnerait sur sa bécane d'origine, le PC. Un peu comme lorsque l'on découvrait *Max Payne 2* ou *Half-Life* sur PS2. On le verrait plutôt comme la tuerie d'un lancement de nouvelle génération.

## » SUPER MARIO 3D LAND VALEUR SÛRE

Il fallait bien que la 3DS accueille rapidement son Mario... Et les quelques pas parcourus sur les premiers niveaux de ce nouveau titre augurent du meilleur. Certes, le jeu nous reçoit en terrain connu – un univers mignon et coloré associé à des mécaniques de jeu aussi simples qu'efficaces – mais les effets 3D

utilisés ici ont le mérite de se révéler subtilement réussis. Pollen virevoltant, ennemis empilés les uns sur les autres, geysers d'eau ou de lave, boules de métal qui se balancent de l'avant vers l'arrière du décor, rails aériens offrant une perspective vertigineuse... l'effet de profondeur et de relief fonctionne à merveille et sert

souvent le gameplay, pour mieux apprécier les distances. Un titre sans surprise, mais à la finition irréprochable. Certainement un des best-sellers de Noël prochain... **Chris**

**3DS**  
Joueur : 1  
Éditeur : Nintendo Développeur : Nintendo Sortie : 18 novembre

### MARIO FOR THE WIN

Dès les premières secondes, la perfection du gameplay saute aux doigts. Au stick analogique ou à la croix, Mario se déplace parfaitement, l'effet de profondeur fonctionne même en 2D – mais la 3D apporte un réel confort –, et le jeu se révèle à la fois ultra-accessible et subtil. Bref, ça promet...



**VOYAGE, VOYAGE...**  
La diversité des niveaux proposés sera une des qualités de ce nouvel épisode.



**À SAVOIR...**  
Pas d'inquiétudes, ce Mario a été pensé pour fonctionner avec un seul stick analogique. Nul besoin d'upgrader sa 3DS pour en profiter pleinement !

**PREVIEW**  
L'univers de chaque level vous est présenté avant même que vous n'y pénétriez.



**COMPAS, ŒIL...**  
L'effet 3D relief permet de mieux appréhender les distances. Pratique sur certains passages.



**À SAVOIR...**  
Link s'est converti en droitier dans Skyward Sword pour s'accorder avec le duo Wimote/Nunchuk. Une triste nouvelle pour les gauchers !



**PETIT SOMME ?**  
Le cycle jour/nuit ne s'écoule plus en temps réel. Il faut donc se pieuter pour faire passer le temps...



**PLUS... OU MOINS**  
Le Wii Motion Plus permet des mouvements plus nuancés, à défaut d'une précision chirurgicale.



**PIMP MY LINK**  
C'est la première fois que la customisation de l'équipement est aussi poussée dans un Zelda.



**LE CIEL, LES OISEAUX...**  
Wind Waker se passait sur l'eau. Twilight sur la terre ferme. Et Skyward dans les airs. C'est sûr, les Legend aiment les éléments.

## » THE LEGEND OF ZELDA : SKYWARD SWORD A LINK TO THE FUTURE

C'est toujours la même chose avec les Legend of Zelda : on croit que l'on en a fait le tour, on se dit que l'on n'y reviendra plus... Sauf que chaque nouvel épisode se dote de ce supplément d'âme faisant que l'on succombe instantanément à son charme. À l'image de cette teinte graphique surprenante qui

tranche de façon radicale avec les précédents. Il y avait le cel-shading de Wind Waker, le contour réaliste de Twilight Princess, il y aura désormais le style dessin animé de Skyward Sword. Mais au-delà de l'esthétisme, on applaudit les risques pris en matière de prise en main, laquelle s'inspire avec brio des techniques de parkour

rodées dans Prince of Persia et Assassin's Creed. Résultat : la gestuelle de Link gagne en fluidité, même si l'on déplore quelques raideurs inhabituelles au niveau des animations. **Bat**

**PARFAIT**  
Certes, l'histoire met plus de temps à démarrer que dans Twilight Princess, et la maniabilité se révèle moins intuitive et plus surchargée qu'à l'accoutumée. Mais malgré ces légers coups, Skyward Sword nous convie à un sommet épique qui met à l'amende 95 % des jeux d'action-aventure contemporains.

**Wii**  
Joueur : 1  
Éditeur : Nintendo Développeur : Nintendo Sortie : 18 novembre

## » THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM

## GÉNÉRATION BRIDÉE ?

C'est dans un hôtel parisien dopé à la clim que Bethesda nous a conviés le temps d'une démo de deux heures trente. Un laps de temps qui d'ordinaire pour un *The Elder Scrolls* permet tout juste de créer son avatar et de se balader dans les menus, mais cette fois, l'éditeur avait pris soin de nous charger un point

de sauvegarde situé après le prologue. Premier constat, le cas *Battlefield 3* n'est pas isolé. Et avec *Skyrim*, le bal d'une génération que l'on pensait éteinte – celle des adaptations de grands jeux PC avec les moyens du bord sur consoles – rouvre définitivement ses portes. Alors certes le fossé qui sépare

la version PC des versions 360/PS3 est large, et il n'est pas rare de cligner de l'œil devant l'affichage à retardement des textures ou un scintillement quasi omniprésent. Mais face au précédent *Oblivion*, le jeu est tellement (mais alors tellement!) plus beau qu'on lui pardonne cet écart. Une rivière, des brins

d'herbe se mouvant au gré de la brise, une ville, un troupeau de mammoths traversant une plaine... le spectacle est unique et sans chargement tant que l'on se balade sur la carte. Alors oui, le PC fait mieux mais sur 360 (l'unique support disponible ce jour-là), il n'a pas d'égal.

## COLLECTE SÉLECTIVE

Spécialiste du « vous ne pouvez pas parler de », Bethesda n'a une nouvelle fois pas dérogé à sa règle. On aimerait donc évoquer des détails qui donneraient à plus d'un fan, voire d'un détracteur, l'envie de plonger dans l'aventure (notamment sur des quêtes annexes dont le contenu vaut bien certains solos), mais l'on évitera de fâcher l'éditeur. Sachez au moins que votre avatar pourra se transformer en vampire (mais pas que), que des rumeurs soulignent

l'existence de la confrérie Dark Brotherhood (et que l'on a la réponse) ou que cette année, Bethesda a ajouté de nombreux événements pour donner plus de vie au continent de Tamriel. Côté jeu, le niveau des ennemis n'est plus régi par la règle du level scaling et change en fonction de la zone à la manière de *Fallout 3: New Vegas* et non celle d'*Oblivion*. En contrepartie, la mort attend les curieux qui s'amuseront à sortir des sentiers battus. Cette année, le menu est bien plus lisible (même

si l'esthétique scolaire tranche avec l'ambiance), et il est possible de sélectionner des favoris (potions, armes, magies) et y accéder d'un simple clic vers le haut de la croix directionnelle. La série ne nous avait pas habitués à tant de confort et parvient à s'élargir vers un plus large public, tout en conservant cette liberté vertigineuse. **Cédric ■**

XBOX 360, PS3

Joueur : 1  
Éditeur : Bethesda Softworks  
Développeur : Bethesda Softworks  
Sortie : 11 novembre

## OH QUE OUI !

Bien plus scénarisé, « légèrement » guidé pour ne pas décourager les curieux, *Skyrim* fait tout pour surpasser ses ancêtres. Et même si le pari n'est pas évident, soulignons que la quête principale ne se résumera pas à fermer des portes (*Oblivion*, si tu nous entends). Et en cela, il nous a déjà conquis.



## C'EST VOUS QUI VOYEZ

Seul un mage maîtrise son art (le double sort!), mais vous êtes libre de jouer une classe hybride.



## BIS REPETITA

*Skyrim* a bien appris de *Fallout 3* et propose différents zooms à la troisième personne. Sauf qu'ici, c'est jouable !



## TOPOGRAPHIE

Montagnes, plaines, grottes, *Skyrim* ne déroge pas aux origines de la série et se visite de haut en bas.



## ENFIN !

Loin d'*Oblivion*, la création de héros se fait sans encombre, vous serez toujours fier du résultat.



## QU'ON SE LE DISE

En termes de densité, esthétique et détails, *Skyrim* est sans doute le plus beau jeu consoles à cette heure.



» SAINTS ROW : THE THIRD

# JACKASS, LE JEU

**R**epousser les limites du grand n'importe quoi vidéoludique : telle semble être la ligne de conduite de *Saints Row : The Third*, qui ferait presque passer les triblions de Jackass pour des petits joueurs. Au menu des réjouissances ? Concours de fraude à l'assurance invitant à se faire écraser par un max

de bagnoles en un minimum de temps ; candidature spontanée à un télé-crochet dont l'objectif consiste à flinguer des malfaiteurs déguisés en peluches ou en chiens chauds géants ; contre-la-montre aux commandes d'un quad incandescent (en combinaison ignifugée) au cours duquel chaque véhicule incendié fait bénéficier

d'un bonus de temps. On en passe, et sans doute des bien pires ! Ceux qui attendaient que ce troisième épisode fasse pareil que les précédents en encore plus taré apprécieront. **Bat** ■

**XBOX 360, PS3**  
**Joueurs : 1 (jusqu'à 12 online)**  
**Éditeur : THQ Développeur : Volition**  
**Sortie : 15 novembre**

## TENUE SM EXIGÉE

*Saints Row : The Third* remplit son contrat au niveau des défis, tous plus barrés les uns que les autres. On note aussi un réel effort de mise en scène pour tout ce qui concerne les missions de la campagne solo. Reste à savoir si cet essai placé sous le signe du sadomasochisme trouvera ou non preneur.



**SEX-SHOP**  
 Le godemiché XXL, super efficace pour assommer les ennemis. Vraiment, on nage en plein délire.

**À SAVOIR...**  
 La campagne solo multiplie les clins d'œil aux films bien kitsch : le braquage de banque s'inspire ainsi des casses masqués de *Point Break*.



**CLASSÉ X ?**  
 Plus fort que *Skyrim*, *The Third* permet de customiser la taille de son appendice sexuel. Distingué.



**CLIMAX**  
 Le braquage de banque du premier chapitre se conclut par l'hélicoptère du siècle. Un vrai truc de tarés.



**À SAVOIR...**  
 NBA 2K12 bénéficiera de trois jaquettes stylisées distinctes. Elles mettront en avant Michael Jordan, Larry Bird et Magic Johnson.

**MON JOUEUR**  
 Avec un outil de création complet, on peut façonner un basketteur à son image, en y mettant le temps.



**BON COACH**  
 Le tout nouveau camp d'entraînement permettra aux novices de rapidement trouver leurs marques.



**AIDES DE JEU**  
 On est constamment pris en main pour développer son jeu. Les pros peuvent désactiver ces aides.

» NBA 2K12

# LE HAUT DU PANIER

**D**éjà au top l'année dernière, la licence *NBA 2K* continue de se bonifier. Elle apporte en effet son lot de nouveautés, qui aurait fait la différence en cas de concurrence. Les animations retravaillées, le système de collision amélioré et l'esthétisme général plus réaliste contribuent à une immersion totale dans les

matchs. Surtout que la prise en main reste toujours aussi intuitive et naturelle. Hors du terrain, cet opus assure plus que l'essentiel avec les modes de jeux habituels et une carrière très complète (nos choix influencent vraiment le moral des joueurs, etc.). Mieux encore, le tout nouveau mode Légendes de la NBA rend

hommage à quinze basketteurs qui ont marqué l'histoire de ce championnat. Et nos premiers essais ne nous ont laissé aucun doute : *NBA 2K12* surclassera sans souci son prédécesseur. **Sam** ■

**XBOX 360, PS3**  
**Joueurs : 1 (jusqu'à 10 online)**  
**Éditeur : Take 2 Développeur : Visual Concepts**  
**Sortie : disponible**

**FAN SERVICE**  
 N'ayant plus grand-chose à prouver sur le terrain, *NBA 2K12* mise beaucoup sur le contenu. Les joueurs et les équipes de légende présagent des matches d'anthologie, soutenus par un moteur graphique énorme. Les fans apprécieront le travail de mise en scène réaliste qui ne nuit jamais à la jouabilité.



**Batman : Arkham City** 52

Les Super Testeurs!

Batman s'envole dans une aire de jeu bien plus vaste pour une action sans temps mort.

**Test, mode d'emploi!**

Nos notes vous paraissent injustes, partiales, trop élevées, trop basses? Explications.



- 1 L'AVIS DU TESTEUR, en haut à droite de la dernière page, qui vous donnera son ressenti personnel sur le jeu.
- 2 LE TEXTE COURANT, détaillant qualités et défauts tels que perçus à la rédac.
- 3 LE PAVÉ VERDICT ET LA NOTE, pour un aperçu rapide des qualités et des défauts.
- 4 LE DOUBLE AVIS, si l'un des membres de la rédac a quelque chose à ajouter au test.

**Sommaire**

<b>Batman : Arkham City</b> XBOX 360, PS3	<b>52</b>	<b>Gears of War 3</b> XBOX 360	<b>70</b>
<b>Bleach : Soul Resurrección</b> PS3	<b>73</b>	<b>God of War Collection Volume 2</b> PS3	<b>64</b>
<b>Dark Souls</b> XBOX 360, PS3	<b>74</b>	<b>Ico &amp; Shadow of The Colossus</b> PS3	<b>64</b>
<b>F1 2011</b> XBOX 360, PS3	<b>68</b>	<b>Kirby Mass Attack</b> DS	<b>59</b>
<b>FIFA 12</b> Wii	<b>63</b>	<b>PES 2012</b> XBOX 360, PS3	<b>55</b>
<b>FIFA 12</b> XBOX 360, PS3	<b>66</b>	<b>Rage</b> XBOX 360, PS3	<b>56</b>
<b>Forza Motorsport 4</b> XBOX 360	<b>60</b>	<b>WRC2</b> XBOX 360, PS3	<b>65</b>



**Vincent**

**PILE ET FACE**  
Le bon côté de ce métier, c'est de pouvoir jouer à tout. Le mauvais, c'est d'être déjà sur un autre jeu sans avoir retourné le précédent comme il se doit. Ou quand la corne d'abondance devient boîte de Pandora.

Coup de cœur : **GEARS OF BATMAN RAGE**

**Cédric**

**ID REÇUE**  
Je viens de découvrir que le FPS ne se résume pas à des Américains qui tirent sur des Afghans sur une musique épique avec du message subliminal « engagez-vous, c'est cool », enrobé d'explosions calculées tous les dix mètres.

Coup de cœur : **RAGE**

**Bat**

**AU CŒUR TENDRE**  
Vous ne pouvez imaginer à quel point la réédition d'Ico et Shadow peut m'emplir de joie! Il ne me reste plus qu'à trouver un créneau dans mon agenda surchargé pour rejouer à ces chefs-d'œuvre-là.

Coup de cœur : **ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS**

**Chris**

**TOO MUCH**  
Avec tous les hits qui se bousculent ce mois-ci, j'ai l'impression d'être jeté tout nu dans un car de top models après m'avoir fait avaler une boîte de Viagra. J'ai envie de jouer à tout! Mais aurais-je assez d'endurance?

Coup de cœur : **EUUUH... TOUT!**

**Fei**

**PIÛRE DE RAPPEL**  
Si le mois s'avère assez exceptionnel, je ne peux m'empêcher de noter un manque évident d'originalité. Mais la réédition d'Ico et de Shadow of The Colossus me rappelle que le jeu vidéo peut aussi ressembler à cela.

Coup de cœur : **ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS**

**Consoles+ Consoles Plus d'Or**

La récompense couronnant un titre qui marquera son époque. Il y aura beaucoup d'appelés, mais peu d'élus!

**Consoles+ Hit Consoles Plus**

La récompense pour les bons titres du mois. Décernée aux élèves qui atteignent ou dépassent la note de 16.

**OPINION**

J'attendais la rentrée et la période de Noël pour découvrir pléthore de jeux survitaminés et irréprochables (les suites sont tellement nombreuses que l'on pouvait espérer qu'elles corrigent les défauts de leurs prédécesseurs à défaut de nous étonner). Mes attentes étaient peut-être trop fortes et la perfection n'étant pas de toute façon de ce monde, les premiers titres arrivés – quoique fantastiques – restent encore et toujours perfectibles. *Batman : Arkham City* n'a pas un scénario si mémorable que cela, *F1 2011* n'améliore pas son IA, *Gears of War 3* se renouvelle

peu en solo, *FIFA 12* conserve un arbitrage discutable... Comme quoi, la critique a encore de beaux jours devant elle puisque même lorsque les consoles en fin de génération sont maîtrisées par les développeurs, elles n'offrent pas encore de jeux totalement aboutis. Reste à voir ce que donneront *Uncharted 3* et *The Elder Scrolls V : Skyrim*... ■

**Dam,**  
*tient la garde...*



L'édition qui met tout le monde d'accord. Même Vincent s'y laisse prendre entre deux coups de gueule.

“La critique a de beaux jours devant elle, puisque les consoles offrent encore des jeux pas totalement aboutis.”



La simulation automobile la plus noble à ce jour. Forza 4 est une tuerie indétrônable.



Fin de la trilogie la plus burnée de la 360, que l'on partage à plusieurs jusqu'à plus soif.

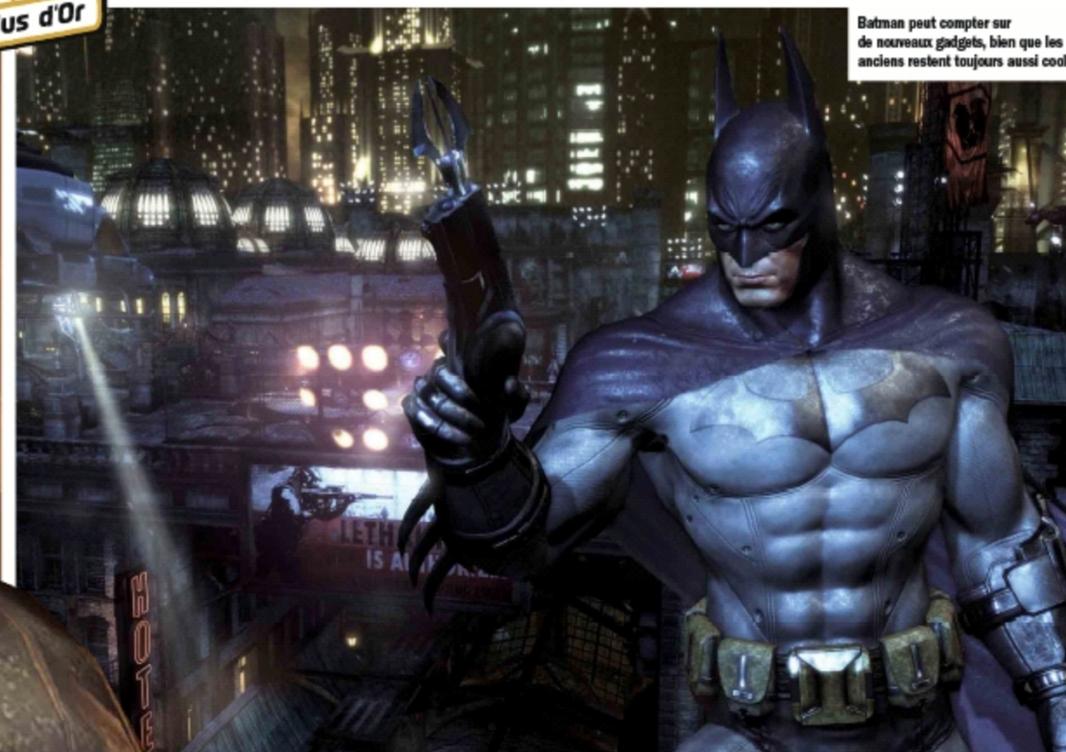


XBOX 360 PS3

# VOL AU-DESSUS D'UN NID DE COUCOU

Attendu comme le messie, le chevalier noir doit confirmer son statut d'ambassadeur depuis sa première aventure. Une lourde tâche, mais Batman a les épaules.

Testé sur	Xbox 360
Genre	action
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Warner Bros
Développeur	Rocksteady
Prix	70€ environ
Date de sortie	disponible



Batman peut compter sur de nouveaux gadgets, bien que les anciens restent toujours aussi cool.



Les déplacements rapides en planant sont riches en sensations. On s'y croit.

**S**i vous en doutiez, quand *Batman: Arkham City* a débarqué, toute la rédaction s'est arrêtée pour découvrir si la première aventure du chevalier noir – le chef-d'œuvre *Arkham Asylum* – était un coup de chance. Eh bien non ! Le justicier nous inflige une nouvelle fois une sévère correction, grâce à un gameplay encore plus abouti et un contenu d'une exhaustivité folle. En fait, *Arkham City* joue la surenchère sur tous les plans : plus de coups, de combos, de passages plateforme, d'infiltration, d'animations, de liberté de mouvement, de quêtes secondaires, de défis, d'épreuves annexes et de super-vilains. Ouf !

## BAL MASQUÉ

Alors s'il fallait émettre une réserve (ce sera la seule), c'est bien concernant le nombre de méchants qui interviennent dans l'histoire principale au risque de la rendre moins intéressante que la précédente.

