

Wii™

Pandora's Tower

DE VOTRE BRAVOURE DÉPENDRA SON DESTIN !

ÉQUIPÉ DE SON ÉPÉE ET DE SA CHAÎNE ORACLOS, AERON DOIT AFFRONTÉ LES PUISSANTS ENNEMIS DES 13 TOURS AFIN DE RÉCUPÉRER LEUR CHAIR ET POURRIR ELENA, VICTIME D'UNE MALÉDICTION QUI LA TRANSFORME EN BÊTE. DANS CETTE ÉPREUVE, PRENEZ LE TEMPS DE PARLER À ELENA ET LUI OFFRIR DES PRÉSENTS. VOTRE RELATION AVEC ELLE ET VOTRE BRAVOURE AU COMBAT INFLUENCERONT LE DÉVOUEMENT DE VOTRE QUÊTE !



ARRACHEZ LA CHAIR DE VOS ENNEMIS ET ACTIVEZ LES MÉCANISMES D'UN GESTE DE TÉLÉCOMMANDE WII !

SORTIE LE 13 AVRIL

12
www.psgl.info

Nintendo®



LE JEU

STEELBOOK™

ARTBOOK

PACK
COLLECTOR

↪ Jeu seul aussi disponible



=



nintendo.fr



MAINTENANT OU JAMAIS !

Difficile de rester de marbre devant des sorties consécutives rendant ces dernières semaines ô combien délicates pour nos portefeuilles ! Fin de l'année fiscale oblige, développeurs et éditeurs se bousculent pour sortir leurs jeux de leurs usines à rêves. C'est tout du moins ce que certains aimeraient nous faire croire... Plusieurs séries cultes ont d'ailleurs choisi cette période pour faire un retour pas toujours fracassant ! La Team Ninja dévoile au grand jour le nouveau visage de Ryû Hayabusa quand Sony remet au goût du jour sa licence *Twisted Metal*, après plusieurs années d'absence. Les férus d'animation japonaise trouveront facilement leur bonheur en France avec le dernier *Naruto* et *Saint Seiya*, alors que les plus impatients passeront directement par la case import et se jeteront sur *One Piece Kaizoku Musô*. Ce titre a connu un véritable succès sur l'archipel et s'est payé le luxe de squatter les premières places des ventes durant les semaines suivant sa parution.

C'ÉTAIT MIEUX AVANT ?

Chez nous, Konami gratifie les fans de sa saga horrifique d'un épisode inédit, mais aussi d'une compilation regroupant sans le moindre doute le meilleur de la franchise – un moyen efficace de satisfaire à la fois novices et joueurs de la première heure. Si le genre Survival, cher à beaucoup d'entre nous, décline depuis plusieurs années déjà et ne fait plus recette, saluons tout de même la persévérance de la firme nippone qui continue, quoique de manière sporadique, à contenter cette niche de gamers. Démystifiée au fil des volets avec ses changements de direction, la série *Silent Hill* tente donc aujourd'hui de prendre un nouveau départ en cherchant justement à se démarquer radicalement

des épisodes précédents. Une recette qui, on l'espère, fera des adeptes supplémentaires dans les mois à venir ! ■



Christophe
Welcome back

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



EN COUVERTURE

Prototype 2
Violent, spectaculaire
et jubilatoire!



News

- 26 Dishonored**
Le futur FPS de l'année ?
- 28 Gravity Rush**
Dernier saut avant l'impact.
- 29 The House of the Dead 4**
L'arcade à la maison !
- 29 Datura**
La nouvelle expérience des développeurs de *Journey*.
- 30 Game of Thrones**
L'univers de George R.R. Martin au bout du pad.
- 30 Ratchet & Clank HD Collection**
Cure de jouvence pour les deux héros.
- 31 The Amazing Spider-Man**
L'araignée tisse sa toile.
- 31 Battleship**
Touché-coulé ?
- 32 X-Com : Enemy Unknown**
Valkyria Chronicles à l'occidental.

Previews

- 34 Max Payne 3**
Le Multi comme si vous y étiez !
- 36 Mortal Kombat**
Fatalité pour la PS Vita.
- 38 Dragon's Dogma**
L'open world selon Capcom.

Tests

- 42 Naruto Shippuden : Ultimate Ninja Storm Generations**
Kage Bunshin no Jutsu réussi !
- 44 Twisted Metal**
Complètement barré...

- 46 Silent Hill : Downpour**
La liberté a un prix !
- 48 Resident Evil : Operation Raccoon City**
L'orgie de l'horreur.
- 52 Armored Core V**
Viens voir mon gros mecha !
- 53 Warriors Orochi 3**
L'ultime évolution des Beat'em all tactiques de Koei.
- 55 Ridge Racer Unbounded**
Tôle froissée et destruction en tout genre.
- 56 Saint Seiya - Les chevaliers du Zodiaque**
Du bonheur en barre pour les fans !
- 58 Tiger Woods PGA Tour 13**
Birdie ou Bogey ?
- 59 FIFA Street**
Recherche dribbleur compulsif !
- 60 The Jack and Dexter Trilogy**
Le bac à sable HD de Naughty Dog.
- 61 Devil May Cry HD Collection**
Capcom révise ses classiques...
- 62 Pandora's Tower**
La belle et la bête !
- 64 Silent Hill HD Collection**
Retour aux sources.
- 65 Yakuza : Dead Souls**
Les zombies se ramassent à la pelle.
- 66 Rhythm Thief & Les Mystères de Paris**
Sega fait groover la capitale.

Japon

- 81 Theatrhythm Final Fantasy**
Nostalgythm...
- 82 Shining Blade**
Otaku, c'est pour vous !
- 84 Lord of Apocalypse**
Le *Monster Hunter* de Square Enix de retour...
- 86 One Piece Kaizoku Musô**
Élasticité garantie !
- 88 Pokémon + Nobunaga's Ambition**
Le mariage des Samuraï et des Pokémon...

Plus

- 68 Online** connectez-vous
- 90 Teasing** le mois prochain

ATTENTION !
OFFRE TRÈS SPÉCIALE

ABONNEZ-VOUS À

Actualités, Reportages Et Tests 100% Jeux Consoles
Consoles+

24€

POUR 6 MOIS





BULLETIN D'ABONNEMENT

P240

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
 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 31/05/2012. Pour l'étranger nous consulter au +33 1 44 84 05 50 - email : abonner7@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place.
 Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre . Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale.

LA CONTAGION SE POURSUIT...

Préparez-vous à refaire le ménage dans les rues de New York car le virus « Mercer » se répand plus que jamais, et personne n'échappe à la contagion. Pas même vous. Ça va saigner !



Testé sur	XBox 360
Genre	Action
Joueur	1
Public	Adulte
Éditeur	Activision
Développeur	Radical Entertainment
Prix	70 € environ
Date de sortie	24 avril 2012



Test



Petit rappel pour ceux qui auraient une mutation de retard. Le premier épisode vous met dans la peau rugueuse d'Alex Mercer. Infecté par un virus d'origine inconnue, celui-ci se réveille victime d'une perte de mémoire, avec de terrifiants pouvoirs à sa disposition. Tellement terribles que l'armée le prend en chasse afin de l'éliminer. Après investigation, il apprend que son « évolution » est due à des expériences d'ordre militaire menées par la compagnie Gentek, qui vise à créer une arme

biologique. Seulement voilà, ces scientifiques (dont il fait partie) n'ont pas réussi à contenir la propagation du virus, et celui-ci

des enfants de chœur. Aujourd'hui, une seconde vague de contamination d'origine mystérieuse met à nouveau la ville à feu et à sang.

“Doté d'un terrain de jeu énorme et d'un héros surpuissant, Prototype 2 est un monstre de liberté.”

s'étend peu à peu à travers New York, transformant les habitants en d'horribles créatures ultra-agressives, faisant passer les zombies de *Resident Evil* pour

En outre, le héros a changé. Vous incarnez désormais le sergent James Heller, et vous n'avez qu'une idée en tête : abattre Alex Mercer que vous tenez pour



James est aussi charismatique qu'Alex Mercer, et il sait bien prendre la pose...





Il faudra abuser des attaques longues distance, seul moyen de ne pas se faire déchiqeter.



» responsable de la mort de votre famille. Hélas, le duel contre ce dernier ne se déroule pas comme prévu. Au moment de vous asséner le coup fatal, Alex vous inocule le virus. Visiblement, votre ennemi a décidé de vous utiliser, mais dans quel but ? Poursuivi par des mutants surpuissants et les soldats d'élite du commando Blackwatch, vous allez tenter de mettre fin à cette horreur, tout en découvrant les véritables motivations d'Alex Mercer.

GTA4 X HULK = [PROTOTYPE 2]

Voilà un intertitre qui résume plutôt bien le gameplay du jeu. Imaginez Manhattan, aussi libre et peuplée que dans le jeu de Rockstar, et prenez une brute épaisse capable de soulever et projeter des autobus, d'effectuer des bonds de

plusieurs dizaines de mètres de haut, de courir sur les murs, de planer de toit en toit, et vous obtenez le monstre de liberté : *Prototype 2*. Ce n'est pas tout, James sait aussi prendre l'apparence des personnages qu'il absorbe, conduire des chars d'assaut ou des hélicoptères, et transformer ses membres en de redoutables armes tranchantes pour terrasser les bestioles hideuses qui dévastent la ville. Car si notre héros est victime du virus, c'est également ce dernier qui lui procure toutes ses étranges facultés. Contrairement aux humains « normaux », il parvient à le maîtriser et à l'exploiter pour devenir de plus en plus fort. Tous les objectifs ou missions que vous accomplissez rapportent de l'expérience qui, comme dans un RPG, vous aide à monter en niveau. Chaque palier franchi vous alloue un point de compétence que vous

placez dans la catégorie de votre choix, selon votre volonté d'améliorer vos facultés de mouvement, votre jauge de vie, votre furtivité, etc. Outre sa constitution surhumaine, la capacité la plus intéressante de votre avatar polymorphe reste sans aucun doute celle « d'assimiler » toute sorte d'êtres vivants. Cela lui permet de changer de visage (comme mentionné plus haut), de restaurer sa santé, mais aussi et surtout de capturer les souvenirs des malheureux qu'il éviscère. Il s'agit d'ailleurs de l'ingénieux moyen grâce auquel vous débloquez la trame narrative du jeu, via tout un tas de flash-backs plutôt bien fichus, issus de personnages clés à traquer au cours de l'aventure. *Prototype 2* introduit d'ailleurs un système de détection de cible inédit, comparable à un sonar sensoriel. Une fois la proie localisée via un très bel effet visuel, il ne



Les mitraillettes et autres lance-roquettes font partie de l'arsenal d'armes du jeu.



