

SLEEPING DOGS : SQUARE ENIX SE MET AU GTA-LIKE !

**OFFERT !
1 DOUBLE POSTER
STREET FIGHTER X TEKKEN**

Consoles

Actualités, Reportages & Tests

100% Jeux Consoles

Consoles

Avril 2012 - n°239

www.jvn.com

14 PAGES POUR TOUT SAVOIR !

STREET FIGHTER X TEKKEN

LE TEST EXCLUSIF

L'AVIS DES CHAMPIONS

LES ARCANES DÉVOILÉS !

TESTS

LES HITS DU MOMENT

SSX, Metal Gear Solid Snake Eater 3D, Mass Effect 3, Kid Icarus Uprising, Binary Domain, Mario Party 9...

IMPORT

EN DIRECT DU JAPON

Kingdom Hearts 3D, Etrian Odyssey IV, Code of Princess, Ao no Exorcist, Suikoden, Kiki Trick...

mer7

L 14048 - 239 - F: 6,95 €



N°239 Avril 2012 - France mbro.: 6,95 € - Dem.: 8, € - BEL: 8,4 € - CH: 12,20 € - PORT: CONT. 8,4 € - MAR: 8,8 € - MAI: 8,4 € - CAL: 9,9 € - CAL: 9,9 € - CAL: 9,9 € - CAL: 9,9 €



* disponibles en quantités limitées dans les enseignes partenaires.

18
www.pcg.info



PS3
PlayStation 3



XBOX 360
XBOX LIVE

© 2012 Activision Publishing, Inc. Activision et Prototype sont des marques commerciales d'Activision Publishing, Inc. tous droits réservés. "PS", "PSP" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft. Toutes les autres marques et désignations commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

RADICAL
ENTERTAINMENT

ACTIVISION
activision.com

[PROTOTYPE[®] 2]

‘En Avril, ça va salement charcler’

PlayStation.
Le Magazine Officiel - France

‘Le show promet d’être plus violent,
spectaculaire et jubilatoire’

Jeux Vidéo

**PRECOMMANDEZ MAINTENANT ET
RECEVEZ L’UN DES
5 BONUS EXCLUSIFS***

Le coup de pied au cul Bio-Bombe - L’homme-boulet - Le plongeon en piqué d’Alex Mercer - L’écarteur de chair - Le blindage de véhicules



www.facebook.com/prototypefrance • www.prototypegame.com/fr

DISPONIBLE LE 24 AVRIL 2012

L'ADRESSE FAVORITE de vos magazines favoris

Le site internet d'abonnement des magazines M.E.R.7



mes **magazines**
favoris.fr



30 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE

PROFITEZ DES
MEILLEURES
RÉDUCTIONS
SUR VOTRE
ABONNEMENT

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE
à vos **MAGAZINES FAVORIS**

mer7



HERE COME OLD CHALLENGERS!

Qui aurait pu croire que deux des séries de jeu de baston les plus populaires finiraient un jour par s'acoquiner. *Street Fighter* d'un côté et *Tekken* de l'autre. Une union improbable qui donne pourtant naissance aujourd'hui à l'un des indispensables de l'année 2012. Grâce à Yoshinori Ono et Capcom, le jeu de combat a retrouvé ses lettres de noblesses et tout son intérêt! Si *Street Fighter IV* avait déjà ouvert le bal et réhabilité pour de bon le genre, la baston ne s'est jamais aussi bien portée sur cette génération de console. *Soul Calibur V*, *Marvel vs Capcom 3*, *Blazblue*... Non content d'accueillir régulièrement des poids lourds du genre, d'autres sagas devraient faire un retour cette année (*Dead or Alive 5*, *Virtua Fighter 5: Final Showdown*) sans oublier des titres plus intimistes qu'il nous tarde d'avoir entre les mains, comme *Skullgirls* ou *Persona 4: The Ultimate in Mayonaka Arena*!

HERE COMES A NEW ONE...

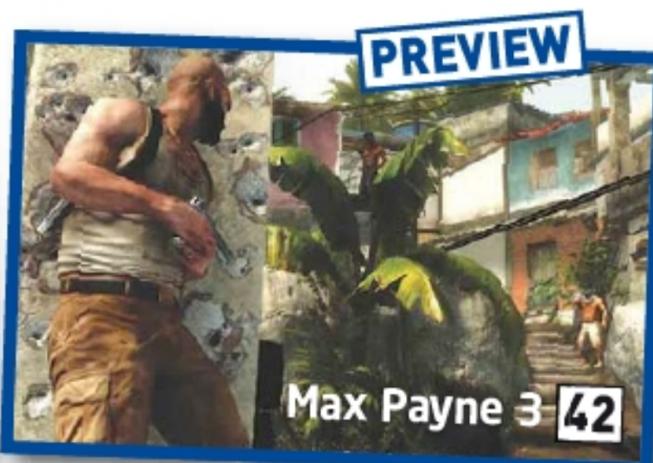
L'arrivée de la PS Vita en février dernier annonce également une nouvelle lutte acharnée entre les consoles nomades. Avec un line up de lancement impressionnant, la belle de Sony a clairement de quoi rivaliser avec la portable de Nintendo. Ce monstre de technologie, comme le prouvent la plupart des jeux du lancement, nous laisse en droit d'attendre de vraies pépites visuelles (et ludique?) dans les mois et années à venir. Les soft inédits sont nombreux et certains d'entre eux figurent déjà parmi les must have de la console (*Uncharted*, *WipEout 2048* ou même *Gravity Rush* qui se fait désirer). D'excellents titres qui pourront attirer sans mal divers profils. Sans oublier les portages de qualité: *Rayman Origins*, *Ninja Gaiden*, *Virtua Tennis 4*... Notre seule crainte

étant de voir se multiplier les portages faciles au détriment de productions fraîches et originales. Affaire à suivre donc. ■



**Christophe
Round 1**

RETROUVEZ TOUTE L'ÉQUIPE DU MAGAZINE SUR WWW.CONSOLESPLUS.FR ET SUIVEZ-NOUS ÉGALEMENT SUR TWITTER @CONSOLES_PLUS ET FACEBOOK!



Reportages

- 24 Resident Evil 6**
Chris Redfield et Leon S. Kennedy reprennent du service.
- 26 Sleeping Dogs**
Hong Kong Fu
- 32 Medal of Honor : Warfighter**
The war is not over !

News

- 34 Prototype 2**
Pas de bras, pas de chocolat...
- 36 Transformers : La Chute de Cybertron**
Plus dure sera la chute !
- 38 Sniper : Ghost Warrior 2**
City Interactive joue à cache-cache.

Previews

- 40 The Witcher 2 : Assassins of Kings - Enhanced Edition**
Geralt ensorcèle la Xbox 360.
- 44 Risen 2 : Dark Waters**
Des eaux pas si troubles...
- 46 Naruto Shippuden : UNSG**
« Kage Bunshin no Jutsu. »

Tests

- 54 SSX**
Ça farte à donf sur la puf !
- 56 Kid Icarus Uprising**
L'ange de la 3D réalité.
- 60 Binary Domain**
Le TPS du midi !
- 66 Mario Party 9**
Même joueur joue encore ?

Japon

- 87 Kiki Trick**
Au final plutôt mou...
- 88 Suikoden - les 108 étoiles**
Les étoiles meurent aussi !

Plus

- 8 Courrier C+** vous donne la parole
- 74 Online** connectez-vous
- 90 Teasing** le mois prochain

«PlayStation», «PLAYSTATION», «PS VITA» et «PlayStation Vita» sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Le PlayStation Network et le PlayStation Store requièrent une connexion Internet haut débit, sont soumis aux conditions d'utilisation en vigueur et ne sont pas disponibles dans tous les pays et toutes les langues. Les frais d'accès à l'Internet haut débit sont à la charge des utilisateurs. Certains contenus sont payants. Rendez-vous sur eu.playstation.com/terms pour en savoir plus. Les utilisateurs mineurs doivent obtenir l'accord de leurs parents.



LE MONDE EST SUR PLAY

LA RÉVOLUTION DU JEU VIDÉO PORTABLE.

Le Monde est désormais votre terrain de jeu.
Wi-Fi, 3G*, écran tactile OLED 5", pavé tactile arrière,
deux sticks analogiques, deux caméras. En exclusivité sur PlayStation®Vita.



*disponible uniquement sur version 3G/Wi-Fi



ÉCRIVEZ-NOUS !

Les faibles températures de ces dernières semaines ne vous ont pas empêché de tapoter avec passion sur votre clavier pour rédiger vos missives. Ô joie, nous vous lisons, nous vous écoutons et parfois même nous vous répondons !



CONSOLES PLUS - COURRIER DES LECTEURS - 101-109, RUE JEAN-JAURÈS - 92300 LEVALLOIS-PERRET - CONSOLESPLUS@MER7.FR

LA WJI FAIT DE LA RESISTANCE

Bonjour à toute l'équipe de *Consoles Plus* ! Acharné du paddle, j'ai plusieurs petites questions pour vous. J'ai récemment fini par craquer pour une Wii (il était temps...) et son excellent *Skyward Sword*. Pouvez-vous m'orienter vers trois ou quatre titres complètement indispensables sur cette console afin que je m'y attelle durant les prochaines semaines ? Pouvez-vous également me dire s'il faut encore attendre des titres sur cette console ? Enfin, une petite dernière pour la route, pensez-vous que Nintendo opérera à nouveau pour un système similaire à la Virtual Console sur Wii U ?
Paul

Consoles+ Il n'est jamais trop tard pour craquer, surtout pour ce genre de chose... Tu as bien fait ! Les titres incontournables sur la console de salon de Nintendo sont plus nombreux qu'il n'y paraît. Si tu es féru de RPG ou de jeux d'action-aventure, comme le laisse penser ta récente acquisition, tu peux te procurer les yeux fermés *Xenoblade Chronicles* et *Muramasa: The Demon Blade*. Côté plateforme, les titres ne manquent pas également, avec *Donkey Kong Country Returns*

et *Super Mario Galaxy* (1 et 2). Côté baston, *Tatsunoko vs. Capcom* fera très bien l'affaire ! N'oublions pas non plus quelques perles, comme *Metroid: Other M & Metroid Prime: Trilogy*, *No More Heroes 2*, *Sin and Punishment 2*.

La liste est encore longue, mais avec ça tu auras déjà de quoi t'occuper un moment. Et, rassure-toi, la Wii nous réserve encore quelques très bons titres, comme *Pandora's Tower* disponible en avril prochain, ou le dixième volet de *Dragon*

Quest. En ce qui concerne le Wii U, même si rien n'a encore été annoncé, il est impensable que Nintendo n'incorpore pas une plateforme virtuelle de téléchargements. L'apparition récente de l'eShop de la 3DS en est la preuve ! ■

“ PANDORA'S TOWER & DRAGON QUEST X : DEUX TITRES EXCLUSIFS À NINTENDO QUE L'ON ATTEND ICI AVEC IMPATIENCE ! ”



Le courrier adressé à l'éditeur ne pourra être publié dans cette rubrique qu'à la condition que le lecteur recopie la phrase suivante : « Je donne l'autorisation de publier mon article. » L'éditeur se réserve le droit de refuser n'importe quel texte ainsi que le droit de raccourcir, modifier ou extraire une partie du texte sans avoir à justifier sa décision. L'éditeur décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans le courrier des lecteurs, celles-ci n'engagent que leur responsabilité.



Consoles+
Actualités, Reportages & Tests 100% Jeux Consoles

DARKSIDERS II
PREMIERE PRISE EN MAIN
RENCONTRE AVEC L'EQUIPE

Marvel Vs Capcom 3 en test dans Consoles+ !
Posté le 26/01/2011 à 00:01 dans la rubrique Annonces

UNCHARTED GOLDEN ABYSS : NOTRE VERDICT !

PS VITA
20 pages pour tout savoir !

REPORTEAGE
GHOST RECON : FUTURE SOLDIER

EN TEST
Marvel Vs Capcom 3

Les nouveaux blogs

Le blog de Zuzu	Zuzu
Le blog de Nerd-Dogg	Nerd-Dogg
Le blog de papa-Idr	papa-Idr
100 % Jeux Vidéo	G80
Le blog de jobic	jobic
Le blog de entousnaking	entousnaking
Le blog de BENEITH	BENEITH
Jackpapy Vs Kojima	Jackpapy

Consoles Plus : le blog officiel
60 blogs(s) et 662 commentaires(s)
Le blog officiel de la rédaction de Consoles Plus.
En direct des forums

En kiosque
224 - Consoles+
Abonnez-vous en ligne

Calendrier

**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”

► En couverture **STREET FIGHTER X TEKKEN**

MARIAGE ARRANGÉ

La baston 2D et la baston 3D se tiraient la gueule depuis trop longtemps, ça ne pouvait plus durer. Les patriarches des deux familles ont trouvé une solution sous la forme d'un mariage qui peut paraître arrangé... mais qui reste une formidable fête. Pour l'occasion, on a donc réuni la fine fleur du versus fighting. Les quatre fantastiques, les fab four, los gwakistadores... Appelez-les comme vous voulez ; toujours est-il que Ken Bogard, Frionel, MrQuaRate et Bastien Vives nous ont fait le plaisir d'une petite visite, dont le compte rendu complet est dès à présent disponible sur www.jvn.com ! Si c'est pas 2.0, ça !



Testé sur	XBox 360
Genre	baston
Joueurs	1-4 (jusqu'à 4 simultanément online)
Public	tous publics
Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom
Prix	70 € environ
Date de sortie	disponible

Test



Élément central du scénario, la boîte de Pandore est l'objet de toutes les convoitises et... ha ha ! Ouais, en fait, on s'en fout.

Dans les quartiers sans pitié des jeux de combat, règne la loi des gangs. Réuni sous la bannière du casual, du hardcore, de Capcom, de SNK, des links, des chain combos ou encore du juggle..., chacun défend son territoire dans un climat tendu qui n'exclut pas les alliances occasionnelles, tant qu'elles ne font pas interagir les puissants consortiums rivaux que sont la 2D et la 3D. Cette règle respectée, tout roulait pour le mieux dans le meilleur des mondes (à deux

ou trois incidents près, comme la crise d'Ergheiz, la dépression « post-Street Fighter : The Movie : The Game », ou les tristement célèbres émeutes du Shaq Fu sanglant). Bref, c'était le bon temps. Tout n'était pas rose, mais on vivait au jour le jour, plutôt heureux finalement. Jusqu'à ce que Yoshinori Ono de Capcom et Katsuhiro Harada de Namco décident de foutre un grand coup de pied dans la fourmilière, en pitchant un crossover complètement pété opposant

Street Fighter à Tekken, soit la 2D à la 3D. Là, on a commencé à flipper grave. À tort ou à raison, qu'importe ! Les conséquences n'allaient plus jamais être les mêmes et on le savait.

UNE GOUTTE DE STREET, UNE GOUTTE DE TEKKEN...

Alors que voilà la grande prophétie avenue, nous voici donc bien obligés de composer avec ce que cette union contre-nature nous réserve. Une union qui se veut, on le rappelle, n'être que la »



Le menu lui-même ressemble à s'y méprendre à celui de Street Fighter IV.



Par défaut, le roster alligne 38 personnages sur Xbox 360. Des DLC sont déjà prévus.

En couverture **STREET FIGHTER X TEKKEN**



Les personnages de Tekken conservent leurs chain combos, parfois à l'input près.

Le jeu fait face à la droite
symboles Commandes faciles Commandes très faciles



Chaque chope occasionne un déplacement de la caméra, parfois un peu soudain.



» première partie orchestrée par Capcom d'un diptyque qui se verra conclu par Namco, avec *Tekken X Street Fighter*. Le père du versus fighting n'en étant pas à son premier crossover, on pouvait s'attendre à un mélange des genres relativement réussi; un premier coup d'œil rapide sur le jeu l'atteste. D'un point de vue artistique, les personnages des deux séries, pourtant assez éloignées en terme d'ambiance, s'accordent finalement très bien, dans un style emprunté à *Street Fighter IV* et poussé à son paroxysme pour l'occasion. L'aspect caricatural est renforcé par des couleurs extrêmement flashy et saturées, et les contours



En cas de cross rush réussi, l'adversaire est projeté en l'air et un tag automatique est effectué.

Les décors fourmillent de détails amusants. On remarque ici les twins de SF3.3 et l'illustration d'un stage de SFIV.



encrés rappellent plus que jamais ce côté estampe japonaise déjà introduit par *SFIV*. Dans l'ensemble, tout le cast (soit 38 combattants sur Xbox 360, 19 pour chaque éditeur) apparaît cohérent et on ne note pas de faux pas marquant, à part éventuellement la réutilisation de certains modèles 3D (Rufus et Bob, par exemple). Après quelques matches, la mixture se montre d'abord tout aussi équilibrée d'un point de vue gameplay. Le jeu reprend le squelette *Street Fighter* et lui accole un principe de tag hérité de *Tekken* (2 vs 2 en alternance, et défaite dès le K.-O. d'un personnage). Les combattants de Capcom disposent de movelists connues (à quelques exceptions près) et profitent de règles habituelles (combos, cross ups, chope à deux boutons, cancel...); tandis que le Namco gang voit ses chain combos adaptés de manière très logique au gameplay à six boutons et gagne un projectile

par-ci, ou un dive kick par-là, pour rendre le combat équitable. L'ensemble du cast peut également enchaîner naturellement des coups normaux par ordre de force croissant (à la manière d'un

L'AVIS DE FRIONEL

Commentateur, Marketing et eSport Manager (eLive)
www.elive.pro/en/user/frionel



Après plus de trois ans passés sur *SFIV*, on attendait la relève de pied ferme, voilà *SFXT*. Beaucoup plus riches, les différentes options proposées par le système (tag, gem, cross rush, pandora...) rendent le jeu intéressant. La marge de progression paraît longue et passionnante. De plus, l'apport des personnages *Tekken* rafraîchit vraiment le titre. C'est LE jeu de baston Capcom de cette année 2012.



XBOX 360 PS3

L'AVIS DE

KEN BOGARD



Commentateur,
Puyo Puyiste
www.elive.pro/en/user/Ken_Bogard

Ce jeu est vraiment une bonne surprise : à la fois dynamique et fun, tout en gardant les mécanismes de SFIV. Le système de jeu apporte une profondeur supplémentaire au gameplay. Le tag et les gems augmentent aussi l'aspect stratégique. Le cast est très varié et les persos de Tekken ont selon moi un assez gros potentiel. Encore un très bon jeu de combat made in Capcom !



Vous n'y comprenez rien ? C'est normal, c'est le mode scramble et c'est beau.



Une fois le mode Pandora enclenché, vous ne disposez que d'une poignée de secondes pour mettre un terme au combat.



Chaque personnage dispose d'un coup spécial qu'il pourra charger, pour le transformer gratuitement en EX ou en Super Art.

Marvel vs Capcom 3). En pressant une nouvelle fois un coup fort à la fin de cet enchaînement, le joueur exécute un lancer qui fait également office de tag automatique et permet au coéquipier de repêcher l'adversaire. Dans l'ensemble, le mélange s'avère donc dans un premier temps tout à fait équitable. Dans un premier temps...

DEUX AUTRES GOUTTES DE STREET, 10 GOUTTES DE FUN

Une analyse un peu plus poussée révèle en effet bien vite l'intérêt limité de ces fameux cross rush. S'ils sont parfaits pour assurer au novice une prise en main aisée et un plaisir immédiat, ils n'occasionnent que peu de dégâts, dont la plupart ne sont que des dégâts « temporaires », pouvant être récupérés par un personnage en

réserve. On comprendra ainsi très tôt que la véritable efficacité passe par des links au timing aussi strict que dans Street Fighter IV, et l'utilisation intelligente de »





La vie du débutant est facilitée par la présence de combos automatiques et de modes d'input simplifiés.



Anecdote mais amusant pour les novices, le système de gem pourra être décisif à haut niveau.



Ce traîne-savate de Dan assure le tutorial. Eh bah, on est bien !

» systèmes plus poussés, comme le cross cancel qui permet de canceler n'importe quel coup par un tag au prix d'une barre de super. Des sessions de jeu un peu plus longues

la forme, *Street Fighter X Tekken* impose des règles aussi strictes tout en offrant des possibilités beaucoup plus délurées. Possibilités qui font de lui une sorte de *Street Fighter IV*

“Les personnages des deux séries [...] s'accordent finalement très bien dans un style emprunté à SFIV.”

indiquent finalement que les joutes font jouer les mêmes mécaniques que *SFIV*, et se basent sur les footsies ou les décalages de chope. On retrouve aussi des raccourcis, option select et facilités d'input (P-link...) similaires. Carré, comme son modèle dans le fond mais pas dans

décomplexé. On ne sera donc pas surpris d'y voir les CrossArts, qui permettent à deux personnages de combiner leurs Super Arts ; ni les cross assaults qui les font intervenir simultanément à l'écran pendant un temps limité. Les gems ne dénotent pas non plus, en faisant briller les



Le roster Tekken s'est vu offert des coups spéciaux très Capcom: un projectile pour Steve, ou un dive kick pour Lili, par exemple.



Une équipe de choc

Pour réussir : faites un combo de 15 coups avec un Tag.

Les missions demandent de livrer des combats sous conditions variées.



Wall bounce, ground bounce... Les possibilités de juggle sont vastes.

L'AVIS DE

MR QUARATE



Commentateur le jour, Gwakiste la nuit.
www.elive.pro/en/user/MrQuaRate

Du peu que j'ai testé, le jeu est un SFIV déguisé. Ça peut plaire à certains mais moi, ça m'a vite gonflé ! Bon, j'ai quand même l'espoir qu'avec le temps, quelques persos Tekken pourront lutter contre le tout-puissant roster Street Fighter. Mais de toute façon, pour moi, le vrai mode de jeu c'est le scramble qui est une source de gwak, de shnaps et de fun garantie à l'infini lors de chaque session ! Blaaa !

personnages sous certaines conditions, pour améliorer ponctuellement une de leurs caractéristiques. Plus subtil est le mode Pandora : il ne peut s'activer que quand un combattant s'est vu déposséder de 75 % de sa barre de vie, ce qui permet de le sacrifier pour renforcer temporairement son coéquipier. Au terme de quelques secondes (à peu près le temps de lancer une attaque spéciale), ce dernier perd automatiquement le round s'il ne l'a pas gagné avant... Alliées aux nombreuses options offertes par les systèmes de tag et de juggle, ces fonctions font de SFXT un bordel organisé dans le meilleur sens du terme ! Un bordel jamais plus fou que quand on se frotte à ses

modes Multijoueur, qui proposent de réunir jusqu'à quatre joueurs pour deux configurations différentes. Le tag battle classique d'abord, qui demande une grande connaissance du jeu et un timing parfait de la part des deux membres d'une même équipe. Mais le scramble battle surtout, qui regroupe quatre personnages en même temps sur le terrain. Plus de tag dans ces cas-là, mais des stratégies du Mal complètement fumées, du non-sens total et un fun infini.

ET UNE GROSSE DOSE DE LIANT...

Cette joyeuse fête n'est certainement pas dénuée de profondeur. Et si Capcom a

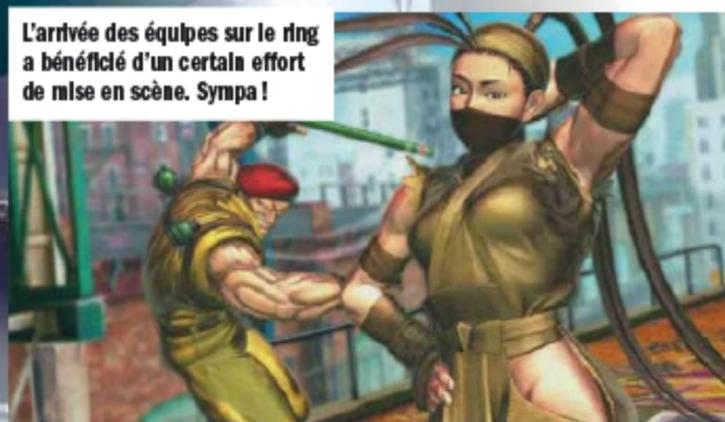




XBOX 360 PS3



Rufus et Bob, une team évidente qui partage le même modèle 3D.



L'arrivée des équipes sur le ring a bénéficié d'un certain effort de mise en scène. Sympa !



Ajout d'un joueur. Pour assister un joueur, appuyez sur la touche START de sa manette.

En versus, le jeu pourra réunir jusqu'à 4 joueurs. Éplaque !

Blah !



On avait toutes les raisons de craindre l'arrivée d'un crossover aussi improbable et toutes les raisons de penser qu'il s'agirait d'un mix entre les feelings Tekken et Street Fighter. Faux dans les deux cas car Street Fighter X Tekken est une grande réussite, d'une part, et le représentant d'une vision exclusivement « capcomienne » du jeu de baston, d'autre part. Sorte de prolongement de SFIV en plus barré, le jeu permet aux experts et aux néophytes de cohabiter, en donnant aux seconds toutes les clés pour rejoindre les premiers. C'est ce que l'on appelle un perfect.

Moguri

VERDICT 17/20

LES PLUS

- Accessible
- Profond
- Fun

LES MOINS

- Évolution de SFIV plus qu'autre chose
- Des links toujours extrêmes
- Des reversals toujours pétés.

CONCLUSION

Plus que le mariage de Street Fighter et Tekken, SFXT est le mariage entre le jeu casual et le jeu hardcore. Un terrain neutre sur lequel tout le monde peut s'épanouir, et surtout s'éclater !

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Des combos et manips très simples pour les débutants, des links et des systèmes plus avancés pour les joueurs confirmés.

RÉALISATION ★★★★★

Plus beau et aussi bien animé que SFIV. Et pour ne rien gâcher, les décors fourmillent de détails et de caméos délicieux.

BANDE-SON ★★★

Pas de gadin comme le thème chanté du premier SFIV, mais un ton général qui pourrait irriter.

DURÉE DE VIE ★★★★★

SFXT réunit tout ce qu'il faut pour assurer de nombreuses heures de jeu à quiconque s'y frottera : amateur comme confirmé.

L'AVIS DE

BASTIEN VIVÈS

Auteur de bande dessinée, Claw addict. bastienvives.blogspot.com



En tant que gamer, je suis trop un sac pour me rendre compte du potentiel du jeu, mais je trouve que la prise en main est assez rapide et s'adapte bien à la qualité du joueur. Je parlerai plus de l'aspect graphique : les persos clignotent tout le temps, rouge, jaune, rose, bleu... J'ai bien peur qu'il faille jouer en noir et blanc si l'on veut garder ses yeux ! Je suis en revanche ravi de constater le soin apporté aux visages féminins (enfin une gueule potable pour Cammy). Par contre, le passage a été beaucoup plus dur pour d'autres (Ken et son duckface, dur !). Le game design semble vraiment intéressant et c'est uniquement pour cette raison que je pense jouer à ce jeu.

» réussi à faire cohabiter deux couches de gameplay grâce au distinguo cross rush/link, tout a également été fait pour que le néophyte puisse s'élever au rang de connaisseur de la manière la plus douce possible. Ainsi, on retrouve les classiques trials qui permettent de découvrir les

la présence d'un mode Training online ouvre également un éventail de possibilités tout à fait alléchant. Finalement, si Street Fighter X Tekken reste très proche de Street Fighter IV et n'a pas réellement réuni le feeling de deux séries, il unit deux mondes beaucoup plus durs à rassembler : la sphère

“Capcom a réussi à faire cohabiter deux couches de gameplay grâce au distinguo cross rush/link.”

possibilités offertes par un personnage au travers d'une série d'épreuves de combos. Les missions apporteront de leur côté une meilleure visibilité globale sur le système de jeu en imposant de gagner des matches sous conditions variées (attaques spéciales uniquement, combo à deux personnages de plus de 15 hits...). Grande nouveauté,

casual, qui s'y amusera très vite et sans aucun mal, et la sphère hardcore qui y trouvera une grande profondeur. Et c'est en ce sens que SFXT s'affiche véritablement comme un SFIV sublimé : il demeure une brillante passerelle entre le joueur occasionnel et le bosseur sérieux, entre le « jeu de bagarre » et le noble art du versus fighting. ■

LES ARCANES ANCESTRAUX DE LA BASTON

Ne cherchez plus, ils sont là. Les arcanes ancestraux de la baston, réunis sous vos yeux ébahis. Tout ce que vous devez savoir pour rentrer dans le *Hall of Fame* du versus fighting, ni plus ni moins. Enfin si, un peu plus... Parce qu'on est comme ça : on veut faire plaisir.

123456789

Système de transcription pratique des directions du stick basé sur la position des touches du pavé numérique d'un clavier d'ordinateur. Le 5 correspond à une position neutre, le 2 à une position accroupie, le 9 à un saut vers l'avant, etc. Traditionnellement, les commandes sont données pour un personnage placé du côté gauche. Un Hadoken de Ryu donne donc 236P (P pour Punch). Personne ne veut être ce genre de mec abject qui dit « bas, diagonale bas-avant, avant, poing ».

B & B

Pour « Bread and Butter », pas « Bed and Breakfast ». Combo basique (2-4 hits, rarement plus) et fondamental d'un personnage (genre : saut HK 2MK Hadoken pour Ryu). Facile à placer, il est source de grande fierté pour le néophyte. Tout le monde se souvient de son premier B & B. J'attends toujours le mien...

BLOCKSTRING

Série d'attaques placées dans la garde de l'adversaire, juste pour lui foutre la pression. Safe de préférence, mais pas forcément. Parce que fuck it.

BLOCK STUN/HIT STUN

Nombre de frames durant lesquelles un personnage reste inactif après réception d'un coup dans la garde (block), ou dans la gueule (hit). C'est en fonction de ces données qu'on peut établir des possibilités de link ou de blockstrings safe.

BOUNCE

Rebond d'un personnage sous l'action d'un coup. Sur le sol (ground bounce) ou sur un mur (wall bounce), c'est pareil : au bout du rebond, l'adversaire attend sagement de repêcher et on repart la gueule en sang.

BUFFER

Zone non physique et presque ésotérique dans laquelle un jeu

stocke les données d'input des joueurs. La taille du buffer se compte en frame et varie selon les jeux et les situations. C'est grâce à lui que l'on peut annuler des normaux en coups spéciaux et utiliser les option select entre autres...

CANCEL

Fait d'annuler l'animation de fin d'un coup par un autre. Permet les combos de coups normaux vers les spéciaux, mais également de normaux entre eux. Le célèbre 2MK Hadoken de Ryu (toujours lui) est un cancel : on ne le voit pas « ranger » sa jambe après le 2MK, cette animation est remplacée par le début du Hadoken. On ne « cancel » pas tout par n'importe quoi. C'est le jeu qui choisit ce que tu peux faire ou pas, jeune fou !

COMBO

Au cas où il y aurait des glandeurs au fond de la salle, un combo est un enchaînement de coups qui seront obligatoirement tous encaissés »





» par un joueur, s'il a reçu le premier. Les combos sont comptés en nombre de hits et souvent signalés par le jeu. Se manger plusieurs coups à la suite ne veut pas forcément dire qu'il y a combo. On peut juste avoir oublié de mettre sa garde. On parle alors de plusieurs combos 1-hit successifs.

COMMAND MOVE

Par opposition aux normal moves (ou normaux), qui ne nécessitent qu'une pression sur un bouton, des coups simples qui s'effectuent en pressant un bouton et une direction simultanément. Le 6MK de Ken dans SFXT en est un. Pas son Shoryuken. C'est un special move, tout le monde le sait.

CONFIRM

Capacité à transformer chaque ouverture de garde en combo optimisé. On utilise pour ça quelques coups rapides et safe avant de balancer la sauce pour avoir le temps de constater si l'adversaire garde ou pas. Le sac confirm consiste à balancer la sauce quoi qu'il arrive.

COUP (ÉTAPES DE)

Dans tout jeu de baston qui se respecte (peut-être pas dans *Primal Rage*), un coup est décomposé en plusieurs étapes, chacune décomptée en frames. Le start-up désigne le nombre de frames durant lesquelles le coup se lance et n'est pas encore en capacité de toucher ; la phase active correspond au moment durant lequel il touche et le recovery aux frames utilisées entre le moment où il n'est plus actif et le moment où le personnage peut agir à nouveau. Ce sont ces données qui déterminent si des coups peuvent être linkés entre eux, s'ils sont safe ou pas.

CROSS UP

Coup (le plus souvent, mais pas nécessairement, en saut) qui oblige l'adversaire à inverser sa garde en

touchant son personnage dans le dos. À la base, il s'agit d'une erreur des programmeurs pas foutus d'aligner deux hitbox. Officiellement, par volonté d'apporter de la profondeur au jeu, officieusement par paresse, sa pratique est devenue officielle et fait maintenant partie inhérente de la plupart des jeux de baston 2D.

DAIGO

Umehara Daigo de son nom complet. Un mec qui joue assez bien, ça va.

DICTATEUR/GRIFFE/BOXEUR

Astucieux second baptême des boss de *Street Fighter 2* (Balrog, Vega et M. Bison), dont les noms ont été inversés durant la localisation américaine du jeu. Originellement, Vega est Balrog, Balrog Bison et Bison Vega. Ce n'est tellement pas clair que l'on a décidé de les désigner par leurs attributs respectifs.

FOOTSIES

Science avancée englobant tout ce qui concerne le jeu des distances et le maintien de l'adversaire à une distance idéale. Ça passe par des coups qui peuvent donner l'impression d'être balancés un peu n'importe comment, mais qui sont chacun le fruit d'un long processus de réflexion de la part des masterminds. Ça va loin, même très loin. Sauf quand KenObscur666 balance sur le live ses LP à la zoz à l'autre bout de l'écran pour faire comme Daigo. Ça sert à rien : KenObscur666 est un con.

FRAME

Unité de mesure aussi familière que le centimètre pour les adeptes du versus fighting. Une frame désigne une étape d'animation (une image)

Move	Block	Damage	Stun	Melee Gain	Cancel Ability	Startup	Active	Recover	Frame Adv. Block	Frame Adv. Hit	Notes
Close Light Punch	HL	30	50	26	C/S/P/Su	4	2	5	+4	+7	
Close Medium Punch	HL	60	100	46	S/P/Su	6	3	10	-7	-2	
Close Hard Punch	HL	80	130	66	S/P/Su	6	3	18	+4	+1	Focus stand
Close Light Kick	HL	30	50	26	C/S/P/Su	6	2	7	-2	+5	
Close Medium Kick	HL	30	100	46	S/P/Su	8	3	12	-1	+5	Focus stand
Close Hard Kick	HL	110	200	66	S/P/Su	9	3	21	-6	-2	
Far Light Punch	HL	30	50	26	C/S/P/Su	4	2	5	+4	+7	
Far Medium Punch	HL	30	100	46	Su	7	6	6	+4	+7	

et tout est donc compté en fonction et réuni dans la frame data. Cette Bible compte en frame les coups de tous les personnages, et sa connaissance parfaite est l'apanage des seigneurs de ce monde. *SFXT* compte 60 frames/seconde et, par un calcul savant, on obtient donc : 1 frame égale à peu près 1/60 s.