Le studio Rocksteady

a tellement souhaité en rajouter qu'il finit par transformer le scénario en prétexte. Les rencontres avec Pingouin, Joker, Mr Freeze, Double-Face et consorts s'enchaînent si vite dans cette trame principale d'une dizaine d'heures (en ligne droite) que le jeu perd l'ambiance parfaitement maîtrisée de son illustre prédécesseur, surtout que les boss sont, dans l'ensemble, décevants et pas bien difficiles à battre. Mais que cette réserve ne vous rebute pas, car l'immersion reste intacte grâce au surprenant gameplay d'*Arkham City*.

## BATMAN, CE HÉROS !

Au combat, Batman distribue les corrections comme jamais. À toutes les possibilités déjà existantes s'ajoute l'utilisation d'une pelletée de coups supplémentaires que l'on débloquera progressivement au fil de l'XP engrangée, que ce soit à force de combos ou de défis relevés. À ce sujet, les trophées de l'Homme-Mystère (The Riddler) sont légion et les engrenages pour

**“Les boss sont – dans l'ensemble – décevants et pas bien difficiles à battre, mais l'immersion reste intacte.”**

les rendre accessibles parfois complexes (actionner des interrupteurs éloignés, utiliser son batarang, etc.). Le super-méchant pose également ses célèbres

énigmes dans chaque quartier et lance de nombreux défis comme utiliser trois gadgets dans un même combo, planer sur une certaine distance ou faire des folies de son »

## ZOOM

« PIF ! PAM ! POUM ! »

Côté baston, les apports sont pléthoriques. Batman peut poser son gel explosif pendant un affrontement, utiliser une sorte de Taser, jeter des grenades givrantes, casser les armes pour qu'elles ne soient plus utilisables une fois lâchées, glisser au sol, faire des coups critiques, lancer trois batarangs d'affilée ou donner trois coups de cape aux adversaires les mieux protégés. Et comme ils sont plus vifs, il peut en contrer plusieurs à la fois, améliorer son armure...



Les combats sont vraiment plus difficiles.



XBOX 360 PS3



Pour incarner Catwoman, il faut utiliser le code présent dans la boîte du jeu.

Interrogez certains gardes pour obtenir les emplacements des trophées du Riddler.

On peut s'infiltrer n'importe où dans le monde ouvert ou jouer les bourrins. Une question de style.

» grappin. D'une manière générale, la zone d'Arkham City pullule d'activités et de quêtes secondaires liées à des protagonistes connus de la série. Sans trop spoiler, on retient, par exemple, une course contre un sniper en analysant la trajectoire des balles tirées, un jeu de la mort face à Zasz qui nécessite de traquer les téléphones de la ville, des sauvetages d'otages... En fait, ce *Batman: Arkham City* impressionne par la gestion de son monde ouvert. Le territoire n'est pas bien grand - il se survole en deux minutes -, mais il est exploité sans aucune faille. Car si notre

**“Ce Batman impressionne par la gestion de son monde ouvert. Le territoire n'est pas grand, mais il est exploité sans faille.”**

chauve-souris peut traverser de longues distances en planant (les sensations sont excellentes avec un grappin qui s'accroche partout!), il peut aussi s'infiltrer dans les plus petits espaces. Ce changement d'échelle sans transition garantit une immersion sans pareille, d'autant plus que le jeu est suffisamment difficile pour obliger le joueur à réfléchir avant d'agir. La position des gardes,

les armes qu'ils utilisent ou la disposition des immeubles sont autant de paramètres à prendre en compte et à analyser pour une progression sans accrocs. Et c'est grâce aux nombreuses possibilités offertes pour passer chaque obstacle - qu'il s'agisse de combats, de plateforme ou d'infiltration - que *Batman: Arkham City* dévoile un gameplay d'une rare richesse. ■

**ZOOM**

**LE SILENCE EST D'OR**

L'infiltration aussi s'est améliorée dans *Arkham City*. Pas forcément sur le panel de mouvements du héros (qui peut tuer deux ennemis proches en simultanée ou utiliser ses nouveaux gadgets), mais surtout sur la menace ennemie. Les gardes vous repèrent plus facilement sur les gargouilles, utilisent des brouilleurs de vision nocturne, posent des mines au sol... En gros, ces phases sont plus difficiles et moins répétitives. Tant mieux.



Analysez bien chaque scène avant d'agir...

**Oh oui!**



Comme me disait récemment un pote, c'est bien de voir ce qu'il manque dans un jeu, mais il ne faut pas oublier aussi ce qu'il propose ! Et si je trouve que ce *Batman: Arkham City* n'a pas une ambiance et une histoire aussi tenues que le premier opus, il a pourtant un contenu sans pareil. Non seulement les défis sont nombreux, mais en plus ils sont intéressants. Alors quand un jeu d'action brille autant par son gameplay, son graphisme et son monde ouvert, cela ne sert à rien de faire la fine bouche. Prochain objectif : finir le jeu en New Game + à 100 %!

**Dam**

**VERDICT 18/20**

**LES PLUS**

- La qualité du monde ouvert
- Les combats plus complets
- La difficulté rehaussée
- L'infiltration intense

**LES MOINS**

- Mise en scène perfectible
- Des boss très discutables

**CONCLUSION**

Malgré une histoire en retrait, *Arkham City* subjugue par son contenu et les sensations qu'il procure. Le gameplay d'une rare finition brille aussi bien lors des combats qu'en infiltration.

**ÉVALUATION**

**JOUABILITÉ ★★★★★**

Des combats améliorés (ne persistent que de rares problèmes de visée) et des sensations de vol fantastiques !

**RÉALISATION ★★★★★**

On peut chipoter sur certaines textures, cinématiques ou boss, mais la direction artistique nous fait tout pardonner.

**BANDE-SON ★★★★★**

Les musiques sont d'une rare intensité (elles évoluent selon l'action) et les bruitages toujours percutants.

**DURÉE DE VIE ★★★★★**

Le monde ouvert regorge de défis et d'énigmes, puis il y a les fameux challenges et le New Game +!

**PELOUSE PLUS VERTE**

Depuis les efforts consentis l'an passé, *PES* a amorcé un chemin vers la rédemption. Cette saison s'ouvre sur cette même dynamique, mais les changements sont moins flagrants.

Le fan de *PES* doit parfois rêver que les Qataris, qui ont transformé le Paris Saint-Germain en équipe de stars pratiquant le beau jeu, rachètent le studio en charge de son titre chez Konami. Car, pour avoir suivi l'évolution de la saga depuis des années, une chose est sûre : le directeur de la série, Shingo Takatsuka, ne manque ni de talent ni d'envie. À force de constater des incohérences dans les efforts portés sur chaque version PS3/Xbox 360 depuis cinq ans, on finit par se dire que ce sont surtout les moyens qui manquent. Ainsi, après un *PES 2011* encourageant, l'édition 2012 joue

le mercato a minima. L'unique nouveauté marquante semble avoir grevé tout le budget, au point d'empêcher tout autre effort flagrant.

**FOOTBALL CHAMPOMY**

Le constat peut sembler dur, mais il n'est pas terminé. Car LA nouveauté, c'est la possibilité de lancer des appels manuels au stick droit, et même de contrôler la direction de cet appel. Autant dire que les phases de jeu un peu trop scriptées de *PES 2011* seront oubliées... une fois que la gymnastique des pouces nécessaire pour faire un appel n'aura plus de secret pour vous. Au global, les

modes de jeu ne changent pas vraiment, mais sur le terrain, on sent bien une volonté de revenir au « tout spectacle ». La défense semble donc le parent pauvre de cette saison, ce qui est bien paradoxal lorsque *FIFA* joue cette carte à fond. À moins qu'il s'agisse d'assurer la complémentarité ? Dans ce cas, corners et coups francs imparables (ou presque) ne sont pas un défaut... Trêve de critiques négatives, *PES 2012* a quand même de bonnes bases pour passer l'année à venir. Car il procure toujours ce sentiment de plaisir, ce feeling *PES* si particulier. Un bien beau compliment ! ■

**Oui, mais...**



Je ne voudrais pas avoir l'air du type jamais content, sorte de Footix qui renie tout ce qu'il dit d'une année sur l'autre. Mais quand même, lorsque je relis mon test de l'an passé et que je me rappelle de toutes ces évolutions et du travail enfin visible de *PES 2011*, je me dis que les aménagements de cette version prouvent que Konami ne se donne pas vraiment les moyens de reprendre le fauteuil de leader. Si les inconditionnels de *PES* ne seront pas déçus, les autres regretteront comme moi un manque de progrès au global.

**Vincent**

Le mode Master League tient toujours ses promesses pour le footex solitaire.



Le coup franc direct, une arme fatale une fois maîtrisée... et le bon tireur trouvé.



Gérer les appels en manuel donne plus de possibilités et de richesse aux attaques.



Les frappes donnent un sentiment de puissance marqué que dans *FIFA 12*.

**VERDICT 16/20**

**LES PLUS**

- Des appels
- Du spectacle
- Des frappes lourdes

**LES MOINS**

- Défense souvent à la rue
- Gardiens en mousse
- Peu d'efforts

**CONCLUSION**

Pas d'affolement, *PES* reste sur sa lancée et redresse peu à peu la tête. Mais on l'a trouvé bien plus motivé l'année dernière, malgré l'effort d'une nouveauté essentielle sur cette version 2012.

**ÉVALUATION**

**JOUABILITÉ ★★★★★**

Pas évident au départ de lancer les appels manuels. Pour le reste, c'est de l'archi-classique.

**RÉALISATION ★★★★★**

La modélisation est plutôt réussie, mais c'est plus décevant du côté du réalisme des animations.

**BANDE-SON ★★★★★**

Les supporters donnent de la voix, pour le reste, c'est aussi plat que la Belgique, en moins beau.

**DURÉE DE VIE ★★★**

En espérant qu'on lise le lag soit (enfin !) éradiqué, les modes connus assurent l'essentiel.

Test RAGE

XBOX 360 PS3

ZOOM



## HOME MADE

Les développeurs d'id l'avaient sous-entendu avec *Doom* et confirmé avec *Quake*, les armes, c'est leur truc et *Rage* n'y coupe pas. On lui décerne même la palme du meilleur fusil à pompe capable de repeindre tout le décor couleur chair mutante avec une facilité déconcertante, si l'on y insère les bonnes balles. On aime aussi l'arbalète et ses flèches modulables, notamment la psychique qui permet de contrôler une victime avant de la faire s'exploser sur ses petits camarades. Et que dire de ces tourelles de défense, ces araignées mécaniques et autres voitures explosives concoctées par nos soins ? Car c'est bien cela la meilleure arme du jeu, le craft !

## UNE ID DE GÉNIE

Père créateur de *Doom* et *Quake*, id prouve au monde qu'il y a aussi une vie après *Call of Duty* et *Battlefield*. Récit d'une nouvelle IP qui a déjà tout d'une grande.

Consoles+  
Consoles Plus d'Or

Plus fin sur PC, *Rage* n'en reste pas moins un monstre de technologie sur consoles.

**R**age, c'est avant tout un pari audacieux, celui de prouver qu'il est encore possible de créer de grandes choses en faisant fi du cahier des charges de cette génération, le deathmatch. Cela commence donc par un pitch. Celui d'un survivant, vous, qui arpente le nouveau monde suite à la chute d'un astéroïde qui décima la majorité de la population. Depuis, Mutants, anarchistes chevronnés et gouvernement tyrannique font

bon ménage, et c'est l'arme au poing que vous devrez vous faire respecter. Et ce dès la première minute du jeu qui consiste à liquider tout un camp à l'aide d'un unique flingue. Le ton est donné.

**“Sous ses airs de jeu à la première personne old-school ascendant bourrin se terre une mine de créativité.”**

## LES TEMPS MODERNES

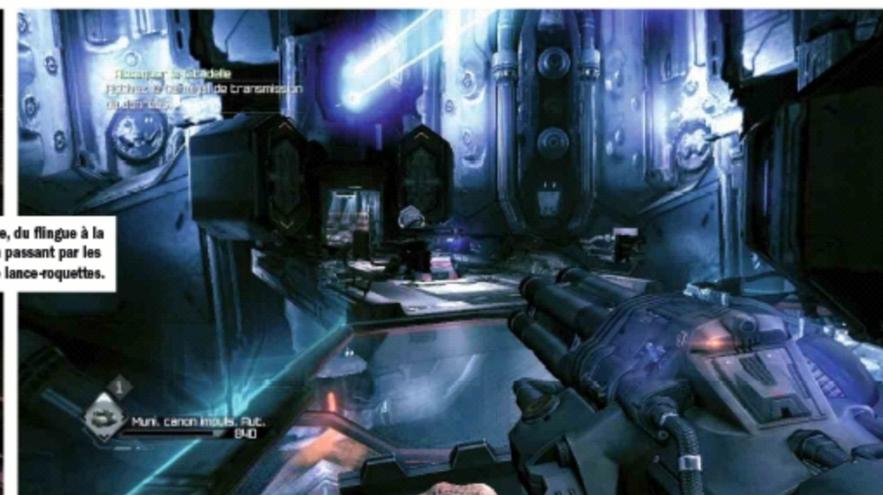
Si *Rage* se déroule dans le futur, le monde n'en reste pas moins qu'une immense décharge. Quelques plans bien trouvés pour créer de précieux alliés mécaniques (une tourelle, une araignée avec une sulfateuse sur

le dos), une combinaison avec défibrillateur intégré qui envoie une décharge si vous veniez à tomber au combat, tout est bon à prendre. Et puis, il y a le système D. À l'instar de cette jumelle achetée chez

parfaitement équipés et protégés. C'est là que le sens logique et une précieuse localisation des dégâts interviennent. Ainsi, le mutant court vite, mais fait moins le fier avec une balle dans la jambe. L'armure des soldats paraît inviolable, mais ne supporte pas les balles perforantes ou une approche à la voiture télécommandée explosive. En fait, sous ses airs de FPS old-school ascendant bourrin se terre une mine de créativité. À laquelle s'ajoute une technique tout simplement hallucinante qui manque certes d'interactions sorties des bidons explosifs, mais sait se faire pardonner en variant son environnement sans pour autant dévier de sa thématique de départ, le postapocalyptique. >>



Tout s'améliore, du flingue à la mitrailleuse en passant par les grenades et le lance-roquettes.



Testé sur	Xbox 360
Genre	action
Joueurs	1-2 (jusqu'à 4 en ligne)
Public	adulte
Éditeur	Bethesda Softworks
Développeur	id Software
Prix	60€ environ
Date de sortie	disponible

Test RAGE



Oubliez le véhicule de départ fragile et peu maniable, Rage vous lâche ensuite l'artillerie lourde.



Si vous venez à manquer de cash, une petite real TV assure le pactole. Pensez-y.



Du Vault boy de Fallout aux portes cachées de Wolfenstein et Doom, le jeu fourmille d'« easter egg ».



Indice pour la dernière manche, appuyez sur Start lorsque vous plantez le couteau.



RAGE DE CONTENU

id ne tombe jamais dans le piège du monde ouvert et préfère doper ses quinze heures de jeu à l'adrénaline pure, plutôt que de multiplier les quêtes annexes sans consistance pour maquiller un contenu de misère. Les annexes existent mais sont rapides et consistent majoritairement à viser juste (se poster en haut d'une montagne au sniper et protéger un convoi) ou à retourner dans un précédent niveau pour dénicher de nouveaux plans. Libre à vous de marquer une pause dans la quête principale en participant à des minijeux de réflexes (le jeu

de couteau), de mémoire (un dérivé de Simon à la guitare), à des courses de véhicules à travers cinq tournois ou à ce jeu de télé-réalité morbide

Éparpillant du boss, des bonus cachés (des portes à l'effigie de Quake, Doom et Wolfenstein) mais surtout du rêve orchestré

**“Les développeurs d'id dopent les quinze heures de jeu de Rage à l'adrénaline pure !”**

qui fait monter l'audimat en exécutant des vagues de mutants. Et puis, il y a cette quête principale qui va toujours crescendo, généreuse et intense, qui sait varier son bestiaire et son level design sans la moindre fausse note.

par la générosité de votre arsenal. En somme, Rage nous permet de redécouvrir le jeu à la première personne tel qu'il était avant l'uniformisation imposée par le succès de la guerre moderne et du script tape-à-l'œil. Une tuerie ! ■

ZOOM

CÔTÉ MULTI

Neuf missions coop, quelques courses de buggy, le multi se donne surtout des airs de rallonge bonus qui ne risque pas la désertion des serveurs de Call of Duty mais reste bienvenu. id aurait pu tout de même augmenter le nombre de conducteurs sur la piste, ici limité à quatre.



Oh oui!



Une identité plus marquée (un héros, par exemple), une fin mieux amenée ou la possibilité d'arpenter librement le monde une fois la quête principale achevée, on peut évidemment lui trouver des défauts. Mais on préfère retenir la quinzaine d'heures qui mène tambour battant une aventure haletante où les rebondissements ne sont plus orchestrés par des scripts grandiloquents mais intégrés à l'action. Une particularité qu'il doit à son IA. Une intelligence réelle qui confirme ce que l'on pensait tout bas des solos de FPS stars du moment : du flan !

Cédric

VERDICT 19/20

LES PLUS

- Attention tuerie
- Solo épique
- Arsenal de fou furieux
- Ambiance au top

LES MOINS

- Fin expéditive
- Facile, même en mode Cauchemar

CONCLUSION

Rage est la preuve qu'en 2011, le jeu à la première personne n'est pas cantonné à seize acharnés qui se tirent la bourre online, mais peut aussi raconter de belles choses en solo... c'est aussi ça le FPS !

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

La conduite, la précision du tir, tout s'améliore avec le temps. À la fin, vous serez un tueur d'élite.

RÉALISATION ★★★★★

On met cinq, car le six paraît absurde. Mais soyons clair, il sera difficile de faire mieux.

BANDE-SON ★★★★★

Des doublages français réussis, une musique au top et toujours subtile, et que dieu des bruitages...

DURÉE DE VIE ★★★★★

Comptez neuf heures en ligne droite et quinze avec le contenu annexe et en difficulté maximum. Reste le multi.

KIRBY MASS ATTACK

L'UNION FAIT LA FORCE

Prenez garde, un Kirby peut en cacher un autre, et même plein d'autres. La cavalerie toute rose est en route pour prouver qu'on peut être mignon, mais pas moribond.

Loin d'avoir fait une indigestion, Kirby revient sans pour autant se sentir obligé d'engloutir ses ennemis. À la place, il va devoir composer avec un mauvais sort qui l'a transformé en dix petits lui-même. Ni une, ni deux, la petite boule rose va faire son bonhomme de chemin jusqu'à retrouver le petit malin qui lui a voulu du mal, et croquer en route des fruits afin de grossir ses troupes. Car pour un panier du maraîcher rempli, un Kirby est offert. Forcément, diriger une troupe complète amène quelques avantages, comme dérouiller plus rapidement les gros monstres ou parvenir à activer des

mécanismes afin de trouver quelques passages secrets. RAZ-DE-MARÉE ROSE Hal Laboratory maîtrise le côté tactile de la 3DS et le prouve. En utilisant le stylet, on amène les Kirby où l'on veut, on leur indique les proies à harceler, et on les envoie même d'une pichenette cogner contre les blocs destructibles. Tout semble inné, même si certains Kirby retardataires ne manqueront pas de se faire remarquer. Mais la grande force de Kirby Mass Attack tient surtout à l'équilibre des niveaux. Les épisodes s'enchaînent

et les surprises se déchaînent. Finalement, les situations varient tellement d'un monde à l'autre qu'il est impossible de s'ennuyer et encore moins de décrocher. Car la progression a été pensée pour revisiter les différents lieux, ne serait-ce que pour retrouver des médailles arc-en-ciel – obligatoires lors de l'affrontement du boss final. Ainsi, on se prend vite au jeu de la collecte et la replay value devient simplement naturelle. Encore mieux, ces fameuses médailles déverrouillent plusieurs minijeu géniaux. Tout cela avec dix Kirby aux expressions irrésistibles et variées, cela ne pouvait que marcher ! ■

La collecte de médailles est une bonne excuse pour recommencer un même niveau.



Testé sur	DS
Genre	plateforme
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Nintendo
Développeur	HAL Laboratory
Prix	40 € environ
Date de sortie	28 octobre



En menant son équipe au maximum, il est possible d'accéder à d'autres passages.



VERDICT 17/20

LES PLUS

- Bourré d'idées
- Tout tactile
- Vraiment craquant
- Le plein de minijeu

LES MOINS

- Pas de multi
- Quelques Kirby vagabonds

CONCLUSION

Ce Kirby brille par son accessibilité, sa richesse de contenu et sa variété de niveaux. Assurément, l'un des jeux à garder à portée de main dans les transports, même pour un petit trajet.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

L'armée rosâtre se dirige à la pointe du stylet. Rien de plus simple, rien de plus réactif.

RÉALISATION ★★★★★

Une belle réussite qui chatie l'œil avec son univers coloré et ses Kirby aux bouilles kawai.

BANDE-SON ★★★★★

Même la musique est un enchantement et concorde à merveille aux ambiances des différents niveaux.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Déguster toutes les médailles et remplir l'ensemble des défis revient à jouer plus d'une fois.

Consoles+ Hit Consoles Plus

Kii... Kii!