ZOOM

ÇA NE PIQUE PLUS LES YEUX...

Les textures des décors de *Prototype*, premier du nom, accusaient une finition à la limite du tolérable. Et la modélisation des personnages demeurait vraiment grossière. Sans doute le prix à payer pour jouir d'une fluidité quasi constante. On est ravi de jouir aujourd'hui d'une réalisation bien plus soignée sans chute de frame-rate. Admirer les panoramas lointains sans risquer la fracture de la rétine, c'est classe !



reste plus qu'à rusher jusqu'à elle comme bon vous semble.

LIBERTÉ... JE CRIE TON NOM

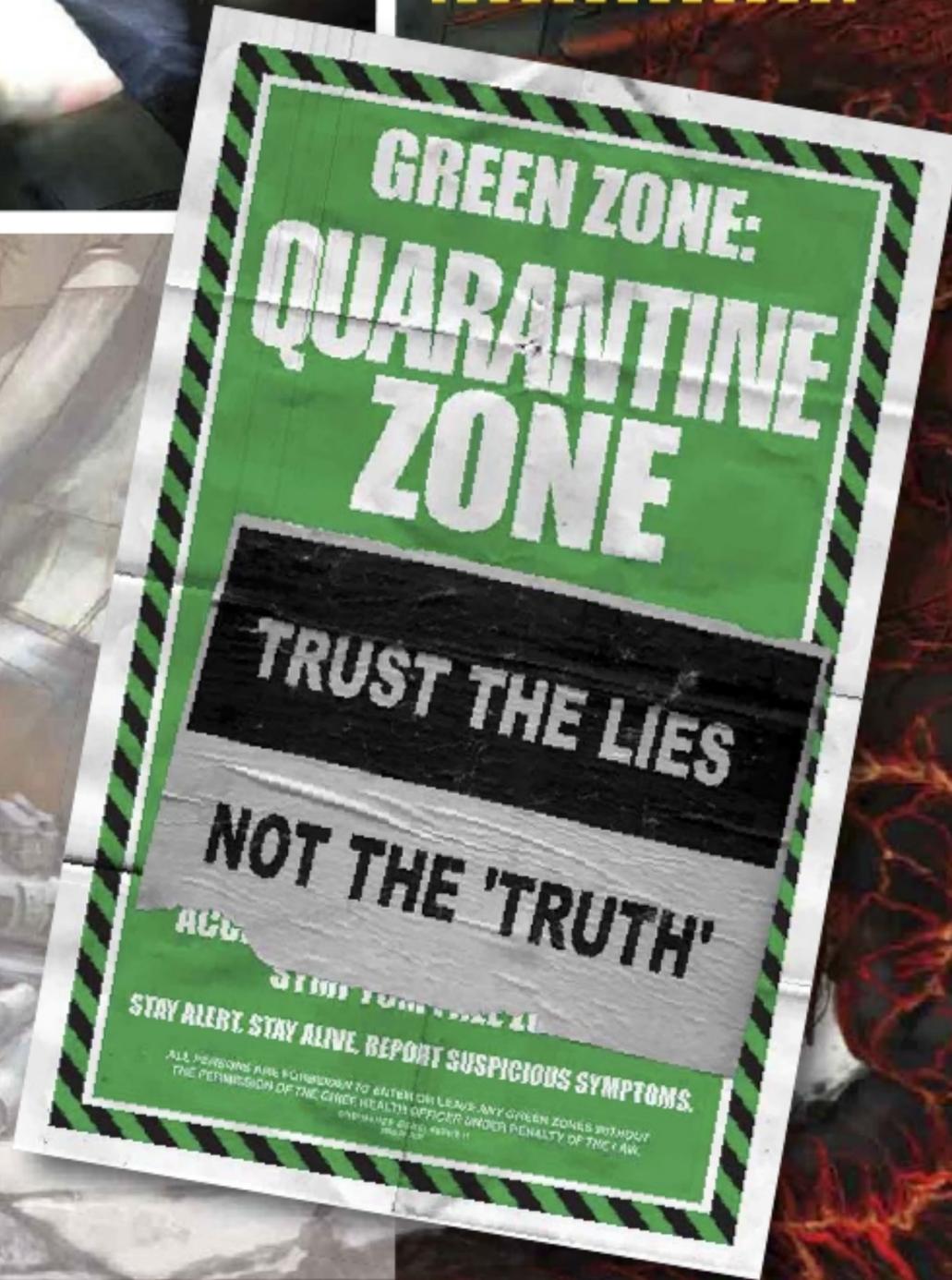
Il convient de vraiment insister sur la liberté que propose le jeu, car il

tranquillement dans les hauteurs de la ville, en emportant avec vous quelques innocents au passage pour les déguster sur un toit devant un joli coucher de soleil, ou les jeter dans le vide et les regarder s'écraser lamentablement au sol.

“Les commandes de Prototype ont été repensées pour une fluidité des déplacements optimale.”

s'agit de son gros point fort. La surface de jeu a été étendue dans cet opus et divisée en trois zones de couleurs différentes, correspondant à des niveaux de contamination (autrement dit de difficulté) plus ou moins importants. Dans la zone rouge, les infectés pullulent, rendant vos excursions nettement plus corsées. Libre à vous d'arrêter l'histoire quand vous le souhaitez afin d'aller vagabonder

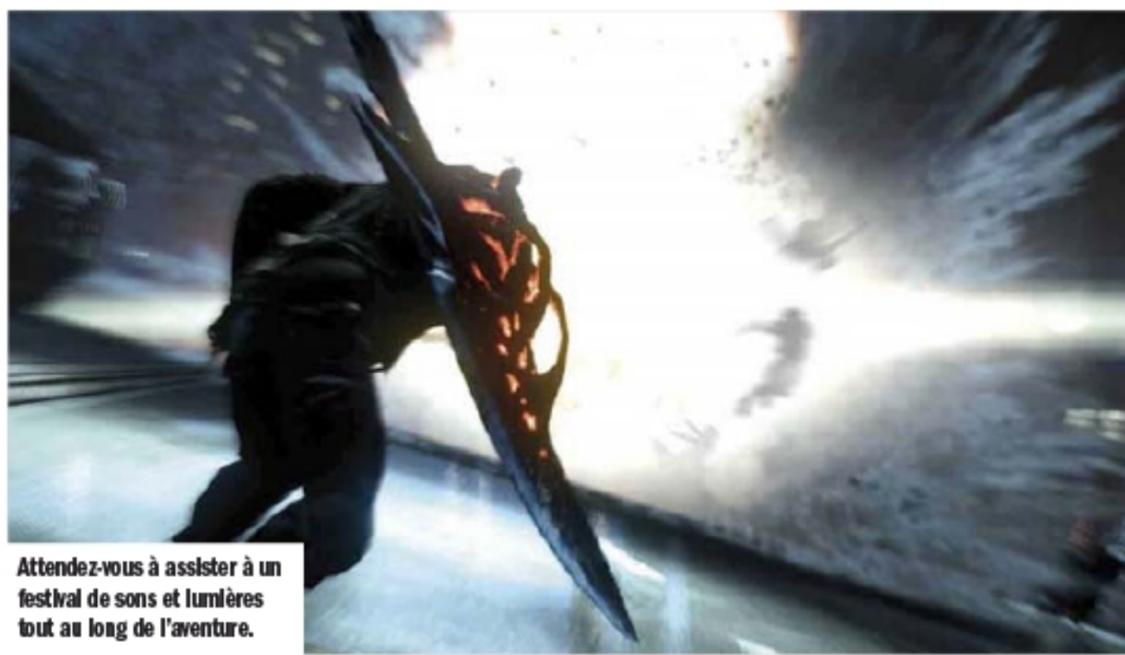
Et lorsque vous en avez marre du lancer de minables, vous pouvez toujours tenter quelques missions annexes (baptisées //Blacknet) requérant de mener à bien des tueries, des infiltrations dans des bases militaires, des chasses à l'homme ou des courses contre la montre diverses. *Prototype 2* dispose en effet d'un grand nombre d'objectifs secondaires à réaliser, et d'objets à ramasser un peu »



ZOOM

RADNET

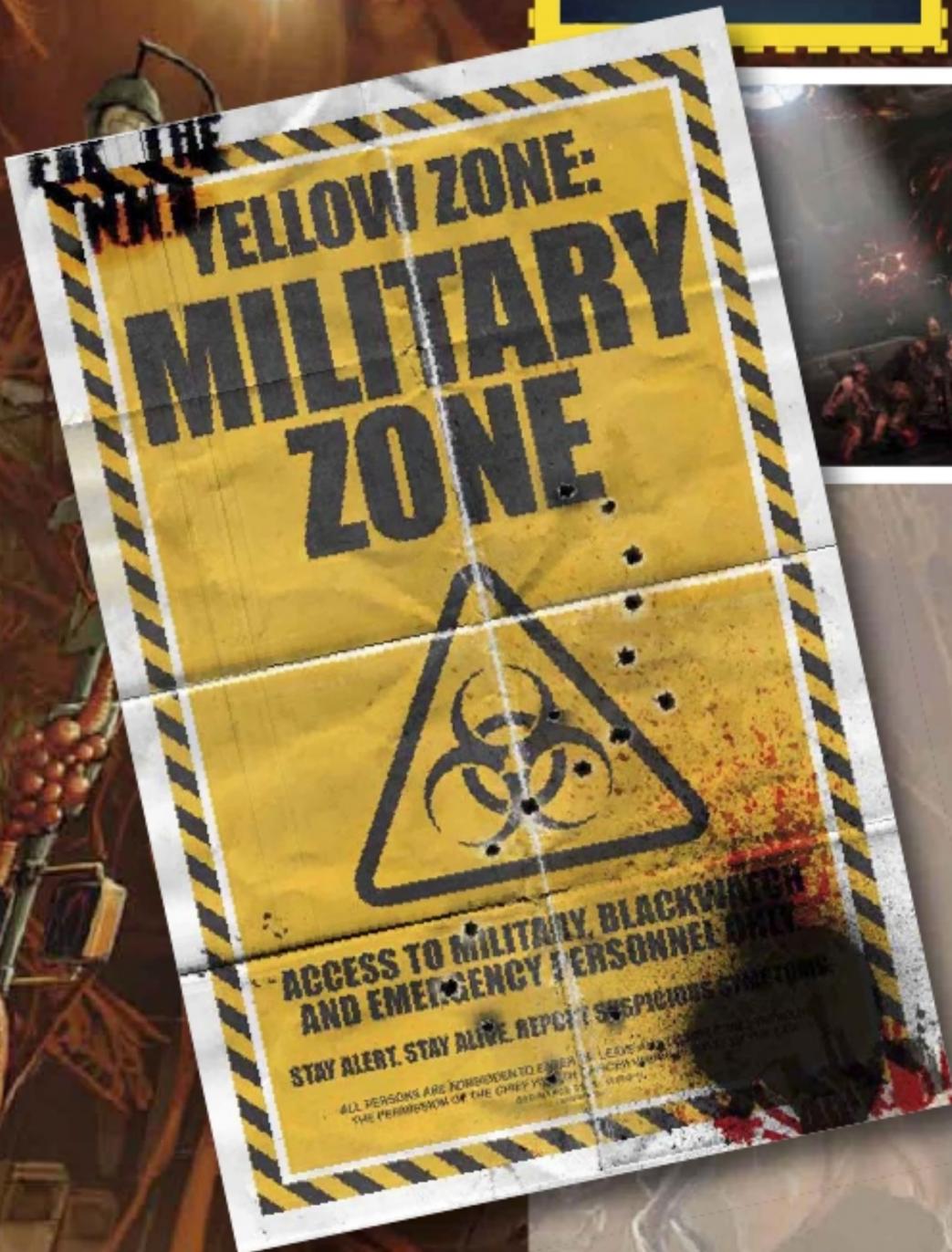
Prototype 2 dispose d'une interface baptisée Radnet permettant aux joueurs d'accéder à divers événements et challenges, renouvelés chaque semaine pendant sept semaines à compter de la sortie du jeu. Les participants obtiendront des bonus divers : avatars Xbox 360, thèmes PS3, nouveaux pouvoirs, nouvelles armes, etc. En tout, ce sont plus de cinquante-cinq contenus additionnels exclusifs qui seront ajoutés.