GWAK

C'est... pff! Ça ne s'explique pas, ça se vit : www.elive.pro/en/watch/YkFuClZw3jl

HITBOX

Invisibles à l'œil nu, mais prenant la forme de gros rectangles multicolores dans le plan astral, les hitbox déterminent la portée exacte d'un coup (qui ne correspond pas exactement à la jambe d'un personnage lors d'un coup de pied, par exemple). Si une hitbox rencontre une hurtbox adverse et qu'elles s'aiment très fort, le coup touche. On peut remercier les hitbox ; sans elles, on ne pourrait jamais se toucher et les jeux de baston seraient superchiants.



INPUT

Validation unique par le soft d'une direction de stick ou de la pression d'un bouton (ou simultanée de plusieurs) effectuée par le joueur. Un Hadoken (236P) compte quatre inputs. Si vous bougez le stick et appuyez sur les boutons sans que le jeu n'enregistre d'input, vous n'êtes pas fait pour le versus fighting. Ou vous avez oublié de brancher votre stick... Auquel cas vous n'êtes pas fait pour la vie de manière générale.

JUGGLE

Fait de frapper un adversaire en combo dans les airs depuis le sol. Un combo effectué alors que les deux personnages sont en l'air s'appelle un combo aérien, ce n'est pas pareil ! Le juggle est souvent une notion très importante des versus fighting 3D et donc de *Tekken* et donc de *SFXT*.

KARA CANCEL

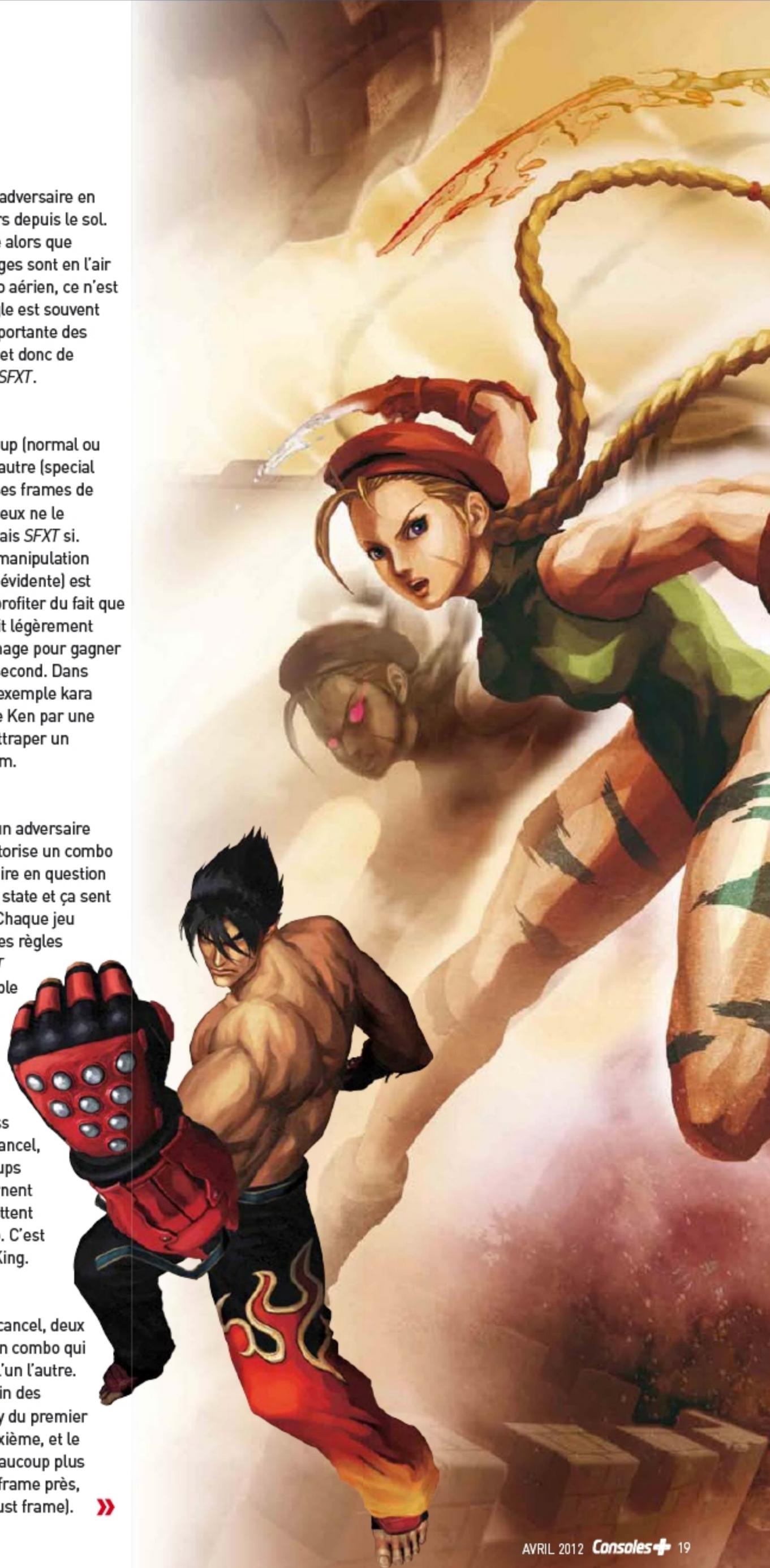
Annulation d'un coup (normal ou command) par un autre (special ou chope) durant ses frames de start-up. Tous les jeux ne le permettent pas, mais *SFXT* si. Le but d'une telle manipulation (très rapide et pas évidente) est généralement de profiter du fait que le premier coup fait légèrement avancer le personnage pour gagner en portée avec le second. Dans *SFXT*, on peut par exemple kara canceler le 2MK de Ken par une chope pour aller attraper un personnage à 20 km.

LAUNCHER

Coup qui projette un adversaire dans les airs et autorise un combo derrière. L'adversaire en question est alors en juggle state et ça sent mauvais pour lui. Chaque jeu possède ses propres règles à ce niveau et *SFXT* autorise par exemple trois coups par personnage après un launcher, alors que l'adversaire est en l'air (six en tout en cas de cross rush ou de cross cancel, donc). Certains coups particuliers détournent ces règles et remettent le compteur à zéro. C'est le cas du 9MK de King.

LINK

Par opposition au cancel, deux coups enchaînés en combo qui ne s'annulent pas l'un l'autre. Il faut attendre la fin des frames de recovery du premier pour lancer le deuxième, et le timing est donc beaucoup plus serré (parfois à la frame près, on parle alors de just frame). »





» *SFXT* peut donner l'impression du contraire à première vue, mais il en est entièrement dépendant.

LP MP HP LK MK HK

Pour light punch, medium punch, hard punch, light kick, etc. Système pratique de notation des coups, basé sur un gameplay à six boutons, comme celui de *SFXT*. Les Américains et KenObscur66 préfèrent appeler ça jab, strong, fierce, short, forward et roundhouse. Ça n'a aucun sens.

MIND GAME

Truc de prestidigitateur qui fait que tu te manges un shoryuken avant même d'avoir songé à sauter. Si ledit Shoryuken passe, c'est du mind game. Sinon c'est un pif.

MEATY

Attaque, le plus souvent exécutée à l'okizeme, qui ne touche que sur ses dernières frames actives en étant lancée volontairement un peu en avance. Bien exécutée, elle permet des combos normalement

impossibles, en plus d'être safe dans l'idéal. Beaucoup en parlent, mais peu savent les utiliser correctement. Pas moi en tout cas !

NEGATIVE EDGE

Principe typiquement « capcomien » permettant de valider un coup special en relâchant un bouton au lieu de le presser. Ça peut faciliter certains combos et c'est toujours bon à savoir. Faites-en ce que vous voulez.

OKIZEME

Phase de jeu très importante correspondant à la relevée d'un personnage après une chute. Le but est de le refoutre au sol le plus vite possible et de faire attention aux pifs aussi. On pourrait dire « relevée » au lieu d'okizeme, mais c'est plus classe parce que c'est japonais. Soyez gentil, prononcez « okizémé », comme il se doit.

OPTION SELECT

Magie pure. Principe permettant de rentrer une série d'inputs dans une situation donnée et de laisser le jeu sortir un coup adapté à la réaction de l'adversaire. Très légèrement hors de portée, un 2MK immédiatement suivi de 236P est, par exemple, une option select pour Ryu. Si le 2MK ne touche pas, le hadoken ne sort pas et on continue à vivre sa vie tranquille. S'il touche (parce que l'adversaire a avancé, puisqu'il n'était pas à portée), le hadoken sort. Il existe des option select beaucoup plus avancées, dont une qui fait gagner instantanément n'importe quel match de n'importe quel jeu... Mais on manque de place.

OVERHEAD

Coup exécuté à partir du sol qui touche un adversaire en garde basse, bien dans sa gueule de campeur. Le 6MP de Ryu en est un. Dans *SFXT*, on peut placer un combo à partir de certains overheads. Ça ne déconne pas.



PIF

Truc de prestidigitateur bourré qui consiste à voir passer un shoryuken dans le vent alors que l'on n'avait absolument pas songé à sauter ni à s'approcher. S'il était passé, on aurait parlé de mind game. Ça valait le coup de le tenter de toute façon.

P-LINK

Technique de fourbe possible dans *SFXT* mais pas partout ailleurs, qui consiste à faire suivre chaque input d'un coup par celui d'un coup plus faible (avec un décalage infime) pour faciliter les links difficiles. Le premier input est en effet compté deux fois dans ce cas-là. Bien maîtrisé, ça change la vie, sinon ça fait juste de jolis bruits sur le stick et c'est déjà pas mal.

REVERSAL

Coup exécuté par un personnage qui vient de quitter une phase durant laquelle il n'était pas actif : aux premières frames de l'okizeme, par exemple, ou immédiatement après un blockstun. C'est le secret des punitions réussies. Relativement facile à sortir dans *SFXT*, ce qui n'est pas le cas partout...

SAFE

Un coup safe ne peut pas être puni par l'adversaire, même s'il a été reçu en garde. Le caractère safe ou non d'un coup est déterminé par ses frames de recovery et les frames de blockstun qu'il inflige à l'opposant. Une attaque peut ne pas être safe en théorie, mais le devenir à une certaine distance.

SFXT

Acronyme désignant *Street Fighter X Tekken*. Je ne comprends pas comment vous pouvez être encore là si vous ne l'avez toujours pas compris !

TAG

Principe de jeu qui consiste à faire s'affronter deux équipes de combattants en alternance. Un seul personnage d'une même équipe est donc présent à l'écran (sauf cas particuliers et temporaires) et il peut échanger

sa place avec son (ou un de ses) partenaire(s) – une action que l'on appelle également tag, par extension. Dans *SFXT*, éliminer un seul membre suffit à ravir le round à son équipe.

TIER LIST

Classement des personnages d'un même jeu selon un ordre de force théorique plus ou moins fondé. Traditionnellement, on les classe par lettres, S désignant les meilleurs, puis A, B, C, D, etc. jusqu'au fond du trou. On peut également parler de god tier ou crap tier pour des personnages considérés exceptionnellement forts ou... tragiquement pourris.

WHIFF

Un coup qui whiffe ne passe même pas dans la garde de l'adversaire : il frappe le vide et c'est humiliant en plus d'être très dangereux. Un coup peut whiffer suite à une mauvaise appréciation des distances, un mauvais timing en juggle... ou parce qu'il a été effectué à l'autre bout de l'écran par KenObscur666. ■



INTERVIEW

DESSINE-MOI UNE BA

Après des débuts fracassants dans la BD sous le pseudo de Bastien Chanmax (*Poungi*), Bastien Vivès continue son chemin en publiant des titres acclamés. Aujourd'hui, il décide de tout foutre en l'air pour sortir un recueil sur le jeu vidéo et surtout le jeu de tape.

+ Dans *Le jeu vidéo*, tu parles finalement plus des joueurs et de leur relation au jeu que du jeu vidéo lui-même. Qu'est-ce qui t'intéresse chez eux ?

Bastien Vivès : À part quand il s'agit d'y jouer, le jeu vidéo en lui-même n'est pas forcément très marrant. Ce qui est drôle par contre, c'est quand les gens y jouent et s'insultent la gueule pour des histoires de « frame avantage », de savoir à qui est la console ou comme quoi ce jeu, de toute façon, c'est de la merde.

+ Comment définirais-tu ta propre relation au jeu vidéo ?

B. V. : Une source d'inspiration. J'ai toujours dessiné des personnages de jeu vidéo et il m'est souvent arrivé de jouer à un jeu juste parce que je trouvais le héros superstylé ou l'univers complètement taré. Aussi, parce que, parfois, quand t'appuyais sur A et B en même temps, ton perso devenait lumière et y avait des putains de missiles qui sortaient de partout.

+ Et plus précisément, au jeu de combat ?

B. V. : Ça reste pour moi le genre dans lequel les personnages sont les plus charismatiques. Ils ont tous leur histoire, une raison de se battre une philosophie... Et ils sont souvent très soignés niveau design, avec des attitudes très travaillées.

+ Sur tes BD, tu sembles parfois plus metteur en scène que dessinateur : les personnages restent prépondérants, l'émotion et le mouvement passent souvent avant le détail... Comme tu peux utiliser le jeu vidéo comme sujet, t'inspires-tu du cinéma et de ses techniques pour ta narration ?

B. V. : Oui, complètement. J'ai appris à découper en école d'animation et j'utilise beaucoup le langage du cinéma. Mais le champ de liberté laissé par la BD est inépuisable. C'est un médium incroyable que je découvre encore, de plus en plus.



+ Jeu vidéo et cinéma fricotent d'ailleurs de plus en plus et on retrouve aujourd'hui énormément d'éléments de chacun dans l'autre. Est-ce une bonne chose selon toi ?

B. V. : C'est super s'il existe des passerelles entre le cinéma et la BD (le manga et l'animé en sont les meilleurs exemples)... Mais bon, ça reste deux métiers totalement différents. D'ailleurs, plus ça va, et moins le ciné me fait rêver. *Akira*, par contre, ça ne bougera jamais.

+ Tu as participé au Stunfest 2011 avec Merwan et tu en as profité pour en faire un compte rendu dessiné. Que retiens-tu de cette expérience ? Et envisages-tu de la réitérer ?

B. V. : J'aimerais bien. Je m'étais bien éclaté l'année dernière. On avait participé au tournoi *SSFIV*, maté des matches de top players allongés dans des transats... Puis le Ken de *MOV*, mais quelle claque ! Bref, ça a été une super expérience et c'est toujours agréable

d'être entouré de passionnés qui ne parlent que de ça pendant trois jours.

+ Merwan et toi faites d'ailleurs partie du Street Club, est-ce que tu pourrais nous en parler un peu ?

B. V. : Ça doit faire un an et demi qu'on est rentrés au Street Club. Il réunit des mecs d'horizons différents qui passent leur temps à se taunter sur le forum (www.street-club.com/forum/), jusqu'à ce que l'un d'entre eux décide d'organiser une soirée. Et là ça se regroupe à blinde dans un appart : tout le monde ramène du matos et ça parle mal. Ça ultra piffe pour la gloire, ça valide des taunts à zéro vital... En mode tournoi sur 7 postes différents jusqu'à 8 heures du mat'. Puis on se tape des debriefs au street lunch du mercredi... Je suis superfier d'appartenir à ce club.

+ Si tu avais carte blanche pour un crossover en jeu de combat, quels univers voudrais-tu opposer ?

B. V. : *Saint seya* VS *Ken le survivant*. ■

La question pourrie

+ La plupart de tes bandes dessinées (*Elle(s)*, *le goût du chlore*, *dans mes yeux*, *Polina*...) se finissent de manière très ouverte, comme si elles annonçaient un nouveau départ. Est-ce une manière de dire, comme Ryu, que la vie est un éternel combat ?

B. V. : Pour répondre à cette question je citerai le professeur Grant : « Le dinosaure et l'homme... Deux espèces séparées par 65 millions d'années d'évolution viennent tout à coup de se retrouver face à face. Comment serait-il possible d'avoir la plus petite idée de ce qui va se passer ? »

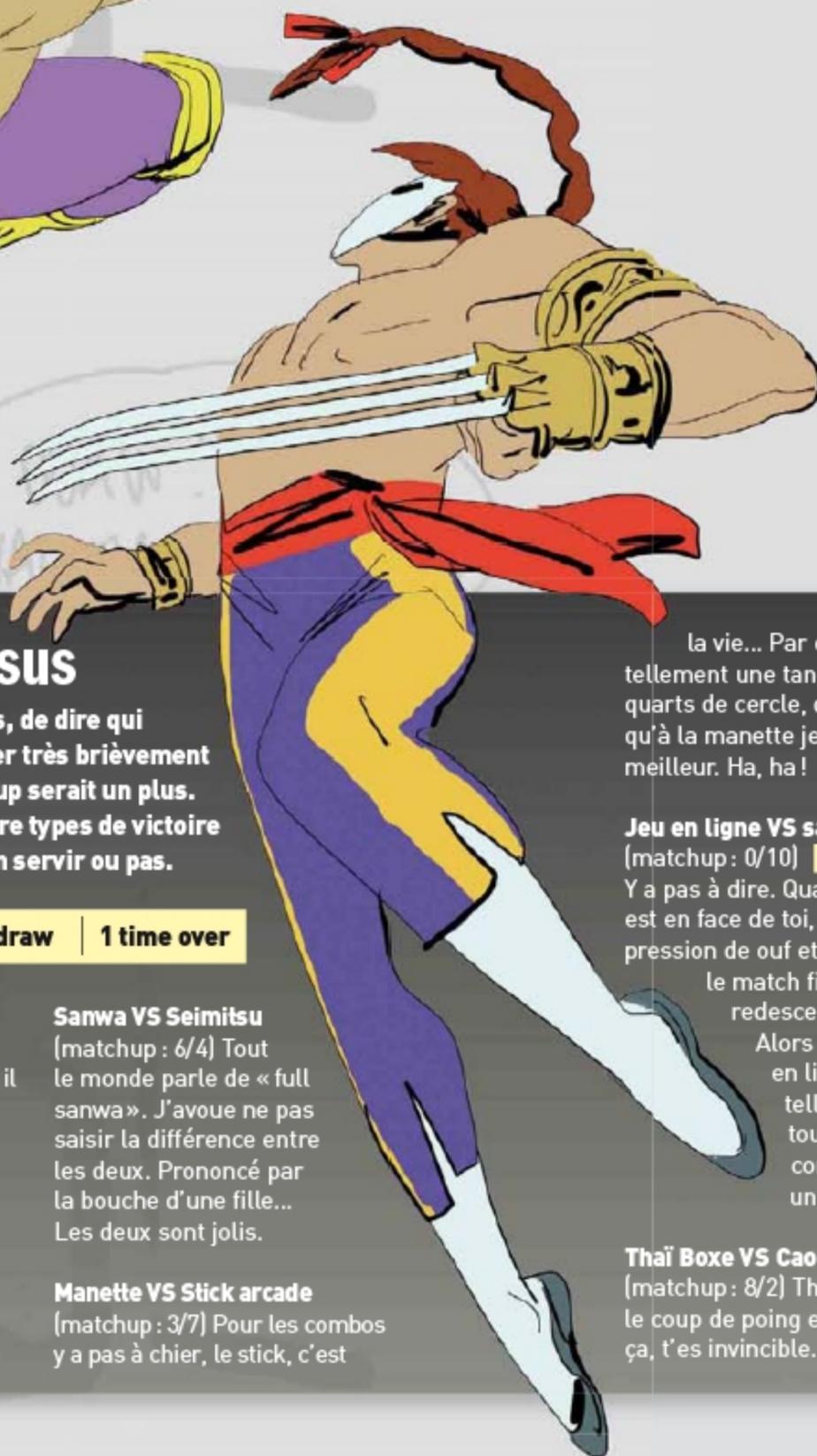
STON



Bastien Vivès,
auteur de BD



Cette illustration a été réalisée par Bastien, tout spécialement pour vous !



Questions versus

Le principe est, à chaque fois, de dire qui gagne selon toi et d'expliquer très brièvement pourquoi. Indiquer le matchup serait un plus. En guise de joker, tu as quatre types de victoire à attribuer. Libre à toi de t'en servir ou pas.

1 perfect | 1 cheap | 1 draw | 1 time over

Street Fighter VS Tekken
(matchup : 8/2) Désolé, mais niveau chara design, pour moi, il n'y a que King et Paul pour sauver Tekken...

Capcom VS SNK
(matchup : 5/5) **Time over :** Garou ou KOF d'un côté, Street et Darkstalkers de l'autre... Une dose infinie pour ces deux univers.

Sanwa VS Seimitsu
(matchup : 6/4) Tout le monde parle de « full sanwa ». J'avoue ne pas saisir la différence entre les deux. Prononcé par la bouche d'une fille... Les deux sont jolis.

Manette VS Stick arcade
(matchup : 3/7) Pour les combos y a pas à chier, le stick, c'est

la vie... Par contre, je suis tellement une tanche avec les quarts de cercle, que j'imagine qu'à la manette je serais meilleur. Ha, ha !

Jeu en ligne VS salle d'arcade
(matchup : 0/10) **Perfect...** Y a pas à dire. Quand le mec est en face de toi, t'as une pression de ouf et, une fois le match fini, tout redescend.

Alors que, putain, en ligne, j'ai tellement ragé tout seul comme un con...

Thaï Boxe VS Caoutchouc
(matchup : 8/2) Thaï Boxe, il a le coup de poing en l'air... Avec ça, t'es invincible.

Blog VS BD
(matchup : 1/9) Pour le panthéon, et nos noms inscrits dans le marbre.

BD VS roman graphique
(matchup : 5/5) **Draw :** C'est juste plus bidon de dire roman graphique.

Tablette graphique VS crayon
(matchup : 8/2) La tablette, super-outil de mise en scène... Rien à dire. On peut aussi dessiner avec des cailloux dans une grotte, si on veut.

Bastien Vivès VS Bastien Chanmax
(matchup : 1/9) Bastien Chanmax, c'est ma Némésis... Il aura toujours dans l'œil cette pureté que j'ai perdue, sali par les femmes faciles et l'alcool.

L'ÉPIDÉMIE S'ÉTEND !

Avis aux amateurs de zombicides : Capcom rempile avec Resident Evil 6, un volet qui mise à nouveau sur l'action avec le retour explosif de Chris et Leon !

par Fab

À SAVOIR...

Un code pour télécharger la démo de Resident Evil 6 (à partir de cet été sur Xbox 360 et en septembre sur PS3) sera inclus dans le jeu Dragon's Dogma.

Supports Xbox 360, PlayStation 3
Genre horreur
Joueurs 1 à 2 joueurs en coopération locale, jusqu'à 6 joueurs en coop online, jusqu'à 8 joueurs en Multi online
Public adulte (PEGI 18)
Éditeur Capcom
Développeur Capcom
Sortie 20 novembre 2012



Leon S. Kennedy, le héros de Resident Evil 2 et 4, toujours plus ténébreux...



Les spéculations vont bon train concernant l'origine du troisième héros du jeu.

Personnage emblématique de la saga, Chris Redfield n'a pas pris une ride !



La bourgade de Tall Oaks compte 70 000 personnes infectées. Courage Leon !

Cette annonce est appuyée d'un long trailer hyperpunchy, qui véhicule clairement l'orientation Third Person Shooter du titre. Le virage opéré avec *Resident Evil 4* semble donc en totale adéquation avec les attentes du public actuel, au grand dam des fans de la première heure. Et pour cause, si la vidéo nous a séduits grâce à sa dynamique de jeu pour le moins effrénée, l'atmosphère oppressante des premiers opus en est totalement absente. Par contre, les créatures mutantes et autres zombis bien dégoués demeurent évidemment de la partie... Des ennemis inédits encore plus coriaces et capables de se régénérer ont été introduits, de quoi nous rappeler les moments de stress vécus lors de nos entrevues avec Nemesis. Côté panoplie de mouvements, les héros effectuent des glissades stylées

tout en tirant et toujours plus d'attaques au corps à corps. La possibilité de se mettre à couvert pour mieux riposter figure au programme afin d'apporter plus de stratégie et de

fluidité durant les hostilités. Des engins de guerre surpuissants pourront également être pilotés.

“ Resident Evil 6 semble bien parti pour mériter son qualificatif de « divertissement d'horreur ultime ». ”

DEUX HÉROS ÇA VA, TROIS BONJOUR LES DÉGÂTS...

L'action se déroule dix ans après *RE1*. Alors que le président des États-Unis s'apprête à faire une déclaration sur les événements survenus à Raccoon

City, il est victime d'un attentat le transformant en zombi. C'est à Leon, devenu proche du grand monsieur depuis le sauvetage de sa casse-cou(illes) de fille dans *RE4*, que revient la tâche de le délivrer de son sort. Notre héros est accompagné par Helena, un agent secret travaillant auparavant pour le chef d'État. Celle-ci serait liée à la contamination qui frappe la ville de Tall Oaks dans laquelle évolue le binôme. Parallèlement à cela, Chris se charge de contrecarrer une opération de bioterrorisme en Chine. Un troisième personnage, dont on ignore quasiment tout, sera jouable. Présenté par Capcom comme celui qui doit sauver le monde, cet ancien mercenaire dispose d'un sang aux propriétés très particulières. Vraisemblablement suivi par Ashley (la fille du président qui a plutôt bien grandi), il combat à mains nues avec une force étonnante. La progression du cheminement des trois protagonistes principaux sera simultanée, et le joueur alternera entre chacune des aventures. Cerise sur le gâteau (à confirmer cependant), un mode Coop en ligne jusqu'à six joueurs est prévu, ainsi qu'un mode Affrontement (seul ou en équipe) comptant jusqu'à huit participants. Rien à redire donc quant au menu proposé ici, le teaser envoie sévèrement du bois ! ■



Personnage inédit, Helena Harper semble se reprocher la catastrophe de Tall Oaks.



Le président a pris un coup de vieux. Et il va prendre un coup de flingue...



Voilà, j'avo, l'une des nouvelles créatures qui va vous mener la vie dure.

À TOUTE ÉPREUVE

Revenu d'entre les morts, *True Crime: Hong Kong* devient *Sleeping Dogs* comme pour mieux nous signifier son ambition retrouvée. Nouvelles impressions.

par Hung

À SAVOIR...

True Crime: Hong Kong a été rebaptisé *Sleeping Dogs* pour la simple et bonne raison que la licence *True Crime* appartient toujours à Activision.

Le jeu fera la part belle aux courses, notamment dans le cadre de missions annexes.



Supports	Xbox 360/PS3
Genre	action
Joueurs	1
Public	adulte
Éditeur	Square Enix
Développeur	United Front Games
Sortie	été 2012



Quand on demande à Lee Singleton, General Manager chez Square Enix London Studios, pourquoi l'éditeur japonais a sauvé un projet abandonné car jugé insuffisamment bon, la réponse fuse : « Parce que c'est un superjeu ! » Montré à plusieurs reprises, mais seulement dans le cadre de présentations hands off, *True Crime: Hong Kong* ne nous avait pourtant pas laissé une telle impression. Alors quand, il y a un an, son annulation a été prononcée par Activision, autant être honnêtes, nous n'étions pas de ceux qui l'ont pleuré. Qu'à cela ne tienne, depuis de l'eau a coulé sous les ponts. Avec un changement d'identité et une bonne année de développement supplémentaire, celui qui se fait désormais appeler *Sleeping Dogs* mérite qu'on lui accorde une nouvelle chance.

CHIEN DE LA CASSE

Pour nous convaincre du chemin parcouru, les développeurs nous ont laissés prendre en main plusieurs

missions, dont le dénominateur commun était sans conteste le cinéma hongkongais. Cela peut paraître évident dit comme ça, mais jusqu'à présent cette caractéristique ne s'imposait pas forcément quand on venait à parler du jeu. La première séquence, « Night Market », nous plongeait ainsi dans les ruelles de

les artistes d'United Front Games à plus nous proposer une mise en scène explosive, digne des John Woo, Tsui Hark et autres Johnnie To. Les combats à mains nues, quant à eux, s'inspirent grandement d'un *Batman: Arkham City*. Bon, les manchettes et les coups de pied retournés ne s'enchaînent pas avec la même

“ Les combats à mains nues, quant à eux, s'inspirent grandement d'un Batman: Arkham City. ”

la ville pour une course-poursuite de type free running qui renvoyait d'une certaine manière à la témérité d'un Jacky Chan. Lancé à la poursuite d'une petite frappe locale, Wei Shen, le héros, devait en effet déployer toute son agilité pour se frayer un passage au milieu de bouis-bouis et d'une foule relativement dense. La scène, bien que linéaire et légèrement scriptée, mettait en exergue cette volonté qu'ont

fluidité que dans le blockbuster de Rocksteady mais, pour assurer le spectacle, *Sleeping Dogs* peut compter sur un système de finish moves assez amusant et basé sur l'interaction avec les décors. Entre achever un ennemi en l'envoyant dans une benne à ordures, lui éclater le crâne avec la porte d'un frigo ou hacher son visage avec l'hélice d'une aération, de nombreuses



Sleeping Dogs dispose d'un système de contre et de désarmement super-efficace.



Comme tous ses semblables, Wei Shen est un adepte assidu de kung-fu.





Le travail de modélisation de la ville est assez admirable, précisons-le !

» folies sont permises. Même la partie conduite traditionnellement plan-plan, mais pourtant centrale dans un GTA-like, a bénéficié de ce traitement hongkongais. Aussi bien à l'aise à moto qu'en voiture, Wei Shen demeure surtout capable de dégainer son flingue en pleine conduite pour stopper la fuite d'un malfrat. Les explosions sont alors un poil exagéré, mais quand on sait que notre héros est capable à pleine

le joueur. Comme avec ces bullet-time qui se multiplient automatiquement lors des gunfights par ailleurs assez classiques, avec leurs immanquables cover systems et caméra épaule.

CHIENNE DE VIE

Si les développeurs se sont bien gardés de trop nous en dévoiler sur l'histoire, nous avons néanmoins pu constater qu'elle tiendra une place prépondérante contrairement

une phase plus classique faite de combats et de fusillades. Le scénario promet donc un certain nombre de rebondissements, et on espère maintenant que la qualité d'écriture sera au rendez-vous. Reste à voir, néanmoins, si ce parti pris cinématographique ne lui porte pas préjudice, comme cela a pu être le cas, dans un autre registre, pour

“ L'histoire devrait tenir une place prépondérante contrairement à d'autres jeux du genre. ”

vitesse de bondir de son véhicule pour en atteindre un autre, on arrête de chercher le réalisme pour se concentrer pleinement sur la mise en scène spectaculaire. *Sleeping Dogs* est un jeu de poseurs, cela ne fait aucun doute, et les développeurs restent déterminés à en faire profiter

à d'autres jeux du genre. La mission « The Election » nous mettrait par exemple dans la position inconfortable de séquestrés. À l'aide de QTE et d'une mise en scène soignée, il fallait alors reprendre sa liberté, avant de fausser compagnie à nos ravisseurs dans



On espère que ces donzelles sauront rendre à Wei les risques qu'il prend.



Les gunfights, bien que classiques, s'annoncent nombreux et explosifs.



Le responsable de cette future boucherie, c'est vous !



Les poursuites en free running apportent un peu de variété à l'action.



Pas de panique, ce détour par la case prison se situe en tout début d'aventure.



Mafia II. Si l'on peut compter sur des missions annexes (des courses clandestines en centre-ville, notamment), rien n'a été présenté sur le côté récréatif sur lequel un jeu bac à sable est censé pouvoir s'appuyer... Wei Shen dispose bien d'un appart et d'une garde-robe qu'il peut garnir en faisant du shopping, mais on attend d'en voir plus.

D'autant que lors des précédentes rencontres avec le jeu, des combats de coq ou du karaoké étaient évoqués. Malgré quelques zones d'ombre, *Sleeping Dogs* nous a tout de même faits bonne impression. Et s'il demeure difficile de parler de « superjeu », nous ne sommes clairement pas à l'abri d'une sympathique surprise. ■

ZOOM

INFERNAL AFFAIRS

À l'image du célèbre film, le titre nous offre une plongée en apnée au cœur de la mafia chinoise.

Sleeping Dogs nous met dans la peau de Wei Shen, un flic américain d'origine chinoise. Suite à des événements qui restent à préciser, il sera obligé de rentrer au bercail, à Hong Kong donc, où il devra infiltrer les triades pour les démanteler de l'intérieur. Si les développeurs sont restés discrets sur le scénario, le positionnement ambigu du héros s'avère particulièrement intéressant. Contraint à un exercice de funambule, Wei devra multiplier les infractions pour préserver sa couverture, tout en ne perdant pas de vue son objectif initial.

Notre infiltré va forcément finir par se retrouver dans une situation inconfortable.



Même si l'on ne sait pas grand-chose, *Sleeping Dogs* semble s'appuyer sur une trame forte.



CONSCIENCE À VENDRE

Ryu nous revient, accompagné d'une Team Ninja dépourvue de son charismatique créateur. Au risque de déplaire à certains, ce troisième épisode pourrait faire de nouveaux adeptes !

À SAVOIR...