Moins moustachu que Mario, moins héroïque que Link, Kirby est trop souvent le mal-aimé de Nintendo. Sa forme bubble-gum le rend risible, sa couleur rose le catalogue chez les filles et son sourire inébranlable le font passer pour un niais. Mais s'il ne paye pas de mine, c'est parfois pour mieux nous surprendre et nous séduire ! Avec ce Mass Attack, il nous le prouve de manière éclatante. Alors soyons bons joueurs et dégainons le stylet pour son ultime bravade sur DS puisque l'avenir de la portable, bientôt en fin de vie, n'est plus si rose.

Kim

Test FORZA MOTORSPORT 4



# LE PARADIS DES QUATRE-ROUES

Consoles+  
Consoles Plus d'Or

La dernière itération de *Forza Motorsport* s'impose comme le meilleur essai du genre. Désormais, la simulation auto de Microsoft ne souffre d'aucune comparaison.

**F**orza *Motorsport 4* n'est pas à mes yeux un « énième » jeu de course auto. Déjà, parce que je suis un amoureux et un fervent défenseur de la série, mais aussi parce que cet opus marque un virage pour la saga puisqu'il perfectionne les rouages de son prédécesseur et déboule après un *Gran Turismo 5* décevant (déjà moins intéressant que *Forza 3*, de toute façon). Enfin,

c'est le premier jeu du genre que je teste depuis l'obtention de mon permis de conduire. Du coup, tous les arguments avancés ici ne pourront plus être contestés par Vince qui, dans sa mauvaise

habitude... *Forza 4* enterre haut la main toute concurrence.

**PRÉCISION ABSOLUE**  
*Forza* garde pour lui cette impressionnante précision

**“L'IA est devenue moins prévisible avec des concurrents qui se vengent d'un dépassement ou commettent des erreurs.”**

foi habituelle, décredibilisait mes propos (Réponse de Vince : et ton aile droite ?). Alors puisque je peux enfin me lâcher, autant y aller pour de bon : oubliez les débats sur le meilleur jeu de course et les duels

de pilotage. De celle qui vous oblige à jouer de l'analogique pour tourner le volant et garder une bonne trajectoire ; de celle qui nécessite d'appuyer doucement sur l'accélérateur pour ne pas déraper

et doucement sur le frein pour ne pas bloquer les roues avec l'impression de tout contrôler et de prendre une tonne de paramètres en compte (inclinaison de la piste, présence de vibreurs, vitesse dans un virage...) pour bien rouler. Et les sensations varient selon les cinquante modèles pilotés. La différence avec son prédécesseur sur la conduite concerne les pertes d'adhérence et les transferts de masse plus prononcés. À ce jour, *Forza 4* est le jeu de course le plus difficile, précis et jouable sur consoles, aussi bien au pad qu'avec le nouveau volant officiel conçu par Fanatec. D'autant plus que l'IA est devenue moins prévisible avec des concurrents qui se vengent d'un »

ZOOM

RELÈVE LE DÉFI!

Concrètement, le mode Rivaux permet de jouer un grand nombre d'épreuves contre les fantômes de la communauté. Cherchez les meilleurs temps – par défaut, le jeu a le bon goût d'afficher ceux proches des vôtres –, tentez de les battre et vous progresserez dans votre carrière (gains de crédits, de niveaux, d'affinités avec les constructeurs pour des remises, etc.) à force d'exploits. Et puisqu'un message prévient quand un ami Xbox Live vient de battre nos chronos, on se surprend à passer des heures dans ce mode pour affirmer sa suprématie plutôt que de progresser seul contre l'IA, pourtant retorse.



La nouvelle gestion des effets de lumière fait vraiment toute la différence sur le plan graphique.



Un-contre-un sur un tracé avec des piétons, jeu de quilles... *Forza 4* ajoute une touche de fun.



Évidemment, les améliorations mécaniques et les réglages pointilleux feront la différence.



*Forza 4*, c'est aussi le plaisir des photos et des ralentis, que l'on sauvegarde et que l'on partage à loisir.

	<p>Testé sur Xbox 360</p> <p>Genre course</p> <p>Joueurs 1 [jusqu'à 16 online]</p> <p>Public tous publics</p> <p>Éditeur Microsoft</p> <p>Développeur Turn 10</p> <p>Prix 60€ environ</p> <p>Date de sortie disponible</p>
--	--



Le mode Autovista est riche en enseignement sur la petite trentaine de bolides présentée.



Le mode Carrière évolue peu. Mais l'on progresse également en mode Rivaux ou en ligne.



Une qualité des cockpits plus homogène, histoire de kiffer toutes les vues intérieures.



Les dégâts sont (un poil) plus soignés visuellement et surviennent vite en cas de choc.

» dépassement, commettent des erreurs et tentent de tout pour le tout dans le dernier tour. Coupées à des épreuves diversifiées et parfois étonnamment funs pour la série (défis de dépassements, un-contre-un sur des routes remplies de véhicules lambda, portails à franchir, jeu de quilles...), ces nouveautés garantissent un plaisir de jeu intarissable en solo. Mais les développeurs de chez Turn 10 ont également fait honneur à l'aspect communautaire de la série (qui lui a assuré son succès) avec un nouveau – et fabuleux – mode Rivaux, détaillé en encadré.

**SUR LA PISTE AVANT TOUT**

Bien plus beau que son

**“Bien plus beau que son prédécesseur grâce à une nouvelle gestion des lumières, Forza 4 s'améliore finement.”**

prédécesseur grâce à une nouvelle gestion des lumières (des membres des studios Pixar ont participé au développement du jeu), Forza 4 améliore finement de nombreux points de son aîné, mais n'est pas exempt de défauts pour autant. La carrière en solo consiste encore et toujours à enchaîner des épreuves sans réelles mise en scène, podiums ou sensation de vivre une aventure (F1 2011 s'en sort bien mieux sur ce plan). Les passages aux stands restent

anecdotiques, les phases qualificatives brillent toujours par leur absence et l'interface peine encore à afficher clairement la pelletée d'options disponibles (beaucoup trop de menus, sous-menus et fenêtres, au point que l'on s'y perd pour consulter les charts, les vitrines online et les divers modes de jeu). Mais à l'heure où j'écris ces lignes et vu la qualité globale du titre – de loin le plus abouti des jeux de course –, on s'en fout TOTALEMENT! ■

**ZOOM**

**TUNING MAÎTRISÉ**

Peu de modifications notables concernant la personnalisation de ses bolides. Qu'il s'agisse d'appliquer des peintures ou des décalcos qui feront le bonheur des artistes de la communauté, les options sont sensiblement les mêmes qu'auparavant. Il faut dire qu'avec le partage ou la vente de voitures, peintures, photos et vidéos, Forza propose déjà beaucoup. À quand une réelle solution de montage vidéo ?



Le Club en ligne permet même de partager un garage entre amis.

Oh yes!



Une conduite améliorée, oui c'est possible ! Forza 4 gagne en finesse de pilotage avec des pertes d'adhérence plus marquées, des collisions aux conséquences fâcheuses et des dégâts légèrement améliorés. Autant dire que sur la piste, la série atteint des sommets que l'on n'est pas près de retrouver ailleurs. Rajoutez à cela une gestion des lumières impressionnante, des modes de jeu bienvenus et tout ce que l'on connaît de la série et vous obtenez l'ultime jeu de course. Si je ne devais en garder qu'un, ce serait celui-là, et de loin !

Dam

**VERDICT 19/20**

**LES PLUS**

- Le plus fin des pilotages
- La remise à jour graphique
- L'aspect communautaire
- Une IA imprévisible et musclée
- La fluidité parfaite

**LES MOINS**

- Des bricoles par-ci, par-là...

**CONCLUSION**

Le roi du jeu de course pousse encore ses limites pour un pilotage sans faille et un contenu de rêve. Plus qu'une vitrine, Forza 4 est l'un des meilleurs titres du catalogue 360.

**ÉVALUATION**

**JOUABILITÉ ★★★★★**

Jamais les sticks et les gâchettes n'ont été aussi précis. Et l'on ne parle même pas des sensations au volant Fanatec.

**RÉALISATION ★★★★★**

La gestion des lumières, l'impression de vitesse et la fluidité font la différence. Forza est devenu beau !

**BANDE-SON ★★★★★**

Les ronronnements du moteur et les crissements de pneus sont parfaitement reproduits.

**DURÉE DE VIE ★★★★★**

Limite six étoiles sur cinq tant les options et les modes sont nombreux. Sans compter les inévitables DLC.

**PRO RÉGRESSION SOCCER**

Autant la jouer franc-jeu dès le coup d'envoi : FIFA 12 sur Wii ne concourt pas dans la même division que son homologue HD. Reste à savoir si cela vous pose un problème...

Les fans de foot qui espéraient tâter ici de l'impact engine – ce moteur physique capable de gérer les collisions entre joueurs de manière ultra-réaliste – vont forcément être très, très déçus. Parce qu'en réalité, ce FIFA 12 sur Wii est une sorte de parodie de football qui jamais ne pourra se hisser au niveau de virtuose de la discipline qu'est la version HD. Pas d'impact engine, pas de mimétisme facial... Doit-on en déduire que la contrefaçon est bonne pour la relégation ? Pas forcément. À l'évidence, FIFA sur Wii sait qu'il ne dispose pas d'un bagage technique suffisant pour atteindre les hauteurs du classement. Alors ? Alors,

il a décidé de la jouer autrement : en proposant un football un peu « roots » qui n'est pas sans rappeler la bonne vieille époque des cinq contre cinq sous la véranda du préau.

**FOOT SALE**

Oui, si ce FIFA peut être conseillé, c'est d'abord pour son mode Carrière progressif qui invite à créer sa propre étoile montante du ballon rond. Au programme ? Foot de rue, façon FIFA



Et voilà, la « ville de foot ». On s'attendait à une gestion à la Sim City, mais en fait, que dalle...

Street, futsal avec sa petite équipe de quartier... Ce n'est qu'après avoir écumé les tournois mineurs que l'on pourra éventuellement taper dans l'œil d'un club pro avec l'espoir secret de tutoyer un jour le haut niveau. Un concept bien immersif, donc... si ce n'est que les plus perspicaces d'entre vous auront noté que FIFA 11 dispensait les mêmes options de carrière ! La seule subtilité étant qu'ici, chaque succès obtenu est assorti d'un bonus d'expérience qui vient renforcer les infrastructures de notre « ville de football ». Pourquoi pas ? Sauf qu'à y regarder de plus près, il ne s'agit là que d'une coquille vide avec... rien à faire à l'intérieur. Du foot sale, ouais ! ■

Bof, bof...



Après tout, peu m'importe que FIFA Wii soit à la rue sur le plan graphique (balle au pied, il se défend plutôt pas mal). Non, ce que je déplore ici, c'est le manque criant d'innovations de ce millésime 2012 qui se contente de copier-coller l'exercice précédent sans rien ajouter. Ou si peu. Car la soi-disant « ville de foot » ne constitue rien de plus qu'un écran de fumée destiné à nous cacher l'effroyable vérité : FIFA est en fin de cycle sur Wii ! Il est plus que temps que La Wii U prenne le relais pour montrer ce qu'elle donne balle au pied.

Bat

**VERDICT 12/20**

**LES PLUS**

- Prise en main correcte
- Mode carrière plutôt riche
- « La ville de foot »

**LES MOINS**

- Non, pas « la ville de foot... »
- Graphiquement misérable
- Identique à FIFA 11 !

**CONCLUSION**

Vous possédez déjà FIFA 11 ? Alors inutile de vous embêter à acheter ce FIFA 12 qui n'apporte rien de nouveau à la franchise. Pour les inconditionnels de FIFA Street, peut-être ?

**ÉVALUATION**

**JOUABILITÉ ★★★**

Nos pouce-ballons se laissent guider sans trop de difficulté. Le (seul ?) point fort du jeu, à l'évidence.

**RÉALISATION ★★**

Un graphisme et des animations d'un autre âge qui nous ramèneraient presque au début des années 2000...

**BANDE-SON ★★**

Les différents bruitages n'ont pas réellement retenu notre attention. Les musiques officielles non plus.

**DURÉE DE VIE ★★★**

Un mode Carrière assez solide qui vous occupera bien plus de temps qu'il n'en faut sur les rectangles verts.



Parviendrez-vous à rejoindre le Barça de Xavi, Fabregas et Messi ? Rien n'est moins sûr...



Ne vous fiez pas à l'élégance de ces visuels éditeurs. FIFA Wii est bien moins beau que ça !

Testé sur	Wii
Genre	sport
Joueurs	1-2 (jusqu'à 4 online)
Public	tous publics
Éditeur	EA
Développeur	EA Sports
Prix	50 € environ
Date de sortie	disponible



Lémouvant duo formé par Yorda et Ico changera peut-être votre vision du jeu vidéo!

**Consoles+**  
Hit Consoles Plus

Trouver le colosse, analyser ses points faibles et le vaincre: un rythme en forme de leitmotiv.



EXCLUSIVITÉ WAWACITY-WS

## TEMPS SCRATCH

Conduite bonifiée, direction artistique insolite, orientation grand public plus prononcée. WRC fait carrosserie neuve pour tenter de rattraper les dérapages de son prédécesseur.

**W**RC était loin d'être une simulation automobile exécutable. C'était juste que, tous critères confondus, il lui manquait ce petit quelque chose qui fait la marque des plus grands jeux de caisse qui tournent en boucle sur nos consoles. Il y avait d'abord ce pilotage, correct mais qui donnait tout de même l'impression de diriger une caisse à savon, et ce, quelle que soit la catégorie sélectionnée. Il y avait ensuite ces animations, que l'on jugeait plutôt convaincantes dans l'ensemble, hélas entachées d'une réalisation graphique un peu datée. Le tout contribuant à créer

cette impression d'avoir affaire à un brouillon de jeu de rallye. Pas découragés pour autant, les mécanos de Milestone ont révisé leur cylindrée histoire de livrer un WRC2 un peu plus pertinent dans les grandes lignes. Verdict? Il y a incontestablement du mieux! Mais pas forcément dans le sens où on l'entend...

### DE LA SIMU, VRAIMENT?

Car cette fois, les développeurs ont bien saisi qu'ils ne concouraient pas dans la même catégorie que la concurrence. Et c'est vrai, à quoi bon rouler sur les plates-bandes de *DiRT 3*, si c'est pour faire moins

bien que lui? Résultat: WRC2 a abandonné toute idée de rendu photoréaliste pour s'envelopper de cette teinte pastel, presque cartoonnesque, qui, ô miracle, ne pique même pas les yeux. J'en arriverais presque à soupçonner WRC2 de chercher à convaincre un plus large public, à l'instant d'expérimenter cet « effet rewind » – déjà vu dans d'autres jeux de course – nous permettant de revenir quelques secondes en arrière pour « effacer » un regrettable accident. Mais il y a cette conduite en net progrès qui hisserait presque WRC2 dans la roue des ténors du genre. ■



Ok!



Je n'irai pas jusqu'à vous conseiller de vous précipiter chez votre fournisseur le plus proche pour le dépouiller de tous ses WRC2. Néanmoins, cette suite a appris de ses erreurs passées pour distiller un jeu de rallye honnête dans sa globalité. Tout n'y est pas parfait non plus (les ronronnements de moteur ne sont pas assez réalistes et l'interface manque de « sexytude »), mais les développeurs ont eu l'intelligence de ne pas céder au syndrome des yeux plus gros que le ventre qui avait empoisonné le premier volet.

Bat

### ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS

## CHEFS-D'ŒUVRE EN PÉRIL

Vivant dans une grotte depuis le début de l'an 2000, vous sortez aujourd'hui et ouvrez *Consoles+* sur cette page. Vous ne savez donc pas

qu'*Ico* et *Shadow of The Colossus*, enchanteurs de poésie, de choix de game design judicieux, avaient récolté un grand succès critique et un faible succès commercial à leur sortie. Vous allez donc courir acheter cette compilation, pour soutenir le brillantissime Fumito Ueda avant la sortie de *The Last Guardian*. Pour ceux qui n'ont pas une aussi bonne excuse, la question est la suivante: méritez-vous que

Sony se décarcasse à ressortir cette compilation si vous passez (encore) à côté? La simple évocation d'*Ico* me rappelle des souvenirs parmi les plus doux de mon passé de joueur, et les plaines de *Shadow of The Colossus* des chevauchées aussi exaltantes qu'angoissantes à l'approche d'un colosse. Dommage que le temps ait fait son œuvre, polygones et textures parfois grossiers provoquent parfois un réveil brutal. **Vincent** ■



VERDICT 17/20

#### LES PLUS

- *Ico*, chef-d'œuvre
- *Shadow*, chef-d'œuvre
- Deux chefs-d'œuvre!
- Yorda...

#### LES MOINS

- C'a vieilli (un peu)
- Et *The Last Guardian*!

Testé sur	PS3
Genre	action
Joueurs	1-2 (Ico)
Public	tous publics
Éditeur	Sony
Développeur	Team Ico
Prix	40€ environ
Date de sortie	disponible



Kratos est toujours aussi en colère, même avec quelques polygones en moins.



La modélisation varie d'un jeu et d'un ennemi à l'autre... pas toujours au top sur grand écran.



### GOD OF WAR COLLECTION VOLUME 2

## PLUS PETIT À LA TÉLÉ

Les héros chauves sont vos préférés? Comme je vous comprends! Leur charisme vous donne envie de tout savoir de leurs

aventures, mais vous n'avez pas de PSP, juste une PS3? Ah, comme je comprends que vous lisiez ce test. Initialement somptueux et quasi miraculeux sur le petit écran de la PSP, les deux épisodes portables de *God of War* perdent énormément de leur lustre sur une TV HD. Malgré un lissage bienvenu, ça pique un peu les yeux, surtout lorsqu'on compare les aux *God of War* adaptés de la PS2, bien plus

convaincants! Mais leur véritable talon d'Achille se situe ailleurs, dans leur durée de vie, plus adaptée aux loisirs nomades qu'au confort de votre salon cosy. Si toutefois, dans ce dernier, se trouve la version collector Boîte de Pandore de *God of War III*, vous aurez la place d'y loger ce Blu-ray... après une petite douzaine d'heures pour deux titres seulement. Du placebo de Kratos, en somme. **Vincent** ■

Testé sur	PS3
Genre	action
Joueur	1
Public	adulte
Éditeur	Sony
Développeur	Ready At Dawn
Prix	40€ environ
Date de sortie	disponible

VERDICT 15/20

#### LES PLUS

- Deux aventures
- Petit prix
- Le retour à Sparte!

#### LES MOINS

- Pas très beau
- Court pour du « salon »
- Pas de bonus



Impossible d'atteindre les sommets sans une bonne maîtrise du dérapage au frein à main.



Conduite débutante, intermédiaire, avancée: WRC2 nous laisse le choix des armes.



Milestone a débarrassé l'interface de navigation de toutes ses impuretés.



Avec l'effet rewind, il est tout de suite plus simple de signer des temps scratch. Voire trop!

Testé sur	Xbox 360
Genre	course
Joueurs	1 (jusqu'à 2 online)
Public	tous publics
Éditeur	Black Bean
Développeur	Milestone
Prix	60€ environ
Date de sortie	disponible

VERDICT 15/20

#### LES PLUS

- Du mieux dans la conduite
- Une drôle de teinte graphique
- Plus accessible qu'avant...

#### LES MOINS

- ... voire un peu trop
- Bruitages pas très crédibles
- N'a pas le cachet de *DiRT*!

#### CONCLUSION

Cette deuxième saison de WRC surpasse l'ancienne à tout point de vue. *DiRT* n'a absolument rien à craindre de lui pour l'instant. Maintenant, qui sait, peut-être que d'ici un an ou deux...

### ÉVALUATION

#### JOUABILITÉ ★★★★★

Cette fois, les sensations sont là. Un gouffre sépare les caisses de base des WRC de compétition.

#### RÉALISATION ★★★★★

Les animations sont bonnes. La teinte pastel fait son petit effet. Et tant pis si cela fait un peu cheap au final.

#### BANDE-SON ★★★

J'écoute en boucle une ballade à la gratte jouée dans le menu. Sinon, les bruits de moteur ne sont pas terribles.

#### DURÉE DE VIE ★★★★★

Cours de pilotage intensif, championnat du monde, mode Carrière... C'est sûr qu'il y a de quoi faire.

# RECULER POUR MIEUX TACLER!

Même s'il n'a rien à craindre pour conserver son titre, FIFA 12 progresse jusqu'à se renouveler. Une prouesse aussi inattendue que bienvenue.

**F**IFA 12 bouscule les habitudes et les idées reçues. Non, EA Sports ne se contente pas (toujours) de rééditer des suites faciles et la preuve s'anime ici. À une époque où les consoles pointent leurs limites, FIFA transforme son gameplay sur le plan défensif, au risque de frustrer les joueurs. Pas pour justifier une nouvelle saison, ni pour tirer sur la corde. Mais tout simplement pour apporter du réalisme et rendre les phases défensives aussi méritoires que les autres. La nouvelle façon de déplacer son joueur, de tacler et de tirer le maillot avec un bouton efface l'aspect automatique des précédents jeux du genre et, puisqu'il demande un réel sens du timing, rend les interceptions plus intéressantes. Du coup, on n'assiste pas à des duels incessants (qu'on trouverait même choquants maintenant), il faut

défendre de manière efficace ? La réponse est oui !