Attendez-vous à assister à un festival de sons et lumières tout au long de l'aventure.



Il faudra vous débarrasser en premier des renforts aériens qui surgissent en cas d'alerte.



Les infectés sont quand même bien dégueulasses, mais pas très dangereux !



En plus d'être assez répandues dans la zone rouge, ces brutes sont très corlances !

» partout, dans le but de récolter de l'expérience servant à améliorer les compétences passives de James (offensives, défensives, déplacements, maîtrise des

jusqu'au fouet, en passant par les tentacules, l'épée et les poings marteaux. Au rang des ajouts très sympathiques, on note les biobombes, que vous pouvez

“Les joutes demeurent nettement plus spectaculaires et cohérentes qu'auparavant.”

pouvoirs, etc.). De même, certaines cibles spécifiques dispersées en centre-ville déverrouillent des missions auxiliaires ou délivrent des mutations spéciales améliorant l'efficacité de vos armes. Au nombre de cinq, celles-ci varient des griffes acérées

déposer furtivement sur un pauvre bougre dans l'optique de le projeter sur ses camarades, ce qui a pour effet de causer une bien belle explosion aspirant tout ce qui se trouve aux alentours. Des boucliers font également partie de votre arsenal, tout comme la possibilité



En progressant en niveau, vous pourrez débloquer des finishing moves pour les tanks.



Ces soldats spéciaux ont été améliorés à l'aide du virus. Ils vous mèneront la vie dure.



Les griffes seront la première arme spéciale dont vous ferez l'acquisition.



L'épée s'avère d'une grande puissance, mais elle est moins rapide que les griffes; son attaque chargée fait très mal...



Au début de l'histoire, James ne fait clairement pas le poids contre Alex en tant que simple militaire.

de faire appel à de gros mutants qui vous prêteront main forte. Il y a de quoi faire !

SANS MAÎTRISE, LA PUISSANCE N'EST RIEN

Prototype souffrait de deux handicaps, dont un relatif à sa maniabilité. Le protagoniste se laissait en effet trop souvent emporter par la gâchette droite principale, c'est-à-dire LA touche primordiale commandant tous les mouvements avancés (sprint, dash avant, course murale...). Heureusement, tout ceci relève de l'histoire ancienne puisque ces actions sont maintenant réparties sur deux touches distinctes pour une fluidité des déplacements

optimale. Ceci dit, la fonction de verrouillage des ennemis – si elle a été grandement améliorée en s'orientant en priorité sur les plus dangereux – se complait toujours à sélectionner toutes les cibles possibles et inimaginables, avant de locker celle que l'on possède dans sa ligne de mire directe et qui nous canarde sans relâche ! De quoi rendre brouillon les mêlées les plus chaotiques, surtout vers la fin du jeu où les renforts adverses arrivent par dizaines au beau milieu de détonations incessantes. Rien de bien catastrophique dans l'absolu, étant donné l'impression de puissance délivrée par le soft, grâce à son système de combat »





Souvent hors d'attelage et sacrément tenaces, les hélicoptères nécessitent l'aide de vos tentacules.

Voici Alex Mercer, le personnage à l'origine de la prolifération du virus qui porte aujourd'hui son nom.



Planer entre les immeubles permet d'avoir une meilleure vue d'ensemble pour repérer vos cibles.

ZOOM

LES COLLECTIBLES

Qu'il s'agisse de boîtes noires à retrouver, de forces spéciales à décimer ou de nids à nettoyer, les objectifs secondaires pullulent en ville. Mais que ceux qui ont passé des heures à chercher les petites boules de couleur dans le premier épisode se rassurent, ces cibles sont maintenant balisées par un indicateur lorsque que vous arrivez à proximité. Fini la galère pour tout ramasser !



» revu et corrigé. Les joutes demeurent nettement plus spectaculaires et cohérentes qu'auparavant. Les enchaînements de coups, rapides et intuitifs, s'avèrent vraiment impressionnants et se combinent à merveille avec les esquives et parades à réaliser

majeure du premier volet. En définitive, le seul reproche que l'on peut réellement formuler à l'encontre de *Prototype 2* s'adresse à sa progression un tantinet répétitive. Les missions se suivent et se ressemblent, et la narration – malgré une intrigue intéressante

“Plus grand, plus beau, plus maniable, Prototype 2 est un condensé de fun à l'état pur...”

au bon moment. L'opportunité d'effectuer des attaques chargées au sol ou en l'air permet d'adapter ses approches, pour toujours plus de plaisir. Un vrai régal, d'autant que l'action ne subit aucun ralentissement. Et ce malgré le gros effort fourni en ce qui concerne la réalisation, qui représentait la seconde lacune

ponctué par des rebondissements inattendus – ne maintient pas suffisamment la pression pour nous emporter la tête dans le guidon. Cependant, force est d'admettre qu'il s'agit là d'une insuffisance que les amateurs de bourinage et autres réjouissances explosives sauront vite pardonner au vu des qualités du titre. ■



XBOX 360 PS3

Oui!



Prototype 2 relève clairement le niveau de son prédécesseur. Le soft corrige les gros défauts de son aîné en apportant d'ingénieuses améliorations. Il ressort de cette aventure un divertissement de premier ordre, particulièrement jouissif de par les possibilités vertigineuses auxquelles on a accès. Les aficionados d'action décomplexée y trouveront un excellent défilé, mené par une intrigue sympathique vers laquelle ils reviendront sûrement, histoire de passer leurs nerfs sur quelques malheureux infectés, après une dure journée de boulot.

Fab

VERDICT 16/20

LES PLUS

- L'univers aux influences comics
- Ça va à fond la caisse
- Plein de choses à faire...

LES MOINS

- La réalisation perfectible
- Le système de lock
- Répétitif

CONCLUSION

Si vous avez aimé *Prototype*, vous adorerez sa suite. Plus grand, plus beau, plus maniable, mais toujours aussi violent et jouissif, *Prototype 2* est un condensé de pur fun !

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

L'action reste fluide en toutes circonstances, et les combats sont nerveux. Presque un sans-faute.

RÉALISATION ★★★★★

Ce n'est pas *Byzance*, mais l'image est belle. Il se dégage un certain cachet qui colle à l'atmosphère.

BANDE-SON ★★★★★

L'ambiance sonore se montre fort réaliste. On adore écouter les murmures de la ville depuis le ciel.

DURÉE DE VIE ★★★★★

L'aventure se boucle en une vingtaine d'heures en réalisant pas mal de missions annexes.

LA MORT AUX TROUSSES

Plutôt que de l'attendre comme une fatalité, nous avons pris les choses en main et sommes allés au-devant de la mort. Ah non, de Mort tout court, en fait...

par Hung

À SAVOIR...

Darksiders II sera composé de quatre régions bien distinctes, chacune ayant une superficie équivalente à la totalité du premier volet.

Supports	Xbox 360, PS3
Genre	Action/aventure
Joueur	1
Public	Adulte
Éditeur	THQ
Développeur	Vigil Games
Sortie	29 juin 2012

Les environnements délaissent le postapocalyptique pour du fantasmagorique.



De *Darksiders*, premier du nom, on garde le souvenir heureux d'une épopée intense, souvent brutale mais aussi plus posée parfois, comme lorsqu'il fallait troquer ses méthodes de caïd pour un cerveau et réfléchir à la résolution d'une énigme. Et si le changement de héros ne bouleverse pas cette recette, nous avons en revanche pu constater que Mort, le quatrième cavalier de l'Apocalypse que l'on dirige ici, débarque en apportant une couche de gameplay supplémentaire à la série. THQ nous a effectivement ouvert les portes d'un donjon entier afin que l'on

puisse se faire un premier avis, manette en main, sur les nouveautés de cette suite. Situé en toute fin de la première des quatre zones que compte le jeu (*Maker's Realm*), ce long passage correspond, selon

toutes à placer sous le signe de la mobilité et de l'agilité.

PRINCE DE LA MORT

D'après ce que l'on a pu voir, *Darksiders II* sera en effet beaucoup

“Le quatrième cavalier de l'Apocalypse apporte une couche de gameplay supplémentaire à la série.”

plus orienté plateforme que son aîné. Les gars de Vigil Games, Joe Madureira en tête, ne s'en sont jamais caché : ils se nourrissent d'un grand nombre d'influences considérable. »

les développeurs, à une avancée d'une demi-douzaine d'heures environ dans l'aventure. Le personnage que nous avons découvert était alors déjà au faite de ses nouvelles capacités,



Le Gardien est aussi impressionnant que pénible à battre. Sauf quand on a la technique...



Reportage DARKSIDERS II



Le grappin et le wall run approfondissent vraiment le gameplay.



Mort a beau être un acrobate, il n'en demeure pas moins un redoutable guerrier.