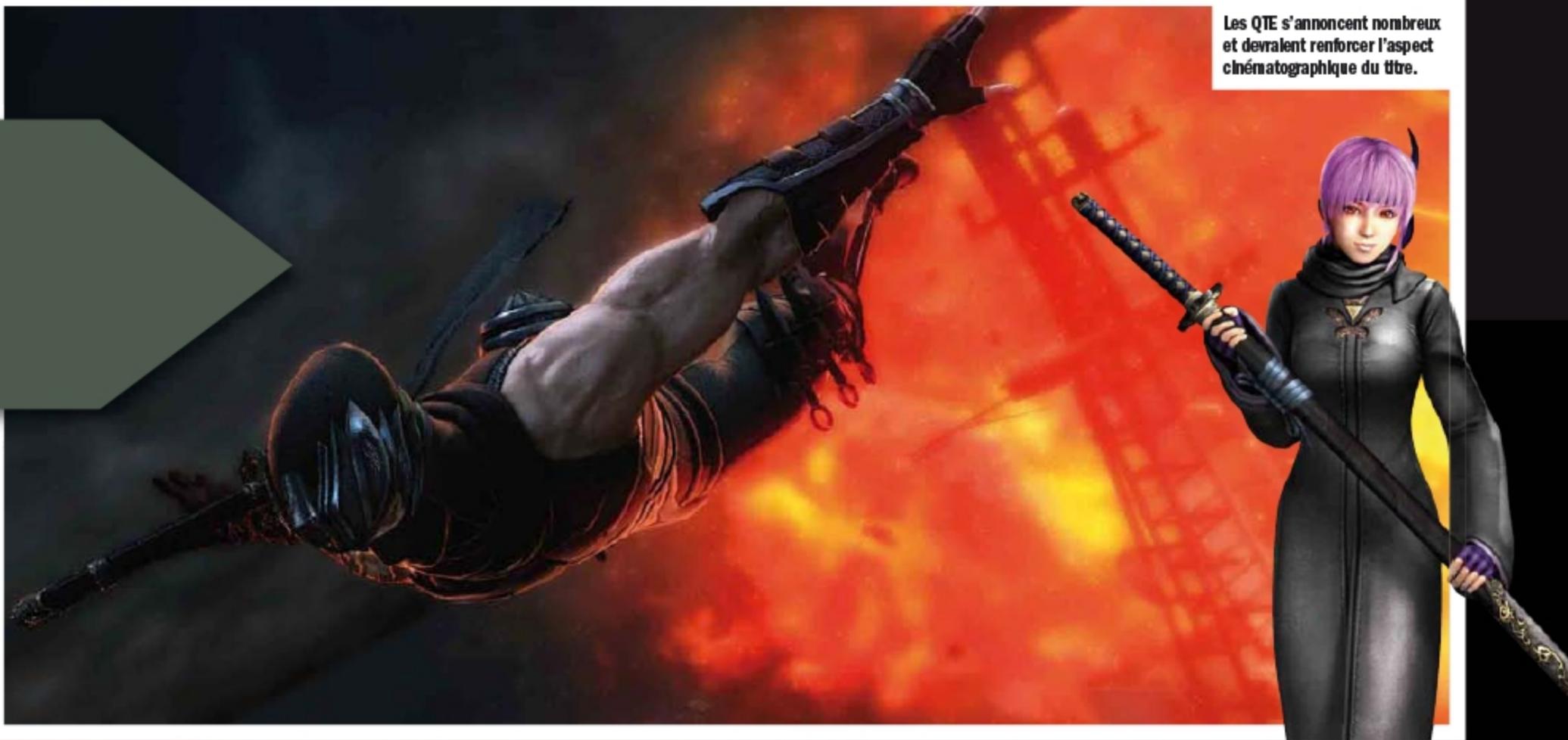
Yosuke Hayashi ne produit pas que cet épisode. Il dirige aussi le studio Team Ninja qui doit développer le très attendu *Dead or Alive 5* et la version Wii U de *NGIII*.

Supports	PS3, Xbox 360
Genre	action-aventure
Joueurs	1 (jusqu'à 8 online)
Public	adulte
Éditeur	Tecmo Koei
Développeur	Team Ninja
Sortie	disponible



Il n'est pas n...
débarquer pl...
à la fois. Bou...

Les QTE s'annoncent nombreux et devraient renforcer l'aspect cinématographique du titre.



Ninja Gaiden III demeure le premier épisode de la série développée par Yosuke Hayashi après le départ du charismatique et sulfureux Tomonobu Itagaki. Si les deux précédents volets n'ont jamais cherché à proposer une expérience de jeu très profonde, le nouveau directeur de la Team Ninja souhaite insuffler plus de vie à la série. Une véritable attention semble avoir été portée à la narration du titre pour rendre l'aventure plus mature. La présence de nombreux QTE permet une mise en scène accrue. Son héros, Ryu Hayabusa, gagne également en profondeur. On incarne ici un ninja désormais fragile et plus sensible aux conséquences de ses actes (chaton...). Cette souffrance se matérialise à l'écran grâce à son bras maudit.

SHINOBI JUTSU

Si l'aspect brutal et totalement gratuit des précédents volets n'a pas tout à fait disparu, les démembrements qui

étaient légion par le passé restent aujourd'hui anecdotiques. Malgré tout, *Ninja Gaiden III* reste un jeu violent où les adversaires gicent des litres de sang à chaque passage de votre lame.

“Ninja Gaiden III reste un jeu violent où les adversaires gicent des litres de sang à chaque passage de votre lame.”

Les coups s'exécutent toujours aussi facilement tout comme les combos visuellement spectaculaires dans la même veine du second épisode. Les combats nerveux nécessitent une bonne dose de sang froid pour venir à bout d'ennemis toujours agressifs. Comme à l'ancienne, il faut veiller à parer ou esquiver les coups de l'opposant avant de l'attaquer à son tour. Ryu décoche des flèches pour débusquer les ennemis en hauteur et balance quelques ninpos dévastateurs pour exterminer plusieurs opposants

simultanément. Que les fans se rassurent, la difficulté qui a fait en partie la réputation de la saga est toujours au rendez-vous. Si les novices se tournent vers le mode Héros afin

de progresser sans peine, les autres, les vrais (les plus burnés quoi!) opteront pour un niveau de difficulté normal ou hard. À cela vient s'ajouter la présence de deux modes Multijoueur : un mode Survie où la coopération est de rigueur et un mode Versus permettant jusqu'à huit joueurs de s'affronter. De nombreux points positifs à essayer toutefois sur la longueur qui rassurent quant à l'orientation de ce *NGIII*. Ne reste plus qu'à décortiquer (voire démembrer) la bête ici même dès le mois prochain! ■



are de voir
usieurs ennemis
cherle!



Rien de mieux que le bon vieux arc pour se débarrasser des ennemis inaccessibles au corps à corps.



Ryu ne se fait pas prier pour user sa lame sur des ennemis mécaniques...

WAR HAS CHANGED

Premier contact avec *Medal of Honor : Warfighter*, la nouvelle machine de guerre au service d'Electronic Arts.

par Kevin



La mission aux Philippines consiste à libérer des otages et d'attendre l'exfiltration.

On connaissait le principe d'alternance instauré par Activision vis-à-vis de *Call of Duty* et de ses épisodes réalisés tour à tour par Infinity Ward puis par Treyarch. Pour lutter à armes égales contre l'hégémonie impitoyable du concurrent, il semble qu'Electronic Arts ait décidé d'adopter une démarche similaire. À ceci près que la firme de Redwood s'appête à jongler avec deux séries très différentes : *Battlefield* et *Medal of Honor*. Et puisque *BF3* est sorti à la fin de l'année dernière, c'est naturellement du côté de *MoH* qu'il faut se tourner pour découvrir le prochain gros FPS de l'éditeur. Son nom est *Medal of Honor : Warfighter*.

LEVEL-UP

Cet épisode, qui succède au reboot de la licence sorti à l'automne 2010, est encore développé par la team Danger Close, aussi bien pour la partie solo

“Le cap franchi visuellement par Medal of Honor saute aux yeux dès les premiers instants.”

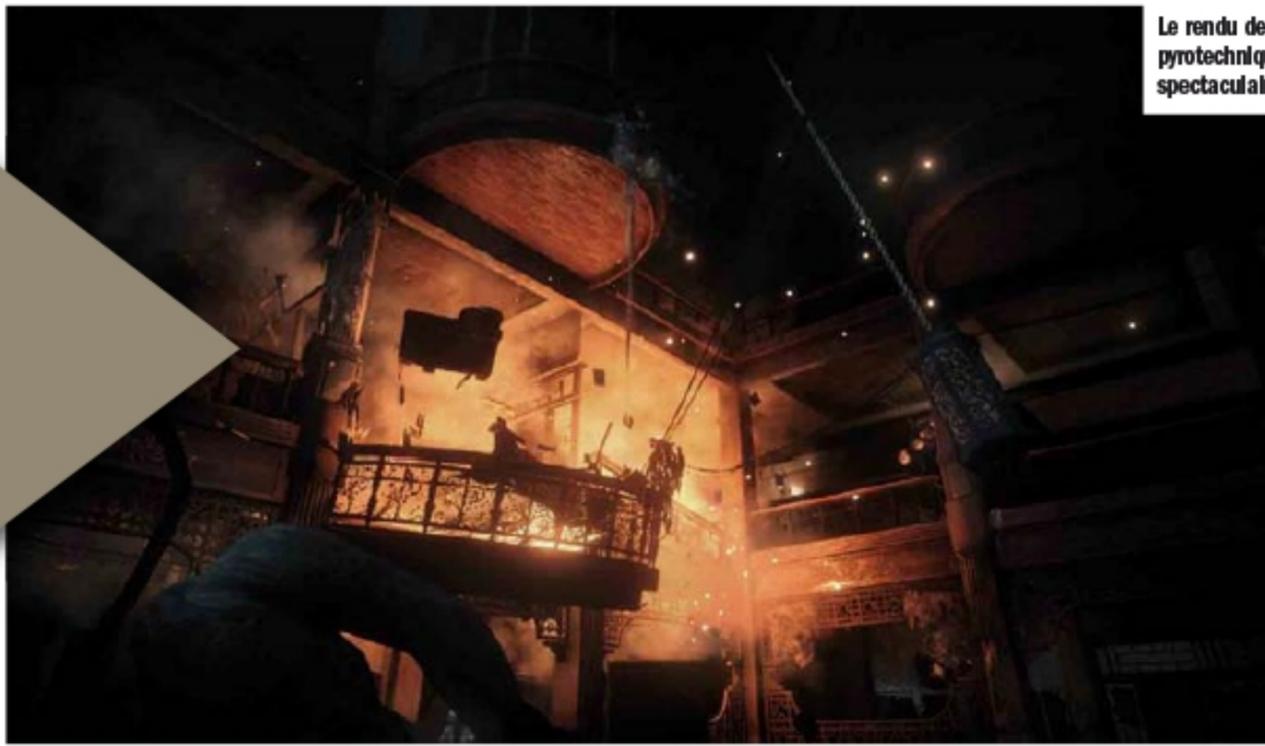
que pour le multijoueur. Ce qui est déjà un progrès en soi puisque l'on se souvient que la section multi du précédent *MoH* avait été délocalisée chez DICE, pour un résultat convaincant, certes, mais assez incohérent par rapport au solo. Cela dit, la passerelle entre Danger Close et DICE n'a pas non plus été supprimée. La preuve, *Warfighter* est réalisé à l'aide du Frostbite 2, le moteur graphique de *Battlefield 3*. Inutile de vous dire que le cap franchi visuellement par *Medal of Honor* saute aux yeux dès les premiers instants. L'impact des balles, les crépitements résiduels qui suivent une explosion, les effets pyrotechniques et la destruction en temps réel du décor, tous ces détails contribuent à rendre la mise en scène terriblement dynamique.

ÉCHELLE MONDIALE

Exit l'Afghanistan, théâtre du précédent *MoH*, *Warfighter* nous emmène aux quatre coins du monde

pour lutter contre une menace terroriste de grande ampleur. La Somalie et les Philippines sont deux destinations parmi d'autres où l'on pourra incarner des soldats de Tier 1 : cette troupe d'élite déjà évoquée dans l'épisode précédent. Mais cette fois-ci, Electronic Arts promet davantage de profondeur narrative de façon à rendre les protagonistes plus humains. Au-delà de ça, le jeu semble aussi avoir corrigé de manière significative certains défauts du volet antérieur, à l'image de ces scripts grossiers qui conféraient une linéarité exacerbée au titre. *Medal of Honor : Warfighter* semble en effet offrir bien plus de liberté et de choix à l'heure d'investir une zone ou de prendre à revers des ennemis. Une promesse parmi tant d'autres qui devrait permettre à cet épisode de largement dépasser son prédécesseur. Mais cela sera-t-il suffisant pour déloger *Call of Duty* de son trône en or massif ? Réponse à l'automne prochain. ■

Supports	PS3/Xbox 360
Genre	FPS
Joueurs	1 [16 online]
Public	adulte
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Danger Closer
Sortie	octobre 2012



Le rendu des effets pyrotechniques est aussi spectaculaire que réaliste.



Des missions d'infiltration et de repérage de cible en vue d'un bombardement sont au menu.



On espère que les phases de pilotage seront moins ennuyeuses que celles du volet précédent.



Les sempiternelles séquences de gros shoots depuis des tourelles répondent présentes.

À SAVOIR...

On pourra incarner des troupes issues de différents pays. Des États-Unis, bien sûr, mais aussi d'Australie, d'Allemagne et peut-être de France, qui sait ?



L'apport du Frostbite 2 se vérifie surtout au niveau de la destruction du décor.

OPINION

Monolith Soft, je l'aime. C'est comme ça. Avec à son actif des jeux aussi prestigieux que *Xenosaga*, *Baten Kaitos* (et son twist inoubliable) mais aussi *Xenoblade*, j'ai tendance à suivre avec attention la moindre annonce concernant ce studio. Si l'on savait déjà qu'un projet Wii U était en chantier, on sait également que l'équipe de développement

“On sait également que Monolith travaille sur un titre destiné à la 3DS.”

travaille sur un titre destiné à la Nintendo 3DS. Joie. Sinon, en attendant de voir débarquer ces deux projets, je m'attarderais bien sur le remake de l'immense *Persona 4*...

Si Atlus daignait nous donner une date de sortie en France. À bon entendeur ! ■



Fei
enthousiaste



Pour rester dans le RPG, je mets aussi une pièce sur le déjà Joli *Bravely Default*.



“ James peut ainsi compter sur un sonar sensoriel pour localiser ses cibles. ”

» PROTOTYPE 2

GROSSE POMME

Rongée de l'intérieur par l'infection, la ville de New-York reste le théâtre de ce second volet et accueille un nouveau héros en la personne de James Heller.

Prototype 2, c'est d'abord l'histoire d'un drame. Impuissant face à la propagation du virus Mercer (du nom du héros du premier épisode), James Heller perd sa femme et sa fille. Ce sergent de l'armée tient Alex Mercer pour responsable. Dans un combat pourtant perdu d'avance, il est battu sans peine par ce dernier. Mais pour une raison encore mystérieuse, Alex inocule le virus dans le corps de James afin que celui-ci jouisse lui aussi de pouvoirs surhumains. Si l'on espère que le scénario tiendra la route, on attend aussi beaucoup de la représentation

de New York. Cette dernière demeure en effet divisée en trois zones de couleurs distinctes : la verte militaire, la jaune en quarantaine et la rouge infectée. Trois atmosphères différentes qui impliquent également divers gameplay : infiltration, action décomplexée et chasse à l'homme. Si les deux premiers types de jeu sont familiers, le troisième apparaît inédit à ce second volet. James peut ainsi compter sur un sonar sensoriel pour localiser ses cibles. Et il n'a ensuite qu'à utiliser ses autres pouvoirs pour attraper sa proie... Comme Alex, ce nouveau

héros reste ainsi armé de tentacules, de griffes et autres lames pour attaquer et se défendre. De nouveaux pouvoirs font également leur apparition, comme cette capacité de faire apparaître de petites créatures pour leur donner l'ordre de foncer sur une cible précise. Et tel Spider-Man, il peut aussi tisser une toile géante entre les buildings pour coincer ses adversaires. Avec *Prototype 2*, New York s'annonce plus que jamais comme un terrain de jeu passionnant. ■

PS3, XBOX 360

Éditeur : Activision
Développeur : Radical Entertainment
Sortie : 24 avril 2012



Dans la zone infectée de la ville, on peut laisser parler son côté guerrier.



Avec ses bras tentacules, James peut s'agripper à tout un tas de véhicules.

INFECTÉE



Le virus permet de réaliser des sauts impressionnants pour se déplacer de toit en toit.



On espère que le scénario de la campagne limitera les relents patriotiques.

» GHOST RECON: FUTURE SOLDIER

LA GUERRE DE DEMAIN

Ubisoft revient à l'essence même de la série avec un titre nous plongeant dans la peau d'un Ghost, membre d'une force spéciale chargée de faire respecter la justice. En nous permettant de contrôler ce soldat 2.0 du futur (il utilise la réalité augmentée et le partage d'informations), le studio français entend réduire la frontière entre le jeu et la réalité. ■

PS3, XBOX 360, WII, PSP, DS

Éditeur : Ubisoft Développeur : Ubisoft Paris
Sortie : 24 mai 2012s

ARCADE

CHANGEMENT DE ROUTE

Plutôt que de se reposer sur ses lauriers pour nous proposer un *DiRT 4* attendu, Codemasters donne une nouvelle orientation à sa licence avec *DiRT Showdown*. Le studio mise sur le fun tous azimuts avec un titre qui nous rappelle aux bons souvenirs de *Destruction Derby*. Via une multitude de modes, le jeu à l'atmosphère pyrotechnique fera ainsi la part belle aux cascades et courses spectaculaires dans un déluge de tôles froissées. Virage réussi ?



On trouve une large variété de véhicules: vans, muscle cars, corbillards...

Sommaire

Ghost Recon : FS XBOX 360, PS3 **35**

DiRT Showdown XBOX 360, PS3 **35**

Transformers XBOX 360, PS3 **36**

Far Cry 3 XBOX 360, PS3 **36**

BandFuse XBOX 360, PS3 **37**

Devil May Cry HD XBOX 360, PS3 **37**

Pandora's Tower WII **37**

Sniper : GW2 XBOX 360, PS3 **38**

Zapping Divers **39**



Transformers **36**



DmC **37**



Sniper : GW2 **38**



Sonic 4: Episode II **39**

» TRANSFORMERS : LA CHUTE DE CYBERTRON

GARE À LA TÔLE FROISSÉE !

Après un *Guerre pour Cybertron* plutôt sympathique, les jeux Transformers semblent emprunter le bon chemin. Encore une fois, High Moon Studios veut nous plonger dans la peau métallique d'un robot transformable alors que les Autobots et les Decepticons livrent leur ultime bataille pour le contrôle de Cybertron. Vous aurez d'ailleurs la chance de jouer un bon nombre de ces machines dans l'un ou l'autre des deux camps : parmi eux, Jazz, Cliffjumper, Grimlock et même l'indéboulonnable Optimus Prime. Chacun d'entre eux apportera une spécificité de gameplay en fonction de leur aptitude spéciale. Dans la démo présentée, Jazz, équipé d'un grappin et d'un fusil à lunette s'est livré à une partie de cache-cache contre d'autres snipers, par exemple. Mais le détail qui risque de rendre fous les grands enfants que nous sommes, c'est la customisation des robots : il sera possible de créer son engin de la tête au pied en sélectionnant toute une gamme de pièces. ■

PS3, XBOX 360

Éditeur : Activision Développeur : High Moon Studios
Sortie : fin 2012



Chaque robot dispose d'aptitudes spécifiques à exploiter dans des phases de jeu variées.



La Chute de Cybertron raconte la dernière bataille des Autobots et des Decepticons.



» FAR CRY 3

UNE ÎLE PRESQUE PARADISIAQUE



Il faudra faire preuve de discrétion pour éviter une mort prématurée.



Après l'escapade africaine de Far Cry 2, la série retrouve le décor qu'on lui connaît.



Ubisoft a récemment dévoilé une nouvelle vidéo de *Far Cry 3* : celle-ci met en scène trois amis qui semblent prendre du bon temps sur une île perdue aux allures de paradis. Mais cet apparent havre de bonheur deviendra un véritable enfer pour eux lorsque, après une soirée bien arrosée, le trio est capturé par une bande de mercenaires plutôt joueurs. Car, pour rappel, le nouvel épisode de la série est centré sur le thème de la folie et le leader des hommes armés illustre très justement cette thématique de par son attitude malsaine. Pour le reste, *Far Cry 3* semble reprendre les ficelles de ses prédécesseurs, avec pour décors des palmiers et des plages ensoleillées, mais surtout de l'action musclée qui nécessitera tout de même un brin de finesse. Seul rescapé parmi les trois personnages présentés au début du trailer, le héros devra faire face à des bandits armés jusqu'aux dents : les attaquer de front ne sera donc pas la meilleure solution. ■

PS3, XBOX360

Éditeur : Ubisoft Développeur : Ubisoft
Sortie : 6 septembre 2012

» BANDFUSE : ROCK LEGENDS IT WILL ROCK YOU !

Malgré un genre en état de mort cérébral (depuis l'arrêt de *Guitar Hero*), Realta Entertainment Group tente tout de même de s'engager sur le marché des jeux musicaux avec *BandFuse: Rock Legends*. Poursuivant cette tendance basée sur le mimétisme qui reproduit au mieux les gestes d'un guitariste, le jeu va encore plus loin : il propose

carrément de brancher une vraie guitare afin de jouer divers morceaux de musique, en s'aidant de la tablature qui défile en bas de l'écran. Une question s'impose : est-ce encore un jeu vidéo ou un logiciel ? La réponse d'ici quelques mois en espérant une bonne surprise ! ■

XBOX 360, PS3

Éditeur : Realta Entertainment Group
Développeur : Realta Entertainment Group
Sortie : 2012



Slash a été choisi comme l'un des ambassadeurs du jeu, parmi d'autres légendes du rock ?

NOSTALGIE

» DEVIL MAY CRY HD COLLECTION GAMERS MAY SMILE

En attendant de pouvoir s'essayer au spin-off *DmC*, Capcom nous donne l'occasion de replonger dans la trilogie de Dante. On retrouve donc les trois premiers volets de la série *Devil May Cry*, avec le lissage des graphismes en HD qui va bien et l'ajout des trophées/succès de rigueur. On replongera surtout avec plaisir dans ces titres hardcore composés de séquences d'action chauffées à blanc et remarquablement chorégraphiées. Et pour se souvenir que, dans le genre du « beat'em all », on n'a pas fait beaucoup mieux.

PS3, XBOX 360

Éditeur : Capcom
Développeur : Capcom
Sortie : 3 avril 2012



Cette compilation nous rappelle aussi combien la série était délectablement difficile.



» PANDORA'S TOWER LA CHAIR ET LE SANG



En plus de sa chaîne, Aeron dispose d'armes secondaires pour le corps à corps.



Au cours de l'aventure, on entendra des morceaux de Verdi ou encore de Tchaïkovsky.



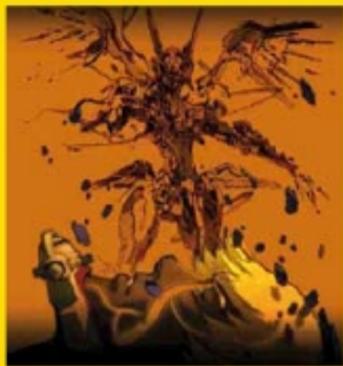
Pour sauver son amie Elena, Aeron va devoir traverser 13 tours. Chacune d'entre elles contient en son sein un boss, dont il devra ramener un morceau de chair. En effet, Elena doit en ingérer afin de stopper momentanément sa transformation en horrible créature des suites d'une malédiction. De ce postulat original et plutôt malsain, *Pandora's Tower* promet une relation affective poussée entre les deux personnages. Aeron devra d'ailleurs choisir s'il veut conserver certains objets ou bien s'il préfère les offrir à la jeune fille. Des alternatives loin d'être anodines puisque des liens

créés dépendront la conclusion de l'histoire. Côté gameplay, le titre se caractérise surtout par l'utilisation d'une chaîne magique qui lui permet d'accrocher divers éléments du décor, d'activer des leviers et, bien entendu, d'attaquer les nombreuses créatures rencontrées, alors qu'un indicateur lui rappellera sans cesse le degré de contamination d'Elena. Sur le papier, *Pandora's Tower* dispose de sérieux atouts qu'on espère se voir concrétiser, Wiimote à la main. ■

Wii

Éditeur : Nintendo
Développeur : Ganbar!on
Sortie : 13 avril 2012

EN BREF



CALL OF JEHUTY

Bonne nouvelle pour tous les fans de la série *Zone of the Enders*: la compilation HD réunissant les deux épisodes de la série remasterisés sortira finalement cet automne en Europe, sur Xbox 360 et PlayStation 3. L'adaptation Vita reste quant à elle toujours prévue, mais sans date de sortie précise.



IMPÉNÉTRABLE

« Après un long débat interne, Nintendo a décidé de ne pas autoriser *The Binding of Isaac* sur 3DS », a déclaré Edmund McMillen sur Twitter, avant de préciser que ce refus était lié au « contenu religieux discutable » du jeu, où la mère catholique du héros essaie tout de même de tuer son fils après avoir entendu une voix « divine ».



CRÉPAGE DE CHIGNON

Le casting du jeu de baston *Skullgirls* est désormais complet, puisque Autumn Games vient de dévoiler Double, la dernière héroïne du jeu. Celle-ci pourra prendre la forme qui lui plaît lors des combats (même celle de son adversaire). *Skullgirls* devrait débarquer très prochainement sur PSN et XBLA.



“ Les headshots, aux ralentis très cinématographiques risquent d’être nombreux. ”

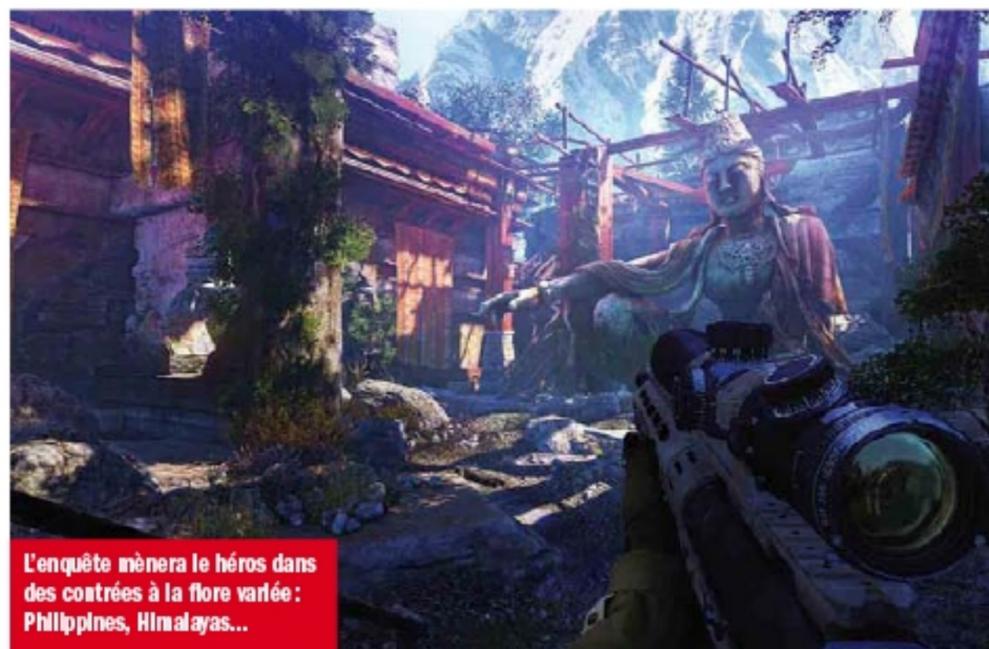
Chaque balle reste soumise aux caprices du vent, à son inertie, son poids...



Un mode en ligne est bien sûr présent. Pour l'heure, des matches à mort ou des captures de drapeaux.



Les trois degrés de difficulté disponibles prennent en compte la ballistique, l'IA, et l'assistance à la visée.



L'enquête mènera le héros dans des contrées à la flore variée : Philippines, Himalayas...

» SNIPER: GHOST WARRIOR 2
TIREUR D'ÉLITE!

Si le premier *Sniper: Ghost Warrior* n'a pas laissé un souvenir impérissable, City Interactive son développeur semble bien parti pour corriger le tir!

L'expérience de jeu se veut cette fois maîtrisée de bout en bout afin de rendre plus agréable les séances de cache-cache avec l'ennemi, sniper oblige. Techniquement aidé par le moteur graphique CryEngine 3, *Sniper: Ghost Warrior 2* s'en sort déjà beaucoup mieux comparé à son aîné, avec un champ de vision accru. Nature luxuriante, couleurs vives, les environnements du jeu s'annoncent des plus variés. Il est désormais possible pour votre sniper d'éliminer une cible à plus

de six cents mètres... Rien d'impressionnant cependant pour le genre, tout comme les nombreux niveaux de zoom des divers fusils de snipe et leur utilité en fonction du terrain. Les headshots, aux ralentis très cinématographiques, risquent d'être nombreux car, ici, la discrétion reste de mise. La moindre action un peu bourrine ruinera les chances de réussite de la mission. Véritable point noir du premier *Ghost Warrior*, l'intelligence artificielle semble

améliorée sans toutefois faire des miracles. La réaction des gardes que l'on nous promet différente suivant les parties demeure encore un peu trop scriptée. City Interactive semble avoir tout de même appris de ses erreurs, et si *Sniper: Ghost Warrior 2* n'a encore rien montré de réellement révolutionnaire, cette première mise en bouche se révèle plutôt positive! ■

PS3, XBOX 360
Éditeur : Square Enix
Développeur : City Interactive
Sortie : 2012

» 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 !



Sonic court sur l'eau, mais le vrai miracle serait que le titre soit à la hauteur.



Le bundle propose aussi trois mois d'abonnement Gold. Elle est pas belle la vie ?



L'arrivée du jeu de Level-5 en collaboration avec le studio Ghibli semble bien loin...



Faut-il avoir peur de la rencontre entre les créateurs de God of War et Fumito Ueda ?



Rêvons : Square Enix a déposé les noms de domaine chronobind.com et chronobind.net. Il n'en faut pas plus pour qu'on attende un troisième épisode de sa série après les excellents *Chrono Trigger* et *Chrono Cross*... Finalement, c'est le nom du prochain DLC de *Final Fantasy XIII-2*. **Aubaine** : pour ses dix ans, Microsoft propose un pack Xbox 360 comprenant la console, avec un disque dur de 250 Go, deux manettes sans fil et quatre jeux :

Halo Combat Evolved Anniversary, *Halo Reach*, *Fable III* et *Gears of War 2*. **Sceptique** : on a déjà oublié la première partie, mais *Sonic 4 Episode II* arrive en téléchargement pour le printemps 2012 sur PS3 et Xbox. **Justiiiiin** : alors qu'Activision s'est attaché les services de Rob Riggle pour promouvoir *Modern Warfare 3*, le manager du marketing digital de 2K Sports a passé une journée avec Justin Bieber. Dans quel but ? On l'ignore, mais veut-on le savoir ? **And the winner is** : Joe

Hisaishi a été récompensé du prix de la meilleure bande-son dans un jeu vidéo pour *Ni no Kuni: Wrath of the White*. Sinon, le jeu n'est pas attendu avant 2013 chez nous. **À l'aide** : *The Last Guardian* va mal. À tel point que tout Sony Worldwide Studios vient filer un coup de main à Fumito Ueda et son équipe. Grand jeu malade ? **Game over** : comme cela avait été annoncé, l'enseigne Game va devoir fermer 35 boutiques au Royaume-Uni pour espérer sortir de la crise. Ça sent le sapin. ■

L'INFO DU MOIS

Le doute n'était plus trop permis mais on a bel et bien la confirmation que *Metal Gear Solid 5* est en chantier dans les studios de Kojima Productions. Des offres d'embauche mentionnent par ailleurs que le titre est attendu sur PC, mais aussi sur consoles « haut de gamme ». Reste à savoir si cela désigne la PS3 et la Xbox 360, ou bien la Wii U et les prochaines générations de consoles. On en reparle très vite.

OPINION

Le mois précédent, nous vous vantions les mérites de *Gravity Rush* pour le moment disponible uniquement au Japon. Ô joie, cette production, après maintes bouleversements, finira belle et bien par arriver chez nous non pas uniquement en DLC, comme prévu initialement, mais également en boîte ! Une excellente nouvelle qui, on l'espère,

“Un titre au design étonnant encensé par la critique.”

incitera vivement les joueurs (vous !) à se procurer ce titre au design étonnant encensé par la critique. Cette fois, Keiichiro Toyama, son géniteur, a préféré délaissier les atmosphères étouffantes rencontrées



dans le premier *Silent Hill* ou *Forbidden Siren* pour nous faire vivre une aventure de haute volée ! ■

Kat
Qui va bientôt miauler

Sommaire

Max Payne 3 XBOX 360, PS3 **42**

Risen 2 : Dark Waters
XBOX 360, PS3 **44**

Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm Générations
XBOX 360, PS3 **46**



Max Payne 3 **42**



Naruto Shippuden **46**



LE RYTHME DANS LA PEAU

Les combats en temps réel requièrent d'enchaîner vos attaques avec le bon timing.



ÉPIQUE

Geralt affrontera à nouveau de puissantes créatures au travers de scènes carrément démentes.



» THE WITCHER 2 : ASSASSINS OF KINGS ENHANCED EDITION

PARENTAL ADVISORY : EXPLICIT RPG

The *Witcher 2*, c'est juste l'un des meilleurs jeux sur PC de l'année 2011, et probablement l'un des meilleurs action-RPG heroic fantasy à ce jour. Doté d'une réalisation époustouflante, d'une mise en scène exemplaire et d'un scénario (très !) mature à souhait, il a permis à la série de s'installer définitivement parmi les références du genre, et d'allouer à son charismatique héros Geralt de Riv une place privilégiée dans le cœur des joueurs. D'où une certaine frustration des gamers sur console qui attendent patiemment un portage depuis le premier opus... Comme la plupart des fans, nous étions cependant inquiets de nous retrouver avec une version au rabais. Dès l'annonce de cette édition Xbox 360, CD Project s'est empressé de rassurer son

public en promettant une réalisation soignée, un contenu amélioré et un gameplay adapté au pad. Il nous fallait donc vérifier tout cela manette en main.

UN BEL RPG SUR CONSOLE

Outre la superbe cinématique d'ouverture entièrement revisitée, la première chose qui saute aux yeux, c'est que le jeu fait partie des plus beaux RPG sur console. On n'atteint certes pas le même niveau de finesse que sur PC, notamment en matière de modélisation des visages, mais on ne peut que se réjouir du travail accompli en ce qui concerne les environnements joliment détaillés, la gestion des effets lumineux et la profondeur de champ. Quant à la jouabilité, rien à redire, les commandes ont été pensées à merveille pour la manette Xbox 360. Car même

si la version PC demeurait compatible avec le pad, il faut bien admettre que le résultat restait largement perfectible. Grâce à une gestion intelligente de la caméra (de la part de la console, mais aussi à l'aide du stick droit) et l'implémentation d'un système de ciblage à la gâchette, les combats s'avèrent aussi lisibles et fluides qu'auparavant. Il est possible de pauser l'action afin de sélectionner l'équipement à utiliser, ce qui permet de préserver le dynamisme des joutes dont les enchaînements de coups nécessitent toujours le sens du rythme. Enfin, la navigation dans les menus se montre très simple et intuitive. Cerise sur le gâteau, cette *Enhanced Edition* bénéficie de tous les DLC parus sur PC, mais également de quatre heures de scénario bonus (avec des lieux et

À SAVOIR...

L'univers de *The Witcher* est adapté des romans d'Andrzej Sapkowski. Lisez-les pour en apprendre davantage sur le background du jeu.



DU PAIN SUR LA PLANCHE

Les villes sont vastes et remplies de NPC. Ceux-ci vous confieront un bon paquet de quêtes annexes.



FORMES GÉNÉREUSES

Dans *The Witcher*, les femmes sont pulpeuses et bien roulées. Geralt va encore se faire plaisir!



L'AMOUR DU X

L'érotisme est très présent dans *The Witcher*. Ne vous étonnez pas d'y trouver du sexe et de la nudité.



BEAUTÉ FATALE

La séduisante magicienne Triss Merigold fait son retour dans cette suite.