### CALME

De plus, le jeu corrige nombre d'approximations. Les dribbles sont précis, sans être imparables, les frappes sont plus puissantes et les joueurs reprennent les balles de volée si la situation le permet. Cela donne une fluidité encore inégalée aux rencontres. Fluide, mais pas rapide. Car le jeu en général est très posé. Il est même assez lent. Peu de passes éclairs, des accélérations pas si marquées que cela... on pourrait presque le lui reprocher. Même si, à choisir, on préfère ce tempo aux une-deux à répétition aujourd'hui révolus.

### C'EST LA FÊTE!

En ce qui concerne le contenu, l'équipe de David Rutter a mis

**“En transformant son gameplay (dribbles, frappes, reprises), FIFA donne une fluidité inégalée aux rencontres.”**

attendre le bon moment pour prendre la balle, éviter de se vendre et analyser les situations, tout en déplaçant son défenseur de manière totalement manuelle au stick analogique gauche. Une fois ces principes acquis (des heures de matches), on se surprend à faire avorter les actions de son adversaire. C'était la grosse inconnue de la preview : peut-on, dans FIFA 12,

le paquet. On ne compte pas forcément de nouveaux modes (si ce n'est le profil EA Sports Football World), mais la plupart a été retravaillée. La carrière fourmille de détails avec son fil d'actualité bien rempli, les sportifs qui se plaignent, les recruteurs à gérer... On note également la présence de l'Ultimate Team sans passer par un quelconque téléchargement, le Centre de création plus complet ou encore le online (qu'on espère plus stable). On vous la fait courte : après avoir cru à un épisode bancal, on se retrouve – après l'assimilation du gameplay – devant l'un des meilleurs jeux de foot, période PS2 comprise! ■



Le positionnement des joueurs est meilleur. Impossible d'enchaîner les une-deux miracles.



Un bon dribbleur contre un mauvais défenseur va se faire plaisir...



Les frappes de loin partent bien. Et les reprises sont un bonheur.



Le jeu aérien peut être une arme fatale, une fois maîtrisé.

Consoles+  
Consoles Plus d'Or



Un bon timing est nécessaire pour défendre. Va falloir cavacher pour le chopper.



Les gardiens sont devenus très forts. Appuyez sur Select pour le contrôler totalement.



L'IA donne enfin du fil à retordre en difficulté élevée. Très bien!

Oh yes!



Bon bah voilà, FIFA 12 est meilleur que son prédécesseur. En revanche, on sent bien que les consoles HD donnent tout ce qu'elles ont depuis un an et que côté sport, il ne faut plus s'attendre à des miracles visuels. Le rendu actuel est tel que l'on ne s'en plaindra pas, surtout grâce à l'Impact Engine qui affine les collisions, mais je me demande bien ce que va trouver EA pour renouveler sa série l'année prochaine. Ma recommandation : revoir la totalité de l'interface, notamment pour profiter pleinement de l'aspect stratégique de la gestion d'équipe.

Dam

## VERDICT 19/20

### LES PLUS

- Le rythme
- Les possibilités farineuses
- Le graphisme, les modes de jeux, etc.
- Le système de défense...

### LES MOINS

- ... mais faut s'y habituer
- L'arbitre et ses avantages

### CONCLUSION

FIFA 12 impose sa vision au joueur, plus difficile et plus lente. Ceux qui l'accepteront découvriront une profondeur inégalée dans le genre et un gameplay d'une rare richesse.

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★★★

On s'y perd au départ, puis on finit par tout maîtriser et profiter d'une prise en main très souple.

### RÉALISATION ★★★★★

Les joueurs « glissent » parfois sur le terrain, mais le rendu global est d'une finesse inégalée.

### BANDE-SON ★★★★★

L'ambiance sonore est dingue, mais on se lasse un peu des commentaires peu renouvelés.

### DURÉE DE VIE ★★★★★

En solo comme en ligne, FIFA 12 n'a pas de limites. On ne s'en lassera jamais jusqu'à FIFA 13.

Testé sur	Xbox 360
Genre	sport
Joueurs	1-4 (Xbox 360) 1-7 (PS3) (jusqu'à 22 online)
Public	tous publics
Éditeur	EA Sports
Développeur	EA Canada
Prix	70 € environ
Date de sortie	disponible

Attention : freinages et accélérations hyper-déliés sous une pluie forte.



La conduite fine facilite les duels roue contre roue.

Évidemment, les aides permettent de rouler avec moins d'attention. Les novices apprécieront.



KERS et DRS apportent une touche de stratégie et de spectacle bienvenue.



**"F1 2011 ne corrige pas tout, mais il soigne tellement le pilotage qu'il serait inconcevable de passer à côté."**

## OBJECTIF, LE PODIUM!

La licence F1 poursuit sa course vers la perfection et se concentre sur la conduite, au détriment du reste. Ces changements seront-ils suffisants pour nous faire prolonger le contrat ?

**J**e dois bien vous avouer que j'attendais plus de cet excellent *F1 2011*. N'allez pas croire qu'il ne s'agit pas d'un bon titre puisqu'il fait partie, à nos yeux, des meilleurs jeux de course avec *Forza* et *DiRT*. Mais avant de s'attarder sur les qualités de la licence, impossible de taire les lacunes qui n'ont pas été corrigées, à commencer par les performances de l'IA. Comme l'année dernière, si les temps du joueur sont crédibles, ceux réalisés par la console sont inégaux. Du coup, les concurrents réalisent sur certaines courses des chronos très réalistes et sur d'autres de très mauvais (en difficulté légendaire). C'était certainement le point le plus important pour que la carrière –

excellente avec ses objectifs, ses contrats et ses rivalités entre coéquipiers – soit parfaite, mais cela n'a pas été corrigé. Idem pour la gestion des pénalités, tantôt trop sévères, tantôt trop indulgentes. Bref, *F1 2011* ne corrige pas les défauts de son prédécesseur sur ces points-là et c'est bien regrettable. En revanche, cette édition soigne tellement le pilotage qu'il serait inconcevable de passer à côté.

### ROULE ET TAIS-TOI !

C'est bien simple, les premiers tours de piste sans les aides dans *F1 2011* se sont soldés par des tête-à-queue à chaque virage. Le jeu prend tant en compte la gestion des sticks et des gâchettes analogiques qu'il nécessite une rare dextérité. Il faut cravacher pour comprendre comment freiner sous la pluie, accélérer progressivement en sortie de virage et doser intelligemment la direction dans une courbe. Tournez trop brusquement, roulez trop vite au mauvais moment et vous finirez invariablement dans le gravier, sans

pouvoir rétablir le véhicule comme les pros pouvaient le faire. Difficile donc (presque trop même, les voitures dans la réalité semblent plus coller à la piste que dans le jeu), mais méritoire ! Le fait de découvrir un pilotage aussi fin, avec des pneus qui s'usent plus ou moins vite selon son style de conduite, la possibilité de rouler sur les vibreurs de manière réaliste (les suspensions sont mieux

gérées) et la gestion bienvenue du KERS et du DRS rendent cet opus riche en sensations, et c'est bien là le principal. Pour rappel, il s'agit de deux options réelles. Le KERS est une sorte de boost limité à chaque tour (maintenez enfoncée la touche idoine pour améliorer l'accélération). Le DRS (qu'on active ou désactive avec un autre bouton), lui, consiste à réduire l'appui de l'aileron arrière sur des portions précises du circuit. Il en résulte une plus grande vitesse, mais également une voiture beaucoup moins stable en virage. Attention !

### À PERFECTIONNER...

Va pour cette fois, mais que Codemasters ne se repose pas sur ses lauriers. À l'image des ingénieurs d'une écurie qui doivent sans cesse améliorer leur bolide, le développeur a encore beaucoup de travail. Et vu la conduite si mature de *F1 2011*, les exigences pour la prochaine édition se porteront sur ces trop nombreux bugs d'IA et de pénalités que l'on ne pardonnera plus l'année prochaine, à une époque où les jeux brillent justement plus pour leur finition que leur originalité. ■



La visibilité est quasi-nulle par temps de pluie derrière un véhicule. Sueurs froides garanties !



Le jeu évolue peu visuellement et les dégâts restent assez sommaires.



## Vroum vroum !



Quel bonheur de piloter sur la licence F1 préparée par Codemasters. C'est le seul jeu de course qui prend autant en compte des paramètres « externes » comme l'essence embarquée (qui ralentit le véhicule), la gomme qui se dépose en dehors de la trajectoire (rendant la piste glissante) ou encore l'usure des pneus (qui nécessite de revoir sa conduite selon l'état de ses gommes). Couplé à un pilotage bien plus précis qu'autrefois, *F1 2011* est riche en sensations. Et tant pis pour l'IA et les pénalités toujours discutables !



## VERDICT 18/20

### LES PLUS

- De belles sensations
- Pilotage très pointu
- Grille complète online
- Carrière bien faite...

### LES MOINS

- ... mais IA encore décevante
- Pénalités parfois frustrantes

### CONCLUSION

On attendait beaucoup de ce *F1 2011* qui n'améliore finalement que le pilotage. C'est le plus important – cela permet de redécouvrir le genre –, mais l'année prochaine, il en faudra plus.

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★★★

Il faut jouer de l'analogique pour bien conduire. Une précision remarquable, mais qui rend le jeu très difficile.

### RÉALISATION ★★★

Le jeu gagne en finesse, mais perd en effets de lumière. Un rendu plus terne, suffisant, mais qui n'étonne pas.

### BANDE-SON ★★★★★

Des sons de moteur très crédibles, des crissements de pneus, le bruit du vent... rien à redire.

### DURÉE DE VIE ★★★★★

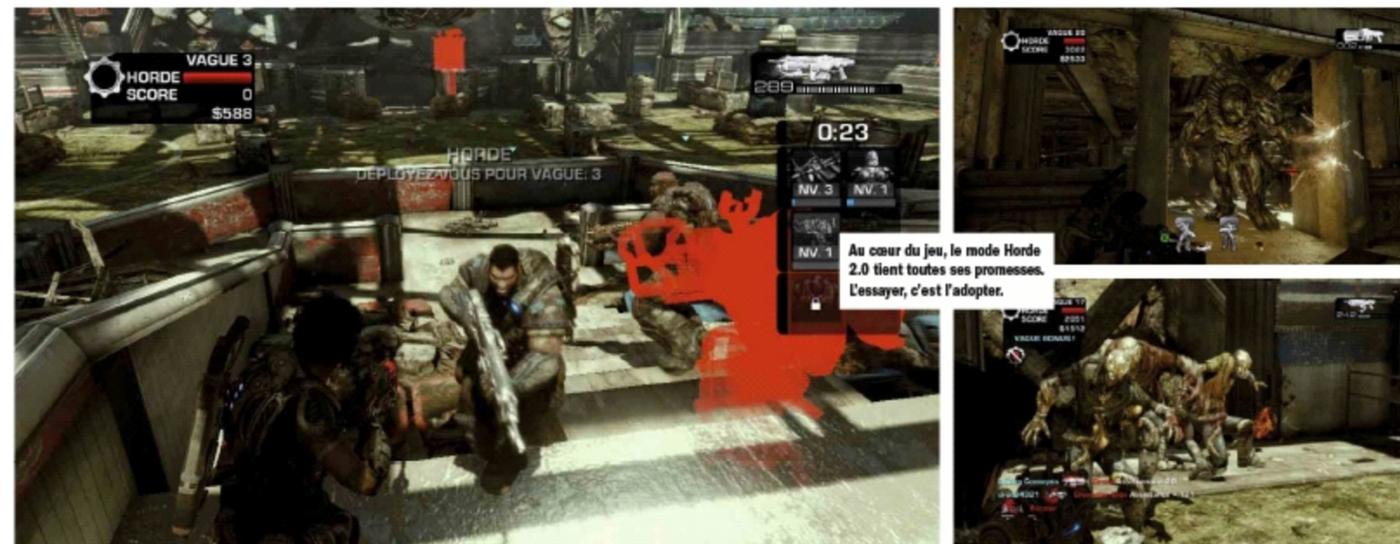
Difficile de demander plus à un jeu centré sur la Formule Un. Carrière en coop bienvenue !

Testé sur	Xbox 360
Genre	course
Joueurs	1-2 (jusqu'à 16 online)
Public	tous publics
Éditeur	Codemasters
Développeur	Codemasters
Prix	70€ environ
Date de sortie	disponible



# GARE AUX GORILLES

Au panthéon du genre action, Marcus et ses potes font la loi à coups de Lanzor. Pour son troisième opus, *Gears of War* voit les choses en grand. Attention, grosse claque.



Au cœur du jeu, le mode Horde 2.0 tient toutes ses promesses. L'essayer, c'est l'adopter.

À l'heure où j'écris ces lignes, *Gears of War 3* vient de sortir. Et manifestement, c'est un beau succès. « Mode Horde : 13 624 joueurs dans votre région. 32 900 joueurs dans le monde. » Ok, super, je vais pouvoir m'enfiler les parties en ligne comme jamais. Car il faut le dire : si le solo tient ses promesses, c'est bel et bien du côté du online qu'il convient de flâner pour profiter à fond de l'exclu Xbox 360 de l'année. Surtout que *Gears* bénéficie cette fois de serveurs dédiés, pour plus de stabilité, avec recherche – parfois un peu longue – de parties liées à votre niveau. Une véritable caverne d'Ali Baba, riche de divers modes connus – et très efficaces : Deathmatch, Exécution, Capture de leader, Roi de la colline et Ailier – mais aussi, et surtout, d'un mode Horde amélioré et d'une

**“Gears bénéficie de serveurs dédiés, pour plus de stabilité, avec recherche de parties liées à votre niveau.”**

variante « bestiale » qui inverse les rôles. Sacrément bien vu.  
**TUEUR DE TEMPS**  
Avec *Gears 3*, Epic a effectué un travail remarquable, avec un titre qui réussit l'exploit de n'être jamais frustrant. Ainsi le mode Horde, avec ses nombreuses possibilités, ne laisse jamais sur le bord du chemin. Envie de vous occuper des fortifications ? Il suffit de passer dessus et de confirmer l'achat, la réparation ou l'upgrade des barrières et autres leurres. De la même façon, un allié à terre est signalé par un icône, et vous

remportez des points d'assistance lorsqu'un membre de votre équipe achève un ennemi que vous aviez auparavant blessé. Pas de jaloux, donc, et une coop qui fonctionne à merveille, avec poussée d'adrénaline toutes les dix vagues, tandis qu'un adversaire particulièrement puissant investit tout à coup le terrain de jeu. Pour épicer le tout, différents défis vous sont parfois proposés (tuer tant adversaires à la baïonnette, par exemple). Du côté du mode Bestial, la formule repose sur les mêmes bases, mais avec de grosses différences. Cette fois, les fortifications et les humains, »



Graphiquement, *Gears 3* place la barre très haut. Quant à l'action, elle est constante.



La capture de leader impose certaines stratégies, entre attaque et défense.

**ZOOM**

**TROP RICHE ?**

À gros titre, grosses possibilités de se faire un max de blé. *Gears 3* l'a bien compris et propose un marché Xbox Live fascinant par sa diversité, avec notamment des éléments d'avatar (tee-shirt Grub Killer, mascotte Berserker...) et des apparences d'armes en pagaille (Kaomax en or, Lanzor arc-en-ciel...). L'univers mercantile dans toute sa splendeur. Nous vous déconseillons évidemment de céder à ces sirènes de l'inutile, mais chacun est libre de faire ce qu'il veut de son argent. Même le jeter par les fenêtres virtuelles.



**Grub Killer T-Shirt**

100% Gears of War  
T-shirt de vêtements pour hommes  
T-shirt en coton  
Coton et polyester  
100% coton  
100% polyester  
100% coton  
100% polyester

Testé sur	Xbox 360
Genre	action
Joueurs	1-2 joueurs (jusqu'à 10 en ligne)
Public	adulte
Éditeur	Microsoft Studios
Développeur	Epic Games
Prix	60€ environ
Date de sortie	disponible

XBOX 360

PS3



La coop à quatre représente un plus appréciable. À consommer sans modération.



Le passage en sous-marin tient du petit miracle visuel...



Pour survivre, une seule solution: apprendre à utiliser efficacement le système de couverture.



Hôtel de luxe, peut-être, mais ça fait un bout de temps qu'on n'y a pas fait le ménage!

» c'est vous qui les attaquez, tandis que, du Ticker de base au Berserker, vous incarnez différents Locustes. Une variante efficace, qui propose une vraie diversité au niveau du gameplay.

**ET DONC, LE SOLO...**

Toujours tourné vers le grand spectacle, le mode Campagne repose sur une succession étourdissante de temps forts, tandis qu'en toile de fond l'Impulsion, force vitale de la planète Sera, sert un scénario aux accents de fable écologique. On évitera d'en dire trop, évidemment, mais sachez que ce nouvel épisode lève le voile sur

pas mal de choses, de la relation de Marcus Fénix avec son père, à la rivalité entre Locustes normaux et Lambents. Encore plus impressionnant que ses prédécesseurs – et plus coloré ! –, Gears 3 fait dans le grand spectacle permanent, au risque d'en faire parfois un peu trop. Le talent d'Epic balaie heureusement toute réserve, et tandis que la Xbox 360 crache ses tripes comme jamais – la majesté

des décors allée à la solidité du frame-rate force l'admiration – le gameplay huilé permet aux surdoués du Lanzor de donner sans peine toute la mesure de leur talent. Un titre à la beauté insolente, immodérément violent et monstrueusement addictif dans sa partie online, qui égayera pour un long moment vos soirées d'automne. S'y essayer à plusieurs, c'est toucher au divin. ■

**“Le mode Campagne repose sur une succession étourdissante de temps forts.”**

**ZOOM**

**MONSTRES & CIE**

L'idée de vous mettre dans la peau d'un Locuste en mode Bestial tient du coup de génie: du simple Ticker kamikaze au Kantus qui soigne ses alliés, en passant par l'imposant Mauler ou le Corpser qui se cache sous terre, les sensations liées au gameplay se révèlent on ne peut plus diverses. Un parallèle intéressant au mode Horde qui a toutefois ses limites, puisque seulement douze vagues d'ennemis vous attendent ici.



**Du lourd!**



On peut railler son côté résolument bourrin, son manque de finesse, ses dialogues pas toujours très inspirés et même sa difficulté à innover d'un épisode à l'autre, mais Gears of War fait partie de ces sagas qui font le succès d'une machine, en l'occurrence la Xbox 360. Un titre solide à tout point de vue, épique dans sa partie solo – mention spéciale à la coop à 4 – et d'une accessibilité bienvenue dans sa partie multi. Personnellement, les modes Horde et Bestial m'ont à eux seuls motivé à reprendre un abonnement Gold. Et je peux vous dire que je ne suis pas déçu. **Chris**

**VERDICT 18/20**

**LES PLUS**

- Réalisation impressionnante
- Gameplay aux petits oignons
- Multi en ligne fantastique
- Lag maîtrisé

**LES MOINS**

- Toujours pas de VOST
- IA perfectible

**CONCLUSION**

Archétype du blockbuster, Gears 3 se révèle d'une efficacité redoutable et profite d'une qualité de réalisation rare. Un titre tourné vers la coop et le jeu en ligne, pour plus de convivialité sanglante.

**ÉVALUATION**

**JOUABILITÉ ★★★★★**

On connaît la maniabilité Gears, et elle n'a pas changé. Gunfights d'une rare intensité.

**RÉALISATION ★★★★★**

Effets de lumières magnifiques, décors sublimes, persos réussis, frame-rate solide... Qui dit mieux?

**BANDE-SON ★★★★★**

Musiques grandiloquentes de circonstance et doublages corrects. Pas de choix VOST, dommage.

**DURÉE DE VIE ★★★★★**

Campagne d'une grosse dizaine d'heures et multi chronophage. Entre potes, l'émulation peut durer des mois!

**BLEACH... OH MON BLEACH**

Dans la catégorie adaptation pour les fans, il y a *Batman: Arkham Asylum*, *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2...* et puis il y a *Bleach: Soul Resurrección*.

**B**leach: Soul Resurrección est avant tout symbolique, puisqu'il marque la première entrée de l'excellentissime manga de Tite Kubo sur génération HD. Et après *Naruto* et les innombrables *Dragon Ball*, le joueur s'attendait à un jeu de baston agrémenté de coups spéciaux – sous forme de cinématiques tape-à-l'œil –, qui ne comble certes pas les curieux mais fascine tous les autres. Surtout que le fan est conciliant. Il accepte un graphisme en deçà des derniers standards et une musique différente de la série (mais joliment inspirée), si le reste suit. Il peut supporter une durée de vie légèrement défailante

en mode Histoire si la partie annexe garantit une replay value ciblée (déblocage de combattants, costumes, de couleurs). En fait, il est le client idéal, mais faut pas non plus le chercher!

**SANS RIRE...**

En 2011, *Bleach: Soul Resurrección* ose tout. Il est vilain (mais les persos sont heureusement bien modélisés), il est inaudible (trois, quatre musiques mal composées tournent en boucle), peu convivial (jeu à deux?) et inflige une durée de vie en mode Histoire assez inattendue (deux heures max pour boucler les quatorze chapitres).