» Et *Prince of Persia* d'Ubisoft est celui qui nous vient immédiatement à l'esprit, tant Mort est capable de dompter son environnement. Les courses murales, les prises d'appui qui permettent de les prolonger, les wall jumps ou l'escalade sont autant d'éléments avec lesquels il faut composer pour espérer avancer. La progression et les énigmes prennent alors une profondeur inédite puisqu'elles nous obligent à garder un œil attentif sur le décor, sous peine de rester bloqués dans une salle... Avec cette capacité à nous paumer, le soft nous rappelle à quel point les joueurs d'aujourd'hui sont assistés et il ravira, par conséquent, les gamers en quête d'une épopée sans concession. Il est regrettable que de nombreux soucis de réglage soient venus gâcher notre expérience ; la caméra a encore du mal à se positionner dans les passages exigus, tandis que les phases de plateforme font preuve d'un timing intolérant et pas franchement naturel à saisir, surtout quand le grappin entre en jeu.

L'OMBRE DE LA MORT

Cette difficulté à restituer avec efficacité les influences, dont le titre

s'inspire, s'est également retrouvée dans le combat face au boss, un Gardien que l'on avait pris la peine de restaurer durant tout le niveau. Par son gigantisme et l'utilisation de Despair, le fidèle destrier de Mort, la séquence renvoyait inmanquablement à *Shadow of the Colossus*, sans pour autant que l'expérience se montre à la hauteur de la promesse visuelle. En lieu et place de la bataille épique à laquelle on s'attendait, il a fallu se contenter d'un affrontement à la mise en scène assez banale et où la seule subtilité, finalement, se trouvait dans la manière d'appréhender ses différents points vitaux. Dommage. S'il devrait s'inscrire dans la lignée d'excellence initiée par le premier épisode, *Darksiders II* nous a tout de même laissés sur notre faim après ce contact initial. Mais il faut dire aussi qu'il n'est jamais bon d'être parachuté au milieu d'une aventure comme nous l'avons été, surtout quand les nouveautés de gameplay sont nombreuses et qu'elles demandent à ce que l'on se familiarise un minimum avec elles... ■

ZOOM

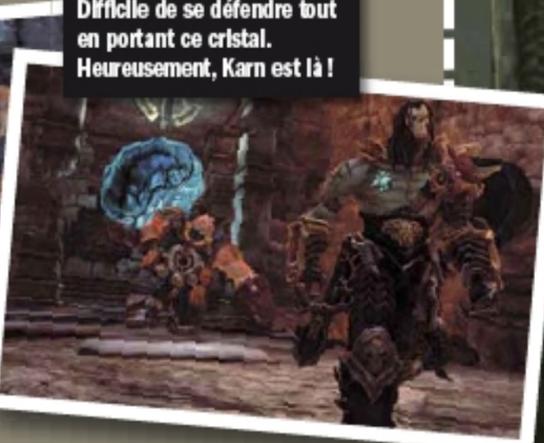
SUPER SIDEKICK

Manifestement, Vigil Games a tenu à offrir un maximum de variété à cette suite.

Car dans sa quête, Mort n'avance pas en éternel solitaire : Karn, un monstrueux guerrier, l'accompagne par exemple pendant tout le parcours du donjon que nous avons traversé. S'il n'était pas vraiment possible de lui ordonner quoi que ce soit, sa présence a quand même permis l'introduction de quelques mécaniques de coop' en Solo. Avec sa force herculéenne, notre partenaire pouvait ainsi s'occuper des objets lourds ou encore propulser Mort sur des plateformes éloignées. Il ne restait plus qu'à lui libérer le passage pour que l'aventure se poursuive.



Difficile de se défendre tout en portant ce cristal. Heureusement, Karn est là !



Kid Icarus™ UPRISING

12
www.pig.info

PIT PASSE À L'ACTION
ENTRE
CIEL ET TERRE!



DES BOSS
GIGANTESQUES



DES ARMES
SURPUISSANTES!



BLASTEZ EN ÉQUIPE
JUSQU'À 6 JOUEURS!

PAR LE CRÉATEUR DE
**SUPER
SMASH BROS.
BRAWL**

**LA SOMBRE DÉESSE MEDUSA
ET SON ARMÉE DES ENFERS MENACENT LE MONDE !**

Avec l'aide de la déesse
Palutena, plongez dans
la peau de l'intrépide
ange Pit pour les
repousser dans une
aventure pleine d'action
entre terre et ciel !



ADMIREZ LES PERSONNAGES
DU JEU S'AFFRONTER AVEC LES CARTES RA
A COLLECTIONNER !

EXCLUSIVEMENT SUR
NINTENDO 3DS.



© 2012 NINTENDO. 3DS ET 3DS LOGO ET TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
NINTENDO 3DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. © 2012 NINTENDO.

CECI EST UNE RÉVOLUTION

La saga *Assassin's Creed* change de continent, de contexte, d'atmosphère et de héros. Premier aperçu de l'un des incontournables de la fin d'année 2012.

par Kevin

À SAVOIR...

En plus des scènes dans la peau de Connor, *AC III* proposera plusieurs phases de jeu où l'on incarnera Desmond dans le temps présent.

Supports	Xbox 360, PS3
Genre	Action
Joueurs	1 [De 1 à 8]
Public	Adulte
Éditeur	Ubisoft
Développeur	Ubisoft Montréal
Sortie	31 octobre 2012

En lisant entre les lignes de la conclusion d'*Assassin's Creed: Revelations*, il était possible de deviner la suite des événements. Après avoir revisité les guerres saintes avec Altaïr, puis la Renaissance italienne à travers les yeux d'Ezio, le troisième véritable volet de la saga d'Ubisoft devait nous emmener en Amérique du Nord. C'était écrit. Mais deux questions restaient en suspens : quelle époque serait choisie ? Et quel héros allions-nous incarner ? Ces informations, et bien d'autres, nous les avons obtenues récemment, durant la première présentation d'*AC III* à la presse. Alors, sachez que cet opus nous entraînera au cœur du XVIII^e siècle, pendant la Révolution américaine, quand les colons du Nouveau Monde ont lutté pour s'affranchir de la Couronne britannique. En marge de ce conflit, le personnage que l'on dirigera se nomme Connor. Né d'un père britannique et d'une mère issue de la tribu des Mohawk, celui qui se fait

aussi appeler Ratoñakéton dans sa langue maternelle va décider de rejoindre la Confrérie des assassins. Son but : venger les siens ayant péri dans l'incendie de son village, mais également éliminer tous les Templiers qui sévissent aussi bien dans les rangs des Britanniques que dans ceux des colons américains.

WILD WILD EAST

Premier constat : en optant pour les États-Unis au XVIII^e siècle, Ubisoft a choisi de s'exiler sur des territoires

En l'occurrence, les deux villes que l'on pourra arpenter librement seront New York et Boston. Si la première ne nous a pas été montrée pour l'instant, la seconde possède vraiment l'apparence d'une bourgade du Far West, avec de longues rues perpendiculaires ainsi que quelques églises pour dominer un ensemble de bâtiments peu imposants. Mais n'ayez crainte, même s'il n'y a pas d'équivalent au Colisée ou à la Tour de Galata dans cet épisode, l'escalade demeure toujours aussi présente.

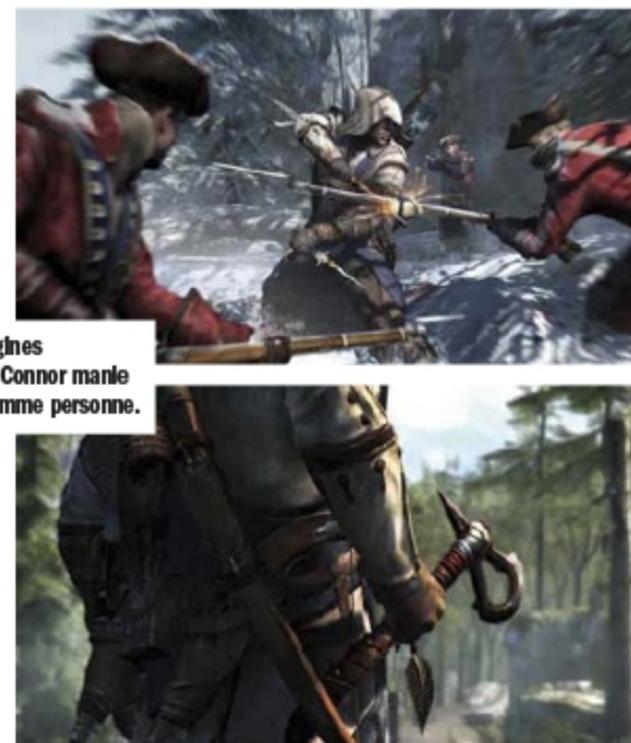
“Ubisoft a conçu *Assassin's Creed III* comme une véritable odyssée sauvage au cœur de paysages indomptés.”

presque nus architecturalement parlant. Contrairement aux lieux historiques qu'étaient Jérusalem, Rome ou Constantinople, *Assassin's Creed III* va nous embarquer dans des cités jeunes et tout juste bâties.

La seule différence, c'est que la varappe prendra une tournure plus bucolique à la faveur du troisième open world proposé, en plus de New York et de Boston. Ce dernier monde, c'est la forêt. La voilà donc, »



Grâce à ses origines amérindiennes, Connor manie le tomahawk comme personne.





Progresser dans la neige est délicat ; mieux vaut sauter de branche en branche.

» la nouveauté la plus marquante de ce volet, le lieu où le héros apparaît comme un poisson dans l'eau. En totale harmonie avec la nature, Connor

ou des potions de soin. Par ailleurs, Connor sera capable de traquer ses proies en suivant leurs empreintes de pas dans la neige pour mieux

“Impossible de ne pas penser à Batman en voyant ce qu’Ubisoft a mis en œuvre pour améliorer le rendu de ses bastons.”

est en effet capable de grimper aux arbres, d’escalader les rochers, de crapahuter dans des décors ensevelis sous des mètres de neige...

Visiblement inspiré par *Red Dead Redemption*, Ubisoft a donc conçu *AC III* comme une véritable odyssée sauvage au cœur de paysages indomptés, ce qui constitue un tournant absolument majeur pour la série. Ce changement de cap a également le mérite d’apporter des éléments de gameplay inédits. Il sera, par exemple, possible de chasser des animaux pour ensuite troquer leur chair contre des armes

ou des potions de soin. Par ailleurs, Connor sera capable de traquer ses proies en suivant leurs empreintes de pas dans la neige pour mieux fondre sur elles depuis la cime d’un arbre. Bref, après avoir assisté à cette présentation, on mesure mieux les possibilités offertes par la dimension champêtre de cet opus. Et même si le côté «visite touristique» sera probablement moins puissant que de coutume, *Assassin’s Creed III* promet d’être aussi exotique et dépaysant que ses prédécesseurs.