NPC inédits) ainsi que de trente minutes de séquences cinématiques supplémentaires. Tout cela laisse augurer une expérience extrêmement riche et divertissante, digne de l'œuvre

initiale. Il ne nous reste plus qu'à patienter sereinement jusqu'à sa sortie. **Fab ■**

XBOX 360

Joueurs: 1 Éditeur: Namco Bandai

Développeur: CD Projekt

Sortie: 17 avril

ENFIN SUR CONSOLE !

Vu la qualité de la version démo à laquelle nous avons joué, on peut s'assurer que CD Projekt a démontré un vrai respect des fans. D'autant que comme son homologue PC, cette mouture Xbox 360 de *The Witcher 2* sera également disponible dans une superbe édition collector baptisée Dark Edition.

» MAX PAYNE 3

MAX LA MENACE

Le temps a passé, mais pour Max Payne rien ne change. Surtout pas sa prédisposition à se créer des ennuis. Poursuivi par les hommes d'Anthony DeMarco, dont il a tué le fils, l'ex-flic n'a plus qu'une solution, accepter l'offre de son ami Raul Passos et quitter le pays pour aller protéger la famille de Rodriquo Blanco, l'un des plus

puissants hommes d'affaires de Sao Paulo. Mais le climat plus ensoleillé et clément du Brésil ne se répercute pas sur la noirceur des aventures de Max et quand Fabiana l'épouse de Rodrigo se fait kidnapper, la situation se corse. Pour s'en rendre compte, rien de tel que de se faire la main sur deux niveaux jouables.

DIEU DU STADE

Le premier chapitre dévoilé se déroule de nuit au moment de la remise de la rançon dans un stade. Soudain, des coups de feu retentissent de nulle part. Les kidnappeurs prennent alors la fuite avec l'argent et Max se retrouve blessé, désarmé, mais pas seul; Raul est à ses côtés, et tous deux vont devoir avancer pour retrouver

l'argent, tout en devant éviter de se faire trucher par leurs agresseurs, qui ne sont autres que des paramilitaires. Au moment de faire parler la poudre, on se rend compte que le bullet-time reste la mécanique de jeu principale. Une pression sur la gâchette droite et le temps ralenti afin de mieux placer les tirs et esquiver. En dehors de ces moments de bravoure, il faut



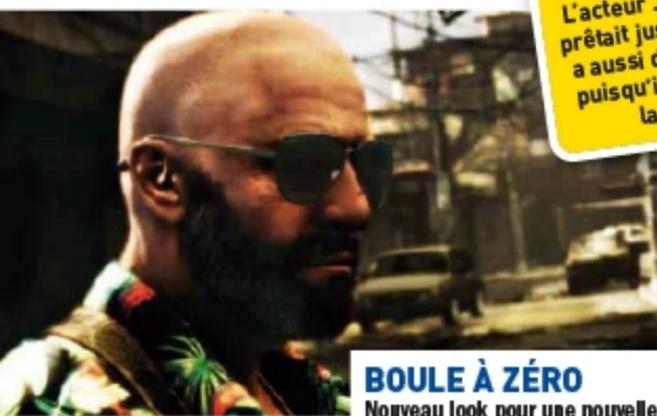
BULLET TO THE HEAD
Même blessé, Max a la gâchette très sensible, surtout si on lui cherche des ennuis.



© MAX PAYNE
Les tirs en plein plongeon restent une signature de Max. Un mouvement très réussi.



À SAVOIR...
L'acteur James McCaffrey, qui prêtait jusque-là sa voix à Max, a aussi donné de sa personne puisqu'il s'est prêté au jeu de la motion capture.



BOULE À ZÉRO
Nouveau look pour une nouvelle vie. Difficile de retrouver les traits du Max new-yorkais.



GUNFIGHT
Trois armes seulement sont transportables, dont deux pistolets utilisables ensemble.

aussi savoir se mettre à couvert, car en face la riposte est sans pitié, et si on n'y prend pas garde le stock d'antidouleurs diminue vite. D'autant que grâce à ce dernier, Max qui est à la limite de la mort peut revenir dans la partie en flinguant son exécuteur via un tir désespéré. Autre effet assez spectaculaire, la caméra suit la dernière balle d'une fusillade pour un final percutant. De fait, les échanges de tirs s'ancrent bien dans l'esprit des précédents *Max Payne*, tout en incluant des passages inédits. À l'instar de

cette séquence de sniper, où il faut protéger Raul face à des ennemis venant de n'importe où dans les gradins.

FAVELA RISING

Le second niveau se déroule plus loin dans l'histoire au moment où Max a pétié un plomb, s'est rasé la tête, laissé pousser la barbe, et opté pour le bermuda surmonté d'une chemise hawaïenne. Pas de nouveauté ici concernant la maniabilité. Par contre, les couloirs sombres du stade laissent place à des favelas

inondées de soleil. L'ambiance étouffante des bas-fonds du Brésil suinte de partout. Une merveille visuelle qui résume l'excellence du travail de modélisation des développeurs, et donne à croire que ce troisième opus est bien armé pour faire honneur à la réputation de la saga. **Kim** ■

PS3, XBOX 360

Joueurs : 1 (jusqu'à 16 online)
Éditeur : Take Two Interactive
Développeur : Rockstar Sortie : 18 mai

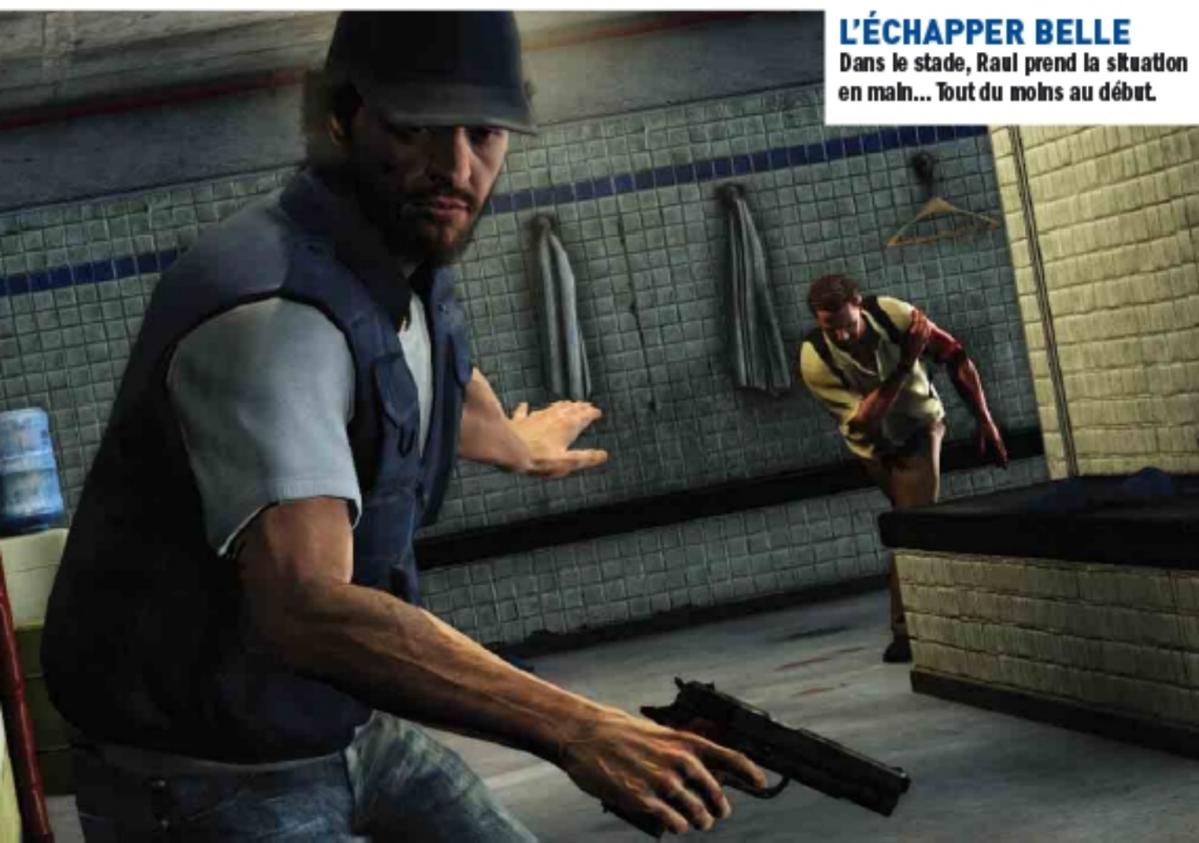
DE LA BULLET

En reprenant les rênes du jeu de Remedy, Rockstar fait le choix qui rassure, celui de la fidélité. Il utilise avec tact les mécaniques de jeu de la saga, *Bullet Time* en tête, dans une réalisation prometteuse et cinématographique. Reste à savoir si le scénario aura toujours cette noirceur intense qui prend aux tripes.



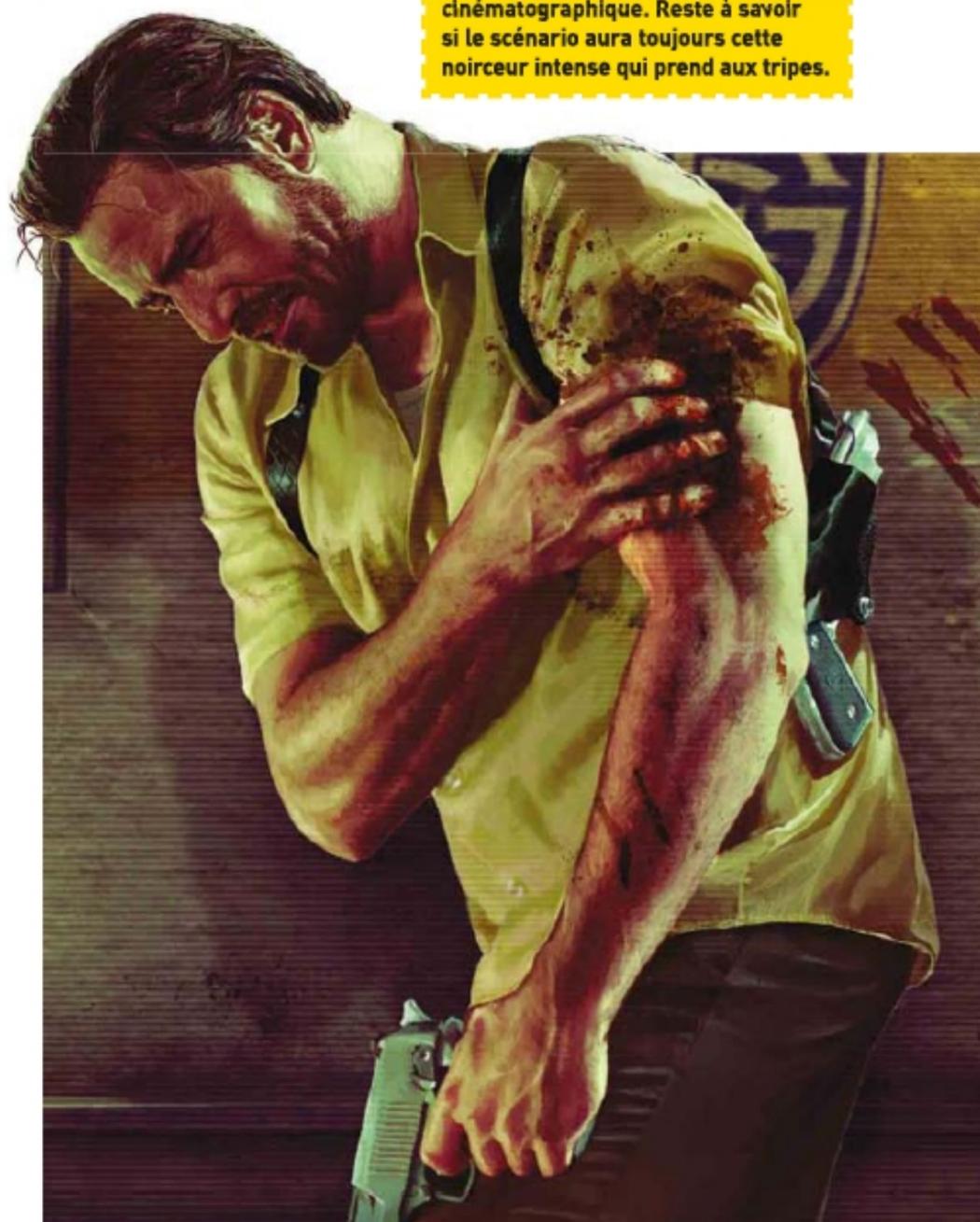
FRÉNÉTIQUE

L'ambiance ne fait pas dans la finesse et les favelas plantent un décor très callente.



L'ÉCHAPPER BELLE

Dans le stade, Raul prend la situation en main... Tout du moins au début.



BULLET TIME

La caméra suit le tracé de la dernière balle. L'effet cinématographique est garanti.

» RISEN 2

CŒUR DE PIRATE

Malgré ses bonnes idées, *Risen* avait laissé un goût amer aux joueurs sur consoles à cause de sa réalisation déplorables. Cette suite, qui se déroule plusieurs années après, corrige heureusement les plus grosses lacunes. Son monde ouvert, composé d'une demi-douzaine d'îles et de régions côtières,

donne une importance particulière à l'histoire de pirates relatée ici. RPG oblige, un nombre considérable de missions annexes vient se greffer afin d'accroître vos richesses. Richesse sera d'ailleurs le maître mot du soft. En effet, du système de personnalisation des compétences jusqu'aux décors toujours plus interactifs, en

passant par les sympathiques dialogues à choix multiples, l'intégralité du gameplay s'est vue retravailler pour proposer une expérience très complète. Tout est mis en œuvre pour éviter un coup d'épée dans l'eau. **Fab** ■

VOODOO PEOPLE
La magie est présente sous la forme du vaudou. Avec les capacités adéquates, vous pourrez vous servir d'un sceptre ou de poupées afin d'envoûter les NPC. Cela permettra de forcer les adversaires à s'entre-tuer, ou à prendre le contrôle d'un personnage pour conclure habilement une quête.

XBOX 360, PLAYSTATION 3

**Joueurs: 1 Éditeur: Deep Silver
Développeur: Piranha Bytes
Sortie: 27 avril 2012**

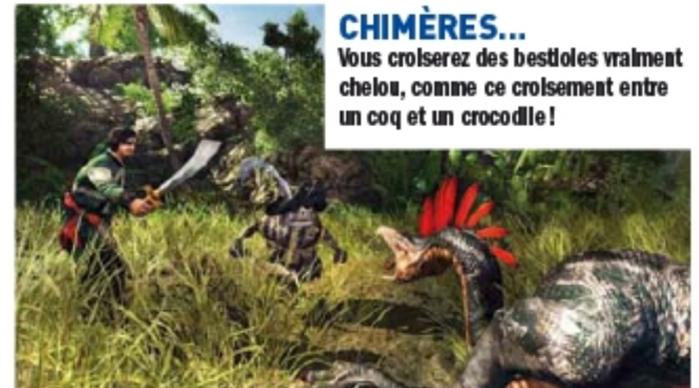
À SAVOIR...
Les versions consoles de *Risen 2* développées en même temps que la mouture PC possèdent enfin une interface bien adaptée.



RELOOKING
Avec son bandeau sur l'œil et sa dégaine de corsaire, le héros a beaucoup gagné en charisme.



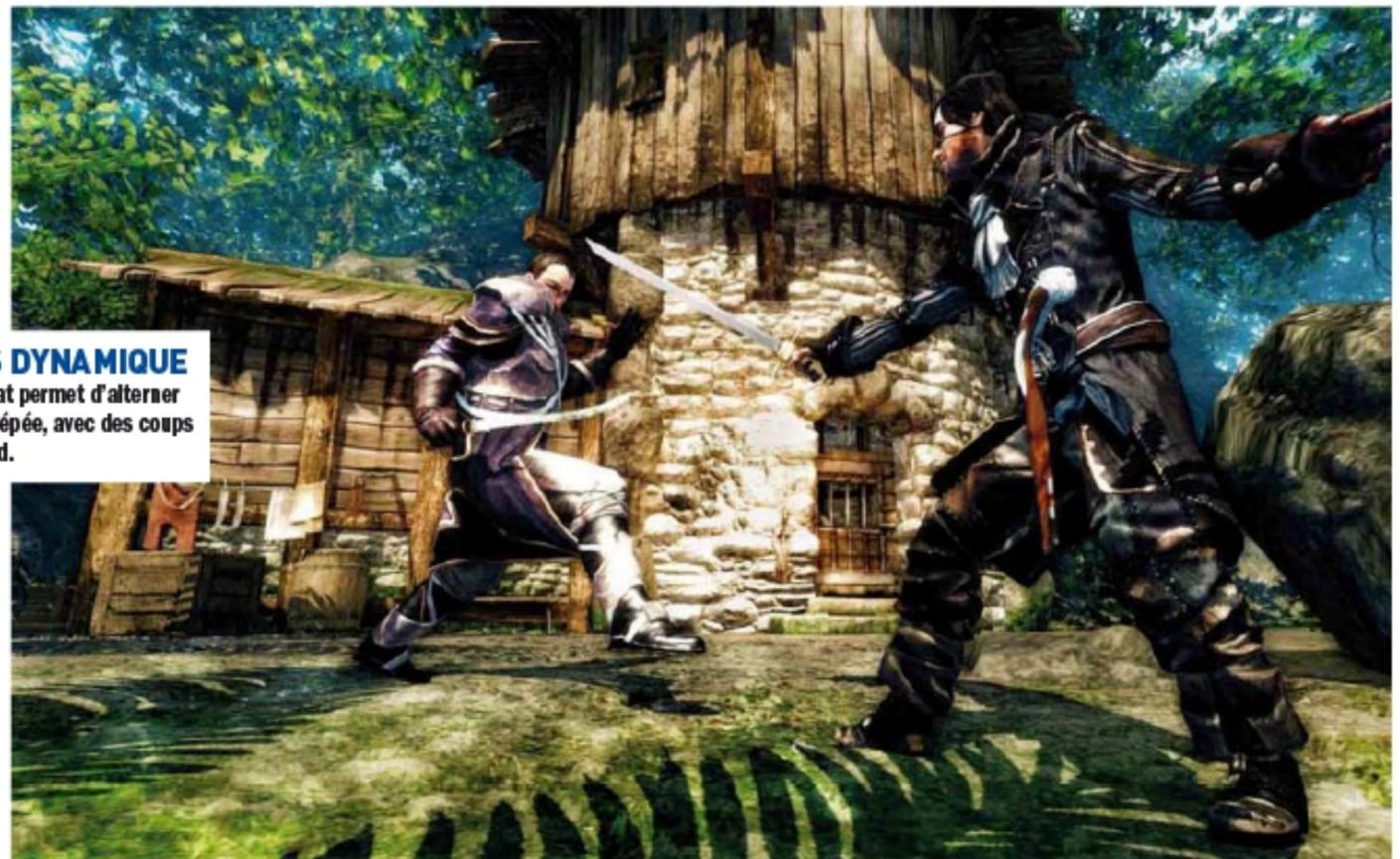
SINGERIES
Vous pouvez contrôler ce petit singe afin de vous infiltrer partout pour inspecter le terrain.



CHIMÈRES...
Vous croiserez des bestioles vraiment chelou, comme ce croisement entre un coq et un crocodile!



SIMPLE MAIS DYNAMIQUE
Le système de combat permet d'alterner les swings rapides d'épée, avec des coups de pistolet ou de pied.



ATTENTION ! OFFRE TRÈS SPÉCIALE



ABONNEZ-VOUS À

Actualités, Reportages & Tests 100% Jeux Consoles
Consoles+

24€

POUR 6 MOIS

BULLETIN D'ABONNEMENT

P239

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 MER7 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 MER7 et de ses partenaires.

*Chaque numéro de CONSOLES+ est en vente au prix de 6,95€ (01/01/12). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/04/2012

Pour l'étranger nous consulter au 00 331 44 84 05 50 - email : a.bomer7@vipin.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.

mer7

» NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM GENERATIONS

CLONAGE À L'OMBRE ?

La parenthèse Capcom (pour *Asura's Wrath*, en test dans ce numéro) désormais dans le rétroviseur, CyberConnect2 retourne à son quotidien pour mettre la touche finale à *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Generations*. Si le bébé a pris son temps, rompant du même coup avec la tradition de l'épisode annuel,

c'est parce qu'il ne se pose pas en simple suite chronologique. Comme son nom l'indique, il traverse les générations pour réunir un casting conséquent comportant plus de 70 ninjas. Un choix malin qui permet de faire revenir des persos disparus au cours de l'histoire – et donc absents du deuxième opus (Zabuza, Haku...) –, auxquels

il faut évidemment ajouter les nouvelles têtes apparues dernièrement dans le manga (Raikage, Darui, Shi, Mei, les gars de Kakashi Gaiden...). On attend encore de voir comment tout cela se mettra en place dans le mode Solo. Mais une chose est sûre, l'entreprise Fan Service tourne à plein régime. Difficile de prétendre le contraire

quand on sait que Studio Pierrot, en charge de l'animé, a produit plusieurs dizaines de minutes de cinématiques inédites pour donner un peu de substance au tout.

EN TOUTE SUBTILITÉ

Pour ce qui est du gameplay, il ne faut pas s'attendre à quoi que ce soit de révolutionnaire de la part de



OUVERT À TOUS

C'est le concept du jeu : toutes les générations sont représentées, même les anciens.



HOURRA

Les scènes animées s'annoncent nombreuses, pour le plus grand plaisir des fans.



À SAVOIR...
Dans cet épisode, la surpuissante forme Nine-Tails Chakra Mode de Naruto sera jouable pour la toute première fois.



DUEL ANCESTRAL

Le duel Naruto contre Sasuke devrait, encore et toujours, être au centre de l'histoire.



PHOTO DE GROUPE

Vollà grosso modo la mottlé du casting avec la génération actuelle de personnages.

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Generations. CyberConnect2 s'appuie sur les solides bases définies à l'époque des deux premiers volets, en se contentant d'équilibrer ce qui peut l'être et d'apporter une petite touche de nouveauté là où il y en a besoin. En apparence, le gameplay ultradynamique et tout en perspective de la série n'a donc pas bougé. Mais en réalité, on remarque un ajout majeur avec l'apparition de la barre segmentée qui limite temporairement le nombre de

substitutions en attendant une recharge. Déjà bien tactique en dépit des apparences, le gameplay gagne potentiellement une certaine profondeur qui pourrait relancer une formule commençant à se faire vieille et à montrer ses limites. Évidemment, cette petite touche stratégique ne s'est faite au détriment ni de la mise en scène, toujours spectaculaire, ni du rythme effréné sur lequel se déroulent les combats. Graphiquement, le constat est similaire : la série est suffisamment bien partie

dans la vie pour qu'on n'ait pas à espérer une métamorphose qui révolutionnerait le monde du cel-shading. Reste maintenant à pouvoir évaluer l'intérêt de *Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Generations* sur la longueur, pour voir s'il ne s'adresse pas qu'aux fans les plus hardcore de la série. **Hung ■**

XBOX 360, PS3

Joueurs : 1 à 2 (avec une console et un jeu, jusqu'à 2 online ou en local)
Éditeur : Namco Bandai **Développeur :** CyberConnect2 **Sortie :** 30 mars 2012

TECHNIQUE

On s'attendait à un épisode best of qui se serait contenté de nous gaver de persos, mais il faut croire que CyberConnect2 a tenu à apporter un peu de nouveauté... À voir sur la durée si ce poil de technicité supplémentaire relance ou non l'intérêt que l'on porte à cette sympathique série.



ÉBLOUISSANT...

Même si ça n'a pas vraiment bougé, le moteur reste tout simplement magnifique.



HELP!

Comme d'habitude, des persos de soutien peuvent être appelés en renfort.



À SUIVRE!

On pourrait penser qu'il s'agit du premier épisode, mais non en fait!



CHERCHER BIEN...

Bon ok, on avoue : nous non plus, on ne voit pas où sont les ninjas.

Street Fighter X Tekken

Consoles+
Hit Consoles Plus



Quand deux séries s'alimentent très fort, ça donne un crossover et c'est beau.

Les Super Testeurs!

Benoît

BRRLAH!
J'ai bien un petit faible pour le dernier *Lumines*, le genre de trip qui m'envoie direct sur une autre planète. Mais difficile de résister à cette orgie de baston qui se poursuit avec l'excellent *Street Fighter X Tekken*.

Coup de cœur : **STREET FIGHTER X TEKKEN**



Fab

DORS UN AUTRE JOUR...
Ça fait des mois que j'attends de retrouver cette coquine de Liara et mon bon vieux Wrex pour distribuer des coups de pieds dans la gueule. Impossible de lâcher. Heureusement, dormir c'est pour les faibles.

Coup de cœur : **MASS EFFECT 3**



Hung

BELSUNCE BREAKDOWN
Binary Domain décevant, je me rabats sur *Everybody's Golf* (Vita). Et comme je ne suis pas un bourgeois, je peux ainsi m'adonner à ma passion sans me ruiner sur ma belle portable fraîchement achetée. Ow wait...

Coup de cœur : **EVERYBODY'S GOLF...**



Kim

ANGE GARDIEN
Zou, ce mois-ci je prends le large et je me barre à tire-d'aile avec le vieux Pit, qui n'a pas pris une ride... Avec lui, les envolées sauvages riment avec tir et carnage, mais mes doigts vont-ils suivre ?

Coup de cœur : **KID ICARUS UPRISING**



OPINION

Qu'il est bon de voir revenir sans contrefaçon la baston. Pouvoir enchaîner les gnons, les vrais les bons, sur n'importe quelle console (portable ou de salon), ça a du bon. Finis les jeux bidons, enfilés en guise de collation pendant des mois trop longs ; car enfin la baston coule à foison. Et puis bon, ne soyons pas cons, si dans le lot il y en a un ou deux bidons, accordons notre pardon. Ce n'est pas le cas de *Street Fighter X Tekken* de toute façon. Comme disait mon tonton, il est de bon ton de... Non, en fait c'est chiant ce délire de rime. Je ne sais même pas pourquoi

je me suis embarqué là-dedans. J'ai commencé à écrire « qu'il est bon... » et j'étais parti. N'importe quoi ! D'une part c'est lourd, et ça m'empêche de parler des choses essentielles par manque de place. Par exemple, je tenais absolument à vous faire part de cette magnifique blague du gars qui... ■



Moguri
Dispersé



56 Kid Icarus Uprising

Consoles+
Hit Consoles Plus

Ce n'est pas Cupidon, mais Pit envole quand même de l'amour...

Test, mode d'emploi !

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



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

Medoc

LIKE A KHAL

Comme un khal, j'arrive dans *Consoles+* par la grande porte, avec mon khalasar de bonnes vibrations et le test de *Mass Effect 3*. Ouais, j'aime bien le trône de fer aussi. Je suis un homme de goût, moi.

Coup de cœur : **MASS EFFECT 3**



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

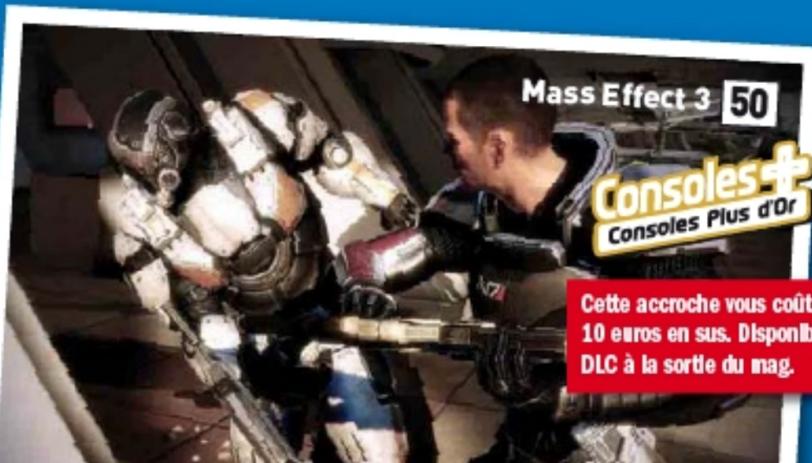
La récompense pour les bons titres du mois. Décernée aux élèves qui atteignent ou dépassent la note de 16.

Sommaire

Asura's Wrath XBOX 360, PS3	62	Mass Effect 3 XBOX 360, PS3	50
Binary Domain XBOX 360, PS3	60	Metal Gear Solid : Snake Eater 3D 3DS	58
Blazblue : Continuum Shift Extend XBOX 360, PS3, PS VITA	69	ModNation Racers : Road Trip PS VITA	73
Dynasty Warriors Next PS VITA	71	Ninja Gaiden Sigma Plus PS VITA	70
Everybody's Golf World Invitational PS VITA	71	Shinobido 2 : Revenge of Zen PS VITA	73
Fifa Football PS VITA	67	SSX XBOX 360, PS3	54
Inazuma Eleven 2 DS	64	Street Fighter X Tekken XBOX 360, PS3	11
Kid Icarus Uprising 3DS	56	Syndicate XBOX 360, PS3	68
Little Deviants PS VITA	73	Touch my Katamari PS VITA	73
Lumines Electronic Symphony PS VITA	72	Virtua Tennis 4 PS VITA	67
Mario Party 9 WII	66		



“Mes meilleurs souvenirs : mon titre de champion sur un tournoi PES et mon arrivée chez *Consoles+*.”



Cette accroche vous coûtera 10 euros en sus. Disponible en DLC à la sortie du mag.



Entraînement musclé pour Ryū Hayabusa, avant le grand come-back.

LA TRILOGIE PREND FIN ICI

Cela fait maintenant plus de quatre ans que des millions de gamers attendent d'assister enfin à la conclusion des aventures du commandant Shepard. Et pour le coup, ils ne vont pas être déçus !



Testé sur	XBOX 360
Genre	action RPG
Joueurs	1 à 4
Public	adulte
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	BioWare
Prix	70 € environ
date de sortie	disponible



Les combats sont bien plus tactiques dans cet épisode.

Les moissonneurs ont commencé leur offensive massive contre toutes les formes de vies intelligentes de la galaxie et personne ne s'y est réellement préparé. Pourtant, en 2007, BioWare nous avait déjà prévenus de l'arrivée d'une trilogie de RPG à l'ambiance «space opéra» qui allait définitivement impacter sur notre temps libre. Et si le premier *Mass Effect* nous avait effectivement bien accrochés, notamment grâce à un univers sexy et des mécaniques de jeu nouvelles pour certaines, le deuxième épisode avait refroidi une partie de la communauté de par son orientation moins RPG hardcore, plus action et donc plus grand public.

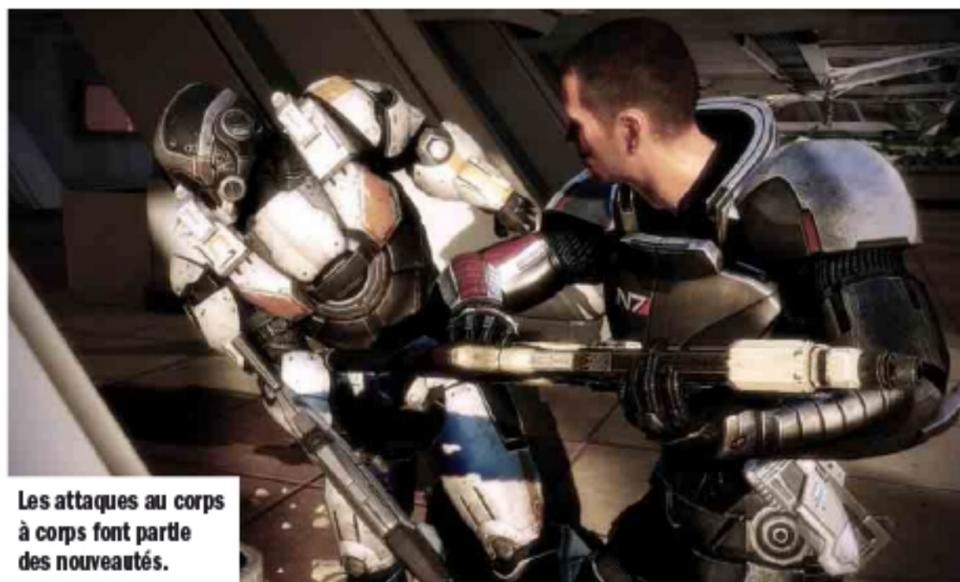
DUR DE DIRE QU'ON NE LE SAVAIT PAS...

On ne s'attendait donc pas à se faire violenter de manière si agréable par ce troisième volet, qui semble avoir trouvé le bon compromis entre expérience immersive et poussée, d'une part, et accessible et dynamique, d'autre part. D'ailleurs, le jeu propose à cet égard trois styles d'expériences différentes. La première se concentre uniquement sur la partie action du titre, mettant de côté la dimension dialogues et prises de décisions qui, rappelons-le, était à la grande époque l'une des marques de fabrique de BioWare. La deuxième expérience est celle d'un *Mass Effect*

classique, avec les choix, l'action et les éléments RPG qu'on lui connaît. La dernière, enfin, se focalise principalement sur l'histoire, faisant des combats une activité vraiment secondaire. Dans cette configuration, les vrais joueurs (ceux qui choisissent évidemment l'expérience classique) pourraient alors craindre que BioWare ne se soit perdu dans un délire bizarre, oubliant de fournir aux fans de la première heure une expérience complète. Mais il n'en est rien ! On a là affaire à un titre carré qui gomme certains défauts de l'épisode précédent. À commencer par les combats qui sont désormais bien plus enthousiasmants et »



En plus des moissonneurs, vous devrez vous taper des agents de Cerberus.



Les attaques au corps à corps font partie des nouveautés.

Test MASS EFFECT 3



Ces méchas estampillés Cerberus sont terriblement dangereux !



Anderson restera sur terre pour soutenir la résistance.



Le cover system a lui aussi été remanié.



On reste sages et discrets devant la massivité d'un moissonneur !



Les attaques bloquées au corps à corps sont juste fatales. Alors profitez-en !



Ici aussi, vous devrez affronter des Geths !

ZOOM

EN TERRAIN CONNU

L'exploration de la galaxie à bord du Normandy a changé par rapport aux épisodes précédents. Ici, il est simplement question de sonder des zones d'un système donné afin de détecter d'éventuelles ressources ou anomalies. Attention toutefois, si vous sondez trop et n'importe comment, des moissonneurs se chargeront de vous rappeler que vous êtes en guerre !



ZOOM

DLC DAY-ONE

Le jour de la sortie du jeu, un DLC était déjà disponible. Baptisé *From Ashes*, ce contenu téléchargeable vous propose d'acquies - attention SPOIL - un Protéen en guise de nouveau personnage ainsi que l'histoire qui va avec. Vendu au prix de 10 euros : on imagine évidemment la rage qu'ont dû ressentir tous ceux qui avaient acheté le jeu à sa sortie.



» dynamiques, notamment grâce à une révision du « cover system » qui permet d'être beaucoup plus à l'aise dans vos déplacements sur le champ de bataille. Les amoureux de la personnalisation ont également de quoi se faire plaisir puisqu'en plus de ce système de points de compétences à distribuer à chaque level-up dans plusieurs domaines en fonction de votre classe, vous

pouvez aussi customiser vos armes de manière relativement approfondie et ce, à l'aide de tout un tas de modules qui augmenteront par exemple la précision, les dégâts ou encore la cadence de tir.