Son contenu annexe, qui se résume à des missions sous forme de parcours identiques au mode Histoire, est tout aussi redondant (courir dans un couloir rempli de monstres en tuant un, deux ou trois boss au bout). Avec pour unique appât de gonfler son combattant d'XP afin d'améliorer ses statistiques générales. C'est sûr, une cinquantaine d'heures ne seront pas de trop pour en voir le bout, mais à quel prix: Carré, Carré, Carré, Triangle, Rond... et un million de neurones en moins! En comparaison, *Fist of The North Star: Ken's Rage* est un chef-d'œuvre. ■

**Non et non**



Il y a deux catégories de fans qui vont acheter *Soul Resurrección*. L'acheteur « con-puisif », qui craque et le regrette après car il a deux yeux et un cerveau. Et le lobotomisé, qui croit tout connaître et le revendique sans honte, de catégorie « ouais, mais en mettant la difficulté en super expert, *Soul Resurrección*, c'est plus technique que *Virtua Fighter*. Mais comme t'y as pas joué cent heures, t'es trop un teubé ». Pour ma part, j'ai beau être fan de *Bleach*, du premier tome jusqu'au *Final Getsuga Tenshō*, là, on touche un fond qu'à mon âge, on ne peut plus remonter tout seul. **Cédric**

**VERDICT 7/20**

**LES PLUS**

- Le casting
- La classe Bleach
- Les voix japonaises

**LES MOINS**

- Le jeu
- La musique
- Le contenu

**CONCLUSION**

*Bleach* prouve qu'il est encore possible en 2011 de sortir un jeu sans contenu avec une étiquette « de toute manière, les fans vont l'acheter » qui a le don d'énerver.

**ÉVALUATION**

**JOUABILITÉ ★★★★★**

Forcément, avec deux coups et une attaque spéciale, la prise en main n'est pas un problème.

**RÉALISATION ★★**

Les personnages s'en sortent très bien, le décor quant à lui est vide et très redondant.

**BANDE-SON ★★**

Les voix sont d'origine, les musiques viennent d'ailleurs et sont pour la plupart très mauvaises.

**DURÉE DE VIE ★★**

C'est facile de balancer de la mission bonus pour masquer un mode Histoire bouclé en deux heures...



Le jeu débute chez les Espadas et s'achève contre Aizen. Vu la durée de vie, il aurait pu intégrer tout le manga.



Le décor a l'air vaste, mais il y a un mur invisible en bas et sur les côtés.



À l'instar de *Ninja Storm 2*, *Bleach* anime ses attaques spéciales. Ici c'est cheap.



Ne cherchez pas d'IA, elle est coincée dans le Hueco Mundo.



*Bleach*, c'est une heure de « je m'attendais à pire », une autre de « quoique » et une seconde pour le ranger au placard.

Testé sur	PS3
Genre	action
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Sony
Développeur	Sony
Prix	40 € environ
Date de sortie	disponible



Test DARK SOULS

# MORT SUR ORDONNANCE

Alors que *Demon's Souls* hante encore certains joueurs du fait de son impitoyable difficulté, From Software nous replonge dans l'enfer. Puisque la mort lui va si bien...

Si il n'apparaît pas comme une suite directe à *Demon's Souls*, *Dark Souls* reprend pourtant la plupart des ingrédients. À commencer par sa difficulté déraisonnable. Mais loin d'être un simple procédé, le titre en fait à nouveau sa véritable proposition de jeu, sa raison d'être. On est averti, on va encore en bavé et faire face au sadisme des développeurs – lesquels prennent un malin plaisir à rendre la progression excessivement ardue pour aboutir à une expérience aussi fascinante qu'éprouvante.

**SURVIVAL-MEDIEVAL**

Avec son ambiance mortifère, *Dark Souls* met nos nerfs à rude épreuve. À tel point qu'il rend l'entraide entre les joueurs, si ce n'est indispensable, au moins nécessaire (via le online). C'était la réussite de *Demon's Souls*, et ça l'est ici : offrir une transparence

permettent de redonner de la vie). Mais c'est de là qu'il tient aussi sa richesse, car il offre au joueur une grande liberté d'action (y compris dans les combats). De l'expérience cumulée à la sueur de son front, le joueur peut décider de consolider son équipement, d'acheter des objets innombrables – aux effets parfois obscurs – et bien sûr d'améliorer ses caractéristiques (vitalité, endurance, force...).

**DEMON'S SOULS 1.2 ?**

Le plus gros reproche que l'on peut faire à *Dark Souls*, c'est finalement de ne pas innover par rapport à son prédécesseur. Conscient d'avoir marqué les esprits avec *Demon's Souls*, From Software en reprend la formule sans chercher à évoluer. De fait, les défauts du premier se remarquent d'autant plus, comme son levelling forcené ou sa technique

**“Dark Souls se réserve à des joueurs conscients de l'épreuve et de la souffrance qui les attendent.”**

totale entre le online et le offline. En se connectant, on voit apparaître des messages d'autres joueurs, alertant de dangers ou de menaces. Il en résulte une forme de solidarité assez unique. Le joueur se sent ainsi moins seul face à la difficulté parfois usante du titre. *Dark Souls* ne fait toujours pas de cadeaux (à l'exception des fioles d'Estus qui

en demi-teinte. Plutôt beau, le jeu souffre d'une animation rigide et d'une caméra un peu capricieuse. Le système de combat manque lui aussi de fluidité, mais on soupçonne les développeurs de l'avoir fait exprès pour ajouter de la difficulté. Pourtant, à l'instar du premier volet, cette difficulté finit par se retourner contre lui. En effet, *Dark Souls* se réserve à des joueurs conscients de l'épreuve et de la souffrance qui les attendent. En contrepartie, venir à bout d'un boss n'a jamais semblé aussi valorisant que dans ce titre tant la satisfaction est grande. C'est dans la douleur que *Dark Souls* s'apprécie réellement. ■

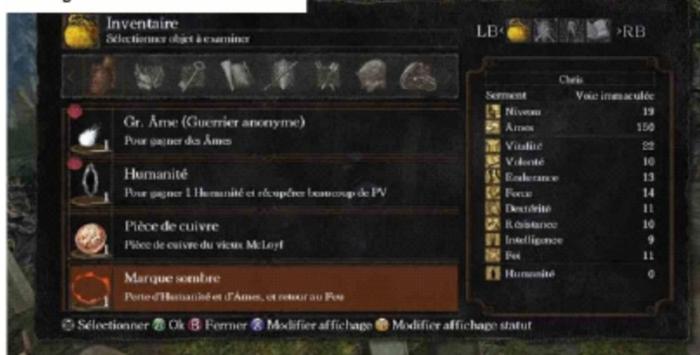
Le feu de camp permet de reprendre sa vie... et fait réapparaître tous les ennemis.



À force, on s'habitue à voir cet écran s'afficher au cours d'une partie.



L'inventaire s'avère classique et se rapproche davantage d'un RPG occidental.



Au cours de l'aventure, on trouve quelques PNJ qui peuvent être d'une grande aide.



Comme dans *Demon's Souls*, on peut récupérer l'expérience acquise avant sa mort.



En plus de revenir à la vie, les squelettes ne donnent aucun point d'expérience.



L'inventaire s'avère classique et se rapproche davantage d'un RPG occidental.



Lorsque vous croisez un joueur, vous pouvez le sauver de différentes manières.



Les boss sont souvent imposants. Ici, une autre gargouille se mêlera à la fête !



Oui et non...



J'avais beaucoup aimé *Demon's Souls* qui venait apporter une véritable bouffée d'air frais dans le jeu de rôle japonais. *Dark Souls* me plaît aussi, pour son univers et aussi son sadisme – qui en devient drôle – mais j'ai un peu l'impression de refaire le même jeu. Quelques ajustements ont été apportés mais, dans l'ensemble, l'expérience ne se différencie pas suffisamment pour que le titre parvienne à me combler totalement. Peut-être aussi que mon côté masochiste a malgré tout ses limites. Je vois encore toutes ses qualités, mais il me séduit moins.

Fel

VERDICT 15/20

LES PLUS

- La solidarité du online
- Le level design très bien pensé
- La durée de vie très conséquente

LES MOINS

- Quelques chutes de frame-rate
- Difficulté décourageante
- Manque d'innovation

CONCLUSION

Amateurs de challenge extrême, *Dark Souls* est fait pour vous. Mais si vous connaissez déjà *Demon's Souls*, l'aventure vous semblera peut-être un peu trop familière et sans surprise.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★

Rigide, le système de combat n'a pas la fluidité d'un *Bayonetta* mais sa lourdeur fait partie du « jeu ».

RÉALISATION ★★

Les décors sont variés et surtout très cohérents avec l'ambiance de mort et de solitude qui s'en dégage.

BANDE-SON ★★

Discrète, elle se fait plus présente lors des moments forts et ajoute un peu de tension à la situation.

DURÉE DE VIE ★★

Comptez une bonne soixantaine d'heures pour en venir à bout. Après, tout dépend de vos talents...

Testé sur Xbox 360  
Genre action-RPG  
Joueur 1  
Public adulte  
Éditeur Namco Bandai Games  
Développeur From Software Inc.  
Prix 65€ environ  
Date de sortie disponible

## OPINION

La période de fin d'année qui approche a toujours posé son lot de problèmes en termes de choix de jeux. Désormais, avec l'avènement de l'online et le temps faramineux que les plus investis y passent, il faut aussi choisir le titre à squatter en réseau. Les joueurs Xbox hésiteront longuement entre *Gears 3*, *Battlefield 3* et *Modern Warfare 3*.

**"Il faut choisir le titre à squatter en réseau."**

Pour les joueurs PS3, on remplace *Gears 3* par *Resistance 3* et l'on tient une belle équation aussi. Pour ma part, j'ai choisi : je goûterai un peu à tout, promesse d'une belle excuse en bois



pour défendre un niveau médiocre !

Vince, a choisi

## Sommaire

**Gears of War 3** XBOX 360 P 76

**Deus Ex : Human Revolution** PS3, XBOX 360 P 78

**Resident Evil 4** PS3, XBOX 360 P 80

**Radiant Silvergun** PS3, XBOX 360 P 81

**Burnout CRASH!** PS3, XBOX 360 P 81

**Renegade Ops** PS3, XBOX 360 P 81



**"Les dix maps rivalisent d'excellence, tant dans leur soin graphique que leur équilibrage."**

Embrocher son adversaire à la baïonnette, un plaisir rare mais plutôt risqué.

## » GEARs OF WAR 3

## RIXES AU TOP

Pour son grand retour sur le Xbox Live, le dernier jeu d'Epic remporte tous les suffrages. Plus riche, plus fort, c'est bien lui le meilleur !

Nous vous avons déjà dit tout le bien que l'on pensait de *Gears 3* durant sa phase de bêta, au mois d'avril. Sans surprise, la version finale exauce tous nos souhaits. En premier lieu, les serveurs dédiés font bien leur office et les lointains souvenirs du second volet où l'hôte était ultra favorisé, où les matches finissaient parfois en foires aux bugs sont loin derrière nous. Pour commencer, les dix maps rivalisent d'excellence, tant dans leur soin graphique

que leur équilibrage, et se complètent par leur taille et le type d'affrontement idéal pour les exploiter. Ensuite, les modes de jeu, toujours aussi jouissifs pour les plus classiques, s'étoffent de deux nouveautés majeures. La Horde 2.0, dans laquelle l'argent gagné – à la manière d'un *Counter-Strike* – s'investit en armes, équipements divers, fortifications et autres tourelles automatiques. Pour les dernières vagues, mieux vaut avoir été bon gestionnaire pour qu'au moins un des cinq Gears

présents puisse s'acheter un SilverBack, l'armure robotique dévastatrice. Dans le même genre, le mode Bestial inverse les rôles, et cinq participants endosseront le rôle des Locustes. Plus court (douze vagues seulement), mais original et bien pensé. Pas de doute, *Gears 3* est parti pour squatter votre Xbox 360 tout l'hiver !

■ Action ■ 1-10 joueurs  
■ Éditeur : Microsoft Games Studios  
■ Dév. : Epic ■ Prix : 65€ environ

VERDICT ★★★★★



La variété des modes n'a d'égal que leur intérêt. Une réussite totale.



Tenir jusqu'à la vague 50 est méritoire... voire carrément illusoire en mode Démentiel.



Le canon scié est très populaire. Pour autant, le « peupon » reste un bon choix.



## » GEARs OF WAR 3

## PETITS DUELS ENTRE AMIS

Si il est un sujet toujours délicat lorsque l'on parle de jeux de tir multijoueur, c'est bien l'équilibrage des armes. Depuis la bêta, beaucoup se plaignaient de la surpuissance du fusil à canon scié au détriment du fusil à pompe traditionnel. Il faut dire qu'ils sont rares ceux à avoir compris le subtil désir d'Epic dans ce cas précis. En effet, le canon scié remplace le fusil classique au corps à corps, pour une mort instantanée. Mais sorti d'un tir à

bout portant et handicapé d'un temps de recharge sans fin, il ne fera pas le poids face à un utilisateur de Gnasher (le fusil classique) bien employé. Et il en va ainsi de l'ensemble de l'arsenal à disposition : Lanzor rétro plus puissant mais moins précis, Lanzor normal stable mais moins dévastateur... Comme souvent, les joueurs brillants trouveront un moyen, les autres trouveront une excuse. Alors vite, à l'entraînement, si vous ne voulez pas finir comme un Carmine !

## PLUIE D'XP

## L'EXPÉRIENCE ÇA COMPTE

À la manière de *Black Ops*, *Gears 3* propose des défis permettant de gagner plus d'XP et ainsi débloquer des skins d'armes ou de personnages. Les meilleurs modes à cet effet se trouvent être, à moins d'être une brute en versus, la Horde 2.0 et le mode Bestial. À ce propos, dédicace à deux lecteurs, TheVinc93 et Lorenzo26140, avec lesquels nous sommes venus à bout du mode Bestial comme des boss. Chapeau les gars !



En mode Bestial, jouer les Berserk est un pur plaisir : inverser les rôles, c'est bon !



Même si le DLC se déroule pendant un événement du solo, la mission se lance uniquement dans un sous-menu.

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION: LE CHAÎNON MANQUANT

# LE DLC MANQUÉ ?

La logique du joueur voudrait qu'à jeu exceptionnel, téléchargement exceptionnel. Mais la logique n'est assurément pas la même pour tous.

Déjà deux DLC pour *Human Revolution* ! Le premier, directement intégré à l'aventure (le code était offert si vous achetez la version augmentée) proposait de sauver le fils Tong capturé par une bande de malfrats. Temps de jeu, une heure la première fois, dix minutes la seconde quand on connaissait le chemin. Pour *Le Chaînon manquant*, Eidos Montréal voit donc plus loin et propose une rallonge de cinq heures, durant laquelle les joueurs découvriront ce qu'il s'est réellement passé lors du

trajet en cargo (pas de spoiler !). Sur les cinq heures prévues, nous avons pu découvrir la première et pour être honnête, elle n'était pas folichonne. Ce constat, on le doit à son ambiance très éloignée du monde ouvert (logique dans un cargo) et ses dialogues à réponses multiples. Ici, on se faufile avec les moyens du bord, du moins ceux imposés par *Human Revolution*. Un conduit d'aération, deux conduits d'aération, trois conduits... une caisse lourde, deux caisses lourdes, trois... vous voyez le topo. On nage plus dans l'infiltr-action

linéaire que le *Deus Ex* comme on l'aime, dopé aux choix. À noter tout de même, les développeurs confirment l'absence de combat contre les boss (il y a bien une cible à abattre, mais un simple stealth kill fera l'affaire). La nouvelle est rassurante, même si elle n'atténue que très légèrement cette odeur de DLC à l'arrache. Au prix, encore non défini, de déterminer la note. **Cédric**

**XBOX 360, PS3**  
Éditeur : Square Enix  
Développeur : Eidos Montréal  
Sortie : N.C.



Le placement des ennemis est bien plus pervers, ne pensez pas vous en tirer facilement.



## NEWS ONLINE



**NOT DEAD!**  
Amateurs de Slipknot, le prochain DLC de *Rock Band 3* est pour vous ! En effet, pour fêter le dixième anniversaire de l'album *Iowa*, Harmonix lâche quatre nouvelles partitions : *Wait and Bleed*, *Left Behind* (la seule de l'album *Iowa*), *Pulse of The Maggots* et *Snuff*. Comptez cinq euros pour tout récupérer.



**DU CÔTÉ DE CHEZ...**  
Car le online n'est pas l'apanage de Sony et Microsoft, Nintendo annonce à son tour du téléchargement en pagaille sur DSiWare (le jeu de réflexion *Cut The Rope* et l'action-RPG *From The Abyss*), eShop 3DS (l'excellent shoot *TwinBee* en 3D !) et WiiWare (*101 in 1: Explosive Megamix*). Entre deux et cinq euros pièce !



**L'APRÈS GEARS**  
Décidément, Microsoft a trouvé un nouveau filon avec le season pass et compte en faire profiter les acheteurs de *Forza 4*. Pour résumer, en achetant ce pass à 2400 points (environ trente euros), vous accédez automatiquement aux six premiers packs téléchargeables ainsi qu'à un contenu exclusif riche en belles cylindrées.



**ATTENTION!**  
OFFRE TRÈS SPÉCIALE

ABONNEZ-VOUS À

**Consoles+**

**24€**

POUR 6 MOIS

### BULLETIN D'ABONNEMENT

P233

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : CONSOLES+ - Service Abonnements - 18/24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

OUI, Je m'abonne à CONSOLES+ pour 6 MOIS (6 N°) pour **24€** au lieu de 39€\*.

Je joins mon règlement à l'ordre de **YELLOW MEDIA** par :

Chèque bancaire ou postal

CB n° \_\_\_\_\_

Expire le : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ (validité 2 mois) Cryptogramme \_\_\_\_\_

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

Mme  Mlle  M. Nom\* : \_\_\_\_\_

Prénom\* : \_\_\_\_\_

Société : \_\_\_\_\_

Adresse\* : \_\_\_\_\_

Code Postal\* : \_\_\_\_\_ Ville\* : \_\_\_\_\_

Adresse e-mail\* : \_\_\_\_\_

Tél fixe\* : \_\_\_\_\_ Tél portable\* : \_\_\_\_\_

Date de Naissance\* : \_\_\_\_\_ \* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous ?  PS3  PSP  DS  Xbox 360  Wii De quel matériel informatique disposez-vous ?  PC  Mac

Je souhaite recevoir en avant-première les bons plans de Yellow Media et de ses partenaires.

\*Chaque numéro de CONSOLES+ est en vente au prix de 6,50€ (01/01/11). Offerte valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/11/11. Pour l'étranger nous consulter au 00 33 1 44 84 05 50 - email : abo@yellowmedia.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux, si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre. Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale.





La configuration d'origine est jouable, mais Capcom a inclus celle de Resident Evil 5, la Type II.

RESIDENT EVIL 4 HD

# L'APPÂT DU GAIN

De l'adaptation ultime espérée, il ne reste plus qu'un immense poil titillant une main de velours. Récit d'un chef-d'œuvre mal servi.

**A**u Japon, *Resident Evil 4* et *Code Veronica X* font partie du pack *Revival Selection*. En somme, deux des meilleurs *Resident Evil* réunis sur une même galette HD pour un total de trente-cinq euros. Le reste du monde n'est pas mis à l'écart, même si les jeux sont vendus séparément en dématérialisés et à vingt euros pièce. Pas de boîtier, pas de mode d'emploi, cinq euros plus cher, tout va bien ! De plus, les problèmes se cumulent une fois le jeu lancé. En effet, le *RE4 HD* – que l'on attendait comme la version

ultime (*Code Veronica X* n'est pas encore disponible à l'heure où nous écrivons ces lignes) – n'est autre qu'une supercherie. La HD fait certes son petit effet par endroits, mais fait surtout mal aux yeux à beaucoup d'autres. On est loin des rééditions HD d'*Ico* et *Shadow of The Colossus*. Les cinématiques pixellisent de mille feux, les chargements intempestifs le sont toujours et les sous-titres osent arborer un flou hors sujet. Et le constat empire dès lors que vous finissez l'aventure et débloquez les cinq chapitres annexes créés pour

l'édition PS2, qui mettent en scène la belle Ada Wong (*Separate Ways*). Là, TOUTES les cinématiques sont d'origine, en basse résolution et compressées avec les pieds. Heureusement pour le joueur, *Resident Evil 4* reste exceptionnel et mérite cinq étoiles même en 2011. Mais cette adaptation, elle, ne vaut pas grand-chose. **Cédric** ■

■ Action ■ 1 ■ Public : adulte  
■ Éditeur : Capcom ■ Dév. : Capcom  
■ Prix : 20 € environ

**VERDICT** ★★★★★



XBOX 360 PS3



Douze succès et trophées faciles à faire, c'est toujours ça de pris pour les accros.

## NEWS ONLINE



### C'EST PATCHÉ !

Certains craintifs ont sans doute entendu parler des nombreux freezes et autres bugs qui accompagnaient le online de *Dark Souls*. Sachez que From Software vient de lâcher un patch correctif et que logiquement, tout est rentré dans l'ordre. Vous pouvez mourir tranquille.