BOND EN AVANT

Au-delà de cette nouvelle toile de fond, ce troisième épisode marque également une réelle évolution du

strict point de vue de la réalisation. Pour les scènes de combat, l’accent a clairement été mis sur le dynamisme de l’action grâce à l’intégration de plans de caméra nerveux, se collant au plus près des personnages. Impossible de ne pas penser aux *Batman* de Rocksteady en voyant ce qu’Ubisoft a mis en œuvre pour améliorer le rendu de ses bastons.



On espère que cette donzelle saura rendre à Wel les risques qu’il prend.



Avide de justice plus que d'indépendance, notre héros ne devrait pas prendre parti durant la guerre.



Pour ceux que cela intéresse, il sera possible d'aller chasser le gibier en forêt.



Dans la ville de Boston, les soldats britanniques ne nous laisseront jamais tranquilles.



Tout le level design a été pensé de façon à ce que l'on puisse passer d'arbre en arbre.

Ces passes d'armes bénéficient en outre d'animations flambant neuves (Connor est ambidextre et peut donc manier deux armes à la fois) ainsi que d'une nette amélioration de l'intelligence artificielle. Il semblerait, en effet, que les ennemis soient enfin en mesure d'attaquer en groupe plutôt que de venir s'embrocher les uns après les autres sur la lame

du héros. Plaisanterie mise à part, ce point prouve une dernière fois que ce volet n'est pas qu'une simple transposition de la licence disponible en Amérique du Nord. Qu'on se le dise, *Assassin's Creed III* a définitivement le potentiel pour surpasser tous ses aînés et offrir ainsi une formidable conclusion à l'épopée de Desmond. ■

ZOOM

UN CASTING HISTORIQUE

À l'instar de ses aînés, *Assassin's Creed III* réunit des figures marquantes de l'époque visitée.

Quand on évoque la Révolution américaine, on pense forcément à George Washington. Il était donc inconcevable qu'Ubisoft oublie d'incorporer cet homme à l'aventure de Connor. Que l'on se rassure, ce n'est pas le cas puisque l'on sera amené à croiser plusieurs fois la route de ce Père fondateur de l'Amérique. D'autres figures historiques seront également au casting. On pense notamment à l'avocat Charles Lee ainsi qu'au marquis de La Fayette qui, avant de jouer un rôle dans la proclamation de la Déclaration des droits de l'homme, s'était déjà illustré lors de la Révolution outre-Atlantique.



Les arbres s'avèrent très utiles pour se cacher, mais aussi pour tendre des embuscades.



OPINION

À défaut de nous révéler quoi que se soit sur le nouveau jeu qu'il prépare actuellement avec Quantic Dream, David Cage nous offre une jolie démo technique. Celle-ci nous prépare tout au plus au travail de Performance Capture... Difficile de savoir si je deviens blasé avec le temps, mais la vidéo ne m'a pas franchement tiré des râles de bonheur.

“La démo prépare au plus au travail de Performance Capture.”

Certes, la modélisation des visages s'annonce plus réaliste que jamais, mais l'écart avec ce que l'on a déjà pu voir n'est sans doute pas aussi

considérable qu'à l'époque d'*Heavy Rain*. Ou alors je suis définitivement un vieil aigri... ■



Fei Dubitatif



La démo soulève une réflexion passionnante sur le devenir du réalisme dans le jeu vidéo.

“Dishonored jouit d'un style graphique bien à lui, loin de tout photoréalisme.”



» DISHONORED

L'APRÈS SKYRIM !

Rappelant la City 17 de *Half-Life 2*, Dunwall, la ville pestiférée et oppressante de *Dishonored* nous ouvre ses portes sous la surveillance de son gouvernement.

Dishonored enthousiasme d'abord par son univers. Mélange de steampunk et d'Angleterre victorienne, le titre jouit d'un style graphique bien à lui, loin de tout photoréalisme. L'histoire prend place dans la capitale fictive de Dunwall, décrite comme « une ville industrielle de chasseurs de baleines où coexistent d'étranges technologies et un mysticisme transcendantal ». Et si on parle de baleine, c'est parce que l'huile de cette dernière constitue une ressource énergétique essentielle dans le monde créé par les développeurs. Dans ce contexte pour le moins

original, Corvo, ancien garde du corps, est injustement accusé d'avoir tué l'Impératrice. Là encore, le titre fait preuve d'originalité puisque ce dernier possède des pouvoirs mystiques surprenants, comme posséder des animaux ou bien contrôler une armée de rats. Il est aussi capable de maîtriser le temps ou de se téléporter mais aussi de combiner tout cela, offrant ainsi une grande liberté d'action. Le jeu prend d'ailleurs la forme d'un bac à sable alléchant, où les possibilités se révèlent nombreuses (on peut choisir de la jouer infiltration ou au

contraire d'attaquer directement l'ennemi), sachant que chaque action influe sur le déroulement de l'aventure. Et si la progression s'effectue via des missions successives – le QG du personnage fait office de hub –, le maître mot reste la liberté accordée au joueur. Bref, dotée d'une direction artistique soignée, d'un gameplay très riche et d'un scénario prometteur, *Dishonored* a toutes les chances de figurer parmi les meilleurs FPS de l'année. ■

PS3, XBOX 360

Éditeur : Bethesda Softworks
Développeur : Arkane Studios
Sortie : 2012



Les façons de combattre s'annoncent extrêmement variées et font appel à notre créativité.



Pour se faire respecter, le gouvernement bénéficie de machines de haute technologie.



Le character design possède une griffe propre qui rajoute à l'atmosphère sombre du jeu.



» PROJECT A14 SŒURTILÈGES !

C'est sous le nom de Project A14 que le développeur Gust dévoile les premières informations sur ce quatorzième volet de sa série *Atelier*, où la relation entre deux sœurs tiendra un rôle important. Attendu pour juin au Japon, la saga s'octroie les services d'un nouveau directeur artistique et entame un nouveau cycle après celui d'*Arland* (*Rorona*, *Totori* et *Meruru*). ■

PS3

Éditeur : Nippon Ichi Software America
Développeur : Gust Sortie : N.C.

ARCADE

GUITAR REAL

Annoncé il y a maintenant plus d'un an, *Rocksmith* revient dans l'actualité pour se dévoiler davantage. Rappelons d'abord que ce logi... jeu vidéo a pour but de vous apprendre à jouer de la guitare pour de vrai, en branchant directement votre gratte électrique. Le titre est vendu 79,99 euros, mais si vous ne possédez pas d'instrument, Ubisoft proposera en septembre prochain un pack à 199,99 euros, avec une Epiphone Les Paul Junior. Plus de réalisme pour plus de fun ?



Outre The Black Keys, la playlist inclut Radiohead, David Bowie, Nirvana, Blur...

Sommaire

Gravity Rush PS VITA	28
Sorcery PS3	28
Spec Ops : The Line XBOX 360, PS3	28
Datura PS3	29
The House of the Dead 4 PS3	29
Game of Thrones XBOX 360, PS3	30
Ratchet & Clank - HD Collection PS3	30
The Amazing Spider-Man XBOX 360, PS3	31
Battleship XBOX 360, PS3	31
X-Com : Enemy Unknown XBOX 360, PS3	32
Zapping Divers	33



Gravity Rush 28



Game of Thrones 30



The Amazing Spider-Man 31



X-Com : Enemy Unknown 32

» GRAVITY RUSH

LA LOI DE NEWTON...

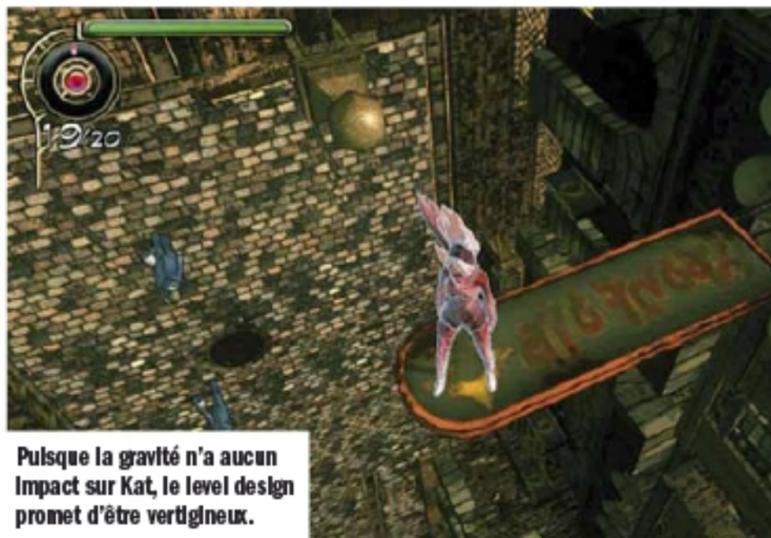
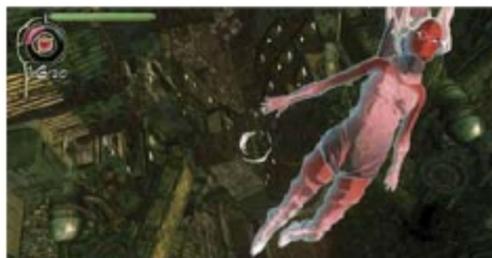
Initialement programmé pour le lancement de la PlayStation Vita, *Gravity Rush* a finalement été décalé pour le 13 juin prochain, sans doute pour lui donner une meilleure visibilité. L'occasion de revenir sur les déclarations de son créateur Keiichiro Toyama, lequel évoque différents aspects du titre au départ destiné à la PlayStation 3 (c'est dire l'ambition du titre). Pour ce qui est du gameplay,

Toyama affirme s'être inspiré de *Crackdown*, une référence plutôt inattendue, qui reprend de ce dernier la possibilité de débloquer de nouvelles aptitudes afin d'acquérir plus de liberté dans un monde ouvert. Du point de vue artistique, le jeu emprunte aux œuvres de Moebius, récemment disparu. Et bien que le design de son héroïne ait été pensé pour plaire aux joueurs du monde entier, le développement de *Gravity*