SHEPARD À LA RESCousse

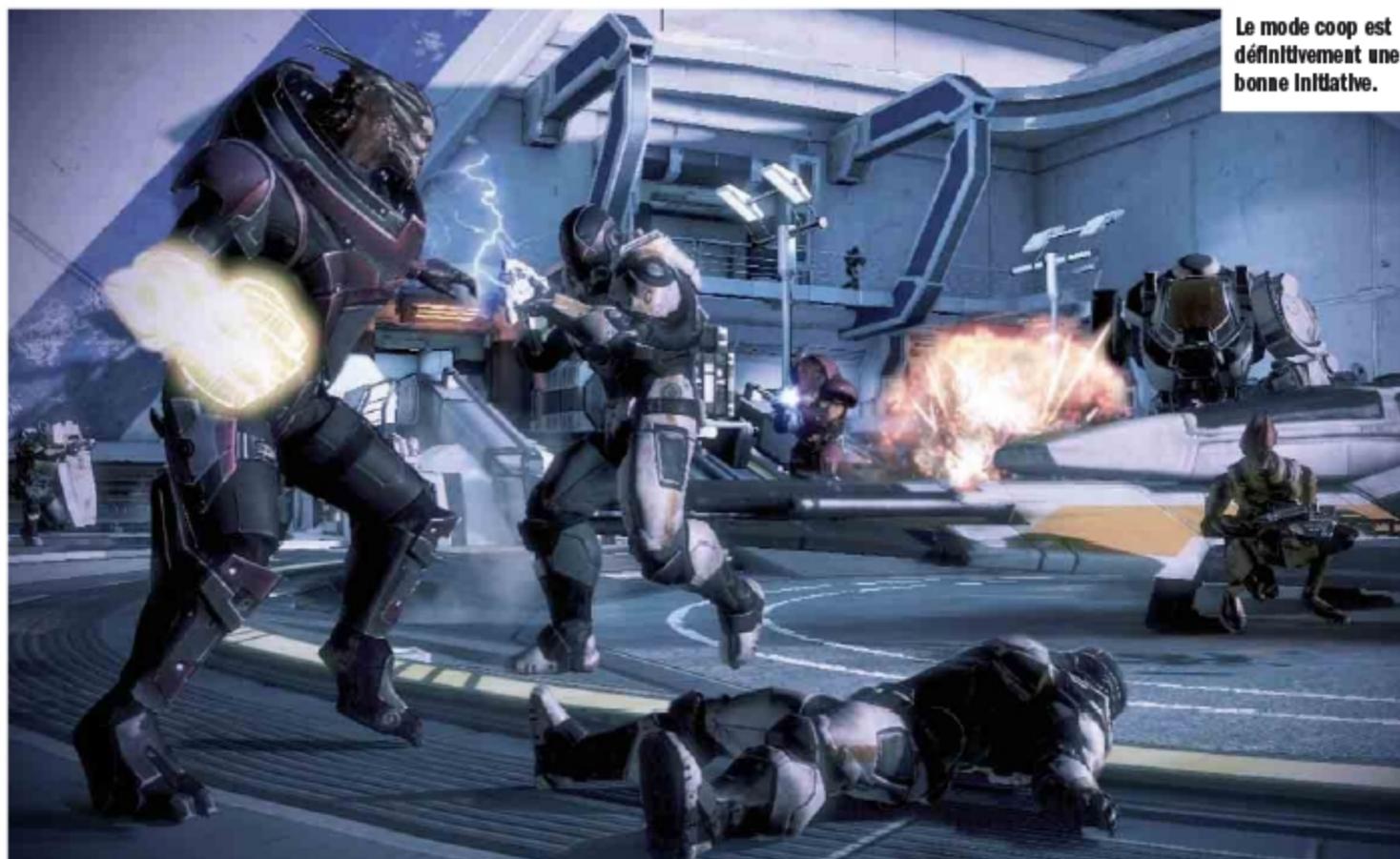
L'histoire, quant à elle, remplit bien son job et vous plonge directement dans l'action. Le commandant



De nouveaux ennemis feront leur apparition.



Cela fait plaisir de revoir des têtes connues.



Le mode coop est définitivement une bonne initiative.



Ooh Yeah!



Avec une réalisation définitivement carrée, un système de combat amélioré, une customisation poussée de l'équipement et un mode online qui ajoute une couche supplémentaire de gameplay, *Mass Effect 3* nous donne ce que l'on était en droit d'attendre de la conclusion d'une grande série. Le seul petit point noir pourrait être cette pratique moyennement philanthrope qui consiste à sortir du DLC day one qui, au final, même s'il n'apporte pas grand-chose à l'expérience générale, énerve tout le monde.

Medoc

VERDICT 18/20

LES PLUS

- Un système de combat qui fonctionne
- Une réalisation au top
- Un mode online utile

LES MOINS

- On passe son temps à recruter
- Un crew réduit
- Pourquoi personne n'a écouté Shepard ?

CONCLUSION

Mass Effect n'aura aucun mal à séduire ceux qui suivent la série depuis le début, ne serait-ce que parce qu'ils veulent connaître son dénouement.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Le fait de proposer plusieurs expériences de jeu demeure finalement une bonne initiative.

RÉALISATION ★★★★★

Même si le moteur était déjà connu (*Mass Effect 2*), le jeu arrive tout de même à nous en mettre plein la vue.

BANDE-SON ★★★★★

Si le compositeur a changé, on reste toujours dans de l'épique et ce, du début jusqu'à la fin.

DURÉE DE VIE ★★★★★

En plus de proposer une aventure plutôt longue, le jeu invite à continuer d'explorer la galaxie à l'occasion d'un new game+.

Shepard se retrouve à nouveau sur terre, quelques mois après ses escapades avec Cerberus, pour se voir appeler en urgence. Comme il l'avait prédit depuis maintenant plusieurs années, les moissonneurs débarquent en force et s'en prennent directement aux humains. Prise par surprise et forcée de mettre au moins un

genou à terre, l'alliance n'a pas d'autre choix que de faire une nouvelle fois confiance à Shepard afin qu'il réunisse une armée suffisamment puissante pour repousser l'invasion. C'est d'ailleurs le thème de ce *Mass Effect 3* : parcourir la galaxie afin de trouver un maximum d'alliés. Grâce à cet épisode, les joueurs de la première heure pourront enfin constater les conséquences de toutes les décisions qu'ils ont

“Avec Mass Effect 3, BioWare nous donne bel et bien ce qu'il nous avait promis : une conclusion épique.”

prises depuis le début de la trilogie. Des centaines et des centaines de variables rendront finalement votre expérience un peu plus singulière comme le fait d'avoir laissé la vie sauve à la reine Rachni ou encore d'avoir su garder en vie tout votre équipage, chose qui n'est pas forcément évidente, notamment si l'on traîne trop à

la fin du deuxième épisode. Vous serez d'ailleurs amené à croiser pas mal de têtes bien connues des services même si, pour le coup, le nombre de coéquipiers participant aux combats a été grandement réduit par rapport au volet précédent. On prend tout de même beaucoup de plaisir à retrouver les Garrus, les Ashley et autres Liara et qui sait, à reprendre là où les romances de chacun s'étaient arrêtées. ■

ZOOM

DES FEATURES ONLINE ???

En effet, *Mass Effect 3* se pointe avec un mode online qui permet à 4 joueurs de remplir des missions en mode coop. Là aussi, on pourrait croire que BioWare s'est dispersé dans des délires farfelus au détriment de la campagne solo. Pourtant, en plus d'avoir un impact relativement sympathique sur votre partie offline, les idées incluses dans le mode coop fonctionnent vraiment bien. On peut y faire évoluer son personnage et profiter de ce principe ingénieux de pack à acheter pour l'équiper et le customiser entièrement.





Rochers saillants ou oxygène raréfié... chaque descente de la mort réserve des surprises.



Avant chaque run, les chances de survie aident à choisir l'équipement adéquat.

AVORIAZ, PRÊT, PARTEZ!

Cinq ans quasiment jour pour jour après sa dernière apparition sur Wii, la série des SSX cède comme tout le monde à la mode du reboot. Avec tout ce que ça suppose de neuf et de vieux.

Que ce soit dans le milieu du jeu vidéo, du cinéma ou plus occasionnellement de la sitcom, le principe du reboot fait fureur depuis quelques années. On commence donc à le cerner un peu : on prend une série, restée en stase depuis quelque temps, pour la relancer en tentant de mêler au mieux feeling d'antan et nouvelles features. Et c'est ce dernier point qui fait bien souvent la différence entre le bon et le mauvais reboot. Parce que le mauvais prend des vieux trucs et les remet au goût du jour... alors que le bon reboot, lui... Bref.

CE QUI RESTE...

Les premiers trailers avaient pu inquiéter en laissant penser que

la série prenait une nouvelle orientation extrême très éloignée de ses origines. Finalement, il n'en est rien : ce SSX nouveau reste avant tout le concentré de fun explosif au feeling très arcade qu'étaient ses prédécesseurs. Aux commandes des riders emblématiques que sont Zoe, Elise et autres Psymon, le principe est donc toujours de dévaler des pistes plus ou moins officielles en enchaînant des figures hallucinantes qui ont le bon goût de sortir facilement. Mais avec ces classiques de la série, revient surtout ce parler frais et funky qui faisait tout le sel de la sphère des sports extrêmes, circa *Kelly Slater* et *Taig Khris*. Ce même parler que tu utilisais quand tu allais grinder des curves de ouf en skatepark avec Chad, Chadster et le Chadmeister. C'était le bon temps, le temps de la wax et des baggies.

CE QUI CHANGE

Et donc oui, c'est cool de rider trop frais dans de la



Yeah, ta jauge tricky est remplie ! À toi le boost illimité et les tricks de gueudin, wouhou!



Testé sur	Xbox 360
Genre	sport
Joueurs	1 (mode Online)
Public	tous publics
Editeur	Electronic Arts
Développeur	EA Canada
Prix	70 € environ
Date de sortie	disponible



Tane Mamea (Fidji), 28 ans, alias "hippie"
Co-créateur de SSX, légende du surf pro, fan de ski-alibi.

Le crew SSX au complet réunit tous les personnages emblématiques de la série.



La topographie du domaine jouable a été établie à partir de véritables massifs.

“ Des épreuves épiques dont l'enjeu premier reste la survie à n'importe quel prix. ”

pure peuf comme à l'époque, mais c'est d'autant plus bon qu'entre-temps, les règles ont changé. Aujourd'hui, le but est de carver aux quatre coins du globe pour convaincre les potos de reformer le crew SSX. Chaque nouvelle recrue devra alors faire ses preuves en courses de vitesse ou de tricks, puis lors d'une descente de la mort aux conditions

extrêmes. Et c'est là qu'intervient la bardée de nouveaux équipements de survie : skysuit, piolet, combi thermique, armure ou radar, ils deviendront tous indispensables à un moment où un autre, dans des épreuves épiques dont l'enjeu premier reste la survie. Et quand t'auras claqué le *World Tour* comme un chef, tu pourras te frotter aux épreuves libres réparties sur une centaine de pistes pour amasser du cash et t'acheter du pur matos. Si tu claques un méchant chrono, tu pourras même défier tes potes en ligne. Pas grave frais, tout ça ? ■



Parfois indispensable, la skysuit autorise également certains raccourcis utiles.



Les ghosts (IA et humains) permettent de défier les meilleurs joueurs à tout moment.



Fresh'!



Le SSX nouveau nous offre tout ce que l'on est en droit d'attendre d'un bon reboot : il saisit l'essence d'une série (ici, un gameplay arcade exubérant) pour le mettre en valeur. Comme un bon reboot, il sait aussi apporter du neuf et s'adapter à son époque. En l'occurrence, ça passe par une surface jouable immense, des courses de survie qui assurent l'apport en adrénaline et enfin, des fonctionnalités online séduisantes (duels, ghosts...). Certains ajouts peuvent faire un peu gadget (l'armure, la bouteille d'oxygène, le radar, etc.), mais le tout fonctionne très bien !

Moguri

VERDICT 16/20

LES PLUS

- Toujours aussi arcade
- Un gros contenu solo
- Fonctionnalités en ligne

LES MOINS

- Un peu chiche techniquement
- La physique pas toujours au top
- Le slang jeune des années 90. Périmé.

CONCLUSION

En conservant l'essence résolument fun et arcade de la série, tout en lui apportant une dimension survie qui assure l'apport en adrénaline, SSX passe l'épreuve du reboot avec mention.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Les riders répondent au doigt et à l'œil, et les tricks s'enchaînent sans aucun problème. Impeccable !

RÉALISATION ★★★

On pouvait espérer un peu mieux de ce côté-là, mais SSX reste constamment fluide et c'est le principal.

BANDE-SON ★★★

Fidèle aux habitudes de la série, SSX nous sert une B.O. efficace mais très orientée club. Il faut aimer.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Faire le tour complet des pistes en solo occupera déjà un bon bout de temps, et le mode Online est là pour assurer derrière.



Shoot, shoot, don't talk. Pas le temps de faire dans le détail entre tir et esquive.



Sur terre, Pit s'essouffle vite quand il court, mais il ne perd pas sa rage de vaivre.



Le Multi propose du versus ou du combat en équipe, où le groupe a la même barre de vie.

UN ANGE SE SURPASSE

Premier jeu à être dévoilé sur 3DS lors de l'annonce de cette dernière, le fils d'Icare aura pris son temps avant de s'envoler. Avec un tel élan, il ne pouvait qu'atteindre des sommets.

Star oubliée des années 80 et remise au goût du jour avec *Super Smash Bros. Brawl*, Pit déploie ses ailes pour une nouvelle aventure. Le contexte n'a rien de très original, et la guerre entre les déesses des Ténèbres et de la Lumière reprend de plus belle, avec cette fois l'arrivée d'autres divinités pour grossir les enjeux. Simple, l'histoire n'en reste pas moins sublime à suivre grâce aux dialogues constants entre l'ange gardien et les autres dieux, bourrés de jeux de mots PIToyables (dixit le jeu lui-même), offrant une farandole de clin d'œil (premier *Kid Icarus*,

Metroid), et qui se joue des codes du genre. Un régal, qui n'en fait pas oublier l'intensité des combats.

BRAVE PIT...

Kid Icarus se dépoussière les ailes, et pour cela il n'hésite pas à miser sur une maniabilité singulière. Le pad circulaire sert à bouger Pit, le stylet permet de diriger le viseur et la gâchette suffit à tirer en continu. L'originalité a par contre un prix puisqu'elle devient inconfortable au bout d'un moment, d'où le stand offert avec le jeu. En tout cas, le résultat demeure musclé durant les trois séquences qui composent chaque chapitre. La première est un shoot à la *Sin and Punishment*, où la caméra fait des tours de passe-passe pour en mettre plein la vue. Dans la seconde, Pit met pied à terre et avance à pas chassés. La caméra y est un peu plus difficile à doser, parfois même handicapante, mais en

revanche la confrontation gagne en stratégie. Les adversaires plus retors obligent à utiliser les coups en ruée, à attaquer par-derrière ou à esquiver de justesse, le tout sous un régime endiablé. Ici le level design se montre

la console. Mieux, le contenu impressionne tout autant. À chaque chapitre, le joueur choisit sa difficulté dans une fourchette allant de 0 à 9, réglable à 0,1 degré près. Une difficulté élevée promet de

“ Pour se dépoussiérer les ailes, il n'hésite pas à miser sur une maniabilité singulière. ”

surprenant par endroits, comme dans le dédale, où s'offre du rail shooting à la *Ratchet & Clank*, voire le pilotage de différents véhicules (moto, robot géant). La dernière phase est classique face à un boss.

ANGELOT JOLI

Quelle que soit l'intensité de l'action, l'animation ne faiblit jamais, la réalisation reste excellente et exploite de façon optimale le potentiel de

meilleures récompenses, dont des armes aux effets bonus uniques. Avec plus de cent armes, réparties en neuf catégories, qui peuvent encore être améliorées avec des pierres récupérées par le Street Pass, on n'a que l'embarras du choix. Et ce n'est pas fini car il reste du Multi à six, en équipe ou en versus, ainsi que toute une série de défis et de collections dignes de *Smash Bros*. Trop, c'est top! ■



Testé sur	3DS
Genre	action
Joueurs	1 (jusqu'à 6)
Public	tous publics
Éditeur	Nintendo
Développeur	Project Sora
Prix	45 € environ
Date de sortie	23 mars



3DS

Consoles+
Consoles Plus d'Or

Plus haut!



Pit a pris un envol du tonnerre pour atterrir sur une terre de challenges. La 3DS se pare ainsi d'un jeu intense et rare sur portable, qui sait s'adapter à chaque catégorie de joueurs. Même les plus exigeants vont pouvoir passer des heures à parfaire leur arsenal, et à tester toutes les armes qui ont chacune leur particularité, avec différentes fréquences de tirs, puissance au corps à corps et coups spéciaux. Seul bémol, les déplacements sur le sol peuvent se montrer maladroits et renforcer une certaine confusion au moment de viser sa proie.

Kim



Neuf catégories d'arme sont à dompter: lame, arc, satellite, bâton, griffe, massue, etc.



L'armée des Enfers ne laisse pas apparaître son point faible au premier coup d'œil.



Un bon doigté permet d'esquiver en souplesse et de pratiquer des attaques en ruée.



L'humour est au rendez-vous avec des transformations inattendues et des clins d'œil.



VERDICT 18/20

LES PLUS

- Un concentré d'action
- Beau, riche et fort
- Du Multi jusqu'à six

LES MOINS

- Ça use les doigts
- Suivre les dialogues en jouant
- La caméra au sol

CONCLUSION

Il est fou de voir à quel point l'énergie du petit ange peut booster une simple partie de tir. Spectaculaire, riche et intense, *Kid Icarus* enflamme et la 3DS trouve son ange gardien.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Originale et nerveuse; à consommer avec modération pour ménager ses doigts tant on donne de sa personne.

RÉALISATION ★★★★★

Des persos charismatiques, des monstres dignes de *Dragon Quest*, des décors variés et une animation au top!

BANDE-SON ★★★★★

La musique épique accompagne à merveille les envolées de Pit. Bonne interprétation des voix anglaises.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Difficile de décrocher, entre les défis, la quête de l'arme ultime et le mode Multi, face au monde entier.



Chaque soldat ou scientifique peut être interrogé, étourdi ou égorgé...



Le combat contre votre mentor, The Boss, est le point culminant de l'histoire.

Vous pouvez jouer en vue subjective, type FPS, ou à la troisième personne.



Consoles+
Hit Consoles Plus

SERPENT SACRÉ

Sept ans après sa sortie sur PS2, cette œuvre essentielle connaît aujourd'hui une nouvelle jeunesse. Mais cette version 3DS est-elle vraiment la fontaine de Jouvence tant attendue ?

Une date à marquer d'une pierre blanche, le 3 mars 2005, puisque Hideo Kojima sortait en Europe *Metal Gear Solid 3*. Un volet en forme de prequel à la saga MGS qui propulsait son héros Snake au cœur de l'URSS des années 60 – en pleine guerre froide –, dans le but de sauver un scientifique dissident. Cet épisode repoussait dans leur dernier retranchement les notions d'infiltration (système d'alerte en trois phases, détection du bruit ou de traces de pas...) et de survie (gestion de l'endurance du personnage, de sa nourriture, de ses blessures, etc.). Le jeu était également servi par une mise en scène bourrée de références cinématographiques et parcouru par un fort sentiment humaniste

(le joueur était encouragé à ne pas tuer ses adversaires). Le tout se voyait enfin émailler de plusieurs séquences d'anthologie, telles que le combat contre le boss sniper The End, ou la course-poursuite avec l'engin Shagohod. Bonne

nouvelle : cette version 3DS reprend tout cela en y ajoutant même quelques spécificités...

MISE EN RELIEF

Ainsi, l'inventaire de Snake s'avère entièrement tactile et il est aisé

de sélectionner d'un clic arme ou nourriture (à collecter en pleine nature en tirant sur les animaux). De même, l'utilisation du zoom pour les jumelles ou armes à lunettes se fait en poussant un curseur de la pointe du stylet.



Pendant une longue séquence, votre allée sexy Eva va se montrer très obéissante.



Une soixantaine de Yoshi sur lesquels il faut tirer sont cachés dans le jeu!



Les spécificités 3DS (fonction gyroscopique ou PhotoCamo) sont peu utiles.



Testé sur	3DS
Genre	infiltration
Joueurs	1
Public	adulte
Éditeur	Konami
Développeur	Konami
Prix	40 € environ
Date de sortie	disponible



3DS



Il est conseillé de progresser discrètement afin d'éviter les ennemis de tous poils.



L'écran tactile affiche la carte et l'inventaire de Snake (nourriture, armes, codec...).

“Les trois heures trente de cinématiques qui parsèment l'histoire prennent un sacré relief, au sens propre comme au figuré”

Bien vu ! Et puis, outre la vue FPS parfois handicapante à cause de la petitesse de l'écran et de la profondeur de champ, une vue à la troisième personne a été incluse, moins précise mais cependant efficace. Par contre, la fonction gyroscopique de la 3DS, à l'épreuve quand Snake se trouve en équilibre, fait office de gadget. Comme l'option PhotoCamo, certes rigolote mais trop limitée (on transforme en tenue pour Snake une matière photographiée avec la 3DS). Heureusement, les trois heures trente de cinématiques qui parsèment l'histoire prennent ici un sacré relief, au sens propre comme au figuré. Il faut voir, par exemple, le dentier de The End littéralement

surgir hors de l'écran lors de son décès !

ADAPTATION INCOMPLÈTE

Les férus du jeu original seront déçus d'apprendre qu'il manque plusieurs éléments à cette version portable. Exit ainsi les modes Duel et Serpent contre Singe au cours duquel Snake chassait les primates d'Ape Escape, une licence exclusive à Sony. Passées à la trappe aussi quelques cinématiques secrètes et le minijeu pendant le cauchemar de Snake en prison (un beat them all gore où on incarnait Para-Medic). Cela dit, inutile de tergiverser : cette aventure propose une expérience vidéo ludique tellement fascinante et mature qu'il est impensable de passer à côté ! ■

Oui



Nul doute que *MGS 3* restera pour toujours un chef-d'œuvre vidéo ludique. Grâce au charisme hallucinant de ses personnages, sa mise en scène bluffante, son principe de jeu profond... Toutefois, cette version 3DS aurait mérité d'être davantage qu'une (re)conversion portable du jeu original, certes très réussie mais qui offre tout de même un petit arrière-goût d'inabouti. Reste néanmoins pour les initiés, le délice infini de se replonger dans ce mythe sept ans après. Et, pour les nouveaux venus, le plaisir à l'état brut de découvrir une aventure exceptionnelle.

Bradford

VERDICT 17/20

LES PLUS

- Esthétique très réussie
- Combats géniaux contre les boss
- 1 001 manières de progresser

LES MOINS

- Difficulté parfois trop élevée
- PhotoCamo gadget
- Un seul emplacement de sauvegarde

CONCLUSION

Une aventure riche, passionnante et résolument incontournable pour les possesseurs de 3DS, mais qui n'apportera pas grand-chose de plus aux joueurs ayant déjà *MGS HD Collection*.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Le Circle Pad Pro optimise le gameplay mais n'empêche pas l'imprécision lors de certains passages.

RÉALISATION ★★★★★

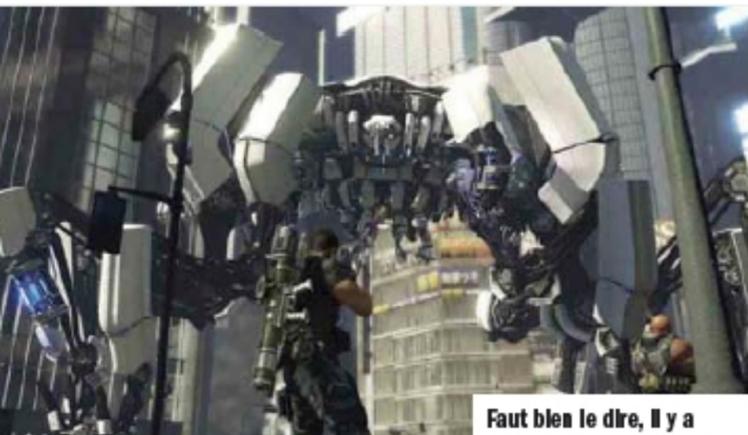
Les graphismes sont très soignés et la 3D offre un surplus de réalisme à l'environnement.

BANDE-SON ★★★★★

Entre le génial doublage anglais et les formidables musiques de Harry Gregson-Williams, c'est le nirvana !

DURÉE DE VIE ★★★★★

Comptez près d'une trentaine d'heures pour faire le tour du jeu et découvrir tous les secrets.



Faut bien le dire, il y a quelque chose de jouissif à affronter de tels mechas.



Grâce à un DLC, le sublime Kazuma Kiryu sera jouable dans les modes Multi.

À L'ASSAUT...

Quand SEGA décide de conquérir le marché mondial, il fait appel à son homme fort et bronzé : Toshihiro Nagoshi. Avec ses flingues et ses robots, le gars sait *a priori* comment nous parler.

En l'an 2080, l'industrie robotique vit des avancées extraordinaires. Grâce à un développement strictement encadré, les machines font désormais partie intégrante de la société... Une convention bardée de lois morales est, en effet, censée désamorcer toute tentative de dérives bizarres. Oui mais voilà, comme un sale gosse à qui l'on dit qu'il ne faut pas voler à l'étalage, mais qui s'exécute une fois qu'on a le dos tourné, certains n'ont pas pu s'empêcher d'enfreindre les règles. La société Amada est notamment tenue responsable de la mise au point de robots plus vrais que nature, ce qui constitue une transgression majeure de la charte éthique. Pour faire la lumière sur ces suspicions, l'Agence

internationale de la technologie robotique (IRTA) déploie alors une équipe chargée de s'infiltrer et d'enquêter directement au sein de cette entreprise. Habitué à nous embarquer dans ses histoires de gangsters, Nagoshi ne dépasse

ici jamais le stade de la promesse. Le pitch, classique, avait pourtant du potentiel.

AVÉ L'ACCENT !

Malgré une mise en scène qui défonce par moments et une envie

évidente de bien faire, le scénario ne décolle jamais comme il le faudrait. Faut dire que le titre a pris le parti de nous imposer une action effrénée qui ne lui laisse pas le temps de déployer les qualités narratives habituelles du studio.



Couverture et caméra épaule, les deux classiques du TPS sont bien là.



Pour éviter qu'ils se dispersent, on peut donner des ordres à nos partenaires.



Testé sur	PS3
Genre	action
Joueurs	1
Public	adulte
Éditeur	SEGA
Développeur	Ryū ga Gotoku Studio
Prix	70 € environ
Date de sortie	disponible



XBOX 360

PS3

Binary Domain essaie parfois d'apporter un peu de variété à son action.



Un simulacre, un robot à apparence humaine, n'a pas conscience d'être une machine.



« Eh dis, ça te dirait de venir prendre euh... le pastis et d'aller jouer aux boules ? »

“Pour se démarquer, Binary Domain intègre un système de communication entre Dan et ses partenaires.”

On est ici dans le third-person shooter pur et dur, du genre à placer une tonne de caisses dans les

couloirs qui lui servent de niveaux pour pouvoir profiter pleinement d'un cover system. La chanson, on la connaît, et elle est d'autant plus agréable qu'exploser des robots avec tous les effets de particules que cela implique, nous a quelque part tous fait fantasmer.

QUI EST LE BOSS ?

Pour se démarquer de la masse, Binary Domain intègre un système de communication entre Dan, le héros, et ses partenaires. En leur

parlant bien, en les soignant et en leur montrant sur le terrain qu'on est bonhomme, leur confiance augmentera et ils seront plus enclins à obéir aux ordres qu'on leur donne. Censée nous impliquer davantage dans l'aventure et apporter une dimension tactique, cette feature se révèle plutôt gadget au final. Même s'ils peuvent n'en faire qu'à leur tête, rien ne nous empêche de la jouer solo. Mais bon, c'est vrai que pouvoir compter sur leurs trousse de soin quand on est en rade est bien pratique. Sinon le titre emprunte quelques éléments aux RPG afin d'améliorer ses armes et personnaliser un peu ses compétences. Rien de fou, mais c'est sympa et l'intention est là. Un peu à l'image du jeu en fait. ■

Mouif, mouif



Si je devais choisir un héros de jeu vidéo pour modèle, je citerais probablement Kazuma Kiryu de la série Yakuza. Alors vous imaginez à quel point j'étais tout fofou à l'annonce d'un nouveau jeu de son papa! Hélas, malgré plein de bonne volonté, Binary Domain n'a pas cette force d'immersion que l'on trouve dans les jeux de gangsters de SEGA; ce petit plus dans l'ambiance, ou le scénario qui me ferait fermer les yeux sur son esthétique monochrome. Mais bon, faut reconnaître que ça blaste quand même pas mal. Et puis il y a plein de chouettes robots.

Hung

VERDICT 15/20

LES PLUS

- L'action, bien nerveuse
- La mise en scène spectaculaire
- Certains boss

LES MOINS

- « Tu tires ou tu pointes ? »
- Un scénario décevant
- Linéaire et dirigiste

CONCLUSION

Rollercoaster bourré d'action et à la mise en scène qui tabasse, Binary Domain s'impose comme le défouloir de ce début d'année. Il ne faut pas s'attendre à plus, mais c'est déjà pas mal.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

On est dans du classique. Les raccourcis manette remplacent bien la reconnaissance vocale défailante.

RÉALISATION ★★★★★

C'est futuriste, donc grisâtre, mais les modélisations sont bonnes et les animations faciales vraiment top.

BANDE-SON ★★

Le doublage français de la décennie... Allez, on met deux pour l'intention. Mais vraiment fallait pas.

DURÉE DE VIE ★★★

Dix heures, dans la norme actuelle. Après il y a du Multi (Deathmatch, Horde), mais faut pas compter là-dessus.

LE SANG EN ÉBULLITION

Connu pour ses jeux d'action maison, Capcom a cette fois fait appel à CyberConnect2 pour produire *Asura's Wrath*, un titre à la fois atypique et enraciné dans la culture japonaise.

Capcom a su immédiatement marquer les esprits en le dévoilant pour la première fois : les images nous montraient alors un héros consumé par la rage face à des ennemis colossaux. Il n'en fallait pas plus pour faire vibrer les fans de jeux d'action. Pourtant, avant de se lancer dans la bataille,

il vaut mieux savoir de quoi il en retourne. Car avec CyberConnect2 aux manettes (le studio est surtout connu pour ses adaptations de *Naruto*), le titre s'adresse avant tout aux fans de séries animées, et il reprend d'ailleurs la plupart des codes du shônen : des personnages surpuissants, des sentiments

exaltés, des combats épiques... les mordus de *DBZ* et compagnie devraient apprécier.

LA RAGE COMME SEUL GUIDE

L'histoire nous raconte comment Asura, l'un des huit généraux célestes du Shinkoku, est victime d'une machination, accusé d'un

crime qu'il n'a pas commis. Il en paiera le prix fort : sa femme sera assassinée, sa fille capturée et lui-même finira plongé dans un sommeil profond. Douze mille ans plus tard, c'est la voix d'une jeune fille qui le tirera de sa léthargie. Il n'aura alors plus qu'une idée en tête, se venger de ses anciens



Wyzen, le premier boss, illustre parfaitement toute la démesure du jeu.



Le combat contre Augus est le point culminant de l'aventure.



Testé sur	Xbox 360
Genre	action
Joueurs	1
Public	adulte
Éditeur	Capcom
Développeur	CyberConnect2
Prix	60 € environ
Date de sortie	24 février 2012



Yasha, le beau-frère d'Asura, sera également jouable durant quelques chapitres.



Le gameplay offre une certaine variété: Ici une séquence de course-poursuite.



Les phases de shoot ne sont pas toujours très lisibles mais demeurent abordables.



“Asura's Wrath a le mérite de zapper les longueurs que l'on trouve dans les séries à succès.”

de pub. Mais outre l'habillage, c'est tout le jeu qui a été pensé dans cette optique; l'accent reste donc placé sur la mise en scène et les dialogues. Ainsi, les concepteurs ont choisi de mettre en place un système de jeu simple, et de construire des niveaux courts afin que les joueurs occasionnels puissent progresser facilement, même à travers de petites sessions de jeu. Les gamers, eux, risquent d'être déçus par ce parti pris; *Asura's Wrath* n'a pas été pensé pour concurrencer *Bayonetta* ou *God of War*, vous n'y trouverez pas des dizaines de techniques et combos à débloquent, mais plutôt des combats relativement basiques, suivis par des affrontements contre les boss. Ces derniers sont épiques,

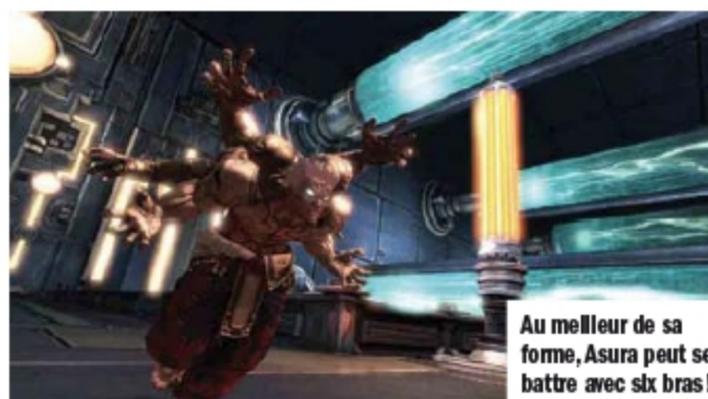
mais font la part belle aux *QTE*, justement pour servir cette mise en scène digne d'une série animée.

LA COLÈRE NE MEURT JAMAIS

Au final, *Asura's Wrath* met pratiquement de côté l'expérience de jeu pure: il faut vraiment le vivre pour le spectacle qu'il offre et son histoire, d'autant que ce jeu a le mérite de zapper les longueurs inutiles que l'on trouve dans les séries à succès. Mais le challenge réside surtout dans la précision dont il faut faire preuve durant les *QTE*: les game over demeurent rares, mais cela vous permet de débloquent divers bonus, comme des illustrations. Reste donc à voir si cela vous motivera suffisamment... ■

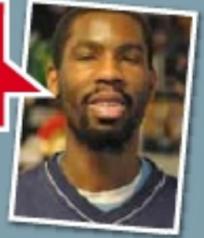


Les ennemis imposants demandent un peu plus de finesse dans leur approche.



Au meilleur de sa forme, Asura peut se battre avec six bras!

Oui, mais...