### LE BIEN NOMMÉ

Présenté comme un blockbuster puis abandonné dans les archives d'Ubi pour mieux ressortir du trou par le biais de la vente dématérialisée (...), *I Am Alive* refait parler de lui. Son contenu, fort en coups de machettes et sauvetages de femmes violentées, le contraint à s'affubler du logo PEGI 16+.



### CRISE IS GOOD

L'adaptation du premier *Crysis* sur Xbox 360 et PS3 verra le jour le 4 octobre (en gros, il est dispo) et sera vendu 1 600 points Microsoft et vingt euros environ sur le PSN. En revanche, EA n'est pas en mesure de nous confirmer si le multi a été ou non intégré dans le jeu. On en doute fortement.



### RADIANT SILVERGUN

# BEST SHOOT EVER !

**C'**est le mois des rééditions fabuleuses ! *Resident Evil 4* étant tout de même largement plus connu, insistons sur *Radiant Silvergun*, majesté des shoots sur Saturn dans les années 90. Développé par Treasure, les rois du run'n gun (*Guardian Heroes*), *Radiant* n'a pas pris une ride. D'abord grâce à son système, fondé sur des enchaînements de trois ennemis abattus de même couleur pour augmenter le score, envoûtant et technique en diable. Ensuite, parce que bien qu'en ayant été créé sur une machine 32 bits et en 3D, il s'en dégage toujours aujourd'hui et en HD

une certaine classe. Saluons la qualité de l'adaptation, qui permet même aux débutants de s'y retrouver via les nombreux modes, ainsi qu'à l'affichage des commandes (un bouton par type de tir dans cette version). Les connaisseurs l'ayant probablement téléchargé, les néophytes qui connaissent *Ikaruga* doivent foncer : c'est son papa, meilleur à tous les niveaux. Et vu la qualité du rejeon, on est fan ! **Vincent** ■

■ Shoot'em up ■ 1-2 joueurs  
■ Éditeur : Treasure ■ Dév. : Treasure  
■ Prix : 15 € environ

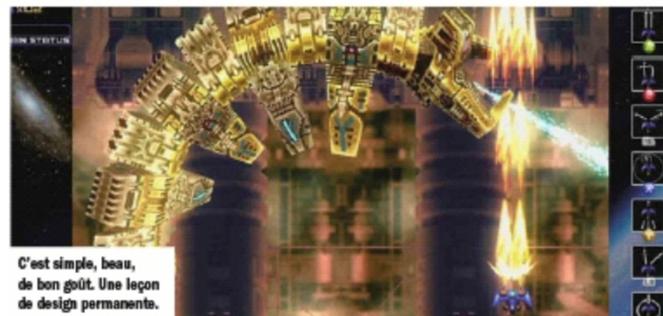
**VERDICT** ★★★★★



PS3 XBOX 360



Enfiler les « chains » comme des perles, plus facile à dire qu'à faire !



C'est simple, beau, de bon goût. Une leçon de design permanente.

### BURNOUT CRASH!

# PÉTARD MOUILLÉ

L'idée d'exploiter le mode Crash d'un *Burnout* classique dans un jeu téléchargeable n'est pas mauvaise en soi, mais le résultat n'est pas bien plus convaincant que le concept original (qu'on n'a jamais beaucoup apprécié à Consoles+). Faire exploser sa voiture sur une intersection pour qu'elle enflamme les véhicules qui passent a beau s'accompagner de quelques idées marrantes (laisser passer les camions de pompier, créer des chaînes d'explosions, bloquer le passage des civils...), le jeu est d'une répétitivité lassante.



Le jeu n'est pas bien beau...



Les quelques modes de jeu tentent vainement de faire varier les plaisirs.



■ Xbox 360, PS3  
■ Éditeur : Electronic Arts  
■ Développeur : Criterion Studios  
■ Sortie : disponible

### RENEGADE OPS

# DANS LE MILLE !

**T**irer sur tout ce qui bouge dans une campagne de neuf (longues) missions à bord d'un tank ou d'un hélico, c'est la promesse – totalement tenue – de *Renegade Ops*. Et dans les faits, le titre dispose d'une finition parfaite pour séduire. Jouabilité précise, système de tir au stick analogique droit convaincant, liberté de mouvements suffisante... *Renegade Ops* est un jeu de shoot bourrin mais difficile, vu le nombre d'unités ennemies. On regrette juste de rester dans une action résolument arcade dénuée de mise en scène. ■



La vue d'en haut rappelle fortement Desert Strike. Un capital sympathie énorme !



■ Action ■ 1-2 (jusqu'à 4 online)  
■ Éditeur : Sega ■ Dév. : Avalanche Studios  
■ Prix : 15 € environ

**VERDICT** ★★★

Eh, c'est le Tokyo Game Show! Cela fait longtemps que je n'ai pas écrit autant de news Japon. À tel point que ça déborde et qu'il faudra revenir le mois prochain!



Dans ce mois un peu spécial, que des jeux un peu spéciaux avec en tête *Grand Knights History*, un vrai bon jeu. Mais aussi un *Black Rock Shooter* et un petit *Pokémon*.



OPINION

C'est le voyage dont j'ai eu le plus de mal à récupérer depuis des années. Une semaine après mon retour du Japon, je suis encore claqué par le décalage horaire et la fatigue. Et je n'arrive pas à dormir. Du coup, je lis, je joue, j'écris. En fin « batmanologue », je me refais des pages et des pages de *Batman*.

**"J'ai été obligé de parler de Koh-Lanta avant d'y aller."**

Je joue pas mal à des vieux jeux et surtout à *Radiant Silvergun*, éternel meilleur shoot'em up du monde. Enfin j'écris cet édito, mais aussi beaucoup pour mon blog. Koh-Lanta vient de reprendre et je me suis fait un devoir d'en parler en attendant d'y aller l'année prochaine.



Je croise les doigts ■

Kamui, en galante compagnie



J'aimerais tant que Koh-Lanta devienne un jeu digne de ce nom. J'y passerais des heures.



**"TGS 2011, l'essentiel s'est pour une fois déroulé avant le salon."**

Les combats sont brouillons. Il reste du temps pour les enrichir.

» LE TGS 2011  
**DQX, MONSTER HUNTER ET CIE**

**En ce moment, au Japon se tient une incroyable chasse aux exclus, et Nintendo semble avoir frappé un grand coup en récupérant à la fois *DQX* et le prochain *Monster Hunter*.**

Certains analystes ont trouvé que le TGS s'est déroulé à minima. Ils ont raison. Comment pouvait-il en être autrement, après la tragédie qu'a vécue le Japon en mars dernier? Du coup, le TGS 2011 était forcément moins gros, plus regroupé et sans certains jeux majeurs qu'on a l'habitude de voir. Pas de *Ryû Ga Gotoku 5*, pas de *MGS Rising*, pas de grosses surprises, de jeux « AAA » comme on dit. Sauf que l'essentiel s'est pour une fois déroulé avant le salon. Un premier tir de barrage avec Capcom qui a annoncé *Monster Hunter 3G*, prévu pour

décembre sur 3DS. Sa particularité, c'est d'être jouable via le nouveau pad qui s'emboîte à la console de Nintendo, lui donnant le look d'une bouée de sauvetage (ce qui est peut-être bien sa fonction). Ensuite, c'est Square Enix qui a frappé un grand coup en dévoilant (enfin!) *Dragon Quest X Online* d'abord sur Wii, puis à venir sur Wii U. C'est un pari risqué pour l'éditeur que de transformer son jeu phare en expérience en ligne, quand tout porte à croire que l'aventure sera payante, une première pour la série. Enfin, il y a eu l'annonce, lors de la conférence

de Nintendo, d'une grosse exclu de la part de Capcom: *Monster Hunter 4* sur 3DS. Oui, déjà! Pas de date pour ce « *MonHan* » qui, pour une fois, semble avoir complètement changé ses routines en s'inspirant d'*Uncharted*. Du coup, la conférence de Sony pour la PS Vita et ses annonces de partenariat a moins intéressé que prévu. Décembre sera, encore une fois, un mois clé! ■

**3DS, WII, WII U, PS VITA**  
Éditeurs: Square Enix, Capcom, Nintendo  
Développeurs: Square Enix, Capcom, Nintendo  
Sortie: Diverses



La manette spéciale de la 3DS sera utilisée pour *Monster Hunter 3G*!



*Dragon Quest X* n'est pas vraiment très beau sur Wii. Alors peut-être que sur Wii U...



© SQUARE ENIX

LES CHIFFRES  
**MARCHÉ D'AUTOMNE**

La grosse surprise de la saison, c'est *Grand Knights History* qui atteint désormais les 100 000 copies. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais pour un jeu de cette envergure et avec la rupture de stock qui a suivi, c'est vraiment une bonne performance. Je parie que Square Enix n'est pas aussi content de son *Dragon Quest Collection* (soit les épisodes 1, 2 et 3 sur Famicom et Super Famicom), qui arrive juste aux 300 000 pièces écoulées sur Wii. On est loin de *Tales of Xillia* qui fait un des meilleurs scores de tous les temps pour la série, avec 500 000 exemplaires vendus en première semaine. ■



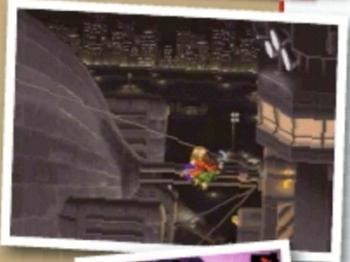
*Grand Knights History* joue la contre-programmation et sort son épingle du jeu.

NOSTALGIA  
**UN ARC BIEN TENDU**

Pour les plus fortunés ou les plus débrouillards, en novembre 1996 sortait *Samurai Spirits Amakusa Kourin* (le quatrième jeu de baston de la saga) sur Neo-Geo. Le même mois débarquait l'un de mes jeux préférés de la génération PSone. Rien que ça. Ce jeu, c'était *Arc the Lad II*, la suite directe du premier (qui se terminait en eau de boudin, un cliffhanger après sept heures de jeu, un comble pour un RPG). Mais ce second volet était une véritable explosion de classe. Aux manettes de ce titre de commande de Sony, le petit studio G-Craft. À sa tête un véritable génie du « système RPG », Toshiro Tsuchida, créateur des *Front Mission* mais aussi artisan des combats de *Final Fantasy X* et *XIII*. Il a récemment quitté Square Enix pour suivre une tout autre carrière. Son *Arc The Lad II* est vraiment une petite merveille. Graphismes délicieux, musiques géniales, personnages attachants, tension dramatique et durée de vie dix fois plus importante que le premier opus, simple prélude à ce festival. ■



*Arc The Lad II* a eu quand même la chance de sortir, même très tardivement, sur PSone.



**VARIÉES**  
Éditeur: divers Développeur: divers Sortie: novembre 1996

NEWS JAPON



**FILLE VS ZOMBIES**  
Dernière les portes closes d'un espace réservé aux plus de 18 ans, l'héroïne de *Lollipop Chainsaw* se frayait un chemin à travers un paquet de zombies. Le gameplay n'est pas forcément élégant mais l'habillage, inspiré de comics indy, est assez jouissif. Un vrai délire de sale gosse signé Suda 51. La classe.



**ZOMBIE VS FILLES**  
L'autre jeu de zombies à la mode au Japon, c'est *Onechanbara Z Kagura*: plus de sang, plus de violence et surtout moins de tissu pour la culotte de l'héroïne qui a rétréci au lavage. Après dix minutes de jeu, je n'arrive pas à mettre le doigt sur ce qui a changé. Ou plutôt, il serait indécent de le faire. En tout cas, j'ai bien rigolé!



**NOBITA!**  
Attention, jeu de mots. *Katamari no Vita* se prononce « no bita », soit nobita (s'allonger, en japonais). Il s'agit là de la dernière version portable de *Katamari*, censée nous faire oublier la sinistre machine à cash que la licence est devenue (souvenons-nous de l'horrible version PSP). Jouable à l'écran tactile, Namco Bandai a toutes les cartes en main pour faire revivre la flamme.



"Sortez les putters, vous allez swinguer sans pouvoir vous arrêter!"

Non mais regardez-moi ça comme c'est beau! C'est fou!



Minna no Golf est encore plus convivial que Mario Golf, c'est dire s'il est accessible.

» MINNA NO GOLF 6  
**SPORT DE BOURGEOIS**

Fais-moi confiance, ami lecteur, c'est la killer app de la prochaine console de Sony. En tout cas, au Japon...

**M**inna no Golf, ou Mingolf comme on dit entre amateurs, est à Sony ce que *Mario Party* est à Nintendo, un jeu pas trop compliqué à faire et pourtant ultra populaire. Ce fut l'un des premiers million-seller de la toute première PlayStation. Et de console en console, la licence a toujours réussi à séduire les fans. Cette version propose différentes options vraiment intéressantes. On pourra pointer directement le trou sur le green, ce qui

sélectionne automatiquement le club le plus adéquat. La réalité augmentée est également gérée, et c'est carrément le regard qui s'orientera quand on soulèvera la console, l'environnement se superposant dans les décors du jeu. Et puis, on pourra putter en utilisant la fonction gyroscopique de la console, le genre de truc qu'on évitera de faire pour ne pas lâcher sa nouvelle machine. Cet aspect-là relève du gadget, car ce qu'on aime dans les *Everybody's Golf*, c'est cette

précision discrète et efficace sans donner l'air d'y toucher. Tout serait parfait si Clap Hanz n'avait annoncé, avant même de donner le prix du jeu, que des terrains seront disponibles en DLC, à 500 yens pièce. Cinq euros! C'est moyennement sympa de nous faire découvrir les joies d'une console 3G comme ça! ■

**PS VITA**  
Éditeur: SCEI  
Développeur: Clap Hanz  
Sortie: 17 décembre

PSP & VITA



Pour mieux voir la différence entre « avant » et « après », le jeu sortira le même jour sur Vita et PSP.



Square Enix a semble-t-il renforcé l'aspect « histoire », invérifiable en 15 minutes de jeu au TGS.

» LORD OF APOCALYPSE  
**ARCANES DU PORTAGE**

**V**ous vous souvenez de *Lord of Arcana*? Moi non plus (non j'exagère, pas au point de replonger dans mes archives). Il s'agissait d'un action-RPG de Square Enix, jouable à quatre, conçu bien évidemment comme une réponse à *Monster Hunter*. Ses monstres étaient d'ailleurs assez réussis, car ils étaient repris du jeu d'arcade *Lord of Vermilion*, tous dessinés par des artistes différents. Sans surprise, la PS Vita reprend exactement la même formule mais en beaucoup plus jolie. Le système de lock a été amélioré (on peut le customiser pour qu'il réagisse à une pression brève ou continue) et puis les séquences dites de QTE sont encore plus réussies qu'avant. Ce que l'on aimerait voir? C'est une vraie histoire avec des enjeux et des personnages bien écrits. Il semblerait que cette nouvelle version lorgne dans cette direction. Réponse attendue à la sortie de la console pour cette suite pépère et sans risque.

**PS VITA**  
Éditeur: Square Enix Développeur: Square Enix  
Sortie: 17 décembre

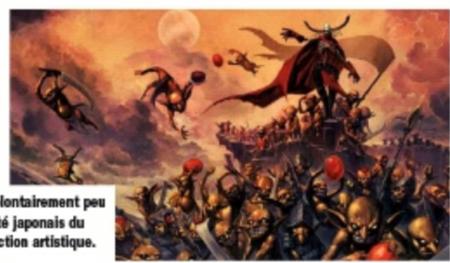
» JIGOKU NO GUNDAN  
**L'ENFER, C'EST LES AUTRES MINUS**

**L**a traduction officielle de ce titre est *Army Corps of Hell* et elle résume assez bien ce que l'on va trouver dans ce jeu original: des démons et de la musique métal à fond les ballons. Il s'agit là, une fois de plus, d'un action-stratégie à la *Pikmin* où l'on dirige un démon à travers l'enfer, des Gobelins le suivant à chaque pas. Leur particularité, c'est de ne pas vraiment mourir, car il suffira que Demon One s'approche de leurs tombes pour les ramener à la vie. Et une fois que l'on en a balancé suffisamment à la gueule de l'ennemi, on pourra exécuter un coup spécial, histoire de lui grappiller un peu d'énergie. Aucun doute là-dessus, *Jigoku no Gundan* est un bon petit jeu, ce qui veut dire, en bon français, qu'il est parfaitement anecdotique et va utiliser au maximum le fait d'être un jeu de sortie de la nouvelle console de Sony. Tu croyais qu'on ne t'avait pas vu venir, petit démon? ■

**PS VITA**  
Éditeur: Square Enix  
Développeur: Entersphere  
Sortie: 17 décembre



Ne cherchez pas plus loin, *Jigoku no Gundan* est un *Pikmin* avec du métal en fond sonore.



Square Enix a volontairement peu insisté sur le côté japonais du jeu dans sa direction artistique.

» YS: FOLIAGE OCEAN IN CELCETA

# FALCOM, POUR TOUJOURS

Je connais Adol depuis que je me suis investi activement dans les jeux vidéo. Inutile de dire qu'à chaque fois que je vois débarquer mon héros rouquin dans un nouveau jeu, je deviens tout chose. *Ys Celceta no Jukai* comme on l'appelle au Japon est un épisode inédit, mais qui reprend la trame d'une des *Ys IV*. En effet, il existe plusieurs versions très différentes d'*YS IV*. La classique, vue sur pas mal de supports dont la Super Famicom et la version Nec, assurée à l'époque sous licence Hudson. On ne sait pas encore grand-chose de l'histoire mais en tout cas, ce nouvel opus reprendra la structure et la mécanique d'*YS Seven*, avec une équipe de trois personnages que l'on pourra alterner de manière assez efficace, une idée vraiment intéressante pour renouveler la saga. Le seul problème, c'est que, encore une fois, ça sent le projet PSP vite fait. La sortie de cette nouvelle aventure devrait coïncider avec l'anniversaire de la série et aussi celui de la compagnie Falcom. Alors, ne vous loupez pas, les gars!



C'est le système calibré d'*YS Seven* qui est réutilisé. Tant mieux, il était super.



Ys a toujours été pour moi une invitation au voyage, bien plus que son concurrent *Zelda*.

**PS VITA**  
Éditeur : Falcom  
Développeur : Falcom  
Sortie : 17 décembre

SUMI-OKAMI



Le sprite est assez petit, suffisamment pour être vite submergé par les ennemis.

*Sumioni* puise dans le folklore traditionnel japonais pour son caractère design.

## » SUMIONI TRADITION, CONTRE MODERNITÉ

Pour chaque nouvelle console, il faut une démo technique. Et là, c'est tombé sur *Sumioni*, un titre qui lorgne allègrement sur le bon vieux *Ninja Gaiden* (le vraiment vieux, hein!) mais aussi sur *Okami* et *Oboro Muramasa*, tant sa direction artistique « à l'asiatique » est marquée. Coups de pinceau, décors en estampes, on s'y croirait, comme si l'on venait de dérouler un emaki, ce rouleau ancien de textes illustrés que l'on ne trouve plus que dans les musées. Et pour le côté démo technique, on se rend compte que le jeu utilise à fond l'écran tactile de la console puisqu'il sera possible de tracer des lignes avec les doigts qui formeront, au choix, des lignes de flammes ou bien des passerelles pour atteindre le sommet des forteresses adverses. Et tel un Chevalier du Zodiaque, on pourra faire appel à un phénix qui fera le ménage sur le chemin. Pour l'instant, le jeu ne semble pas encore très poussé mais Acquire nous promet différents itinéraires et d'autres possibilités pour le pinceau magique. Patience, donc.

**PS VITA**  
Éditeur : Acquire Développeur : Acquire  
Sortie : 2012

» NEW LITTLE KING'S STORY

## PETIT MAIS COSTAUD ?

Vous vous souvenez du bon vieux *Little King's Story*, le bon vieux jeu de stratégie tout mignon et coloré de la Wii? Eh bien, enlevez Marvelous, remplacez l'éditeur par Konami et le développeur

par AQ Interactive et vous aurez le même jeu de stratégie, toujours inspiré de *Pikmin* (ce qui semble être la mode en ce moment). Mais les jolis graphismes colorés ont cédé la place à une bouillie pas très gaie et surtout plus terne. Il reste encore du temps pour revoir sa copie, Konami!



**PS VITA**  
Éditeur : Konami  
Développeur : AQ Interactive  
Sortie : 2012



Hein? Mais où est passé le jeu coloré de nos souvenirs? Konami, il va falloir repenser tout ça.

INFILTRÉ

## » SHINOBI DÔ 2 LA VOIE DU NINJA

C'est un des premiers jeux annoncés officiellement sur PS Vita mais aussi une preuve de plus de la bonne entente entre Spike, Acquire et Sony. *Shinobidô 2* sera donc officiellement un des titres de lancement de la console. Plus posé, plus réaliste aussi que la série des *Ninja Gaiden*, *Shinobidô* impose à nos héros de s'infiltrer plutôt que de se lancer dans un massacre de soldats même si le titre reste sanglant comme il faut. Évidemment, il s'agit d'un projet PSP qui a été promu sur la nouvelle console, mais il utilisera le « back touch » de la Vita pour le système de visée, ce qui est vraiment très malin.