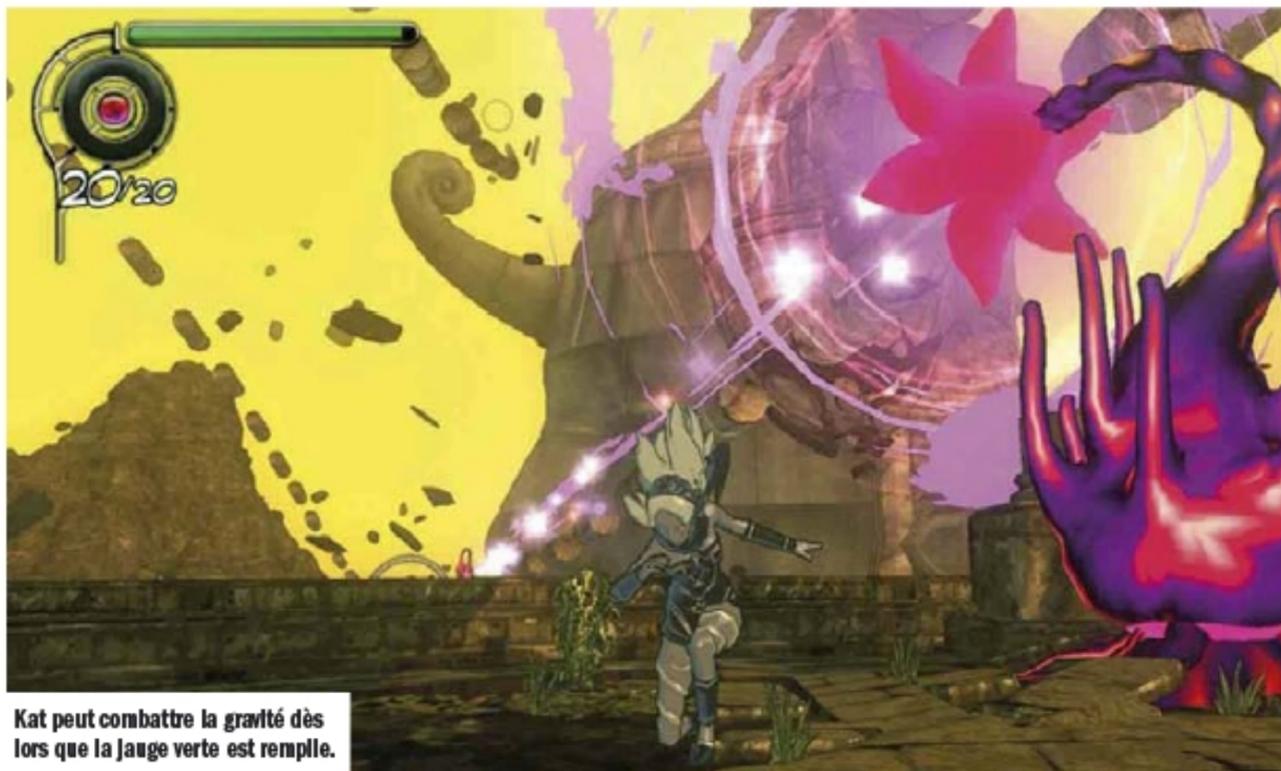
Rush ne semble avoir subi aucune forme de concession puisque Keiichiro Toyama lui-même estime que son titre se destine peut-être davantage à une niche de joueurs. On ne l'attend qu'avec plus d'envie et d'impatience... ■

PS VITA

Éditeur : Sony Computer Entertainment Europe
Développeur : Sony Computer Entertainment Japan
Sortie : 13 juin 2012



Puisque la gravité n'a aucun impact sur Kat, le level design promet d'être vertigineux.



Kat peut combattre la gravité dès lors que la jauge verte est remplie.

ENSORCELÉ

» SORCERY
ABRACADABRA!

Après avoir provoqué une (très) grosse bourde, l'apprenti sorcier Finn, accompagné d'une créature féline (Erline), doit partir à l'aventure réparer son erreur. Doté d'une réalisation plus que correcte, le jeu propose un gameplay simple et accessible, et dispose d'une caméra automatique afin de ne pas venir parasiter la maniabilité uniquement jouable au Move.

PS3

Éditeur : Sony Computer Entertainment America
Développeur : The Workshop Sortie : 23 mai 2012



Sans être aussi beau qu'un blockbuster, Sorcery utilise agréablement l'Unreal Engine.

» SPEC OPS: THE LINE
SOUS LE SABLE

S'inspirant du livre *Au cœur des ténèbres* de Joseph Conrad, *Spec Ops: The Line* a pour cadre principal la ville de Dubaï, où la nature y a repris ses droits. Recouvrant entièrement les lieux, le sable tient aussi un rôle important dans le gameplay et invite à jouer avec le décor. Gageons qu'aucun grain de sable ne vienne enrayer la mécanique du jeu. ■

XBOX 360, PS3

Éditeur : 2K Games Développeur : Yager Development
Sortie : 29 juin 2012



Le joueur est accompagné de deux subordonnés auxquels on peut donner des ordres.

DERNIÈRE MINUTE...

DISPONIBLE UNIQUEMENT SUR XBOX 360 EN FRANCE, *Deadly Premonition* sortira finalement sur PS3. Déjà immanquable, l'incroyable titre de Swery bénéficiera en plus d'une remasterisation loin d'être superflue.

» THE HOUSE OF THE DEAD 4

ZOMBIES SUR LES RAILS

Disponible en téléchargement contre 7,99 euros, *The House of the Dead 4* apparaît pour la première fois sur console (le jeu étant uniquement jouable sur borne d'arcade). Et on le retrouve, bien entendu, sur la PlayStation 3 puisque le PlayStation Move sied merveilleusement à ce jeu de shoot sur rails. Côté scénario, le titre nous place trois ans après les événements qui se sont déroulés dans *The House of the Dead 2*. On y incarne Kate Green (et son sac à main) accompagnée de James Taylor qui se trouve être un agent expérimenté du gouvernement. Ce nouvel épisode autorise fort heureusement le jeu à deux et propose de multiples chemins afin de rallonger une durée de vie généralement très courte dans ce type de jeu. On note également que le scénario supplémentaire apparu sur la borne sera également inclus, et que l'on retrouve les inévitables Trophées mais aussi quelques bonus, comme un entretien avec le créateur du jeu. ■

PS3

Éditeur : Sega Développeur : Sega
Sortie : 18 avril 2012



À deux, le jeu prend une autre dimension, surtout que l'on peut y comparer ses scores.



Techniquement, il ne faudra pas s'attendre à des graphismes de folle...



» DATURA

LE POUVOIR DES FLEURS

Après le fantastique *Journey*, la PlayStation 3 accueillera prochainement un titre jouant essentiellement sur les sensations. À la suite d'un accident de la route, le joueur contrôlera le subconscient du personnage tombé dans le coma. Ce dernier sera symbolisé à l'écran par une main qui permettra d'interagir avec tout un tas d'objets. *Datura* mise

sur le « toucher » : la main pouvant caresser et prendre de nombreux éléments à sa portée. Le jeu porte le nom d'une jolie fleur aux organes vénéneux, qui symbolise ainsi la vie et la mort. Il donne déjà une idée de la poésie promise par le titre. Jouable avec le PlayStation Move, *Datura* apparaît comme une expérience interactive, pour reprendre les mots

de son créateur, Michal Staniszewski, du studio polonais Plastic. Une expérience qu'il conseille de réaliser d'une traite, à la manière d'un film ; un autre point commun avec *Journey*. De bon augure. ■

PS3

Éditeur : Sony Santa Monica
Développeur : Plastic Studios
Sortie : 2012



C'est en voulant éviter ce cochon que l'accident se produit au début de l'aventure.



Si le genre du jeu reste indéfinissable, il devrait se rapprocher du point & click.

» GAME OF THRONES

L'ATTAQUE DU TRÔNE

Ça devient une habitude lassante. Je parle des adaptations de séries télé, dès que l'une d'entre elles rencontre un certain succès. Prenez l'exemple de *A Game of Thrones*: l'œuvre de George R.R. Martin se révèle suffisamment riche pour qu'il y ait matière à faire un bon jeu ; deux personnages jouables très différents, chacun avec ses compétences et spécialités et surtout... l'univers, l'ambiance et les lieux qui font tout le charme de cette saga. Plus proche de la série que des livres, *GoT* devait rester une adaptation fidèle, bien que la réalisation laisse encore un peu perplexe. Loin d'être moche en soi, on se trouve à des lustres d'un *Skyrim*. Reste les combats qui prennent ici une dimension tactique, avec la possibilité de donner des consignes à votre personnage ou ses acolytes. Chacun d'entre eux a ses propres faiblesses et résistances à tel ou tel élément, indiqué par une icône au-dessus du quidam. Beaucoup d'attente et d'espoir pour un titre qui se veut surtout destiné aux férus de la série. ■

XBOX 360, PS3

Éditeur: Focus Home Interactive

Développeur: Cyanide Studio Sortie: Mai 2012



Un mix entre *Le chaperon rouge* et *Assassin's Creed*?



Forcément... à deux contre un, c'est tout de suite plus simple.



» RATCHET & CLANK - HD COLLECTION

TROIS ÉPISODES SINON RIEN

Oyez, oyez, braves gens ! Depuis quelque temps, la mode est au remake en HD, et tant que la qualité est au rendez-vous, cela ne pose pas de problèmes. Preuve en est avec le retour de la célèbre série *Ratchet & Clank*, à l'occasion de leur dixième anniversaire. Petit rappel pour les deux-trois joueurs qui seraient revenus d'exil : *Ratchet & Clank* est un jeu de plateforme à l'ambiance futuriste,

dans lequel les deux héros travaillent en équipe ; l'un d'eux se transformant en jetpack et autres gadgets utiles à la progression. Pour cette compilation, nous retrouvons les trois premiers opus de la saga au format 1080p en lieu et place du 720p d'antan. Autant dire que nos mirettes vont prendre une claque. Et bien que cela semble être une raison suffisante pour se (re)procurer ces titres, sachez

que l'ajout d'un mode Multijoueur en ligne viendra embellir le contenu de la galette. Reste à voir si des modifications seront apportées au gameplay, bien que cela ne soit pas nécessaire. Bah oui, quand on tient un hit qui perdure avec le temps, pourquoi vouloir changer de recette ? ■

PS3

Éditeur: Sony Computer Entertainment

Développeur: Insomniac Games

Sortie: 2^e trimestre 2012



Des environnements luxuriants qui côtoient du high-tech de haut niveau.



Une panoplie d'armes qui se veut aussi inventive qu'efficace... et jolissime à utiliser.