Emportés par les premières vidéos dévoilées par Capcom, nous attendions beaucoup d'*Asura's Wrath*. Pourtant, CyberConnect2 est plus connu pour avoir reproduit fidèlement l'univers de *Naruto*, que pour avoir conçu des gameplays hyperpointus: inutile donc de chercher une jouabilité riche et technique, le jeu se veut ici très direct dans son approche. Il reste néanmoins tout à fait plaisant à partir du moment où l'on s'y plonge de manière détendue (c'est presque contradictoire...) pour profiter pleinement du spectacle.

Benoît

VERDICT **15/20**

LES PLUS

- Un concentré d'énergie
- Des persos charismatiques
- Du shōnen comme on aime

LES MOINS

- La rejouabilité limitée
- Allergiques aux *QTE*, s'abstenir!
- Phases de shoot parfois brouillonnes

CONCLUSION

En nous plaçant devant une série animée interactive, *Asura's Wrath* nous rappelle brillamment les meilleures heures de *DBZ*. Dommage que le gameplay simpliste limite la rejouabilité.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Hormis quelques phases de shoot difficilement lisibles, la jouabilité ne pose aucun souci.

RÉALISATION ★★★★★

Quelque peu vieillissant, l'Unreal Engine permet tout de même d'avoir un jeu propre.

BANDE-SON ★★★★★

Des combats aux interludes, les musiques du jeu posent une ambiance assez prenante.

DURÉE DE VIE ★★★

Le jeu est court et la rejouabilité limitée. Son format le destine surtout à de brèves sessions de jeu.



Les techniques à la Olive et Tom sont de retour, plus spectaculaires que jamais.



Avec la caravane Inazuma, vous allez réviser la géographie japonaise! Heureux?



COMME UN OURAGAN

Nouvelles mini-stars du jeu vidéo et du dessin animé, les footeux d'*Inazuma Eleven* font leur match retour en France sur DS, via un tandem de cartouches prêt à tout emporter...

RPG, ballon rond, ambiance shônen et collection, bref un beau mélange de *Captain Tsubasa* et de *Pokémon (Level-5)* a sans doute trouvé, grâce à *Inazuma Eleven*, la combinaison, aussi improbable que détonante, qu'il fallait pour cartonner. Ultrapopulaire au Japon, la licence s'installe aussi chez nous avec l'arrivée, un an après un premier épisode remarqué, de ce second volet au scénario barré.

OLIVE ET TOM, LE RETOUR

Le gardien de but Mark Evans et les autres membres de l'équipe du collège Raimon devront en effet faire face ici à une bande d'extraterrestres prétendant appartenir à l'Alius Academy, des visiteurs venus non pas pour

disputer une rencontre amicale, mais pour conquérir l'univers balle au pied. Ils le prouvent en pulvérisant l'établissement de nos amis à coups de shoots mystiques, avant de défier Raimon dans un

match dont dépendra l'avenir de la Terre! Pour sauver leur honneur et l'humanité tout entière par la même occasion, Mark et ses compagnons partent à bord de la caravane Inazuma – un minibus enfoui sous

la pelouse de l'école! – sillonner le Japon, afin de trouver les joueurs capables de bouter l'envahisseur hors de ce monde. Ce récit farfelu n'est évidemment qu'un prétexte pour multiplier, comme dans *IE1*,



Un *Inazuma Eleven* sans séquences animées n'est pas un *Inazuma Eleven*.



Testé sur	Nintendo DS
Genre	foot-RPG
Joueurs	1 [jusqu'à 4 en local]
Public	tous publics
Editeur	Nintendo
Développeur	Level-5
Prix	40 € environ
Date de sortie	disponible



NINTENDO DS



N'oubliez pas de ramasser les Items sur le parcours : ça peut servir... ou pas!



Of course I'm excited! It feels like ages since I've trained. Dire que vous pensez pouvoir vous la couler douce en tant que champion. Naïf enfant...

“Qu'elle soit de glace ou de feu, la tempête Inazuma donne envie de rechausser ses crampons!”



...It's ruined.

Vos adversaires n'y sont pas allés de pied mort avec votre club de foot...

les chapitres alignant les phases d'exploration (lesquelles ne se limitent plus à la seule ville des héros, mais s'étendent à l'ensemble de l'archipel), les entraînements, le recrutement d'équipiers (plus de 1 500 à dénicher, dont 150 propres à chaque cartouche), les petits défis footballistiques lancés aléatoirement et, bien sûr, les matches plus importants.

GRAINES DE CHAMPIONS

Le stylet est largement mis à contribution durant ces rencontres pour passer le ballon, déplacer les membres de l'équipe, ou indiquer les actions à effectuer, du tacle au lob en passant par les techniques spéciales, toujours aussi impressionnantes, qui font

la spécificité de la série et qui peuvent désormais évoluer. Autre ajout, celui de compétences inédites accordant des bonus permanents à vos coéquipiers. Cela ne fait certes pas beaucoup d'innovations, et les quelques variations d'histoire ou d'adversaires entre les deux versions du jeu restent purement anecdotiques, mais peu importe : les fans seront ravis de retrouver une nouvelle aventure solo, riche en cinématiques et en événements, et de pouvoir profiter d'un mode Multi sans fil permettant d'affronter les utilisateurs du premier opus. Qu'elle soit de glace ou de feu, la tempête Inazuma donne en tout cas envie de rechausser ses crampons ! ■

Oui, mais



On a beau avoir un gros van de retard sur les Japonais, l'opportunité offerte par Nintendo de découvrir – et ce dans des versions particulièrement soignées au niveau de l'adaptation française – la série des *Inazuma Eleven* mérite d'être saluée. Ce second épisode, très proche du premier dans son déroulement, n'est peut-être pas le meilleur qui soit comparé à ceux qui attendent encore en import, mais il demeure, en dépit de son manque d'originalité, un excellent divertissement pour peu que l'on accroche au gameplay atypique de la franchise.

Yvan

VERDICT **15/20**

LES PLUS

- L'aspect RPG, superfun
- Les tirs à la *Captain Tsubasa*
- Un scénario complètement fou

LES MOINS

- Aucune révolution
- Les rencontres archirépétitives
- Un binôme à l'intérêt relatif

CONCLUSION

Inazuma 2 remplit sans prise de tête son office de suite clone. Pas de surprises, mais l'assurance de passer un bon moment avant un éventuel troisième volet encore plus dantesque.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

La touche *Inazuma* : il faut prendre le coup au stylet, mais une fois habitué, on fait des merveilles.

RÉALISATION ★★★★★

Pas originale mais toujours aussi bonne, avec de l'animé et des séquences de shoots en-veux-tu-en-voilà.

BANDE-SON ★★★

Le doublage est nickel, mais la musique, passe-partout et limite déjà entendue, lasse vite.

DURÉE DE VIE ★★★★★

L'aventure ne tire pas forcément en longueur, mais le Multi et d'autres surprises d'après-match sont là.

Test MARIO PARTY 9



Le véhicule change en fonction du plateau, passant de la voiture au vaisseau spatial.

Consoles+
Hit Consoles Plus



Les minijeux requièrent de la précision, de la réflexion, de la vitesse ou de la chance.



PAR ICI LA NOUBA !

Après l'avoir laissé des années dans son placard, *Mario* se décide à dépoussiérer son tableau de jeu. Et cette période de réflexion lui a permis de trouver plein d'idées neuves.

Premier lancer de dés, premières inquiétudes et premier soulagement. D'entrée *Mario Party 9* montre sa différence avec un changement de taille. Désormais, tous les candidats sont invités à prendre place dans un même véhicule. Le genre de détail qui a le don de changer les repères auxquels nous avait habitués la série. En effet, chaque joueur, l'un après l'autre, fait avancer le petit bolide, et tous les bonus comme les malus rencontrés incombent seulement au chauffeur durant son tour. De fait, chaque coup de dés prend un aspect tactique, car à défaut de glaner des mini-étoiles, rien n'empêche de mettre le pilote suivant dans une situation délicate. Bref, il ne faut plus seulement jouer en pensant à soi mais aussi aux autres, et la partie devient alors passionnante. Ce

nouveau rythme n'est qu'un avant-goût puisque d'autres nouveautés renchérissent le modèle du genre.

CHAMBOULE-TOUT

Le but n'est plus d'arriver le premier à une grosse étoile, et chaque plateau reste désormais un parcours avec une case de départ et d'arrivée. Et les minijeux sont aussi de la

partie. Ici, leurs apparitions s'avèrent plus imprévisibles, et parfois ils sont même cachés au fond d'un paquet cadeau. Finalement, l'ensemble des retouches s'avère suffisamment élevé et le rendu bien pensé pour enthousiasmer les fans d'origine, convaincre les nouveaux venus et même rabibocher les déçus des derniers épisodes. ■



Bowser est forcément le boss ultime qu'il faut vaincre d'un coup de dés bien choisi.



Le joueur qui est le chauffeur quand le Bob-omb explose perd la moitié de son butin.



À vos dés...



Asphyxiée par sa cadence infernale d'un épisode par an, la série des *Mario Party* était devenue l'ombre d'elle-même, plus mécanique qu'imaginative. Son retour avait forcément de quoi laisser des incertitudes sur ce numéro neuf. Mais que l'on se rassure, cette pause lui a fait le plus grand bien et lui a enfin donné l'impulsion pour reprendre son souffle. Fini cette époque où l'on tournait en rond avec un rythme cyclique de minijeux, ce nouvel opus va droit au but, devient plus tactique et rapide, sans perdre en fun. L'ami de vos soirées !

Kim

VERDICT 17/20

LES PLUS

- Un beau travail de refonte
- Ambiance garantie
- Des minijeux variés et amusants

LES MOINS

- Finish au hasard
- Imprécision de la Wilmote
- Online inexistant

CONCLUSION

Rien ne sert de courir... il faut penser à point ! Un adage qui fonctionne à merveille pour ce *Mario Party 9* qui a pris le temps de repenser sa formule pour un résultat original, dynamique et fun.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Aussi simple qu'un lancer de dés. La reconnaissance de mouvements de certains minijeux nous déçoit un peu.

RÉALISATION ★★★★★

L'univers chatoyant et rempli de clins d'œil de *Mario* colle bien à l'ambiance festive du titre.

BANDE-SON ★★★★★

La musique chaleureuse et vivante pourrait largement être utilisée dans un jeu télé à la Nagui.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Avec des parties mieux cadencées et plus prenantes, vous aurez forcément envie de remettre ça.



Testé sur	Wii
Genre	party game
Joueurs	1 à 4
Public	tous publics
Éditeur	Nintendo
Développeur	Nd Cube
Prix	50 € environ
Date de sortie	disponible



Il faut se rendre à l'évidence : graphiquement, FIFA Football est inattaquable.



Il suffit de maintenir la touche L au moment de tirer pour enrouler son ballon.

FIFA FOOTBALL

RETOUR GAGNANT !

Depuis que FIFA a fait sa révolution, il y a quelques années, on peut dire que ses éditions nomades étaient devenues

carrément obsolètes aux yeux des puristes. Avec FIFA Football sur PS Vita, le genre connaît une véritable renaissance, les développeurs étant parvenus à émuler efficacement le moteur des versions consoles de salon. Du coup, on retrouve immédiatement nos marques avec un gameplay précis et posé, faisant la part belle au jeu collectif. Si l'on désactive bien vite les options de contrôle tactile, il faut en revanche

saluer l'utilisation judicieuse de la gâchette L qui parvient à pallier à elle seule l'absence des deux boutons de tranche secondaires. Cela dit, tout n'est pas parfait non plus. On regrette notamment que la défense tactique si chère à FIFA 12 ait disparu et que le frame-rate, sans aller jusqu'à parler de ralentissement, se montre un peu bas. Une valeur sûre, néanmoins. **Hung**

Consoles+
Hit Consoles Plus



PS VITA

VERDICT **16/20**

LES PLUS

- Des sensations intactes
- Maniabilité bien pensée
- Un contenu conséquent

LES MOINS

- La défense tactique a sauté
- Le tactile vraiment inutile
- Frame-rate un peu bas



Testé sur	PS Vita
Genre	football
Joueurs	1
Public	tous publics
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	EA Canada
Prix	50 € environ
Date de sortie	disponible



La caméra permet d'incruster sa face lors de la création de son avatar en Tour mondial.

VIRTUA TENNIS 4 WORLD TOUR EDITION

DE LA BELLE OUVRAGE

Même s'il a perdu sa couronne depuis l'émergence de Top Spin, Virtua Tennis demeure une licence phare du catalogue de

SEGA. Suffisamment en tout cas pour que ce dernier ose la propulser en unique représentante dans le line-up fourni de la PS Vita. Virtua Tennis 4: World Tour Edition, de son petit nom, s'avère une copie conforme des versions PS3 et Xbox 360 : de la réalisation, étincelante, au gameplay, arcade mais efficace. Les développeurs ont pris le temps de soigner leur portage à l'extrême mais également

d'inclure une petite batterie de contenus taillés pour exploiter les capacités de la console. Prise en main et minijeu tactile, utilisation du gyroscope, de la caméra et de la réalité augmentée, tout y passe... Les efforts sont réels et louables, bien qu'un peu gadgets sur les bords. Mais de vous à moi, l'essentiel n'est pas là et, pour le reste, le titre fait un véritable sans-faute. **Hung**



Testé sur	PS Vita
Genre	tennis
Joueurs	2
Public	tous publics
Éditeur	SEGA
Développeur	AM3
Prix	40 € environ
Date de sortie	disponible



PS VITA

VERDICT **15/20**

LES PLUS

- Une adaptation parfaite
- Prise en main immédiate
- Réalisation impeccable
- Plein d'ajouts « Vita »...

LES MOINS

- ... bien qu'anecdotiques
- Un gameplay qui manque de finesse

Test SYNDICATE



PS3 XBOX 360

L'univers de *Syndicate*, bien qu'un peu lisse, demeure relativement attractif.



Vous êtes l'agent Kilo, nouvelle recrue d'un syndicat du crime projetée en plein enfer.

Il a comme un air de *Mirror's Edge*, vous ne trouvez pas ?



La puce Dart6 aide à distinguer vos ennemis et vos alliés grâce à sa vision spéciale.

SYNDICALEMENT VÔTRE

Presque vingt ans après la sortie de l'épisode original, *Syndicate* fait son retour dans une nouvelle robe FPS à la mode. Reste à voir si elle lui va mieux qu'à la concurrence...

Deus Ex: *Human Revolution* est déjà passé par là... Ces deux titres étant marqués par un univers cyberpunk en plein chaos social et une direction artistique bichromatique, on ne peut s'empêcher de les confronter. D'autant que *Syndicate* utilise bon nombre d'éléments de gameplay identiques à ceux de *DXHR*, en particulier le concept d'augmentations biomécaniques qui figure au cœur du jeu. Conférés par la puce Dart6, ces pouvoirs sont variables et se développent au cours de l'aventure. On retiendra notamment la capacité de persuader vos ennemis de s'entre-tuer, ou plus simplement de se suicider, mais aussi un mode de vision spécial permettant de mettre en surbrillance vos opposants. Cela dit, là où *Syndicate* se démarque du titre de Square Enix pour trouver son équilibre, c'est sur sa progression très scriptée, adaptée à sa jouabilité

aussi nerveuse que stratégique. Bien pêchues, les fusillades sont rendues attrayantes grâce aux glissades et autres compétences liées à votre biopuce. Il faudra néanmoins éviter de céder au bourrinage car les techniques spéciales nécessitent un temps de recharge parfois important.

ET LA COOP' ?

Malgré tout, l'ensemble manque un peu de piquant, la faute à une IA pas

vraiment au top et une narration un peu plate. Un vrai mode Coop' intégré à la campagne aurait permis d'apporter un zeste de folie et d'originalité. Manque de bol, le Multijoueur n'est présent que sous la forme de missions à part jouables à quatre, de défis... bref, de tout ce que l'on peut déjà trouver ailleurs. Du classique donc, certes correct mais trop scolaire pour préserver l'addiction à long terme. ■



Les teintes grises, noires et rouges définissent majoritairement l'ambiance colorée du titre.



Oui, mais...



Bien qu'elles aient déjà fait leurs preuves ailleurs, les bonnes idées sont là. Et la direction artistique intéressante enrobe le tout agréablement. Le bébé de Starbreeze devrait donc permettre aux amateurs de shoot et de cyberpunk de se défouler quelque temps dans cette guerre des syndicats du crime. Mais il n'y a rien qui puisse aujourd'hui bousculer les fondamentaux du FPS, dont les représentants pullulent sur console. Le mode Coop en ligne se contente également de faire son job, dans des cartes au level design on ne peut plus classique.

Fab

VERDICT **12/20**

LES PLUS

- La direction artistique séduisante
- Les compétences biomécaniques
- L'atmosphère cyberpunk

LES MOINS

- Un léger manque d'ambition
- IA et level design inégaux
- La balistique un peu molle

CONCLUSION

Syndicate reste un bon FPS, mais son potentiel n'est clairement pas exploité à fond. Le jeu aurait gagné à peaufiner son univers et ses biocompétences pour se démarquer davantage...

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Les compétences spéciales enrichissent le gameplay, mais la routine s'installe quand même !

RÉALISATION ★★★★★

La D.A. recherchée relève le niveau de la modélisation 3D et des textures parfois grossières.

BANDE-SON ★★★★★

L'ambiance sonore est très immersive et la musique colle bien avec le chaos ambiant.

DURÉE DE VIE ★★★

La campagne solo, plutôt courte comme souvent, est rattrapée par le mode Multijoueur.



Testé sur PlayStation 3
Genre FPS
Joueurs 1 (jusqu'à 4 online)
Public adulte
Éditeur Electronic Arts
Développeur Starbreeze Studios
Prix 70 € environ
Date de sortie disponible

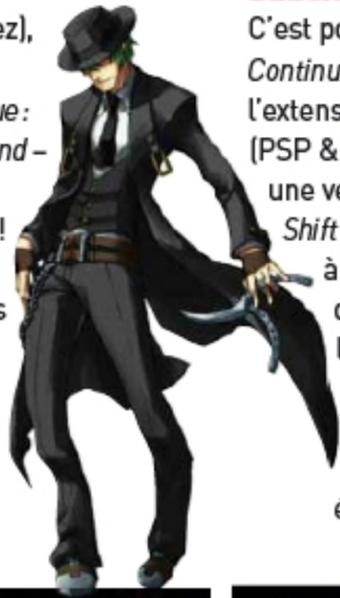
BLAZBLUE : CONTINUUM SHIFT EXTEND



ET ÇA CONTINUUM !

Quand Arc System Works lance une série, c'est pas pour la déconne. Après nous avoir inondés de déclinaisons de *Guilty Gear*, le développeur remet le couvert avec *Blazblue*.

Pendant que certains jouent à qui pisse le plus loin, les développeurs de jeux de baston se défient par surexploitation de licences interposées. Ainsi, quand Capcom sort un *Super Street Fighter IV: Arcade Edition* version 2012 (respirez), ArcSys dégage derechef son *Blazblue: Continuum Shift Extend* – et sur PS Vita en prime, s'il vous plaît ! C'est normal, c'est la loi du versus. Mais si les différentes itérations de *SFIV* suivaient une certaine logique, *Blazblue* s'est vu



ballotter de manière bien plus chaotique de support en support et de version en version. Si bien qu'on peut se demander aujourd'hui où l'on en est exactement...

EX PLUS PRIME ALPHA TURBO DELUXE FINAL TUNED

C'est pourtant simple, finalement : *Continuum Shift Extend* est l'extension de *Continuum Shift 2* (PSP & 3DS), qui était elle-même une version corrigée du *Continuum Shift 2 Arcade*, qui faisait suite à *Continuum Shift* premier du nom et prenait en compte les ajouts dont les portages sur console avaient bénéficié en partant de l'arcade. *Continuum Shift* étant évidemment une

upgrade de *Calamity Trigger*, le *Blazblue* d'origine. *Extend* est donc à ce jour la version définitive de *Blazblue*, ce qui se traduit concrètement par un personnage inédit (Relius Clover, le père de Karl), un nouveau mode de jeu (Unlimited Mars), un rééquilibrage général, et bien évidemment toutes les features déjà introduites par les précédents volets. Si les éléments réellement neufs peuvent sembler restreints pour justifier l'investissement de 40 euros supplémentaires dans la série, le fait est que l'on tient ici le *Blazblue* le plus achevé à l'heure actuelle. Le fan hardcore et le néophyte complet s'y retrouveront donc sans problème. L'amateur occasionnel peut-être un peu moins ! ■

Mais oui !



Le débat autour des versions Turbo prime special EX, etc. perdurera tant que brûlera la flamme du versus fighting. Que l'on adhère ou pas au concept, *Continuum Shift Extend* est à ce jour la meilleure version de *Blazblue* ; celle qui fait dorénavant office de référence pour les adeptes, et qui convient le mieux aux débutants. Pour ne rien gâcher, le portage sur PS Vita s'avère tout simplement parfait. Si l'on y perd forcément en maniabilité, le jeu reste en tout point identique à sa version de salon.

Moguri

VERDICT 16/20

LES PLUS

- Une réalisation soignée
- Version la plus complète à ce jour
- Portage PS Vita excellent

LES MOINS

- Peu de réelles nouveautés
- À quand un vrai *Blazblue 2* ?
- Les débutants vont douiller en ligne

CONCLUSION

En réunissant tous les ajouts apportés à *Blazblue* au fil de ses nombreux volets, *CSE* s'impose aujourd'hui comme la version la plus complète... Jusqu'à la prochaine ?

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Extrêmement complexe à un haut niveau, *CSE* reste aisé à prendre en main pour le néophyte ; un peu moins sur PS Vita...

RÉALISATION ★★★★★

On touche du doigt ce qui se fait de mieux en matière de 2D. L'animation peut toutefois paraître un peu limitée.

BANDE-SON ★★★★★

Très réussie, la bande originale reste foncièrement japonaise et ne plaira certainement pas à tout le monde.

DURÉE DE VIE ★★★★★

CSE possède tout ce qu'il faut pour offrir des centaines heures de jeu à qui voudra s'y investir corps et âme.



La section Histoire regroupe les modes Story de *Calamity Trigger* et *Continuum Shift*.



Hérité de *CS2*, le mode Abyss propose d'enchaîner les combats pour débloquer de nouvelles capacités.



Le nouveau mode Unlimited Mars illustré : on se mange des perfect sans avoir vraiment compris pourquoi.



Testé sur Xbox 360, PS Vita
 Genre baston
 Joueurs 1-2
 Public tous publics
 Éditeur Arc System Works
 Développeur Arc System Works
 Prix 40 € environ
 Date de sortie disponible

Consoles+
 Hit Consoles Plus

Test NINJA GAIDEN SIGMA PLUS



PS VITA



En appuyant en rythme sur le pavé tactile arrière, vous améliorerez l'efficacité des magies.



Vous aimez l'hémoglobine ? Ça tombe bien, le sol aussi.



Consoles+
Hit Consoles Plus

Les boss sont aussi coriaces qu'imposants. Une marque de fabrique de la série.



CARRÉMENT GUEDIN !

Pour son lancement, la PS Vita se dote de l'un des meilleurs jeux d'action... Si la qualité de *Ninja Gaiden Sigma* ne fait plus aucun doute, reste maintenant à voir celle du portage.

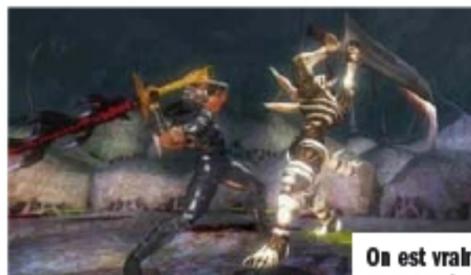
Cette mouture estampillée *Sigma Plus* se calque sur le lifting effectué dans la version PS3. On retrouve les phases de jeu mettant en scène la voluptueuse Rachel, les environnements inédits et la présence d'une difficulté plus adaptée au commun des mortels. Des éléments qui allouent davantage de fun à un titre déjà exceptionnel à la base, dont cette adaptation PS Vita a conservé toute la richesse. Reconnu aujourd'hui comme une référence du genre, le gameplay de *Ninja Gaiden* nous fait à nouveau vibrer. Complet, nerveux et stratégique, le système de combat procure des sensations intenses, avec ses combos ultrastylés. Tailler du démon avec Ryū Hayabusa durant cette sanglante épopée s'avère donc tout aussi jouissif que sur PS3 à l'époque. D'autant que la réalisation demeure quasi-identique. Une véritable prouesse technique

qui démontre à quel point la PS Vita en a dans le bide.

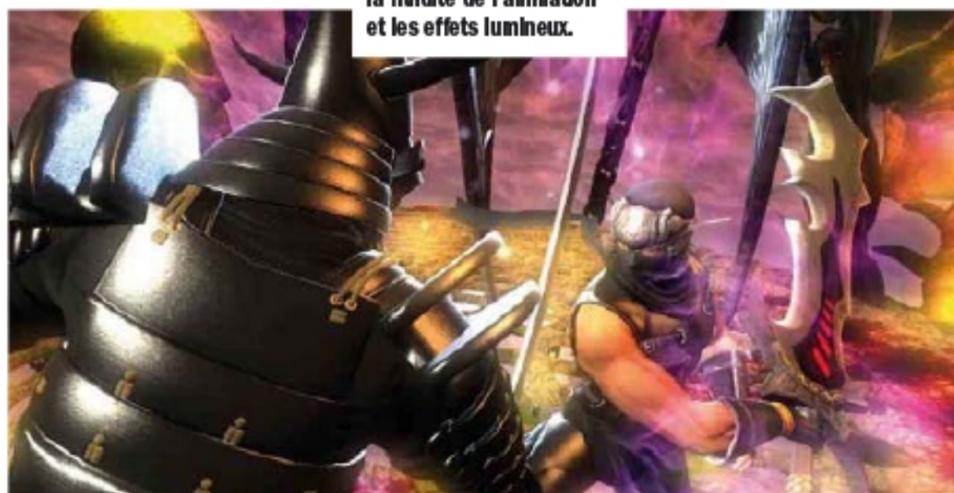
DE L'ACTION VITA-MINÉE

En effet, à l'instar des graphismes et de la jouabilité, la fluidité se révèle vraiment surprenante puisqu'elle ne montre pratiquement aucun signe de faiblesse. En revanche, il arrive que des chargements inopportuns surviennent en pleine action. Rien de méchant dans l'absolu, mais on sait

tous que *Ninja Gaiden* sanctionne souvent la moindre erreur d'inattention. Au registre des apports (inutiles ?) spécifiques, on note l'utilisation amusante du pavé tactile arrière pour amplifier la puissance des Ninpō, et la visée à l'arc en vue subjective peu pratique avec la fonction gyro. Les fous furieux trouveront de quoi trancher encore et encore à travers les 76 défis bonus du mode Épreuves de Ninja. ■



On est vraiment bluffé par la fluidité de l'animation et les effets lumineux.



VERDICT 16/20

LES PLUS

- La durée de vie énorme
- Un gameplay légendaire
- Les décors soignés

LES MOINS

- Un portage sans amélioration
- Les fonctions de la Vita inutiles
- Un scénario bateau

CONCLUSION

Malgré nos craintes en ce qui concerne l'aspect technique, ce portage de *Ninja Gaiden Sigma* délivre une aventure à la fois belle, survoltée et diablement féroce. Fidèle à l'original en somme.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Toujours au top, Ryū se manie à la perfection et réalise une grande variété d'enchaînements avec classe.

RÉALISATION ★★★★★

De la PS3 sur portable, impressionnant. Mais Tecmo Koei aurait pu mieux exploiter les « gadgets » de la Vita.

BANDE-SON ★★★★★

Les musiques accompagnent l'action avec panache, mais les doublages manquent cruellement.

DURÉE DE VIE ★★★★★

L'histoire se boucle en quinze heures, ce qui est déjà énorme, et les missions bonus rallongent considérablement le tout.



Testé sur	PS Vita
Genre	beat'em all
Joueurs	1
Public	adulte
Éditeur	Tecmo Koei
Développeur	Tecmo Koei
Prix	45 € environ
Date de sortie	disponible



Comme dans *Dynasty Warriors Gundam*, les zones se capturent en venant à bout de vagues d'ennemis.



Les développeurs se sont hélas sentis obligés d'exploiter « à fond » le tactile.

DYNASTY WARRIORS NEXT

« C'ÉTAIT MIEUX AVANT ! »



PS VITA

À chaque occurrence, *Dynasty Warriors* nous propose d'unifier une Chine plongée dans le chaos en incarnant des héros de guerre plus

ou moins charismatiques. Les stages s'arpentent de la même façon : courir de base en base en défouillant du mob, jusqu'à la capture de la forteresse ennemie principale. Un bon gros défouloir des familles, dont la formule a fait ses preuves dix ans plus tôt mais s'est essouffée au fil du temps. Hélas, les évolutions de ce volet « Next » n'arrangent rien ! Les parties sont entrecoupées d'emuscades sous forme de

minijeu tactiles inintéressants, et les duels en un contre un contre les boss se déroulent à l'aide de QTE brouillons. Une vraie plaie qui fout complètement en l'air le rythme. De même, le fait de secouer la console comme un demeuré pour amplifier les dégâts des furies s'avère juste... chiant. Heureusement, la maniabilité générale se montre à la hauteur et la réalisation très satisfaisante.

À réserver aux fans. **Fab ■**

VERDICT **12/20**

LES PLUS

- Réalisation et maniabilité honorables
- Les missions en coop' à quatre
- Durée de vie conséquente

LES MOINS

- Les phases de jeu tactiles/gyro
- Pas de réelle nouveauté
- Très répétitif



Testé sur	PS Vita
Genre	beat'em all
Joueurs	1 joueur (4 joueurs en coop' online)
Public	adulte
Éditeur	Tecmo Koei
Développeur	Tecmo Koei
Prix	45 € environ
Date de sortie	disponible



Les greens aussi sont bien plus cabossés qu'auparavant...



Comme d'habitude, la boutique vous permettra d'acheter du matériel de meilleure qualité.

EVERYBODY'S GOLF WORLD INVITATIONAL

TEE TIME

À nouvelle console Sony, nouveau *Everybody's Golf*. Cette règle immuable se vérifie encore une fois avec un épisode *World Invitational*

dans la digne lignée de ses prédécesseurs. Au rendez-vous donc, toujours ce même gameplay orienté arcade et enrobé d'un habillage tout mignon. Cependant, si les supercoups et les back spins fantaisistes sont toujours de la partie, ce nouvel épisode se veut bien plus exigeant que les précédents. *W!* prolonge ainsi le virage amorcé par le volet PS3, en rendant la moindre erreur de timing potentiellement fatale. Les nouveaux

parcours (six en tout) se veulent également bien vicelards, et ne sont pas à court de bunkers ou d'étangs parfaits pour pourrir l'ambiance. Cette nouvelle orientation se veut toute désignée pour le mode Online, qui prend ici une place très importante. Tournois journaliers, espaces de discussion, classements mondiaux, tout est là... sauf un mode Duel qui ne devrait pas tarder à arriver via une mise à jour. **Moguri ■**

VERDICT **16/20**

LES PLUS

- Arcade, mais pointu
- Bonnes fonctionnalités en ligne
- Plus dur que les précédents

LES MOINS

- Plus dur que les précédents ?
- Pas de duel privé en ligne...
- Quelques systèmes pas très clairs



Testé sur	PS Vita
Genre	sport
Joueurs	1 à 8 (30 en ligne)
Public	tous publics
Éditeur	Sony Computer Entertainment Europe
Développeur	Clap Harz
Prix	40 € environ
Date de sortie	disponible

Consoles+
Hit Consoles Plus



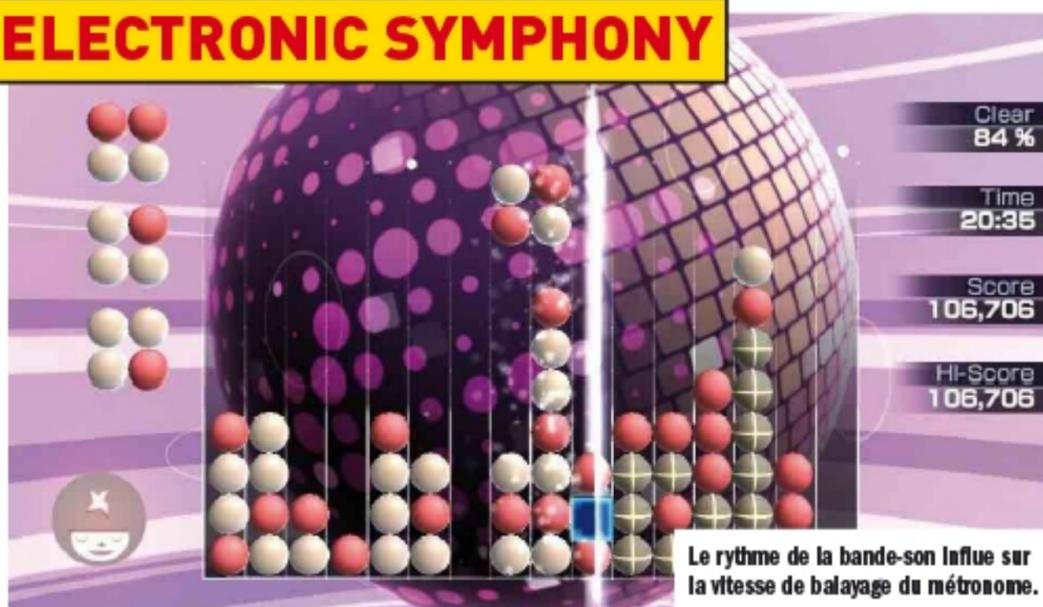
PS VITA

Test LUMINES ELECTRONIC SYMPHONY

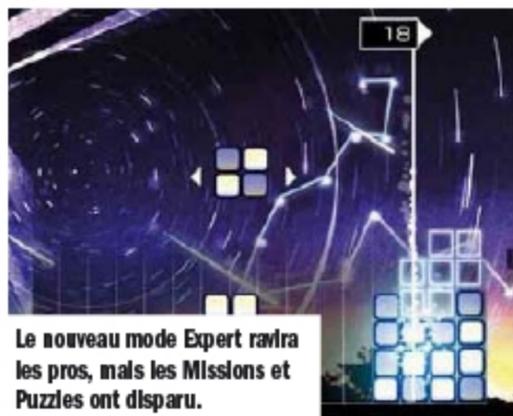
Consoles+
Hit Consoles Plus



Le système d'XP permet de débloquer toutes les skins du jeu plus facilement.



Le rythme de la bande-son influence sur la vitesse de balayage du métronome.



Le nouveau mode Expert ravira les pros, mais les Missions et Puzzles ont disparu.



Attention au nouveau bloc spécial: il mélangera les pièces de votre jeu.



PS VITA

Oui



Difficile de résister à l'appel d'un nouveau *Lumines* lorsque l'on est fan de puzzle game. Toujours aussi hypnotique, ce déluge de sons et de lumières nous scotche à l'écran de la console et nous transporte dans un voyage lointain. Certains joueurs le trouvent trop cher pour un « bête jeu de réflexion » : c'est compréhensible, mais il demeure tout de même plus abordable que les produits illicites et vous causera moins de problèmes. Plus sérieusement, on regrette l'absence de multijoueur en ligne : le mode Duel se jouant uniquement en local.