**PS VITA**  
Éditeur : Spike  
Développeur : Acquire  
Sortie : 17 décembre



Malgré une légère tentative sur Xbox 360, Acquire reste un soutien indéfectible de Sony.



» ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

## CIVIL WAR, PART 2



La version Vita aum même droit à son mode de jeu Online. De la portable haut de gamme!



Capcom a promis un mode de jeu spécial à l'écran tactile, mais ça, on n'y croit pas trop.

Sortir une suite neuf mois après l'original peut paraître exagéré, mais les vrais fans de la série sont contents. Et perso, je préfère avoir un nouveau jeu refait plutôt qu'un patch mesquin avec des DLC. Heureusement, les nouveaux personnages me donnent raison. Ghost Rider ne « ride » que lors de sa furie mais le « Spirit of Vengeance » brûle de mille feux, virevoltant entre lui et sa chaîne. Dr Strange est un personnage pas vraiment facile à utiliser à cause de sa mobilité limitée. Mais ne doutons pas des prouesses du Sorcier Suprême et de sa furie impressionnante. Enfin, parmi les nouveaux personnages

que j'ai pu essayer, il y a Daniel Rand alias Iron Fist, au pouvoir mystique de K'un-Lun. Et c'est un peu Fei Long qui rencontrerait Wolverine. Évidemment, c'est mon personnage préféré même si Red Armer a, dans ses déplacements, le charme d'un personnage Gameboy (il faut le voir pour le croire). Et même si le jeu est prévu pour ce mois-ci, ce qui nous intéresse dans *Ultimate Marvel vs. Capcom 3*, c'est sa version PS Vita, similaire en tout point aux versions HD. Victoire!

**PS VITA, XBOX 360, PS3**  
Éditeur : Capcom  
Développeur : Capcom  
Sortie : 18 novembre (Xbox 360 et PS3) 17 décembre (PS Vita)

NEWS JAPON



**LEVEL-5, DOKO ?**  
Level-5 n'était présent que par Ninokuni sur le stand de Sony, pour le reste basta. Layton se vend, Danball Senki cartonne, alors pourquoi se casser la tête ? On a perdu un très gros stand potentiel, au profit d'un simple site de business meeting. C'est dommage, Level-5 avait au moins sept jeux à montrer. Rendez-vous donc le mois prochain pour leur propre event. Ça va, la grosse tête ?



**PROFESSOR LAYTON VS GYAKUTENSAIBAN**  
Qui dit absence de Level-5, dit oubli de la licence la plus prometteuse du Japon, à savoir ce crossover improbable entre le détective le plus célèbre du Japon et l'avocat le plus classe de la péninsule. On a pu voir un trailer assez alléchant même si tous les personnages sont en 3D, comme dans Layton. Vivement l'année prochaine.



**POUR LES FILLES**  
En l'absence de MGS et de Suikoden (annoncé à la va-vite), Konami a tout de suite moins de choses à présenter. Heureusement pour Cédric, l'éditeur a sorti de ses cartons Tokimeki Girl's Side Premium 3rd Story sur PSP, la suite du célèbre jeu de drague pour les filles qui aiment les hommes.



"T'es sûr que t'es vraiment prêt à te battre Totoro ?"

Ninokuni, c'est une véritable invitation au voyage signée Level-5, la nouvelle machine à rêves.



Oliver va faire la rencontre de toute une galerie de personnages truculents, made in Ghibli.



La carte de jeu sur laquelle on se déplace est sans doute une des plus belles de cette génération.

» NINOKUNI  
**ACTE II, SCÈNE 1**

La blague veut que maintenant que Final Fantasy est moins bien que Dragon Quest, il ne reste que Level-5 pour faire du RPG comme on aime. Soit.

Les plus pessimistes le voyaient repoussé ou même annulé. C'était sans compter sur l'opiniâtreté de Level-5 qui va au bout de ses idées. L'histoire reprendra sans surprise celle du jeu DS sorti en décembre dernier, mais sans reprendre le principe du lourd grimoire nécessaire pour jouer. On voit là le côté absurde de l'initiative originelle : un objet trop lourd à transporter pour un jeu portable et rien pour la version console de salon.

Graphiquement, le jeu – fruit de la collaboration du Studio Ghibli (qui édite tous les films de Miyazaki) et du développeur de Dragon Quest IX de tous les records – est encore plus fin qu'avant. Les combats ont aussi changé, en passant totalement en mode « temps réel ». La musique est toujours signée par Joe Hisaishi, zicos attirés de Miyazaki, qui ne s'est cependant pas trop foulé, recyclant ses partitions sans vergogne. Level-5 a fait la même chose avec

l'histoire, reprenant celle sur DS, mais en l'enrichissant de détails et de personnages. Et pour avoir terminé le jeu, l'épilogue est vraiment touchant, ce que l'on est en droit d'attendre d'un RPG où un fils entre dans un monde magique pour sauver sa mère qui va mourir à cause de sa maladie. Ça me parle, ça. ■

**PS3**  
Éditeur : Level-5  
Développeur : Level-5  
Sortie : 17 novembre

PSP & VITA



Mais puisqu'on vous dit que le titre est « Ridge Racer (titre provisoire) » !



Ridge Racer sert habituellement de baromètre technique. Il est ici codéveloppé par Cellius.

» RIDGE RACER  
**LANCEMENT ÉTERNEL**

Comment envisager une sortie d'une console Sony sans son Ridge Racer ? C'est comme s'ils étaient faits pour s'entendre, une espèce d'amitié étrange. Peut-être s'appellent-ils avant d'annoncer leur projet respectif ? Ou bien s'agit-il d'une correspondance enflammée par SMS ? Toujours est-il que ce nouvel épisode de Ridge spécialement développé pour Vita n'a toujours pas de « chiffre officiel ». À quelques mois de sa sortie (car il ne fait aucun doute qu'ils visent comme d'habitude « la fenêtre de sortie » de la console, comme on dit), ça paraît tendu. On nous parle de fonction GPS et 3G exploitant les capacités de la console mais pour l'instant on a vu qu'une démo, un seul circuit qui tournait évidemment en boucle. Consolons-nous en nous rappelant que ce nouveau jeu s'appuie sur les Ridge Racer à l'ancienne et pas sur son cousin américain où tout explose et qui n'a de Ridge que le nom sur console de salon.

**PS VITA**  
Éditeur : Namco Bandai Développeur : Namco/Cellius  
Sortie : 17 décembre

» TALES OF INNOCENCE R  
**INNOCENCE REMIXÉE**

Malgré une sortie sur console portable, Tales of Innocence était un épisode majeur de la saga. À l'époque, sur DS, il se voulait très joyeux, avec des personnages assez enfantins dessinés par Mutsumi Inomata dans la grande tradition de Tales of Destiny. Namco Bandai ne voulait pas manquer la fête de la PS Vita en annonçant un portage affublé de la lettre R. R comme « remix », « revoyure » ou encore « rigolade », pour une version aux graphismes complètement retouchés. Mais après avoir vu la démo, on comprend vite que Tales of Studio a rendu une copie assez rapidement, histoire de pouvoir présenter quelque chose pour la Vita au TGS. Au rang des traditionnels bonus, on trouve un personnage jouable original en la personne de Kyu Kyu, une fille pirate assez sexy – bien qu'elle soit borgne. Un autre épisode mineur, Tales of Heroes, est encore en développement sur PSP, à l'ancienne. ■



Le nouveau personnage va se fondre sans aucun problème parmi les autres gamins du jeu.

Rien à voir avec le monde assez cubique et suggestif de l'original, tout est graphiquement lisse et propre.



キュキュ  
名前は キュキュ  
みんなと いっしょ 行きたい  
キュキュは強い 役に立つ

**PS VITA**  
Éditeur : Namco Bandai  
Développeur : Tales Studio  
Sortie : 2012

NEWS JAPON



**RYTHME THÉÂTRAL**

Un peu plus loin dans l'échelle du kif, dernière *Rhythm Kaitô R*, on trouve un autre jeu musical, *Theatrhythm Final Fantasy* qui, sans être particulièrement beau, joue la carte de la richesse et surtout du fan service. Sortie prévue uniquement sur 3DS pour cet hiver, soit peu de temps après *Final Fantasy XIII-2*.



**XIII-2, HOMMAGE**

Oublions *Final Fantasy Versus XIII* qui n'était même pas suggéré du bout des lèvres. L'actualité, c'est *Final Fantasy XIII-2* dont on connaît la date de sortie : 15 décembre, deux jours avant la PS Vita. On sait que le staff a utilisé un peu du story-board laissé par le génial Yoshinori Kanada avant qu'il nous quitte (peu de temps avant la fin de *FFXIII*). Il manquera tant...



**ITADAKI !**

L'autre jeu de décembre de Square Enix, c'est *Itadaki Street*, la nouvelle version du jeu de plateau. Au programme, un *Monopoly* rigolo avec les personnages de Square Enix mais aussi avec ceux de Nintendo en invités. Sortie prévue pour décembre, peu avant celle de *Final Fantasy XIII*, la pièce angulaire de la saison pour l'éditeur.



"C'est le plus grand des voleurrrrs, oui mais c'est un gentlemaaaaan..."

Bien sûr, de l'allure, c'est la classe à la française pour ce cambrioleur beau gosse.



Les différents jeux musicaux utilisent habilement toutes les fonctionnalités de la 3DS.



Paris est décidément « l'endroit où il faut être » pour le jeu vidéo japonais.

**» RHYTHM KAITÔ R GENTLEMAN CAMBRIOLEUR**

Sega gagne du terrain dans le monde du jeu musical. L'éditeur avait déjà *Hatsune Miku*, il a désormais un petit Français pour l'export.

Pour beaucoup de collègues, ce jeu fut la bonne surprise du salon. C'est à la fois un compliment pour *Rhythm Kaitô R* (Kaitô comme voleur), mais aussi un aveu de faiblesse pour une édition 2011 un peu plus vide que d'habitude. Car, à vrai dire, ce jeu 3DS n'est autre qu'un jeu musical. Encore un ? Oui mais celui-là est ultra chiadé, un peu comme si l'on avait superposé *Ôendan*, *Rhythm Tengoku* et la qualité de finition des *Layton*. L'histoire se déroule

dans un Paris infiniment cliché (assez proche de *Docteur Lautrec*, testé dans ces colonnes il y a peu) où l'on incarnera Ralph, un gentleman cambrioleur qui va tout faire pour récupérer le trésor de Napoléon (oui, le fameux). L'originalité du soft, c'est d'alterner la prise en main de la console à chaque épreuve. On passe du jeu tactile au stylet aux simples boutons, pour ensuite passer en mode Gyroscope où l'on penchera la console pour

éviter de se faire toucher. Les compositions musicales sont travaillées, entraînant jazz et musette avec un brio certain, et les dessins animés sont vraiment somptueux. Et puis surtout, il y a une histoire qui se suit, avec une réelle logique narrative. C'est évidemment un de mes coups de cœur du salon.

**3DS**  
Éditeur : Sega  
Développeur : Sega  
Sortie : début 2012

**» ONE PIECE: KAIZOKU MUSÔ DYNASTY PIRATES**

Koei et Namco Bandai laissent planer un suspense à coup de site teaser. On les comprend : *One Piece* en version *Dynasty Warriors*, c'est un sacré morceau. Si gros qu'ils ont décidé de ne pas en parler au Tokyo Game Show même et de garder les exclus pour la presse nipponne. J'aurais bien aimé voir *Saint Seiya Musô*, mais le jeu d'action

actuellement en cours de développement rentre dans la même catégorie. Pour *One Piece*, on nous promet des graphismes chatoyants et du cel-shading de qualité pour une sortie qu'on imagine programmée pour la fin de l'année fiscale japonaise.

**PS3**  
Éditeur : Namco Bandai  
Développeur : Tecmo/Omega Force  
Sortie : 2012



Pas beaucoup d'infos pour l'instant, mais je parie que la baston sera au rendez-vous.

**» KUROHYÔ RYÛ GA GOTOKU SHINSHÔ 2 LES CAILLERA PRENNENT DE L'XP !**



L'histoire reprendra à la fin du jeu PS2, sans jamais s'immiscer dans l'histoire de Kiryu sur PS3.



Les décors ressemblent à ceux du premier, de la 3D passée en 2D, sauf que là, c'est Osaka !

Après avoir fièrement annoncé - avec l'aide logistique de Sega qui lui devait bien ça - la fondation de son nouveau studio logiquement baptisé Ryû ga Gotoku Studio, Nagoshi en a profité pour dévoiler deux titres. Le premier, c'est bien évidemment le 5<sup>e</sup> opus de la saga. Mais pas un logo ! Rien ! Le jeu devrait, c'est promis, s'éloigner complètement de ce que l'on avait l'habitude de voir (ronronner) sur nos PS3. On n'en saura pas plus. Et puis, le deuxième jeu est sans surprise un deuxième volet de l'opus PSP qui reprend le même héros

là où on l'avait laissé. Tatsuya Ukyô est donc devenu le grand roi de la baston à Tokyo et s'ennuie ferme. Mais très vite, il est provoqué par le clan Ashura, originaire d'Osaka. Comme sur PS2 à l'époque, le deuxième volet est prétexte à aller voir ailleurs, du côté de Namba et d'Umeda. On espère qu'ils ont conservé le système de combat si sympathique où l'on découvrirait de nouveaux arts avec l'expérience. Quand même plus alléchant que *Binary Domain*, le *Gears of War* maison...

**PSP**  
Éditeur : Sega  
Développeur : Ryu ga Gotoku Studio  
Sortie : N.C.

**SUCCÈS**  
**» STREET FIGHTER X TEKKEN PLUS GRAND, PLUS LOURD**



Les bornes de *Street X Tekken* ne désemplissent pas, mais je m'y suis quand même frotté. J'ai enchaîné cinq matches contre un Taiwanais qui m'a littéralement humilié. Évidemment, je pourrais invoquer le fait que le timing a été complètement modifié, les personnages donnant, et c'est étonnant, une impression de lourdeur intéressante avec plus d'impact à la clé. Mais il faut accepter la défaite. Bref, j'ai pu essayer Rolento et Lili, tout en salivant sur les drôles de personnages de la version Vita, venus de *Dokodemo Issho*. Sympa, vivement l'arrivée à la rédac !



Toro et Kuro sont les deux mascottes de Sony. Ils se joueront comme Ryu et Kazuya.

**PS3 XBOX 360 PS VITA**  
Éditeur : Capcom  
Développeur : Capcom  
Sortie : 2012

NEWS JAPON



**MONSTERS ?!**  
Dans le genre annonce improbable, celle-ci, c'est du costaud. Square Enix a trouvé judicieux de sortir un remake 3DS du premier *Dragon Quest Monsters*, venu tout droit de la Gameboy de 1998, à l'époque où l'éditeur s'inspirait de *Pokemon* (ce n'est que justice, vu comme ce dernier avait recopié DQV). Mais quelle idée!



**PERSONA 4 : THE GOLDEN**  
Voici donc à quoi ressemblera *Persona 4*, l'ultime version sur PS Vita. Plus fin, plus beau, plus complet, plus riche en dessins animés et surtout avec encore plus de détails pour rendre ce monde à chaque fois plus cohérent. Aura-t-on droit à une apparition plus conséquente de Catherine, maintenant qu'elle est célèbre ?



**SUIKO SURPRISE**  
C'est un truc qu'affectionnent les éditeurs japonais et qui me rend fou : plutôt que d'annoncer en fanfare les jeux attendus, ils préfèrent se livrer à des espèces de « Ghost presentations », en toute discrétion, dont on entend parler qu'après sur le Net. C'est le cas du nouveau *Gensō Suikoden*, prévu pour l'année prochaine sur PSP. J'en salive d'avance !



**PERSONA 4: THE ULTIMATE IN MAYONAKA ARENA BASTON SCOLAIRE**

Je suis tellement accro à *Persona* que j'achèterais n'importe quoi. Imaginez l'explosion de joie en voyant ce jeu de baston 2D magnifique qui se prépare !

Atlus nous sort le grand jeu avec trois titres alléchants annoncés avant le TGS, mais un seul jouable sur le salon, qui plus est sur le stand d'Arc System Works. Normal, puisque ce sont eux qui développent *Persona 4: The Ultimate in Mayonaka Arena*, un jeu de baston 2D. Et c'est bel et bien ce qu'Arc sait faire de mieux. On sent un peu de *Sengoku Basara X* là-dedans, mais surtout beaucoup de *BlazBlue* et de *Guilty Gear*. Les personnages

sont quasiment tous des écoliers mais en version cool, comprenez équipés d'épées ou de chaises pliantes. Ils seront aidés par les *Persona*, des esprits ultra-agressifs qui apparaîtront en appuyant sur les deux boutons dédiés (on a donc un schéma à quatre boutons, deux faibles et deux forts). Ces *Persona* ressemblent à s'y méprendre aux fameux *Stands* de la série *Jojo*, éditée par Capcom. Il y avait foule sur le stand pour l'essayer ! L'exploitation du titre

devrait commencer en 2012 en arcade et elle sera suivie de peu par les versions PS3 et Xbox 360. Et les autres jeux ? Eh bien tout d'abord, on aura droit à une version ultime et belle à tomber de *Persona 4*, prévue pour PS Vita. Ensuite c'est bien à *Persona 5* que l'on aura droit... Patience, 2012 n'est plus si loin. ■

**PS3**  
Éditeur : Atlus  
Développeur : Arc System Works  
Sortie : 2012

**BRAVELY DEFAULT SECOND SOUFFLE**

Dans l'ombre de *Final Fantasy XIII-2*, *Versus XIII* ou *Theatrhythm Final Fantasy* débarque un nouveau jeu 3DS. *Bravely Default: Flying Fairy* est malheureusement le titre le plus ringard au monde. Il semblerait qu'il soit le fruit d'une âpre bataille en interne, ce qui laisse songeur quant aux titres abandonnés et laissés de côté. Mais vu les réactions occidentales, il est très

probable que cela change, car il serait dommage d'entamer le prochain travail majeur d'Akihiko Yoshida, (character designer de *Final Fantasy Tactics*, *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light* et tant d'autres). De simple artiste, il a gagné en grade et après la case directeur artistique, le voici aux commandes de son propre RPG, que l'on attend comme un nouveau souffle dans une compagnie

qui se cherche. Toute la promo a été faite autour de la réalité augmentée de la 3DS via une carte distribuée gratos, mais le jeu sera, nous promet-on, un RPG totalement classique. En tout cas, avec Yoshida aux manettes, mon impatience est boostée au-delà de la raison. ■

**3DS**  
Éditeur : Square Enix  
Développeur : Square Enix  
Sortie : 2012



Toute la promo du jeu s'appuie sur cette illustration d'Akihiko Yoshida et sur la réalité augmentée.



Malgré son titre ridicule, *Bravely Default* est un RPG tout ce qu'il y a de plus classique. Ouf !



**LES GLUANTS**

**SLIME DRAGON QUEST 3D SLIME KNIGHT & DAY**

J'adore *Slime Mori Mori*, plus connu ici sous le nom de *Slime Dragon Quest*, qui arrive avec son troisième épisode. La démo jouable n'avait rien d'agicheur. Comme pour les précédents opus, cet action-RPG ultra-mignon est destiné aux plus jeunes. Alors ? C'est pour cela que l'on ne se donne plus de mal ? Réponse attendue début novembre.



Ce n'est pas joli, mais *Slime Mori Mori*, c'est d'abord une mécanique de jeu.

**3DS**  
Éditeur : Square Enix  
Développeur : Square Enix  
Sortie : novembre

**MGS 3D SNAKE EATER CROTTE-ALE**

On m'avait prévenu : « Tu vas voir, ce n'est absolument pas maniable, on contrôle la caméra aux boutons. » En effet, c'est absolument intenable. On retrouve le même jeu qu'avant, mais au maniement calamiteux. Il a fallu se documenter pour savoir comment Snake devait se coucher au sol, c'est dire. Après cinq minutes de jeu, il semble que la barre qualitative des productions Kojima ait baissé d'un bon cran. L'horreur. ■

**3DS**  
Éditeur : Konami Développeur : Kojima Pro Sortie : 2012



Il faut absolument que Konami utilise l'extension analogique pour *MGS 3D*, sinon c'est cuit.

**DERNIERE MINUTE...**

PAS DE FINAL FANTASY VERSUS XIII AU SALON, mais il semble que le jeu – produit et réalisé par Nomura – ait repris son développement. On parle aussi d'une suite de *Subarashiki Kono Sekai (The World Ends with You)*.

● Test **GRAND KNIGHTS HISTORY**



Les vagues incursions du scénario sont aussi jolies qu'elles sont ennuyeuses.



Le mode de jeu en ligne est vraiment très étrange, comme si l'on affrontait des fantômes.



La création des personnages est ultra basique, on en a vite fait le tour. L'essentiel est ailleurs.



La carte de jeu de Grand Knights History ressemble à celle de Mario Party, en plus heroic fantasy.