LIBERTÉ

» THE AMAZING SPIDER-MAN

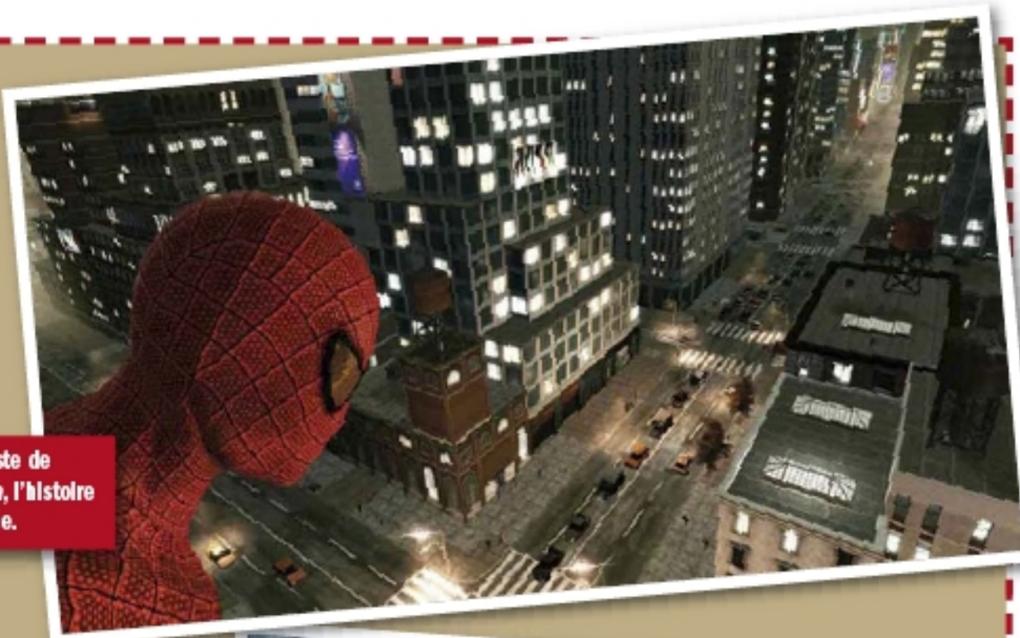
RETOUR EN VILLE

Pour accompagner le film à venir cette année, le studio Beenox prépare un nouveau jeu *Spider-Man*. Mais notre héros arachnoïde revient à ses racines open world qu'il avait délaissées au cours de ses deux précédentes aventures (*Dimensions* et *Aux Frontières du Temps*). La version présentée se déroule dans un Manhattan particulièrement détaillé : outre les 1 400 gratte-ciel modélisés, vous croirez une population dense et vivante. Il suffit d'approcher la foule pour voir les gens vaquer à leurs occupations ou commenter vos faits et gestes. Côté gameplay, l'araignée pourra toujours s'appuyer sur sa mobilité hors pair, aidée notamment par le système de Web Rush : celui-ci indiquera les différents points auxquels vous pourrez accrocher votre toile afin de progresser de la manière la plus intuitive possible. Enfin, les combats, durant lesquels le héros gère plusieurs assaillants, rappellent les derniers *Batman* de Rocksteady. ■

XBOX 360, PS3

Éditeur : Activision Développeur : Beenox Studio
Sortie : 29 juin 2012

Confiée au scénariste de *Battlestar Galactica*, l'histoire ne sera pas négligée.



Les techniques de combat de Spidey sont issues de la lutte libre.

» BATTLESHIP

BATAILLE NAVALE MUSCLÉE

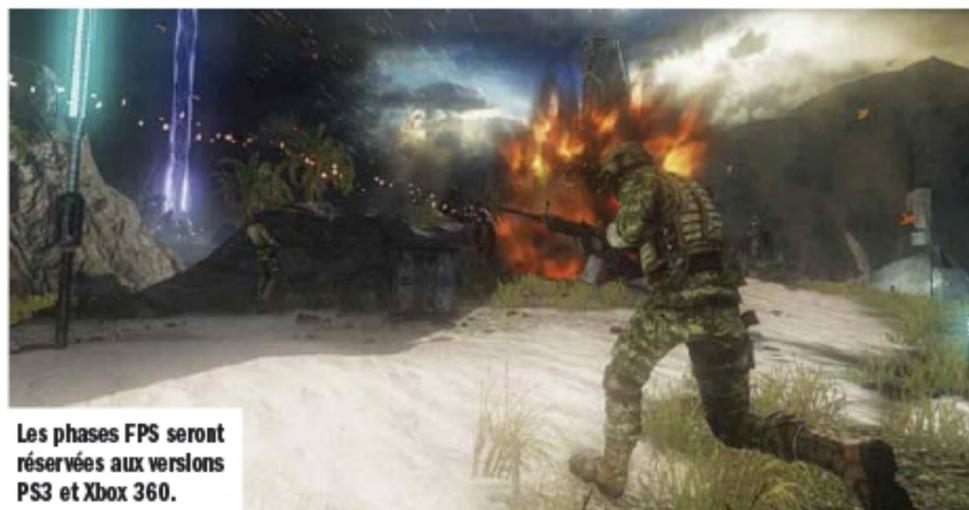
Poursuivant sur sa lancée, Activision édite également l'adaptation de *Battleship*, le dernier film de Peter Berg, qui confronte la marine américaine à des aliens belliqueux. Mais, c'est une approche assez originale que le studio Double Helix a tentée, mêlant des phases FPS à des séquences de bataille navale. Évidemment, l'aspect stratégique sera plus

poussé que dans ce classique du jeu de société. Le joueur devra en réalité gérer les navires qui lui serviront d'appui tandis qu'il progressera sur Terre, fusil au poing, à travers les lignes ennemies. Ce soutien peut se matérialiser sous forme d'approvisionnement en armes ou par des frappes d'artillerie. Mais prenez garde à ce que l'ennemi ne s'attaque pas

directement à votre flotte, car vous seriez alors dans une situation plus que délicate. Heureusement, vous pourrez prendre à tout moment le contrôle de vos navires pour lancer manuellement un tir ou placer vos unités en un lieu plus sûr. ■

XBOX 360, PS3

Éditeur : Activision
Développeur : Double Helix
Sortie : Avril 2012



Les phases FPS seront réservées aux versions PS3 et Xbox 360.



Vous pourrez donner des ordres à vos allés ou contrôler vous-même un navire.

EN BREF



YOKOSUKA, MON AMOUR

Le plus grand jeu de la Dreamcast en HD? Et mieux que ça puisque les deux *Shenmue* seraient prêts depuis maintenant un an et n'attendent plus que le moment propice pour sortir de leur boîte. Un moment propice qui, si l'on en croit les rumeurs, pourrait être celui de la sortie de *Shenmue III*...



LE DIABLE SE FAIT ATTENDRE

On attend toujours des nouvelles de *Diablo III* sur consoles HD. Si son existence ne fait plus aucun doute, Blizzard ayant constitué une équipe dédiée aux portages PS3 et Xbox 360, on ne connaît pas la date de sortie de ces dernières, alors que la version PC est fixée au 15 mai prochain.



QUAND LE CHAT N'EST PAS LÀ...

Prévu sur Wii, mais aussi sur PS3 et Xbox 360, *Disney Epic Mickey 2* permettra pour la première fois d'incarner Oswald, le lapin. Que les fans du premier volet se rassurent la célèbre souris est toujours présente!



"Le titre se rapproche ainsi d'un *Valkyria Chronicles* occidentalisé."

Dans chaque position, un numéro indique le pourcentage de chance de toucher l'adversaire.



Un nouvel ennemi fait son apparition dans le jeu, le Berserker.



La base des humains pourra être agrandie (laboratoire, infirmerie, centre de recherche...).

» X-COM: ENEMY UNKNOWN

ALIEN ATTACKS!

Remake du jeu de stratégie culte sorti sur PC, *X-Com: Enemy Unknown* s'est laissé découvrir le temps d'une petite mission diablement prometteuse.

Passons rapidement sur le scénario du titre (une invasion d'extraterrestres) pour se concentrer sur le cœur du jeu. Pour ceux qui n'ont jamais joué au titre original, *X-Com: Enemy Unknown* se présente comme un jeu de stratégie d'une grande richesse puisqu'il intègre également d'autres formes de jeu (gestion, RPG, tactique...). Concrètement, on y dirige quatre soldats, chacun ayant une spécialité et des fonctions bien spécifiques. Dans un système au tour par tour,

la mission à laquelle on a pu assister plaçait l'escouade près d'une station-service infestée de quelques aliens. L'apparition de la 3D apporte énormément à la série, obligeant à une toute autre gestion de l'espace. Le titre se rapproche ainsi d'un *Valkyria Chronicles* occidentalisé. Comme dans l'excellent jeu de Sega, chaque action doit être étudiée avec attention, chaque mouvement consciencieusement pesé et chaque tir parfaitement réfléchi (un soldat mort l'est définitivement). Il faudra

aussi jouer des aptitudes de chaque membre pour, par exemple, exploser un mur afin de dégager un champ de tir au sniper du groupe. Hyperpoussé du point de vue stratégique, *X-Com: Enemy Unknown* conserve une difficulté hardcore, jamais injuste, qui donne aussi tout le sel à ce remake à surveiller de près. ■

XBOX 360, PS3
Éditeur : 2K Games
Développeur : Firaxis Games
Sortie : 4^e trimestre 2012

» ZAPPING

DU CÔTÉ DE CHEZ...

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

On devrait retrouver les Helghast dans ce *Killzone 4* d'ores et déjà très attendu.

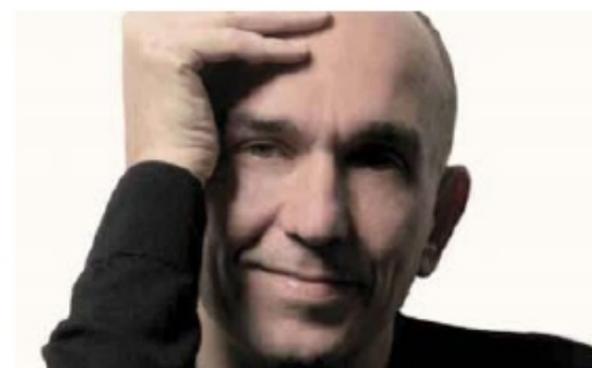


Kid Icarus rejoint le Hall of Fame plus si restreint de Famitsu.

Plus de succès = plus de plaisir ? Ou un allongement de la durée de vie artificielle ?



Si Capcom pousse le bouchon un peu loin, avouons qu'on attend *RE 6* impatiemment.