Benoît

VOYAGE SYMPHONIQUE

Mizuguchi et Q Entertainment offrent un voyage à vos sens avec *Lumines Electronic Symphony*, nouveau volet du puzzle game psychédélique et envoûtant.

La série *Lumines* a fait ses débuts en même temps que la première console portable de Sony. Et après avoir connu divers supports (PS2, Xbox 360 et même les mobiles), le puzzle game de Q Entertainment accompagne la sortie de la PS Vita, comme un symbole. Le concept de base est toujours le même : le joueur doit empiler les blocs sous forme de carrés (2 x 2 au minimum) afin de les faire disparaître et ainsi marquer des points ; mais si l'ensemble des blocs atteint le sommet de l'écran, c'est le game over... Quelques subtilités viennent renouveler cette formule, à commencer par un nouveau bloc spécial. Plutôt fourbe, celui-ci mélange votre schéma en place lorsque vous le posez. Cela dit,

de nouveaux bonus font également leur apparition.

ET LA LUMIÈRE FUT

Outre les différentes skins, vous débloquez également des avatars. Comme dans les épisodes précédents en fait, à ceci près que désormais, chacun d'entre eux vous confère deux pouvoirs spéciaux à utiliser en cours de jeu : l'un en jeu solo et l'autre en duel. Vous pourrez alors arrêter temporairement le défilement du métronome pour construire les carrés les plus gros possible et bloquer la rotation des blocs chez votre adversaire, par exemple. L'utilisation de ces pouvoirs reste toutefois limitée : une fois consommés, il faudra alors les recharger en enchaînant les combos ou en tapotant le panel arrière de votre console pour gagner du temps. Par ailleurs, il s'avère maintenant plus facile de débloquer ces divers items : au lieu de terminer des défis, parfois très difficiles, il suffit d'accumuler les parties grâce auxquelles vous gagnerez des

points d'XP. À chaque niveau atteint, un objet sera débloqué dans le menu Collection. Plutôt complet, avec les modes Voyage, Duel et Liste de lecture, notamment, *Electronic Symphony* manque tout de même de jeux en ligne. Cela ne ruine pas le jeu, mais c'est assez dommage. ■



Bien que le jeu soit prenant, les parties ont tendance à s'éterniser.

VERDICT 16/20

LES PLUS

- Gameplay efficace
- Principe hypnotique
- Les nouveaux bonus

LES MOINS

- Parties languettes
- Pas de duel en ligne
- Attention à votre arrêt de bus !

CONCLUSION

Même si l'on connaît la formule par cœur, *Lumines* fait mouche une nouvelle fois et apporte quelques nouveautés bienvenues. Nous regrettons tout de même l'absence de jeu en ligne.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

La fonction tactile est largement dispensable, la jouabilité classique suffit largement.

RÉALISATION ★★★★★

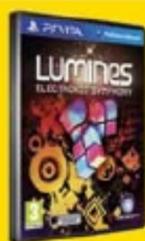
Lumines n'est qu'un simple puzzle game, mais le spectacle son et lumière fait le charme du jeu.

BANDE-SON ★★★★★

La qualité de la tracklist n'est pas aussi constante qu'auparavant, mais c'est une question de goût.

DURÉE DE VIE ★★★★★

À moins d'être complètement insensible au trip *Lumines*, il est difficile de lâcher le jeu...



Testé sur	PS Vita
Genre	puzzle
Joueurs	1-2
Public	tous publics
Éditeur	Ubisoft
Développeur	Q Entertainment
Prix	40 € environ
Date de sortie	disponible



Le but du jeu consiste toujours à ramasser divers objets pour créer des étoiles.



Comme dans les volets précédents, les musiques du jeu sont accrocheuses.

TOUCH MY KATAMARI

TOUCHE ET ROULE



La série *Katamari Damacy* a connu pratiquement tous les supports récents sans toutefois s'exprimer pleinement sur console

nomade : privée d'un second stick analogique, la PSP n'était malheureusement pas la machine idéale pour faire rouler sa sphère collante. Mais la PS Vita venge aujourd'hui sa grande sœur : non seulement *Touch my Katamari* se joue comme sur console de salon, mais en outre les surfaces tactiles apportent quelques nouveautés de gameplay. Selon vos goûts, vous pourrez jouer avec ou sans bouton,

ou même opter pour un compromis entre les deux. Mais le panel arrière permet également de déformer son *katamari* : il vous faudra alors l'allonger ou le rétrécir en fonction de la situation. Pour le reste, c'est du classique : dans la peau du Prince, vous devrez remplir de nombreuses requêtes afin d'aider le Roi du Cosmos à retrouver l'admiration de l'humanité. Vaste chantier ! **Benoît**

VERDICT **15/20**

LES PLUS

- Un vrai *Katamari* sur portable
- Ambiance délirante
- Musiques rafraîchissantes

LES MOINS

- Pas de réelles nouveautés
- Manque de niveaux inédits
- Il faut « accrocher » au concept

Testé sur	PS Vita
Genre	puzzle
Joueur	1
Public	tous publics
Éditeur	Namco Bandai Games
Développeur	Namco Bandai Games
Prix	30 € environ
Date de sortie	disponible

TESTÉ SUR PS VITA

PAR BENOÎT



SHINOBIDO 2

Après deux discrètes apparitions sur PS2 et PSP, *Shinobido 2* accompagne la sortie de la Vita. Malheureusement, ce nouvel épisode ne fera toujours pas de la série une référence du jeu d'infiltration : l'I.A. des ennemis est trop limitée pour inquiéter les pros de la discipline, et le gameplay rigide frustrera les joueurs moins expérimentés. Pourtant, cette suite apporte quelques idées, comme la gestion des relations que le héros entretient avec ses employeurs. ■

■ Action ■ 1 joueur ■ Adulte
 ■ Éditeur : Spike ■ Dév. : Acquire
 ■ Prix : 50 € environ
 ■ Disponible

12/20

TESTÉ SUR PS VITA

PAR BENOÎT



LITTLE DEVIANTS

Little Deviants a été conçu pour nous montrer tout ce que les fonctionnalités de la console peuvent apporter dans un jeu : gameplay tactile, détection gyroscopique et même utilisation du micro. Mais la variété n'est malheureusement pas toujours synonyme de fun. Certains jeux restent plutôt sympathiques, mais d'autres sont gâchés par une maniabilité peu précise, ou manquent simplement d'intérêt. Au final, le titre risque d'être rapidement oublié. ■

■ Mini-jeux ■ 1 joueur ■ Tous publics
 ■ Éditeur : Sony Computer Entertainment Europe ■ Dév. : Bigbig Studios
 ■ Prix : 30 € environ ■ Disponible

12/20

TESTÉ SUR PS VITA

PAR BENOÎT



MODNATION RACERS: ROAD TRIP

ModNation Racers: Road Trip reprend tous les ingrédients de ses aînés, à savoir de la course délirante et des options de personnalisation par paquets. Mais l'aspect communautaire, si cher à la série, se limite au partage de créations, puisque les courses en ligne sont tout simplement indisponibles... Il faudra donc se contenter de parties en local jusqu'à quatre, à condition que les courses assez bourrines ne vous rebutent pas ! ■

■ Course ■ 1 à 4 joueurs ■ Tous publics
 ■ Éditeur : Sony Computer Entertainment Europe ■ Dév. : Sony San Diego Studio
 ■ Prix : 40 € environ

13/20

OPINION

Amis gamers, votre connexion va sévèrement fumer ce mois-ci ! Avec le lancement du Xbox Live Arcade House Party 2012, ce ne sont pas moins de quatre bons titres qui arrivent en téléchargement pour les possesseurs de la console de Microsoft. Nous en avons testé deux en détail à travers ces pages, ce qui devrait ravir les amateurs de survival. Mais

“La dématérialisation nous offre des titres plus confidentiels !”

les joueurs sur PS3 ne demeurent pas en reste non plus avec une belle mise en avant de *Malicious* ; un jeu exclusivement disponible sur PSN – un peu trop passé inaperçu à notre goût. On adore quand la dématérialisation

nous permet de toucher à des titres plus confidentiels ! ■



Fabien, l'embaras du choix

Sommaire

Malicious PS3	74
Gotham City Impostors PS3, XBOX 360	76
Final Fantasy XIII-2 PS3, XBOX 360	
Metal Gear Online PS3, XBOX 360	77
Alan Wake XBOX 360	78
I am Alive PS3, XBOX 360	79



Final Fantasy XIII-2 **77**

“Les fans de *Mega Man* et de *El Shaddai* vont être servis avec *Malicious*.”



» MALICIOUS

À L'ANCIENNE !



Sorti début février sur le PSN, *Malicious* nous fait renouer avec les jeux « bien prise de tête » de l'époque, où les game over et les cassages de dents par les boss rythmaient nos parties.

Malicious est un savant mélange entre les game design old school des hits qui ont bercé notre jeunesse, et le gameplay nerveux des beat'em all actuels. Le jeu nous place aux commandes d'un esprit fraîchement invoqué dans un corps (d'homme ou femme, au choix), afin de combattre l'incarnation du mal qui répond ici au nom de *Malicious*. On évolue dans six tableaux qui consistent en des combats de boss. La progression par l'échec reste donc de mise,

car il convient de se prendre une ou plusieurs déculottées par les occupants de chaque niveau avant de comprendre la stratégie à adopter. À l'instar d'un bon vieux *Mega Man*, chaque boss vaincu nous délivre son arme, sachant que tous les maîtres de niveaux sont plus sensibles à un certain type d'équipement. À nous ensuite d'enchaîner les tableaux dans le bon ordre afin d'utiliser l'arsenal le mieux adapté. Une fois un chef de stage battu, les autres augmentent en puissance.

En plus des armes, notre avatar récupère d'autres facultés au fil des victoires. Par exemple, il pourra effectuer un double saut dans les airs à six reprises, courir sur les murs ou bien même voler. Des power-up qui ne seront pas de trop car le soft se montre globalement assez difficile. Un must have pour les hardcore gamers, surtout à ce prix ! ■

- beat'em all ■ 1 joueur
- Éditeur : Sony ■ Dév. : Avion
- Prix : 8 € environ

VERDICT ★★★★★



La Mad Queen va vous donner énormément de fil à retordre !

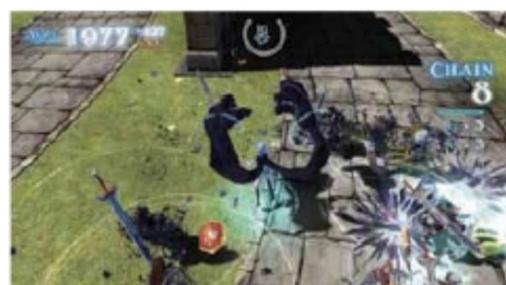
Au début, vous ne disposez que de vos poings, de petits missiles et d'un maigre bouclier.



Sans l'esquive, vous n'irez pas très loin dans l'aventure...



Plus vous êtes blessé (ou amputé), plus votre restauration coûte cher en aura.



» MALICIOUS

L'AURA, L'AURA PAS ?

Il ne faut pas avoir honte d'activer la difficulté minimale au départ, le temps d'appréhender les commandes et le système d'aura. Ce dernier s'apparente à une réserve d'énergie accumulée en défonçant du sous-fifre, dans laquelle vous puisez pour accroître votre force de frappe et effectuer des combos. En plus d'augmenter votre score, ces combos causent davantage de dégâts aux boss... Consommer de l'aura permet aussi de réparer votre corps, qui s'effrite

au fur et à mesure des coups reçus. Il n'y a pas de jauge de vie dans *Malicious*, mais lorsque vous avez perdu tous vos membres, c'est le game over. Et vous ne disposez que de trois « continue » pour finir le mode Histoire. Mais les ennemis lambda réapparaissent à l'infini autour des boss, ce qui vous permet de récolter de l'aura à n'importe quel moment. Attention, vous n'avez que trente minutes par niveau, alors ne traînez pas ! ■

RÉALISATION

DIAMANT BRUT

Malicious rappelle beaucoup *El Shaddai* en ce qui concerne son cachet visuel très attrayant. Les graphismes de ce modeste soft PSN flattent la rétine, et l'animation tient assez bien la route au vu du nombre d'éléments affichés à l'écran. Mais on dénote cependant quelques ralentissements intempestifs, et des bugs de caméra ou de collision qui peuvent coûter cher.



C'est beau, ça pète de partout, ça bouge vite et c'est « presque toujours » fluide.



GOTHAM CITY IMPOSTORS

GANGS DE LOSERS

Surfant sur le succès de sa licence Batman, Warner nous surprend avec un FPS multijoueur déjanté dans la lignée de *Brink* ou *Team Fortress 2*.

Il faut dire que lorsqu'on entend parler du Chevalier noir, on s'attend désormais à retrouver un univers crasseux et oppressant, comme dans le récent *Arkham Asylum*. Ici, si *Gotham City* est en proie au chaos, ce n'est pas parce qu'un supervilain terrorise la population, mais parce qu'une meute de cinglés a décidé de se mettre joyeusement sur la gueule sous la bannière de leur idole favorite. D'un côté le fan-club de l'homme chauve-souris et, de l'autre, les apprentis jokers. Tous ces joyeux lurons, déguisés à l'arrache avec des costumes hyperflashy, vont

donc s'entre-tuer dans les rues de la ville, et vous êtes l'un d'entre eux.

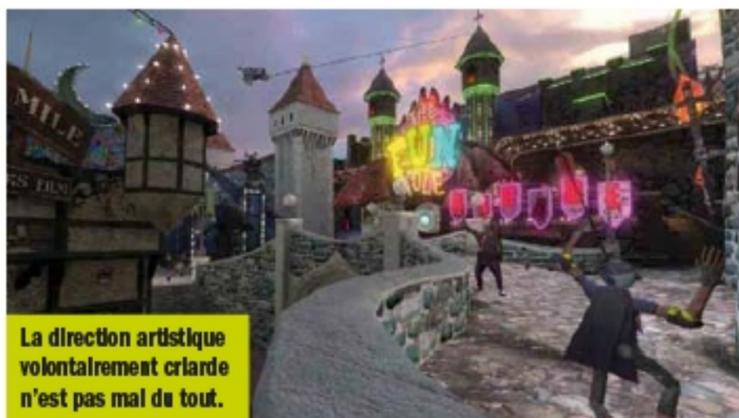
S'ARMER DE PATIENCE

Point de Batman ou de Joker à diriger, vous customisez votre propre sous-héros anonyme, dont l'équipement s'agrèmente au fur et à mesure que vous engrangez de l'expérience en ligne. Des classes prédéfinies et leurs gadgets loufoques associés (patins à roulettes, chaussures à ressort, pièges à ours...) permettent de varier les approches et la façon de jouer, en esquissant des sourires les premières minutes. Mais on s'aperçoit

très rapidement que l'on a affaire à des modes de jeux déjà surexploités (capture du drapeau, domination, etc.), dans des cartes qui se comptent sur les doigts d'une main. Cela irait encore si le système de matchmaking complètement foireux ne nous forçait à patienter pendant dix minutes avant de trouver une partie. Bien entendu, on a jeté l'éponge avant ! Un beau gâchis. **Fabien ■**

- FPS ■ 4-12 joueurs en ligne
- Éditeur : Warner Interactive
- Dév. : Monolith Productions ■ Prix : gratuit

VERDICT



La direction artistique volontairement criarde n'est pas mal du tout.



Domage que l'on ait l'impression de shooter avec des balles en mousse...

NEWS ONLINE



ASURA'S WRATH

Le jeu d'action de Capcom va accueillir un DLC proposant des minichapitres supplémentaires (11.5 et 15.5). Ceux-ci devraient mêler des séquences d'animation à des QTE. Les cinématiques animées seront réalisées par les studios 4°C, responsables d'*Amer Béton*.



THE ELDER SCROLLS V : SKYRIM

Si vous avez écumé les terres de Bordeclel, les bugs ça vous connaît. D'autant plus si vous jouez sur PS3, auquel cas votre jeu a plus que probablement souffert d'importants ralentissements, ou pire. Eh bien sachez que Bethesda a enfin corrigé ces ratés dans son dernier patch.



NEVERDEAD

Premier DLC du jeu de Konami, le *NeverDead Expansion Pack Volume 1* vous donne la possibilité de contrôler un nouveau personnage féminin en ligne (Nikki Summerfield) et de bénéficier de trois défis inédits pour le niveau Asile. Ce contenu délivre également deux costumes additionnels pour Bryce.

FINAL FANTASY XIII-2

FINAL FAN... SERVICE

Une première dans la saga : *Final Fantasy XIII-2* accueille une flopée de DLC. Le pack « Combattre avec style », offert avec les premières réservations, proposait déjà deux costumes pour nos héros, et un boss optionnel. Diverses enseignes offraient également des armes bonus. Et depuis quelques semaines, les fans peuvent se procurer plusieurs packs de DLC. Le premier inclut la possibilité d'affronter Lightning et le lieutenant Amodar dans le Colysée, afin de les capturer et les utiliser comme familiers. Les costumes « Gardien du temps » pour Noel et « Ensemble de plage » pour Serah viennent agrémenter la garde-

robe du binôme. Le contenu baptisé « Pile ou Face » met en scène Sazh dans un scénario parallèle, à l'issue duquel se débloquent l'opportunité de l'intégrer dans sa team. Ce DLC comprend aussi deux nouveaux jeux de cartes, « Chronobind » et « Poker Fortuna », qui seront ajoutés au casino. Enfin, on parle d'un futur DLC scénaristique centré sur Lightning, ainsi que d'un autre permettant de combattre Jihl Nabaat de *FFXIII*. Mais cela reste à confirmer. **Fab**

■ RPG ■ 1 joueur ■ Public : adulte (PEGI 16)
 ■ Éd./Dév. : Square Enix ■ Prix : Pile... 400 pts MS/3,59 € ; costumes : 240 pts MS/1,99 € PSN

VERDICT ★★★★★



XBOX 360 PS3



Serah

Thank you, Mog.

Le maillot de bain de Serah met en valeur... eh ben pas grand-chose justement!



Grâce aux DLC, Lightning et Sazh rejoignent vos rangs. Qui d'autre va suivre ?

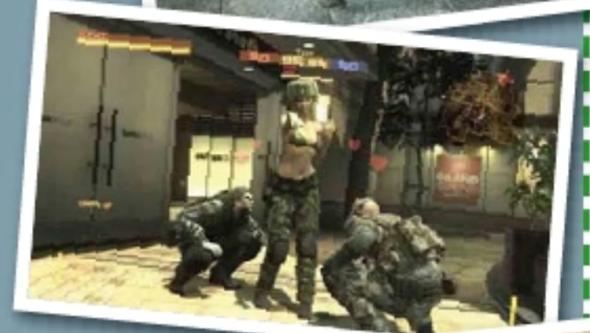


Lightning
 I'll say this right now. There's no way the two of you can beat me.

METAL GEAR ONLINE

CHÉRIE, ÇA VA COUPER !

Après quatre années de bons et loyaux services, Konami annonce la fermeture des serveurs de *Metal Gear Online*, le 12 juin prochain. D'ici là, les services vont être coupés au fur et à mesure, à commencer par la boutique en ligne du jeu, le 21 mars. Le contenu originellement payant sera disponible gratuitement à partir du 24 avril, mais il ne sera plus possible de créer de nouveau personnage. Si vous êtes prêt à endurer les mises à jour démesurées, il vous reste un peu de temps pour (re)découvrir *MGO*.



Malgré ses téléchargements de mises à jour abusifs, *MGO* a délivré une sacrée dose de fun durant quatre ans.

CALL OF DUTY : MODERN WARFARE 3

DEVENEZ L'ÉLITE

Suite aux trois cartes multijoueur sorties en janvier-février, le mois de mars apporte son fix de contenu aux furieux de la gâchette. Au menu, une nouvelle carte (*Black Box*) et deux missions Special Ops (*Black Ice* et *Negotiator*). En tout et pour tout, ce ne sont pas moins de 20 packs de contenu qui sont annoncés jusqu'en septembre. Pour jouir de l'intégralité de ces DLC (disponibles en priorité sur Xbox 360), vous

pouvez vous abonner au service Elite Premium de *Call of Duty*. Ce qui revient à déboursier la bagatelle de 50 euros. ■

■ FPS ■ 2-4 joueurs en local/2-18 en ligne ■ Public : adulte ■ Éditeur : Activision ■ Dév. : Infinity Ward ■ Prix : 50 € env. l'abonnement d'un an

VERDICT ★★★★★



XBOX 360 PS3





Le jeu s'illustre toujours par son excellente gestion de la lumière.

ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE

PEUR DE LA PAGE BLANCHE



American Nightmare fait suite à *Alan Wake*, l'excellent survival horror des studios Remedy, sous la forme d'une parenthèse téléchargeable.

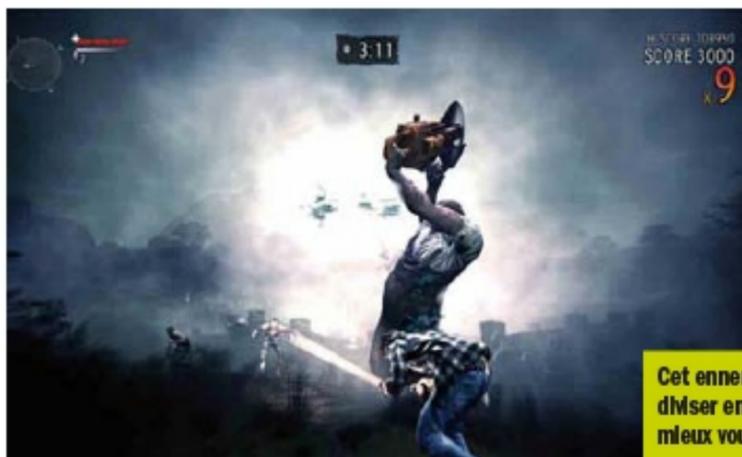
Cette mini-aventure d'une durée d'environ cinq heures sert en quelque sorte d'amuse-gueule avant la sortie d'un éventuel second opus. Les fans seront heureux de retrouver leur héros écrivain dans un scénario alternatif, qui apporte quelques détails supplémentaires au background. Après les événements qui concluent l'épopée initiale, Alan se retrouve coincé dans une dimension parallèle, qu'il peut altérer en fonction de ses actions. Un univers qui semble lié à l'émission *Zone X*, cet

ersatz de *La Quatrième Dimension* que vous connaissez bien. Mais pour se sortir de ce labyrinthe temporel, il doit composer avec un double maléfique qui se complait à faire de sa vie un enfer. Côté gameplay, on reste en terrain connu avec une maniabilité en tout point identique. Armes à feu, fusées éclairantes, grenades incapacitantes, esquives au ralenti, tout est là ! Vos ennemis sont toujours entourés d'une aura maléfique qu'il faudra dissiper à l'aide de votre lampe torche avant de pouvoir les descendre. Bref,

ceux qui ont apprécié *Alan Wake* seront ravis. Seule ombre au tableau, mais pas des moindres, il faut se recagner trois fois chaque monde quasiment à l'identique pour finir l'histoire. Une solution de facilité qui rallonge artificiellement la durée de vie déjà bien courte. On espère donc qu'une vraie suite à l'épisode original verra le jour. **Fab ■**

■ Survival horror ■ 1 joueur ■ Public: adulte
 ■ Éditeur: Microsoft ■ Développeur: Remedy
 ■ Prix: 15 € environ

VERDICT ★★★★★



Cet ennemi peut se diviser en quatre pour mieux vous encercler.



NEWS ONLINE



SAME PLAYER SHOOT AGAIN

Même si cela est justifié par son scénario torturé, vous devrez parcourir trois fois chacune des trois zones de cette pseudo-suite. Il vous faudra en effet effectuer de menus changements dans la façon dont vous bouclez chaque chapitre; l'optique étant de vous extirper d'une boucle temporelle.



ACHÈTE-TOI UNE AGRAFEUSE

Comme dans *Alan Wake*, vous pourrez ramasser les pages d'un manuscrit du héros. En plus d'étoffer l'histoire, cela vous offrira l'opportunité de déverrouiller des caisses d'armes contenant des flingues bien plus puissantes que vos pétroles d'origine...



LE MODE ARCADE

Si vous kiffez à mort les fights d'*Alan Wake*, le mode Arcade comparable à la horde de *Gears of War 3* vous plaira certainement. Un test d'endurance au cours duquel vous devrez tenter d'enchaîner esquives et tueries pour faire monter votre multiplicateur et obtenir un score de ouf en diable !

NEWS ONLINE



SOULCALIBUR V

SoulCalibur V accueillera plusieurs DLC pour permettre aux fans de personnaliser leurs parties effrénées. Namco Bandal annonce des packs bourrés de costumes faits maison pour vos combattants, et une sélection des musiques les plus appréciées de la saga. Tout ceci moyennant quelques pépètes bien sûr !



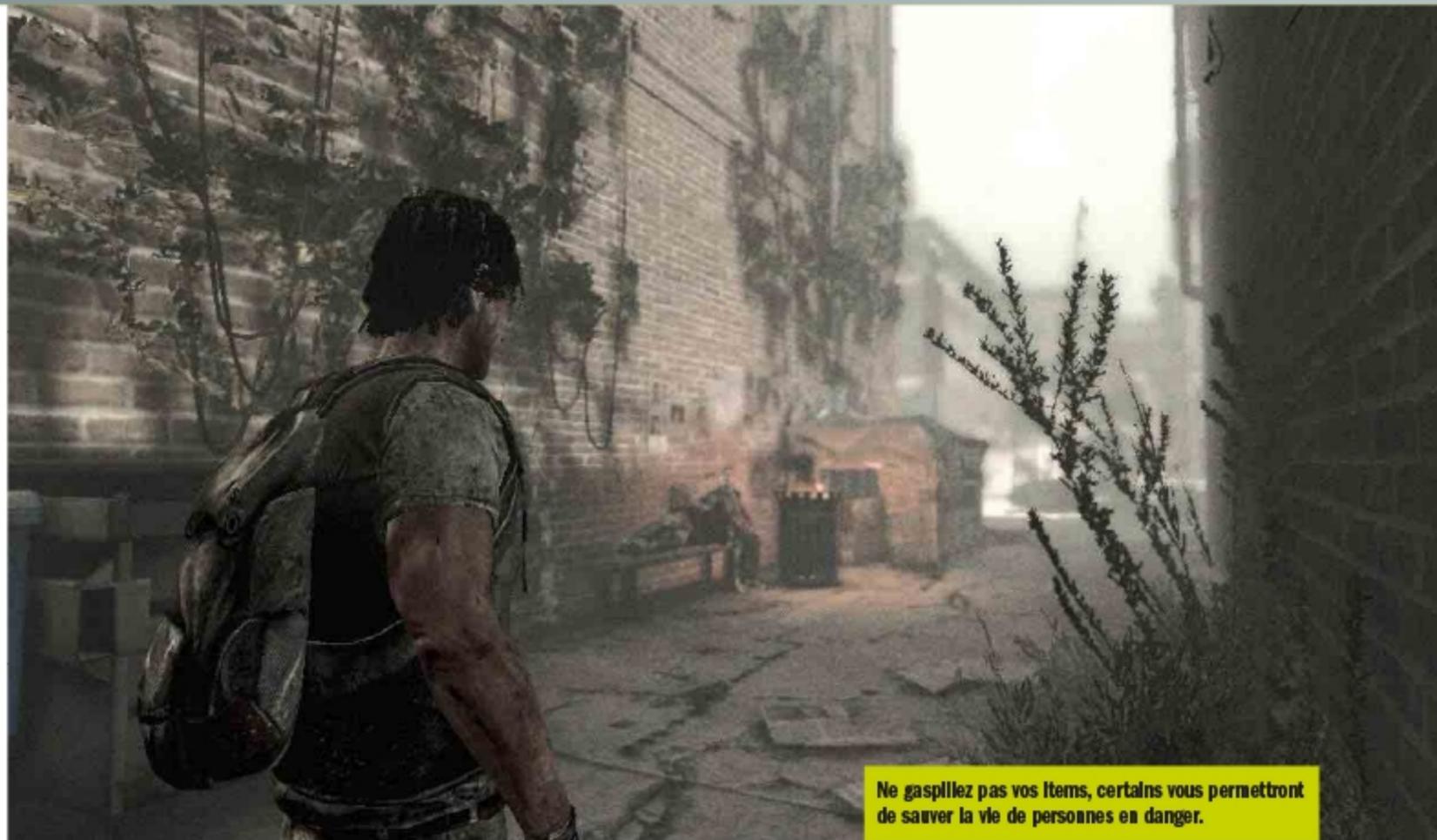
GEARS OF WAR 3

Le dernier DLC de *Gears of War 3* portant le doux nom de « Force of Nature » sera disponible à partir du 27 mars contre 800 points MS. Il contiendra cinq nouvelles maps, dont deux tirées du premier opus (*Raven Down* et *Jacinto*), des skins d'armes et de personnages supplémentaires, ainsi que le mode Guardian de *GoW2*.



JOURNEY

Si vous avez aimé les jeux *Flow* et *Flower*, vous devriez jeter un œil sur *Journey*, le prochain titre à l'ambiance très poétique du studio thatgamecompany. Cette aventure contemplative et fascinante sera disponible à partir du 14 mars sur les serveurs européens du Sony Entertainment Network.



Ne gaspillez pas vos Items, certains vous permettront de sauver la vie de personnes en danger.

I AM ALIVE

MIRACULÉ

Plus que chaotique, la genèse de *I Am Alive* s'est étalée sur de longues années. Mais ça y est, le successeur spirituel de *SOS: The Final Escape* est enfin là !

Suite à un cataclysme causé par des tremblements de terre et des tempêtes de poussière, vous êtes l'un des derniers survivants de l'humanité. À la recherche de votre famille, vous évoluez dans un monde dévasté en économisant l'eau, la nourriture, les trousseaux de soin et toutes les sources d'énergie possibles. Telle Lara Croft, vous devrez escalader falaises et buildings, sauter au-dessus de gouffres mortels et affronter des bandits armés... Sauf que le soft se veut réaliste. Votre héros n'étant pas un surhomme, chaque mouvement un tantinet

périlleux consomme un peu de sa jauge d'endurance. Si cette dernière vient à se vider, vous mourez ! La difficulté réside donc dans la gestion délicate de vos ressources très limitées. Car certaines séquences acrobatiques, aussi longues que dangereuses, entament violemment votre condition physique. D'autre part, les balles sont extrêmement rares. Lors de vos rencontres avec les bandes de loubarbs, vos meilleures chances de survie restent l'intimidation. Inutile d'arroser la zone comme un dingue, mieux vaut simplement mettre en joue vos cibles

afin de vous approcher et leur assener un coup de machette par surprise. Pour être tout à fait franc, on s'attendait à bien pire vu les galères qu'*I Am Alive* a connues pendant son développement. Malgré une maniabilité un brin capricieuse et un moteur graphique dépassé, le voyage proposé s'avère très prenant et agréable visuellement. Et ce durant dix heures ! **Fab ■**

■ Aventure ■ 1 joueur ■ Public : adulte
 ■ Éditeur : Ubisoft ■ Dév. : Ubisoft Shanghai
 ■ Prix : 15 € environ

VERDICT



À l'instar du film *Je suis une légende*, vous vous promenez seul dans les décombres de la ville.



De la baston, du shoot'em up, des filles en pleine forme et des robots... Bref, le meilleur (ou pour certains le pire) de ce que peut offrir le pays du Soleil-Levant.



OPINION

Dur d'échapper sur l'archipel au phénomène *New Love Plus*, la version 3DS du simulateur de petite amie, *mi-Tokimeki Memorial*, *mi-Tamagotchi*. Konami a vu les choses en grand pour la sortie de ses poulettes aux œufs d'or, avec des panneaux de pub en plein Akihabara à l'effigie des miss du jeu, et sa distribution de

“C'est ce genre de campagne qui nous fait aimer le Japon.”

chocolat pour la Saint-Valentin dans les combini 7-Eleven, littéralement pris d'assaut par les otaku. C'est ce genre de campagne démesurée qui nous fait aimer le Japon, et nous sommes fiers, l'ami Hung et moi-même, de prendre la relève pour

partager avec vous les délires vidéoludiques de ce pays dans ces pages. ■



Yvan,
« *Yoroshiku* »
comme on dit là-bas.



Une girlfriend de 7 mètres de haut dans la rue, merci la réalité augmentée!



Le truc bleu trop choupi (Wonder Nyan) a déjà droit à sa peluche au Japon.



» KINGDOM HEARTS 3D : DREAM DROP DISTANCE

ATTRAPEZ-LES TOUS!

Ça fait plaisir de voir arriver un *Kingdom Hearts*, même si on ne capte plus trop le scénario, et s'il faut changer de console.

Mine de rien, cela fait déjà une décennie que Testuya Nomura nous embrouille avec ses histoires de « cœurs », lancées à l'origine sur PS2 avant d'être déclinées sur consoles et téléphones portables. Point de *Kingdom Hearts III* à l'horizon pour cet anniversaire, mais un volet 3D(S) situé chronologiquement après les événements de l'épisode *Re: Coded*. On y retrouve en vedettes Sora et Riku, les héros emblématiques des premiers chapitres de la saga, enfin réunis pour tenter de devenir des maîtres de la Keyblade. La série n'ayant pas évolué

des masses depuis ses débuts, exception faite de l'opus *Chain of Memories*, il faut s'attendre à avoir comme d'habitude beaucoup de cinématiques et tout un tas de passages orientés action/beat'em all pour se défouler.

L'ANNIVERSARY BOX

Calibré pour le tactile et le public fan des *Pokémon*, le jeu permettra de déclencher des attaques spéciales d'un trait de stylet, et de collectionner les monstres gentils tout plein qui viendraient rôder dans les niveaux. Les créatures que le joueur ralliera à sa cause seront alors capables

d'intervenir lors des combats directement sur le terrain, ou en améliorant les capacités des personnages. Pour que la fête soit plus folle, et en attendant une sortie occidentale prévue quelque part cette année, on pourra essayer de mettre la main sur la 3DS collector aux couleurs du jeu, ou bien sûr l'Anniversary Box contenant ce *Dream Drop Distance*, les opus *DS 358/2 Days* et *Re: Coded* et une poignée de goodies. C'est cher, mais quand on aime... ■

3DS

Éditeurs : Square Enix
Développeurs : Square Enix
Sortie : 29 mars 2012



Tests

P. 88

Ce mois-ci, focus sur le nouveau *Suikoden*, ainsi que sur *Kiki Trick*, un jeu au concept aussi improbable que le nom.



Un des mondes sera dédié aux *Trois Mousquetaires* version Disney.

一人はみんなの為に



Neku et la petite bande de *The World Ends with You* sont là en guests!