**Oui mais...**

Grand Knights History se joue en embrassant complètement son concept, sans chercher de profondeur narrative. On est dans la mécanique de jeu pure, et celle-ci est extrêmement addictive : on y joue de manière frénétique, en passant tout son temps à customiser ses soldats pour une cause absurde. C'est volontiers vain, même parfois brouillon, une ligne franche qui va partager les joueurs. Tel un MMORPG dont il ne reste rien quand on a terminé d'y jouer, on vit ici une vraie grande histoire de chevaliers en ligne mais chacun de son côté.

Kamul

# EN LIGNE, CHEVALIERS !

Vanillaware est connu pour des jeux radicaux, aux graphismes soignés mais sans aucune concession. C'est une fois de plus le cas, avec ce hit surprise de la rentrée !

**H**éros du futur, vous allez devoir survivre à la folie de la guerre. C'est le slogan assez classique de la dernière production de Vanillaware pour le compte de Marvelous. Un indice sur sa popularité : le jeu était en rupture de stock quasi permanente depuis sa sortie, un vrai phénomène sur PSP. Comment expliquer ce succès ? Il y a cette patte Vanillaware qui fait des jeux 2D avec saveur. Les couleurs chatoyantes se mélangent avec harmonie aux preux chevaliers et aux magiciennes à gros seins, tandis que l'animation fait merveille. Ici encore, pas de surprise, c'est une réussite.

Les personnages bougent avec ce souci du détail et ces micro-animations qui les rendent bien vivants. Le seul problème, c'est que tous ces personnages ne sont que de simples soldats, sans histoire ni passé, que l'on ne pourra même pas customiser... Un choix valorisant pour le système.

**FIRE EMBLEM-LIKE ?**

Le monde de Grand Knights History oppose trois royaumes : Union, Avalon et Logres. Après avoir choisi le sien, on détermine quatre personnages parmi trois grandes classes, la Sainte Trinité de l'heroic fantasy. On choisira un chevalier, mais aussi un magicien ainsi qu'un archer, selon la logique purement Fire Emblem dite du « pierre, papier, ciseau ». On est prêt à partir à la guerre. Les personnages se déplacent sur une carte de jeu assez proche de Mario Party. Chaque

déplacement sera considéré comme un jour qui passe et la petite troupe dispose de cent jours avant de s'épuiser. Il y aura des combats aléatoires (généralement quatre ennemis, pas plus) et des missions à terminer. Il n'y a aucune histoire, encore une fois pour insister sur le système. Tout Grand Knights History repose en effet sur sa mécanique implacable et bien calibrée pour une nouvelle franchise. Puis, au bout d'un certain temps en solo, les soldats auront acquis assez d'expérience pour entrer en guerre en ligne.

**EN MODE GUERRE**

C'est le Rubicon : on ne pourra plus jamais renvoyer ses personnages

en mode Mission solo. Cette fameuse guerre est en fait un grand affrontement virtuel en ligne, sans que personne ne se rencontre vraiment. Dans l'idée, c'est assez proche des combats de royaumes que propose, par exemple, Final Fantasy XI - où chacune de nos quêtes fait progresser notre camp, histoire d'augmenter son rayonnement. Ici, chaque joueur va devoir bien calibrer son équipe pour affronter les ghosts des autres joueurs. Mais attention à la jauge de bravoure qui, une fois vide, laisse vos personnages quasiment sans défense. Une mécanique de jeu implacable... mais qui va en dérouter plus d'un. ■

**“Grand Knights History : un grand affrontement virtuel en ligne où personne ne se rencontre vraiment.”**



Les combats prennent de l'ampleur au fur et à mesure de vos parties. C'est magnifique.



**VERDICT 15/20**

**LES PLUS**

- Une mécanique de jeu géniale
- Graphiquement soigné
- Musiques puissantes

**LES MOINS**

- Aucun scénario
- Répétitif
- Trop de combats aléatoires

**CONCLUSION**

La mécanique de jeu géniale de Grand Knights History permet de passer l'éponge sur le fait que tout le reste (l'histoire et les personnages) y est complètement creux. Un vrai trip de système.

**ÉVALUATION**

**JOUABILITÉ** ★★★

Énormément de règles à comprendre (en plus de celles des combats). Pour joueurs motivés.

**RÉALISATION** ★★★★★

Quand il y a marqué Vanillaware au générique, on sait que ça va être du tout bon.

**BANDE-SON** ★★★★★

Les musiques sont signées Hitoshi Sakimoto et lui aussi sait ce qui va nous faire vibrer.

**DURÉE DE VIE** ★★★

Très variable, en fonction de son degré d'affinité avec le système et la guerre en ligne.

Testé sur	PSP
Genre	RPG
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Marvelous
Développeur	Vanillaware
Prk	70 € environ
Date de sortie	disponible

## ● Test BLACK ROCK SHOOTER: THE GAME



Les combats ressemblent à ceux de *The Last Ranker*, mais avec une visée façon jeu d'action.

## SAUVER LE MONDE!

*Black Rock Shooter* est un RPG japonais atypique. « Atypique », un peu comme dans l'immobilier : en bon état, mais il faut envisager quelques milliers d'euros de travaux.

Après quelques heures de jeu, j'ai douté : *Black Rock Shooter* ressemble vraiment à *The Last Ranker*, sorti en 2010 chez Capcom. Normal, c'est la même équipe et le même concepteur, Kazuya Ninou, qui ont décidé d'éditer leurs propres jeux, avec un gros macaron « nous, on aime les J-RPG ». Une vraie déclaration d'intention. Le seul problème, c'est qu'après un *Saigo no Yakusoku* trop ardu, les voilà embarqués dans un RPG très atypique et « segmentant ».

*Ranker*, on ne contrôlait qu'un seul personnage. Ce sera donc la même chose ici, vous traverserez des zones désertiques infestées de robots à l'aide de votre gros canon multi-usage. En fait, il s'agira surtout d'une question de timing : éviter les attaques ennemies au bon moment, mais aussi déclencher vos coups sans que votre arme n'entre en surchauffe. On visera les adversaires comme dans

un shoot'em up, via un curseur qui verrouille les ennemis presque automatiquement. On pourra équiper différentes techniques (encore comme dans *The Last Ranker*). Comme d'habitude, dans les productions Ninou, le système d'expérience est assez intéressant et chaque niveau sera l'occasion de débloquer une grille de succès qui rendra encore plus puissant notre « black rock shooter ».

### GENÈSE ET APOCALYPSE

L'héroïne est un produit dérivé à elle toute seule. À l'origine, c'était une simple illustration qui s'est retrouvée en figurine, puis en invitée dans le monde des idoles virtuelles de Hatsune Miku. Un dessin animé plus tard et la voilà en dernier espoir de l'Humanité, aidée par une dizaine de soldats. Dans *The Last*



Les phases de discussion entrent les missions expliquent les origines de BRS.



S'il est bien un jeu qui se devait d'avoir ses dessins animés d'intro, c'est bien *Black Rock Shooter*.

Testé sur	PSP
Genre	RPG
Joueurs	1
Public	tous publics
Éditeur	Imageepoch
Développeur	Imageepoch
Prix	70 € environ
Date de sortie	disponible

EXCLUSIVITÉ WAWACITY.WS



Oui, mais...



Pour ceux qui espéraient un jeu original, c'est loupé. *Black Rock Shooter* reprend la luxueuse production Capcom de l'année dernière (par la même équipe). Mais le génie du game design qu'est Kazuya Ninou a rajouté quelques idées fraîches et surtout cette étrange histoire postapocalyptique « japonim ». On pourrait reprocher à BRS d'être mal fini (cette héroïne à la démarche apathique), d'avoir peu de replay value ou d'être faisable sur iPhone et pourtant, on se laisse prendre au jeu des systèmes si atypiques made in Imageepoch. Étrangement cool.

Kamui

## VERDICT 13/20

### LES PLUS

- Le système de succès
- L'ambiance atypique
- Un gameplay « Ninou »

### LES MOINS

- L'héroïne super lente
- Durée de vie réduite
- Des pics de difficulté étranges

### CONCLUSION

Beaucoup de défauts, mais Imageepoch a de l'ambition et fait d'une bien creuse licence un petit RPG de la rentrée tout ce qu'il y a de plus acceptable pour les connaisseurs du genre.

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★

Il faut vraiment s'y faire et l'on tâtonne sérieusement la première heure. Et après, c'est du sucre.

### RÉALISATION ★★

Les dessins animés sont jolis, mais le design des villes est absolument risible. Un coup dans l'eau.

### BANDE-SON ★★★

Les derniers survivants de l'Humanité parlent beaucoup, sur des musiques très dynamiques.

### DURÉE DE VIE ★★

Refaire les missions n'apporte quasiment rien, dommage pour un jeu découpé... en missions.

## SUPER POKÉMON SCRAMBLE



## ENFIN DISPO EN BOUTIQUE

J'avais aimé le jeu WiiWare mais après un rapide sondage, j'ai été un des rares à m'y attarder. Nintendo ressort le même jeu en version physique, mais estampillé *Super*.

Ce devait être un de mes plaisirs un peu honteux, mais j'avais vraiment apprécié le premier *Pokémon Scramble*, sorti en occident sous le nom *Rumble Blast*. Le concept de base est assez différent d'un *Pokémon* traditionnel. Il n'est pas question d'un RPG, mais d'un jeu d'action où l'on incarne un Pokémon. Ou plus exactement, on incarne la main qui contrôle des jouets Pokémon qui prend quand même le soin de les remonter comme des horloges. Pas vraiment d'histoire donc, on est tout de suite plongé dans l'action, à savoir celle d'un Pokémon robotique qui doit traverser un niveau en combattant

tous ceux qui se mettent en travers de son chemin.

### STREET-PASSEZ-LES TOUS

On récupérera dans chaque niveau d'autres modèles de jouets basés sur toutes les générations de jeux *Pokémon*, Black & White inclus. Ainsi, le modèle suivant sera plus puissant afin de battre les nouveaux adversaires qui apparaîtront sur votre route. On pourra changer de monstre à volonté, mais c'est une manipulation périlleuse qui va prendre quelques secondes, ce qui pourrait bien être fatal en plein combat (on a droit quand même à quelques vies). Et puis il y a le

battle-rumble-royal, peu importe le nom, le concept y est. Il s'agit en effet de se battre dans une arène contre une trentaine de bestioles dans un temps limité. Les fans de la première heure remarqueront qu'il s'agit quasiment du même jeu que la dernière fois. En fait, *Pokémon Company* a quand même pensé à ajouter une fonction d'échange et de street pass où l'on pourra mater la collection de ses amis et surtout leur emprunter un jouet plus puissant. Il est à noter que sans street pass, il est impossible d'avoir la totale, certaines créatures ne se débloquent qu'après des dizaines de rencontres.



Il va falloir s'accrocher pour récupérer les Pokémon les plus rares, surtout ceux du street pass.



*Super Pokémon Scramble* vous met dans la peau d'un enfant qui s'amuse avec des jouets virtuels.



Les arènes de combat sont toujours l'occasion de voir un beau bordel en action.



Le mode Totsugaki est une nouveauté, où il faudra bourriner sur le bouton. Assez réjouissant.

Testé sur	3DS
Genre	action
Joueurs	1-2
Public	tous publics
Éditeur	Nintendo
Développeur	Ambrella
Prix	60 € environ
Date de sortie	disponible

Oui, mais...



Nintendo l'a choisi pour accompagner la baisse de prix de sa console au Japon. 1 500 points WiiWare, c'était un peu cher, mais en cartouche avec une durée de vie digne du support, la pilule passe plus facilement – malgré le « on rajoute Super devant et on le ressort ». Évidemment c'est très répétitif, mais il faut voir le positionnement de ce *Super Scramble* dans son ensemble : c'est un jeu d'action assez facile pour les fans de *Pokémon* et les enfants (japonais) qui vont se rencontrer souvent à l'école. Sans être le cœur de cible, j'aime quand même.

Kamui

## VERDICT 13/20

### LES PLUS

- De l'action pour enfants
- Toujours assez mignon
- Nettement plus long
- Le street pass

### LES MOINS

- Collection difficile à réunir
- Très répétitif

### CONCLUSION

Dans la grande tradition Nintendo, on prend un concept qui marche pas mal et on rajoute Super au nom. Et ça marche. *Super Scramble* est vraiment mieux que le bon brouillon sur WiiWare. Bien joué !

## ÉVALUATION

### JOUABILITÉ ★★★

Elle est assez variable et dépend vraiment des bestioles que l'on a récupérées. À tester patiemment.

### RÉALISATION ★★★

La même chose que sur Wii, mais avec une molette 3D. Soit le service minimum pour un jeu 3DS.

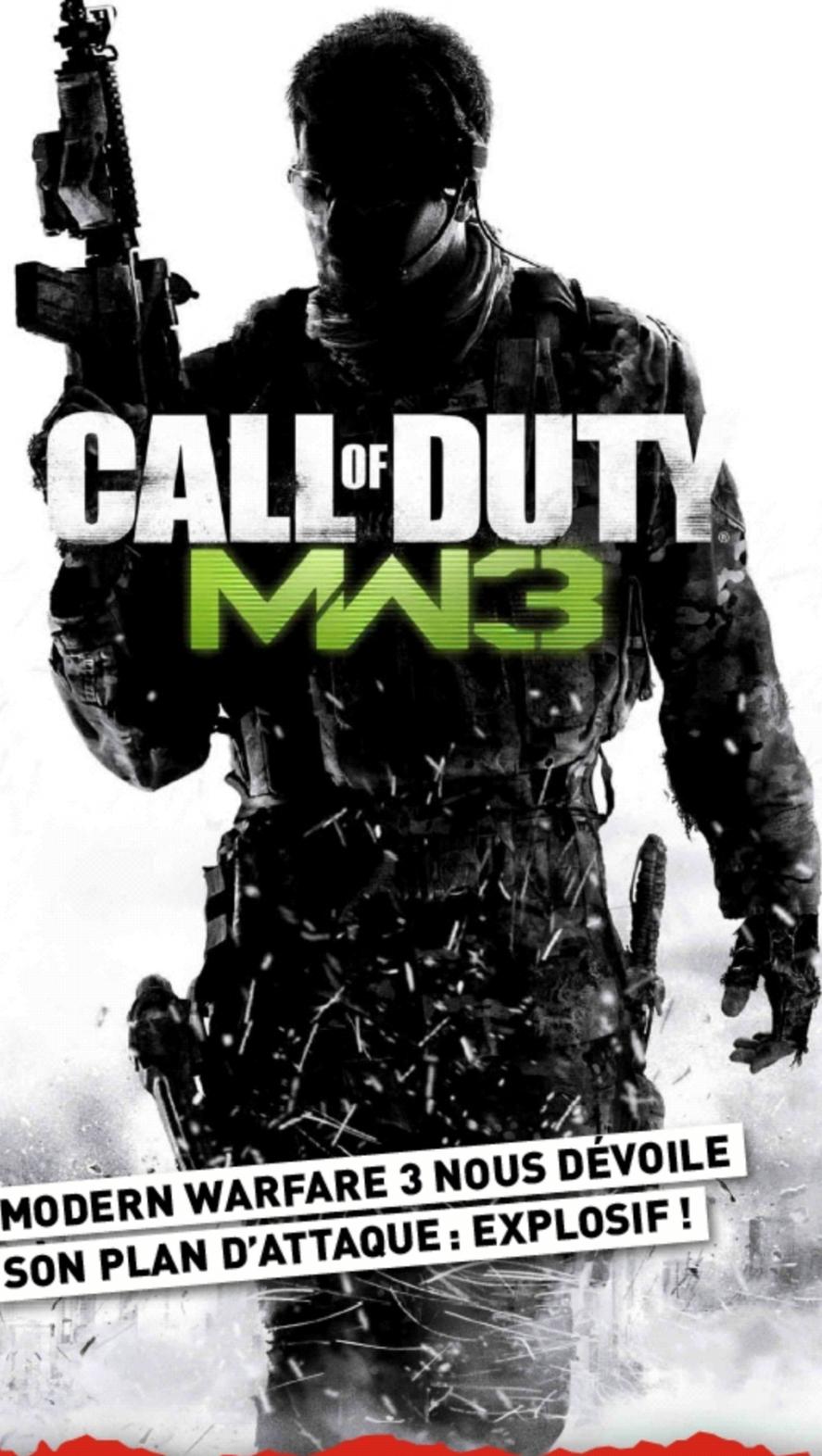
### BANDE-SON ★★★

Pas de voix digitales, une certaine austérité des musiques, mais rien d'inhabituel pour la licence.

### DURÉE DE VIE ★★★

Beaucoup plus long que l'original (dont c'était le gros point faible), la version cartouche est justifiée.

Le mois prochain



MODERN WARFARE 3 NOUS DÉVOILE  
SON PLAN D'ATTAQUE : EXPLOSIF !

EN KIOSQUE LE 8 NOVEMBRE

Le contenu du magazine et la date de parution sont susceptibles de changer en fonction de l'actualité.

ÉQUIPEMENT VALENTINUS

Actualités, Reportages & Tests 100% Jeux Consoles  
**Consoles+**

Consoles+ : n°233 du 21 octobre 2011  
Édité par Yellow Media SAS au capital  
de 1 218 475 euros  
RCS de Nanterre B388 330 417  
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès,  
92300 Levallois-Perret  
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39  
www.mesmagazinesfavoris.fr

Président : Saghi Zaïmi  
Directrice générale finance et administration :  
Jane Méline  
Principal actionnaire : WM7  
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi  
Directrice des ressources humaines :  
Marguerite Gautier (jobs@yellowmedia.fr)  
Directrice marketing et commercial : Saghi Zaïmi  
Directeur de magazine : Xavier Levy  
Prix au numéro : 6,95 €

ABONNEMENTS  
18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19  
Tél. : 01 44 84 05 50 - Fax : 01 42 00 56 92  
E-mail : abo@yellowmedia.fr  
Tarif France 1 an (12 numéros) : 62,40 €  
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION www.consolesplus.fr  
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan  
Rédacteur en chef : Vincent Oms  
Rédacteur en chef adjoint : Damien Meneut  
Chef de rubrique : Cédric Devoyon  
Première secrétaire de rédaction : Marie Descubes  
Premier rédacteur graphiste : Marc Sorcia-Flies  
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier  
Ont collaboré à ce numéro : Daniel Andrayev (Kamui),  
Sabine Boulanger, Nicolas Buchet De Neuilly,  
Christophe Butelet, Alexandre Cortona, Jérémy  
Davis, Christophe Delpierre (Chris), Kim Doan,  
Raphaël Lucas (Raph), Baptiste Peyron (Bat).

PUBLICITÉ  
Tél. : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00  
Directeur exécutif : Jérôme Adam  
Directeur commercial Pôle Jeux Vidéo :  
Vincent Saulnier  
Directrice de publicité : Sidonie Collet  
Directeur de publicité : Didier Péchon  
Responsable Trafic : Maguy Edouard

FABRICATION  
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot  
(philippe.perrot@yellowmedia.fr)  
Chargé de fabrication : Guillaume Launay  
(guillaume.launay@yellowmedia.fr)

DIFFUSION  
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre  
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50  
Diffusion : MLP  
Impression : SUD GRAPHIE, Parc Activité  
Industrielle de Gabor, Saint-Sulpice-La-Pointe  
(81370). Imprimé en France.  
Dépôt légal : à parution  
Commission paritaire : 0211 K87092  
ISSN : 1162-8669  
Copyright Yellow Media 2011.

Tous droits de reproductions réservés.  
Consoles+ est une marque déposée.  
La rédaction n'est pas responsable des textes,  
illustrations et photos qui lui sont communiqués  
par leurs auteurs. Toute reproduction totale  
ou partielle des articles publiés dans Consoles+  
est interdite, y compris sur internet, sans  
accord écrit et préalable de la société Yellow  
Media. Sauf accord particulier,  
les manuscrits, photos et dessins  
adressés à Consoles+, publiés  
ou non, ne sont ni rendus  
ni renvoyés. Les indications  
de prix et d'adresses figurant  
dans les pages rédactionnelles  
sont données à titre d'information,  
sans aucun but publicitaire.  
Ce numéro contient pour  
la totalité des exemplaires  
un encart abonnement entre  
les pages 66 et 67, ainsi qu'un  
poster piqué qui ne peut être  
vendu séparément.



JVN.COM  
Jeux Vidéo Network

RETROUVEZ TOUTE L'ÉQUIPE DE LA RÉDACTION  
SUR LE BLOG ET LE FORUM DE CONSOLES +  
WWW.CONSOLESPLUS.FR

Venez commenter l'actualité du jeu vidéo  
et devenez peut-être le rédacteur star du blog !

"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"

EXCLUSIVITÉ WAWAGITY-WS

# SAINTS ROW

## THE THIRD



PRÉCOMMANDE  
ET REÇOIS LE PACK DU  
**PROFESSEUR  
GENKI**  
QUI INCLUT:



LE GÉNIALISSIME  
COSTUME DE GENKI



LA SUPER MÉGA  
CATAPULTE HUMAINE



LA TERRIFIANTE  
ARME OCTOPUS

15 NOVEMBRE 2011

Rejoins les Saints sur 

[facebook.com/saintsrowfrance](http://facebook.com/saintsrowfrance)

18



PS3



XBOX 360. XBOX LIVE.

PC DVD ROM



© 2011 THQ Inc. Developed by Volition, Inc. THQ, Saints Row: The Third, Volition, Inc. and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.