ありがとう



だが それもすぐ終わる

BILAN D'HIVER

LES CHIFFRES

Record battu pour la 3DS qui franchit en un an les 5 millions de machines vendues (ses aînées avaient mis quelques semaines de plus pour atteindre ce chiffre), et ça devrait encore grimper vu les hits en présence! *Resident Evil: Revelations* fait son trou avec 216 000 ventes, dépassant de peu *Armored Core V*, tandis que pour ses débuts, le nouveau *Suikoden* rassemble encore 62 000 fidèles. Espérons que *Gravity Daze* (43 500 copies en une demi-semaine) tiendra le coup sur une PS Vita à la traîne. Quant à *SoulCalibur V*, il attire autant de curieux (41 000 sur PS3) qu'un jeu de niche comme *PhotoKano*, c'est dire le camouflet! ■



SoulCalibur V et *PhotoKano*: mêmes gros bonnets, mêmes ventes!

NOSTALGIA

ANALOGIE MON AMIE

Retour à nos moutons après l'ellipse temporelle du dernier numéro. Il y a quinze ans, Konami nous offrait juste l'un de ses meilleurs *Castlevania* avec *Akumajo Dracula X: Gekka no Yasokyo aka Symphony of the Night*, un bijou d'action-aventure 2D faisant suite à l'excellent *Chi no Rondo*. Gâtée par ce disque noir, la PlayStation hérite aussi, un an après la sortie d'un premier double joystick analogique, d'un nouveau pad à champignons qui préfigure la future *DualShock: Dual Analog Controller*. Son lancement coïncide évidemment avec l'arrivée de deux titres compatibles et édités par Square: *Bushido Blade* de Light Weight et, surtout, *Tobal 2* de Dream Factory qui explose les jeux de baston 3D d'alors avec ses 200 personnages jouables et son chocobo. Nintendo, lui, ne s'en sort pas mal après son roupillon de début d'année, en nous balançant sur sa 64 bits, *Blastdozer (Blast Corps)*, développé par Rare et la très attendue séquelle de *Starfox*, plus immersive que jamais grâce au Rumble Pack livré avec. ■



Pas de relief, mais Fox et ses potes pourraient parler lytalien au molas...

VARIÉES

Éditeur : divers Développeur : divers Sortie : divers

NEWS JAPON

MAIMAI

Après Konami et son *Jubeat*, SEGA tentera de booster les jeux de rythme en arcade avec *Maimai*, une borne à ne pas confondre avec une machine à laver.



Écran tactile et boutons seront là pour marquer le tempo, tandis qu'une caméra filmiera les performances pour les poster sur Nico Nico Douga, le YouTube local.



VIRTUA FIGHTER COOL CHAMP

Encore une annonce étonnante de SEGA: l'arrivée sur le portail Mobage (un site mobile très prisé des Japonais car combinant jeux gratuits et réseau social) de la licence *Virtua Fighter* sous forme... de jeux de cartes, avec des decks à construire à la Yugioh. C'est le studio de Yu Suzuki, lui-même, qui supervise et ça rigole pas!



PHI BRAIN

Connaissez-vous l'animé *Phi Brain: Puzzle of God*? Il raconte la trépidante histoire de Kalto, un étudiant féru de casse-tête, qui ne passe pas un épisode sans résoudre les énigmes les plus ardues. Eh bien Arc System Works a décidé d'en faire un jeu d'aventure PSP rempli de... casse-tête! Elle est quand même bien faite la vie...



"Voilà qui rappelle le cultissime Guardian Heroes de la Saturn."

L'épée de Blanche fleur peut stopper brièvement le temps, utile pour faire le ménage.



La taille des sprites en jette, on se sent tout petit face à un tel géant!



La patte de Kinu Nishimura (*Street Fighter*, *Marvel vs Capcom*) est reconnaissable.

»» CODE OF PRINCESS

BOURRE-PIF

Il sent bon le beat'em all rétro, et pour cause !

Code of Princess ne manque pas d'arguments. Il y a ceux de son héroïne, une certaine Solange Blanche fleur de Luxe (ça ne s'invente pas), qui a fait le bon choix d'habits et d'armes en optant pour l'armure-bikini, et l'épée deux fois plus grande qu'elle, une combinaison idéale pour aller fracasser le menu fretin. Et puis il y a ceux du jeu en lui-même, qui se présente comme un bon vieux beat'em all des familles avec scrolling horizontal, déplacements

sur plusieurs plans et possibilité de jouer jusqu'à quatre – en coopération ou en versus –, avec des demoiselles aux caractéristiques et aux styles variés. Voilà qui rappelle – sexe des personnages à part – le cultissime *Guardian Heroes* de la non moins inoubliable Saturn. On aurait pu crier au plagiat, mais il se trouve que le petit studio Agatsuma Entertainment, à l'origine de ce jeu 3DS, compte par hasard parmi ses développeurs plusieurs anciens

de Treasure, ce qui explique la ressemblance des titres. *CoP* peut néanmoins compter sur d'autres atouts, comme sa composante RPG qui permet de gagner en stats au fil des tableaux, son design signé par l'illustratrice Kinu Nishimura (ex-Capcom) et sa gestion du multi en local, comme en ligne. Une future bombe! ■

3DS

Éditeur : Agatsuma Entertainment
Développeur : Agatsuma Entertainment
Sortie : 19 avril 2012

» ONNA NO KO TO MISSHITSU NI ITARA XXX
SHICHAU KAMOSHIRENAI

AVEC DES SI...

Dans le genre jeu pour otaku en manque d'affection, *Onna no Ko & Co* se pose là. Rien que son nom peut faire peur, puisqu'il peut se lire : « Si je me retrouvais coincé dans une pièce avec une fille, peut-être bien que je... » ; la fin de la phrase restant à compléter selon votre (in)convenance.

Dans les faits, ce soft pour 3DS vous met dans la peau d'un ado qui rêve d'être bloqué en tête-à-tête avec une gentille demoiselle, si possible naïve et bien roulée, chaque fantasme étant l'occasion de pouvoir relâcher la gourgandine prise au piège sous presque toutes les coutures, en tout bien tout honneur. Mis à part pour les

(a)mateurs de jeux bizarres et les pervers qui sommeillent en nous, l'intérêt de la cartouche semble très proche du zéro absolu. Pour l'anecdote, les plus prompts à avoir eu le courage d'investir dedans ont eu droit à un code pour récupérer un tableau supplémentaire intitulé : « Si Kokoro enfilait un maillot de bain ». Je vous laisse imaginer le programme... ■



3DS

Éditeur : 3D Publisher
Développeur : Intense Games
Sortie : 15 mars 2012



C'est bien le moment de changer une ampoule !



Ah, le coup de la serviette, ça marche toujours !

FIGHT!

» AQUAPAZZA

BASTON FRIPONNE

Sorti l'année dernière en arcade, le jeu de combat 2D *Aquapazza* – réalisé par les gars d'Arcana Heart, excusez du peu – débarque prochainement sur PS3. Pour l'occasion, le roster centré sur les filles des licences Aquaplus (*To Heart*, *Utawarerumono*, *Tears to Tiara*) a été amélioré, avec l'ajout de deux nouvelles donzelles jouables et de deux assists supplémentaires.

Oui, il faut aimer les productions coquines d'Aquaplus... et les jeux de baston. Pas simple.



PS3

Éditeur : Aquaplus Développeur : Examu Sortie : juin

» ACCEL WORLD

AVATAR

L'animé tiré du light novel *Accel World* de Reki Kawahara va connaître une déclinaison en jeux vidéo chez Namco Bandai. Deux titres sont prévus pour PS3 et PSP, et le premier, sous-titré *Stage 01 : Awakening of the Silver Wings*, devrait consister en un jeu de stratégie basé sur des duels d'avatars dans un monde virtuel façon .hack/futuriste. ■

PS3, PSP

Éditeur : Namco Bandai Développeur : Namco Bandai
Sortie : 2012



Voilà la fille pour qui vous allez vous battre dans le monde virtuel. Tenté ?

DERNIERE
MINUTE...

ON FERME, PART ONE : Nintendo arrêtera le 30 avril la chaîne Wii no Ma, un service de marketing direct qui aura quand même été utilisé par plus de 8 millions de personnes. On essaiera de s'en remettre.

NEWS JAPON



CONAN DS ET PSP

Star du manga et de l'animé, le Détective Conan revient sur portables avec un volet nommé *Kako kara no zensôkyoku* (Le prélude du passé) qui demandera une nouvelle fois de résoudre des enquêtes alambiquées. Si c'est la cinquième fois qu'il squatte la console portable de Nintendo, c'est par contre sa première apparition sur PSP !



EUREKA SEVEN AO

Alors qu'Eureka Seven AO (*Astral Ocean*), séquelle de la série animée du studio Bones de 2005, s'apprête à passer à la télé, Namco Bandal Games a annoncé travailler sur un projet de jeu autour de son univers. On ignore les détails le concernant, mais on voulait en parler car on aime bien les robots qui surfent dans les airs !



AO NO EXORCIST

Le manga à succès de Kazue Kato, déjà porté en jeu pour téléphones portables, s'incruste désormais sur PSP avec *Blue Exorcist: The Phantom Labyrinth of Time*. C'est signé Namco Bandal, décidément à l'honneur dans cette colonne, et cela ressemblera à un visual novel mâtiné de combats dans le style RPG, pas vilain !



“ On sait déjà qu'il y aura des filles-dragon et des tsundere, et c'est plutôt cool. ”

- 料理
- 定食
- スープ
- サラダ
- 菓子

La préparation de la cuisine rappelle un peu les séances d'alchemy de l'Atelier.



Bizarre, aucun garçon, que des demoiselles particulièrement « moe » sur les bords.



On a l'air d'être à mi-chemin entre la simulation de vie et le jeu de drague.

» SURGE CONCERTO : CIEL NO SURGE ~USHINAWARETA HOSHI E SASAGU SHI~
VIS MA VIE

Le Tamagotchi est de retour sur PS Vita, mais en plus sexy !

Avec un développeur comme Gust aux commandes et une direction assurée par Akira Tsuchiya, déjà derrière la série des *Ar Tonelico*, on aurait pu s'attendre à voir arriver un RPG. Raté : le premier épisode de la toute fraîche licence *Surge Concerto: Ciel no Surge*, prendra l'aspect d'une... simulation de vie en temps réel ! On suivra donc à l'écran le quotidien de la dénommée Ion, une jeune créature sans doute très sympathique mais

malheureusement amnésique. Cela ne se limitera pas à la voir se lever, préparer la cuisine ou boire un verre en fonction de l'horloge interne de la PS Vita : votre tâche sera surtout de lui faire retrouver la mémoire en interagissant avec elle et avec les autres personnages vivant dans le monde virtuel de Ciel. On sait déjà qu'il y aura des filles-dragon et des tsundere, et c'est plutôt cool. Le titre utilisera logiquement les fonctions tactiles et online de la machine, et

comme il n'y a plus de petits profits, il devrait également carburger aux DLC payants, avec de nouveaux costumes et contenus (voix additionnelles, scénarios...) à télécharger. Qui sait ? Si la réception est bonne, cela pourrait peut-être donner envie à NIS America de le traduire pour l'Occident ! ■

PS VITA
Éditeur : Gust
Développeur : Gust
Sortie : 26 avril 2012

IKIMASU!

» **GUNDAM SEED
BATTLE DESTINY**

LES ROBOTS TIQUENT

La PS Vita va pouvoir elle aussi compter sur des armures mobiles Gundam prêtes à croiser le laser. Jouable jusqu'à quatre en local et profitant des options tactiles pour plus de confort, *GSBD* mettra en avant, son titre le dit, les appareils de la *Generation Seed*, tous supports confondus. Voilà qui devrait faire plaisir au camarade Kamui que l'on salue.



Gundam Seed ressort aussi en version remasterisée au Japon, c'est la fête!

PS VITA

Éditeur : Namco Bandai Games Développeur : Artdink Corporation Sortie : printemps 2012

» **STRIKE WITCHES**
BOULETTES

Les héroïnes volantes du shoot'em up d'otaku sorti sur Xbox 360 vont prendre leur envol sur PSP. Le portage inclura d'office tous les scénarios, personnages et modes proposés au téléchargement payant sur la console de Microsoft, et devrait bénéficier de quelques surprises supplémentaires qui raviront les fans. ■

PSP

Éditeur : CyberFront Développeur : Kadokawa Games
Sortie : 28 juin 2012



Strike Witches vient d'avoir droit à un film animé. Coïncidence? Je ne crois pas!

» **CONCEPTION : ORE NO KODOMO WO UNDEKURE!!**

SORTEZ COUVERT!

Un jeu d'aventure qui vous propose de sauver le monde en faisant des enfants, voilà qui n'est pas courant! C'est pourtant ce qu'ose faire l'immaculé *Conception*, le dernier-né de Spike et du producteur du délirant *Dangan-Ronpa*, Yoshinori Terasawa. Rassurez-vous, on est loin du soft *Hentai*, puisque Itsuki, le lycéen qui tient lieu de héros, n'aura dans un premier temps qu'à

draguer l'une des douze filles de l'histoire. Il lui faudra ensuite « unir son esprit » à celui de ladite mam'zelle à l'aide d'une machine bizarroïde, pour en faire sortir un gosse. Et pas n'importe lequel, un mini-Rambo ou un *Harry Potter Junior*! Tous les gamins ainsi conçus possèdent en effet une classe et des statistiques dépendantes de l'union précédente et pourront, telle

une armée de Pikmin hargneux, prendre part avec vous à des combats au tour par tour, un truc de fou! À mi-chemin entre *Dating Sims* et *Dungeon-RPG*, comme les *Persona 3* et *4*, *Conception* possède un charme certain. Espérons que la réalisation et la durée de vie suivront. ■

PSP

Éditeur : Spike
Développeur : Spike
Sortie : 26 avril 2012



Au secours, on se croirait dans un Jardin d'enfants!



Entre deux expéditions, prenez le temps de procréer...

ルカ

イツキ! あんた、これから私に
何をするつもりよ!?

**DERNIERE
MINUTE...**

ON FERME, PART TWO: chez Sony, c'en est fini du service de téléchargement de mangas à la demande sur PSP, mis en place il y a deux ans. Moche pour les adeptes de la lecture numérique légale...

» NINTENDO DIRECT

PETITES NEWS DE BIG N

Le père Satoru Iwata aime se montrer. Assurant la présentation d'une troisième conférence vidéo Nintendo Direct, le président de la firme en a profité pour balancer quelques nouvelles pas renversantes (Wii U, où es-tu ?), mais néanmoins bienvenues. On retiendra par exemple l'arrivée fin juin du survival horror, *Zero: Shinku no Chô*, l'ancien *Project Zero II* rafistolé pour la Wii. Sur 3DS,

un *Culdcept* inédit reprendra le meilleur de la franchise mélangeant *Monopoly* et *Cartes Magic*, tandis que la simulation de foot aux gros pixels *Calcio Bit*, apparue sur GBA, fera la joie des amateurs avec ses fonctionnalités online. Notons aussi que le professeur Kawashima devrait revenir avec un *Programme d'Entraînement Cérébral* plus corsé que jamais, d'où son passage

en mode Oni. Mais la cerise sur le cake, c'est l'annonce d'un mystérieux projet 3DS réunissant Capcom, Namco Bandai et SEGA, le tout sous la houlette de Banpresto. Un *Super Robot Taisen like* avec les stars de chaque compagnie ? J'achète vraiment les yeux fermés ! ■

Wii, 3DS

Éditeur : divers
Développeur : divers
Sortie : 2012



Les vétérans *Culdcept* et *Calcio Bit* prennent du relief!



Kawashima revient, ça va être diabolique!

Le site teasant le crossover Capcom x Namco Bandai x SEGA laisse perplexe...



COPIE ?

» DENPA NINGEN NO RPG MINIPOUSS

Mis en avant lors de la conférence Nintendo Direct, le *Denpa Ningen no RPG* de Genius Sonority demande de chercher de petits bonshommes, les « êtres des ondes électriques », pour les capturer et les envoyer au combat. À part la réalité augmentée, on nage en plein mix éhonté de *Pokémon* et *Dragon Quest*...



Des MI grîmés en Téléubbles dans un clone de DQ? Tout va bien!

3DS

Éditeur : Genius Sonority Développeur : Genius Sonority
Sortie : disponible

» SEKAJU NO MEIKYŪ IV : DENSETSU NO KYOJIN ODYSSEE 3D

Atlus vient de nous coller pour l'été un quatrième épisode de la saga de *Dungeon-RPG*. On passe de la DS à la 3DS, mais les bases ne changent pas. Le staff non plus, avec toujours Daisuke Kaneda à la direction, Yuji Himukai au chara design et Yûzô Koshiro à la zique. Seul ajout : celui d'un niveau de difficulté destiné aux casual gamers, histoire de ratisser large. ■

3DS

Éditeur : Atlus Développeur : Atlus
Sortie : 5 juillet 2012



Eh non, ce n'est pas l'arbre Mana, Je suis triste...

DERNIERE MINUTE...

APRÈS FINAL FANTASY, au tour de *Pokémon* de se mettre aux séquelles. On pensait voir une version grise, et ce sont finalement deux « suites », *Pocket Monsters Black 2 & White 2*, qui sont annoncées sur DS et pour le mois de juin !



UN KIKI À LA BARRE...

Jamais à court d'idées folles, les créateurs des *Made in Wario* et autres *Rhythm Tengoku* vous invitent à jouer sur Wii avec... les oreilles ! Hey, vous vous attendiez à quoi ?

On rassure tout de suite l'association Familles de France : il n'y a rien de graveleux dans ce soft, le « Kiki » du titre n'étant en fait qu'un dérivé nippon du verbe écouter ; ce qui sied parfaitement à cette étrange compilation de minijeux, tous basés sur la compréhension orale. Il n'y avait guère que le SPD Group 1 de Yoshio Sakamoto, aidé ici par Otodesigns, une société d'ingénierie spécialisée dans le son, pour avoir l'envie déglinguée de mettre nos esgourdes à rude épreuve. Et vu le peu de choses à se mettre sous la dent sur Wii, on n'allait pas refuser l'invitation.

Noise-kun, le robot qui accueille le joueur à coups de borborygmes en début de partie, donne le ton.

DUR DE LA FEUILLE ?

Dans un premier lot de défis, il faut réussir à identifier des propos passés au mixeur et déformés par différents filtres synthétiques pour répondre correctement aux questions posées. Évidemment, mieux vaut connaître les subtilités du japonais parlé et écrit – ou avoir un sacré bol – pour espérer tomber juste et ainsi débloquer au fur et à mesure d'autres activités un poil plus ludique. Certaines vous demanderont de satisfaire les

demandes de clients de passage dans votre échoppe, en dépit du brouhaha, ou de corriger des morveux de maternelle lorsqu'ils inversent les syllabes d'un mot. D'autres solliciteront votre acuité à la fois auditive et visuelle pour trouver par exemple à quel clip vidéo complètement décalé correspond telle piste son. Sympathique dans ses petits délires et jouable jusqu'à quatre, *Kiki Trick* ne possède malheureusement pas le pep de ses aînés. Il fera certes glousser les jeunes Japonaises qui s'y essaient, mais on l'oubliera vite une fois l'effet de curiosité passé. ■

Non mais !



C'est bien gentil de vouloir innover, mais à force d'essayer de sortir des sentiers battus, Nintendo s'est pris les pieds dans le tapis. Ce *Kiki* qu'on aurait espéré plus couillu rappelle le cas du *Nazo Waku Yakata* de Capcom : un principe aguicheur sur le papier et dans les trailers mais qui montre rapidement ses limites une fois le jeu lancé. Dommage, car le titre en a à revendre dans le domaine du « non-sens ». Mais il faut admettre qu'il y a plus passionnant à faire que de passer son temps à tendre l'oreille pour comprendre ce qui se dit.

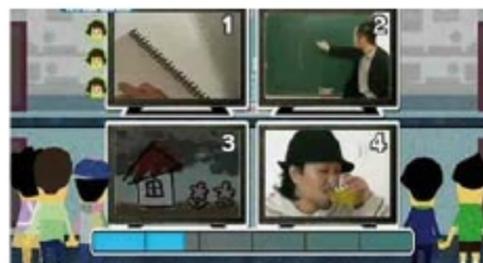
Yvan



Il suffit parfois de pouvoir décrypter un seul mot pour répondre au quiz, ouf !



Essayez de comprendre ce qu'ils disent quand tous parlent en même temps !



C'est déjà plus drôle à quatre, mais ça ne vaut toujours pas un *Wario Ware* !

VERDICT 10/20

LES PLUS

- Un concept bien barré
- La variété des épreuves
- Meilleur entre ami(e)s

LES MOINS

- Faut maîtriser le japonais
- Intérêt vite limité
- Déblocage fastidieux des jeux

CONCLUSION

À trop miser sur l'ouïe, cet OVNI se vautre sur le terrain du jeu, sans pouvoir offrir davantage qu'une expérience atypique. Résultat : un *Kiki* mou dont on peut se passer...

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

On écoute, on réécoute, on pointe la bonne réponse à l'écran et on peste si l'on est trop lent.

RÉALISATION ★★★

Au-dessus du minimalisme auquel ce genre de jeux nous a habitués, mais ça ne compte pas.

BANDE-SON ★★★★★

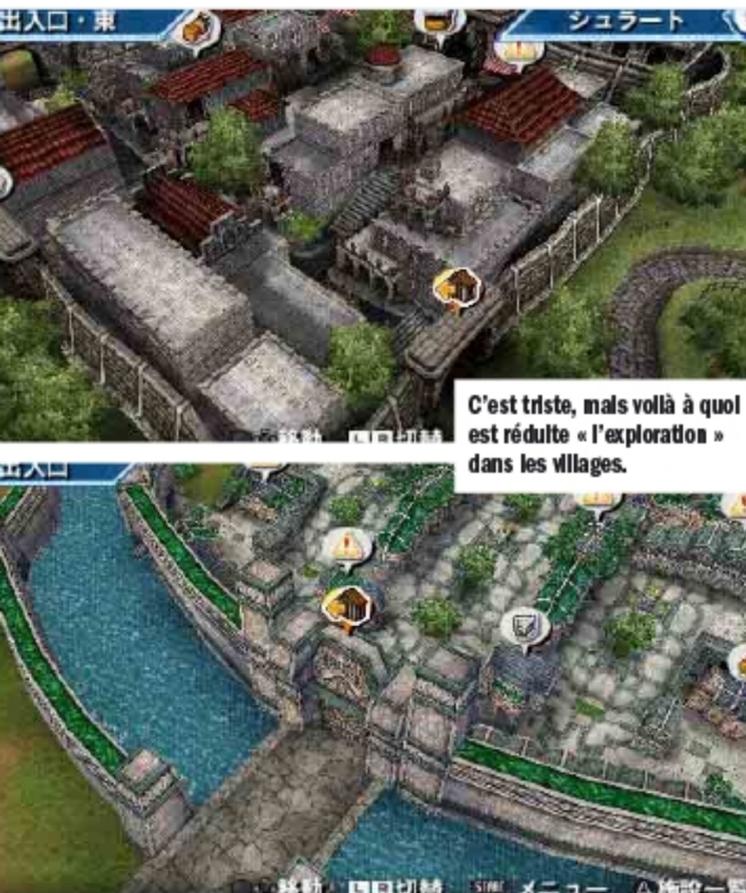
La gamme d'échantillons sonores est vaste et réussie ; encore heureux vu leur importance ici.

DURÉE DE VIE ★★★

Le soft n'est pas chiche en tableaux ou niveaux de difficulté, il a juste oublié le fun en route !



Testé sur Wii
Genre minijeu
Joueurs 1-4
Public tous publics
Editeur Nintendo
Développeurs Nintendo, Otodesigns Co., Ltd
Prix 60 € environ
Date de sortie disponible



C'est triste, mais voilà à quoi est réduite « l'exploration » dans les villages.



Lier ces personnages en fonction de leurs affinités donne un bonus de stats en combats.

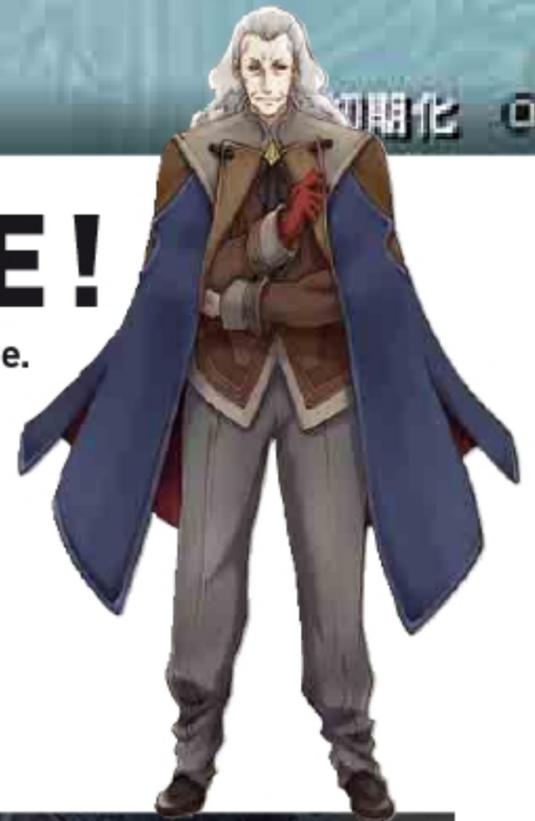
DANS CENT ANS PEUT-ÊTRE!

Particulièrement attendu des fans, le nouveau *Suikoden* débarque sur une PSP en fin de vie. Hélas, ce n'est pas lui qui offrira un final en apothéose à la petite console de Sony.

N'hésitez pas à en parler à ceux qui l'ont connu, *Suikoden 2* est certainement l'une des fresques géopolitiques les plus poignantes que le RPG nous ait offertes. Un formidable appel à l'aventure que même sa patte graphique 2D, déjà désuète à l'époque (on était alors en plein boom de la 3D), n'avait su ternir. Depuis ce coup d'éclat, il faut bien avouer que la série a du mal à renouer avec sa maestria passée même si, en tant que fans, on guette chaque suite avec le secret espoir que Konami soit retourné dans le passé pour retrouver sa recette magique. En plus ça tomberait bien, les voyages dans le temps, c'est justement une des nouveautés de cet épisode.

RETOUR VERS LE FUTUR
Un peu à la manière du *Suikoden Tierkreis*, sorti il y a quelques années sur DS, *Tsumugareshi Hyakunen no Toki* fait davantage figure de spin-off que d'épisode canonique à part entière. Dis moins poliment, ça veut

dire que Konami capitalise sur le nom *Suikoden* pour vendre, sans se donner ni l'ambition ni les moyens de pondre une vraie suite... Du coup, on se retrouve embarqués dans une histoire un peu bizarre, avec un monstre qui débarque pile-poil tous



Les dessins animés servent de cinématiques et ponctuent les moments forts.



Pour utiliser des sorts, il faut faire fabriquer des items par ses potes du QG.



Testé sur PSP
Genre RPG
Joueurs 1
Public tous publics
Éditeur Konami
Développeur Konami
Prix 70 € environ



Allez, plus que 95 % et on aura maîtrisé la technique de notre mentor.



ヨフル
このボクこそが史上最高の鍛冶屋な
それ以外の鍛冶屋の知識なんか全く

Le jeu est vraiment superbavard et les scènes importantes sont doublées.



Les ennemis sont visibles sur les zones de jeu, et donc évitables.

“Tsumugareshi Hyakunen no Toki fait davantage figure de spin-off que d'épisode à part entière.”

les cent ans pour tout ravager sur son passage. Et vu que chez Konami ils se sont bien rendu compte qu'il n'était pas crédible de tenir un RPG avec pareil pitch, ils ont eu l'idée d'épaissir la sauce avec des voyages temporels. Bien amené, pourquoi pas ? Mais là, le coup du petit gars aux cheveux blancs et de ses arbres magiques, non merci. Bon, c'est vrai, il y a bien des histoires de complots en toile de fond. Mais à quoi bon ?

À TÂTONS...

On sent clairement que Konami ne savait pas où il mettait les pieds avec ce *Suikoden*. Toutes ses idées tombent un peu à plat, comme ces fameux voyages dans le temps dont on aurait pu facilement se passer. Pareil du côté des combats où le

positionnement des six combattants, sur une grille de trois par trois, n'influe en rien sur la puissance des attaques portées ou reçues. Les points d'action censés nous brider sont distribués si généreusement à chaque tour que l'on peut bourriner sans problème ses meilleurs coups ; avec ça, pas étonnant que le jeu soit si facile. Le système de transmission, qui veut que deux personnages d'une même classe puissent s'apprendre leurs techniques, aurait pu être sympa mais son utilisation est trop souvent dictée par le scénario pour devenir un rouage important du gameplay de ce *Suikoden*. Bref, Konami ne propose rien qui puisse sortir le jeu du rythme plan-plan et ultradirigiste dans lequel il a été moulé. ■

Non !



Annoncé incognito en marge du dernier TGS, *Suikoden* : Tsumugareshi Hyakunen no Toki puaît la honte et le projet cheap qui ne pouvait être montré en public. Autant dire que je n'en espérais pas grand-chose... Au final, le jeu ne s'avère pas dégueu mais il est aussi vain que je l'attendais. Zéro ambition, un gameplay bricolé vite fait pour faire genre et l'esprit de la saga que je cherche encore ! Non sérieusement, je me demande comment Konami a pu valider la mise sur le marché d'un tel jeu, surtout vu le nom qu'il porte et les attentes qui vont avec...

Hung

VERDICT 10/20

LES PLUS

- Gamir son QG reste un plaisir
- Une chouette bande-son

LES MOINS

- Ce n'est pas un *Suikoden*
- Zéro charisme
- Court et vraiment facile
- Pas de villages ni de carte du monde

CONCLUSION

Le renouveau de la saga *Suikoden* attendra puisque Konami nous livre ici un RPG médiocre et ultragénérique, dont il ne restera rien dans deux mois. Allez, on se cotise pour un *Suikoden VI* ?

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Un peu rêche à cause de la gestion de la caméra, mais les menus sont assez clairs par contre.

RÉALISATION ★★★★★

Même si le hardware est daté, *Suikoden* ne brille de toute évidence pas vraiment par sa technique.

BANDE-SON ★★★★★

Agréable dans l'ensemble, même si aucun thème ne reste dans la tête une fois la console éteinte.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Vingt-cinq heures, mais c'est sans compter la quête des 108 étoiles, les missions de chasse et la partie donjon.

► Le mois prochain

**PROTOTYPE 2
QUAND IL ARRIVE EN VILLE
TOUT LE MONDE CHANGE DE TROTTOIR!**

Actualités, Reportages & Tests 100% Jeux Consoles
Consoles+

Consoles+ : n° 239 d'avril 2012
Édité par M.E.R. 7 SAS au capital
de 40000 euros
RCS de Paris 498599836
Siège social: 4, rue de la Paix 75002 Paris
Exploitant la marque Yellow Media
Adresse du magazine: 101-109, rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret
Tél.: 01 41 27 38 38 - Fax: 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Président: Francis Jaluzot
Directeur général: Francis Folliot
Principaux actionnaires: LMB0 Finance FCPR,
Fondation du Littoral
Directeur de la publication: Francis Jaluzot
**Directeur général adjoint, commercial
et marketing:** Laurent Guillemin
**Directeur général adjoint, numérique et
éditorial:** Jean-François Morisse
Directrice des ressources humaines:
Marguerite Gautier (jobs@mer7.fr)
**Directeur du développement et de
la diversification:** 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: abomer7@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (12 numéros): 62,40 €
Étranger Tél.: +33 1 44 84 05 50

RÉDACTION www.consolesplus.fr
Éditeur des marques du pôle Jeux:
Brice N'Guessan
Rédacteur en chef: Christophe Brondy
Rédacteur en chef adjoint: Kevin Cicurel
Première secrétaire de rédaction: Marie Descubes
Premier rédacteur graphiste: Marc Soria-Piles
Ont collaboré à ce numéro: Benoît Barry, Rachel
Bellon, Kevin Bitterlin, Christophe Butelet, Lydie
Bundschuh, Medhi Camprasse (Medoc), Sophie
Caure, Fabien Cecchini (Fab), Kim Doan, Alix
Dulac, Olivier Lehmann (Bradlord),
Hung Nguyen, Yvan Romanoff.

PUBLICITÉ
Tél.: 01 41 27 38 38 - Fax: 01 41 27 38 00
Directeur exécutif: Jérôme Adam
Directeur commercial Pôle Jeux Vidéo:
Vincent Saulnier
Directeurs de publicité:
Sidonie Collet (sidonie.collet@yellowmedia.fr)
Didier Péchon (didier.pechon@yellowmedia.fr)
Responsable trafic:
Maguy Edouard (maguy.edouard@yellowmedia.fr)
Assistante trafic:
Nathalie Lopes-Jousselin
(nathalie.lopes@yellowmedia.fr)

FABRICATION
Responsable de la fabrication: Philippe Perrot
(philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargé de fabrication: Guillaume Launay
(guillaume.launay@yellowmedia.fr)

DIFFUSION
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: 0211K87092
ISSN: 1162-8669
Copyright M.E.R. 7 2012.
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 M.E.R. 7.
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.

mer7

OJD

PRESSE
PAYANTE

2009

EN KIOSQUE LE 10 AVRIL

Le contenu du magazine et la date de parution sont susceptibles de changer en fonction de l'actualité.

PS and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, PS VITA is a trademark of the same company. Uncharted: Golden Abyss is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Franchise created by Naughty Dog, Inc. Developed by Bend Studio. Uncharted: Golden Abyss is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

DÉJÀ DISPONIBLE

WEAREPLAYSTATION.FR



LÀ OÙ LA LUMIÈRE JAILLIT
JE VOIS LE CHEMIN À SUIVRE.
LE MONDE EST SUR PLAY

Plongez dans l'univers PlayStation®Vita et rejoignez Nathan Drake sur la piste de l'une des plus grandes légendes de l'histoire ! Élaborez de nouvelles stratégies pour explorer des paysages semés d'embûches, partez à la chasse aux trésors et découvrez la cité d'or perdue. Uncharted : Golden Abyss, exclusivement sur PlayStation®Vita.



PS VITA

PlayStation.Vita



SONY
make.believe

« PLUS GRAND
PLUS BEAU
PLUS FORT »

Jeux
Vidéo
Magazine

MASS EFFECT 3

SALVEZ LA TERRE **LE 8 MARS**



www.masseffect.fr

f Bioware (fr)

t @EAFrance

18
www.pegi.info

Disponible sur
App Store

PC
DVD
BOX



PS3
PlayStation 3



XBOX 360

XBOX
LIVE



© 2012 EA International (Studio et Publishing) Ltd. Mass Effect et le logo Mass Effect, BioWare et le logo BioWare sont des marques commerciales d'EA International (Studio et Publishing) Ltd. EA et le logo EA sont des marques commerciales d'Electronic Arts Inc. Tous droits réservés. "PlayStation", "PS3", are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 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. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2012 Apple Inc. All rights reserved. Apple, the Apple logo are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries. App Store is a service mark of Apple Inc.