Bienveillant : Capcom aurait-il pris le melon ? L'éditeur a en effet déclaré que l'annonce précoce de la date de sortie de *Resident Evil 6* servait à prévenir les concurrents de leur laisser la place. Si c'est pas gentil, ça. **Bye bye** : prenant tout le monde par surprise, Peter Molyneux quitte Microsoft. Patron de Lionhead Studios et directeur créatif pour Microsoft Studios Europe, il a décidé de créer son propre studio, 22 Cans. **Chaise**

musicale : dans la foulée, Phil Harrison débarque chez Microsoft mais pas pour remplacer le père de *Fable* puisqu'il s'installe à la section Interactive Entertainment Business. **Perfect** : après *SSBB*, *Kid Icarus Uprising* est le second jeu de Masahiro Sakurai à obtenir la note maximale de 40/40 dans *Famitsu*. **Sans le sou** : après s'être ruiné pour développer *Braid*, Jonathan Blow récidive avec son nouveau titre, *The Witness*.

Courageux le bougre. Sur le retour : John Romero (*Doom*, *Quake*) n'est pas mort. Il a même des plans et envisage de développer un nouveau FPS. **Cool ? Cadeau** : dès juin, le Xbox Live Arcade proposera plus de points et de succès sur ses jeux, soit 400 points et 30 succès. Enfin, **rumeur** : de la grosse qui tache, qui ne repose sur (presque) rien mais qui nous fait rêver. *Killzone 4* serait prévu sur PS4. Merci. Au revoir. ■

L'INFO DU MOIS

La Xbox 720 (ou la Durango) ne devrait pas être dévoilée dans un « futur proche ». Il ne faudra donc pas s'attendre à la voir débarquer lors de l'E3 2012, comme l'a affirmé Microsoft par l'intermédiaire de son porte-parole. Comme la 360 est la console qui s'est le plus vendue dans le monde l'année dernière, on comprend très bien que la société ne ressente pas encore le besoin de passer à la nouvelle génération.

OPINION

Voilà le printemps, l'arrivée du beau temps, des jours qui se rallongent, des verres aux terrasses de café. Seul problème, le cadre colle mal avec notre geek attitude, le soleil et ses reflets étant l'ennemi juré du joueur nomade... sauf au Japon. Les bars à concept y bourgeonnent comme les fleurs de cerisiers en ce moment : Gundam Café,

“Les bars à concept y bourgeonnent comme les fleurs...”

Luida's bar (dédié à *Dragon Quest*) et plus récemment le bar Capcom. Loin du resto éphémère, ce dernier propose même une carte en accord avec son planning de sortie : curry *Asura's Wrath*, cocktails frappés

Street Fighter X Tekken.

Le marketing a l'estomac dans les talons, et nous ont a soif! ■



Kim
Not so drunk

Sommaire

Max Payne 3 XBOX 360, PS3 **34**

Mortal Kombat PS VITA **36**

Dragon's Dogma XBOX 360, PS3 **38**



Mortal Kombat 36



Dragon's Dogma 38



À SAVOIR...
La taille des cartes varie en fonction du nombre de participants : petite pour les parties à moins de huit joueurs, et plus large au-dessus.

ACTION
Le bullet-time est bien présent dans le Multi, mais il est moins fréquent pour ne pas casser le rythme.



PLAN D'ATTAQUE
Que ce soit dans les favelas ou à la station de bus, le level design laisse de quoi préparer ses entrées.



PERSONNALISATION
Outre l'armement, la customisation passe aussi par les traits physiques et le look de son avatar.



» MAX PAYNE 3

PUISSANCE MAX!

Le mois dernier, nous avons eu le plaisir de mettre la main sur deux chapitres solo du prometteur *Max Payne 3*. Continuant sur notre lancée, nous nous sommes rendus à Londres pour découvrir le jeu sous son visage multijoueur. Un aspect d'autant plus intrigant qu'il s'agit d'une première pour la licence. Et

force est de constater que celui-ci est loin d'avoir été négligé puisqu'il a été décliné en cinq modes. Trois d'entre eux étaient jouables, en commençant par le classique Team Deathmatch. S'ensuit Payne Killer, où le premier tueur devient Max et le premier tué assume le rôle de Raul Passos, avant que tout un chacun se lance dans

une vaste chasse à l'homme pour abattre l'un des deux personnages et prendre ainsi son identité à son tour. Bien sûr, les deux héros ont à leur disposition un armement spécifique, des antidouleurs et un accès au bullet-time pour espérer survivre dans ce milieu des plus hostiles. Enfin, *Gang Wars* se découpe en cinq parties aléatoires



TRAVAIL GROPÉ

Tous les modes présentés se jouent en équipe, avec des objectifs plutôt bien pensés pour un groupe.



VENGEANCE

Si un joueur a pris l'habitude d'être votre bête noire, lancez une vendetta sur lui, récompensée par des bonus.

comportant divers objectifs, comme protéger une cible, défendre une position, placer des bombes, etc. Le rôle de chaque équipe est alors défini selon la personne qui a remporté la partie précédente.

UN VÉRITABLE CUSTOM DE TUEUR...

Non content d'avoir imaginé des modes spécifiques, les développeurs ont pris un malin plaisir à peaufiner toute la partie personnalisation de l'avatar.

Le choix des armes demeure assez large, avec au maximum deux armes de poing, une arme lourde (fusil, lance-roquettes) et des grenades... Mais attention à ne pas avoir les yeux plus gros que le ventre car trop de puissance fait perdre en vitesse, surtout que d'autres accessoires entrent en jeu, tels les protections, et que les possibilités s'étoffent encore moyennant finance. Plus pernicieux encore, le choix d'une aptitude personnelle revêt une réelle influence sur

le déroulement des parties, surtout qu'en l'amenant à son niveau maximum, l'effet peut être effectif à toute l'équipe. À titre d'exemple, la paranoïa fait passer tout le monde pour des ennemis, alors que le camouflage déguise son seul gamertag en allié, permettant de faire un carnage dans les troupes ennemies sans être inquiété. Fourbe à la perfection ! **Kim ■**

XBOX 360, PS3

Joueurs : 1 (à 16)

Éditeur : Take-Two Interactive

Dév. : Rockstar Sortie : 18 mai 2012

BRUISES

Le challenge a toujours inspiré Rockstar, et le Multi de *Max Payne 3* ne fait pas exception. Rien que la création de son avatar passionné, et on prend volontiers de longues minutes pour trouver le meilleur compromis et espérer briller sur le terrain. Surtout que les occasions de se plonger dans l'arène ne manquent pas !

» MORTAL KOMBAT

VITAL KOMBAT

La dernière portable de Sony montre une fois de plus qu'elle peut rivaliser avec sa grande sœur de salon. Difficile de voir une différence entre les versions PS3 et PS Vita de *Mortal Kombat*. Certes, en y regardant de plus près, on peut noter des modélisations et des textures un poil moins détaillées, mais l'écart est minime, voire

imperceptible, lorsque l'on est pris dans le feu du combat. Et c'est en termes de contenu que cette mouture nomade en impose : vous retrouverez l'intégralité du mode Histoire, mais aussi les 300 défis accompagnés des 150 épreuves inédites, ainsi que l'ensemble du contenu téléchargeable. Sachez, pour finir, que les diverses fonctions

de la console ont été mises à contribution, comme la détection gyroscopique pour le minijeu inédit *Test your Balance*, mais encore les surfaces tactiles pour les X-ray attack et les Fatalities. **Ben ■**

SOLBABALEÏ !

Si vous avez boudé le reboot HD de *Mortal Kombat*, l'heure est peut-être venue de lui laisser une seconde chance. Ce volet avait été une bonne surprise et ce portage Vita en reprend toutes les qualités, en gonflant encore son contenu, avec 150 nouvelles missions dans la Tour des défis.

PS VITA

Joueurs : 1 à 2 en local **Éd. :** Warner Bros. Interactive Entertainment **Dév. :** Nether-Realm Studios **Sortie :** Printemps 2012



DU CHOIX
Kenshi et les autres personnages téléchargeables sont inclus d'office dans la version Vita.



ORIGINAL
Les nouveaux défis sont accompagnés d'animations inédites.

REPÉRAGE
Test your Balance a été créé pour utiliser la détection gyroscopique de la console.



À SAVOIR...
Les Australiens devront passer par l'import pour jouer à MK : la version Vita a également été refusée par l'Australian Classification Board.



ÉCLATEZ-VOUS !
Niveau réalisation, les différences entre les versions PS3 et PS Vita s'avèrent minimes.



EN HAUSSE
Même s'il reste le nanar du Jeu de combat, le dernier MK relève largement le niveau de la saga.



PLUS LONGTEMPS
La durée de vie est boostée par l'ajout de 150 nouveaux défis, pour un total de 450.

TOUTE L'ACTUALITÉ DE LA CONSOLE LA PLUS DOUÉE DE SA GÉNÉRATION

www.jvn.com



Numéro 79 Avril 2012

XBOX 360

LE MAGAZINE OFFICIEL

PREVIEW

Sleeping Dogs

Un vrai challenger pour GTA V?

HALO 4

LE RETOUR EXPLOSIF DE MASTER CHIEF!

EN TEST

Mass Effect 3
Street Fighter X Tekken
Binary Domain
Blades of Time
Resident Evil: Operation Raccoon City
Birds of Steel

ASSASSIN'S CREED III

De nouveaux horizons pour la série!

9 DÉMOS JOUABLES SUR LE DVD

Warhammer 40.000: Space Marine Alien Hominid HD Doom 2
Marathon 2: Durandal Quake Arena Arcade Rhythm Party...

mer

Actuellement en kiosque!

» DRAGON'S DOGMA

DES DONJONS ET DES PIONS...

On attendait tout et son contraire de *Dragon's Dogma*. Bien que vendu comme un jeu d'action en monde ouvert, on y pressentait aussi quelques attirances pour le RPG. Et les premières heures de jeu ne laissent plus planer aucun doute. *Dragon's Dogma* se veut tout simplement une sorte de jeu total à l'action violente,

oui, mais balancée et équilibrée comme un bon vieux jeu de rôle occidental, gestion d'équipe en sus. Vous avez bien lu : occidental ! D'ailleurs, que ce soient le bestiaire, la direction artistique, voire son univers terriblement donjons & dragons-esque, Capcom semble avoir compris ce qui attirait les joueurs américains et européens.

De fait, question ambiance, on se croirait de retour dans *Oblivion*, ses vertes prairies (pleines de meutes de loups assoiffés de sang), ses cavernes (ne vous y risquez pas sans poix pour recharger votre lanterne !), ses châteaux forts, et ses hordes de créatures arrachées aux Enfers qui, maintenant, errent sans autre but que d'assaillir les

marchands et passants... Heureusement, pour aider le personnage du joueur – guerrier, mage ou rôdeur –, Capcom a eu l'idée de lui accoler un compagnon de route, un pion dévoué. En plus de cet écuyer entièrement créé pour le supporter – faites le sorcier si votre héros s'oriente vers la carrière de combattant ! –, le héros au cœur

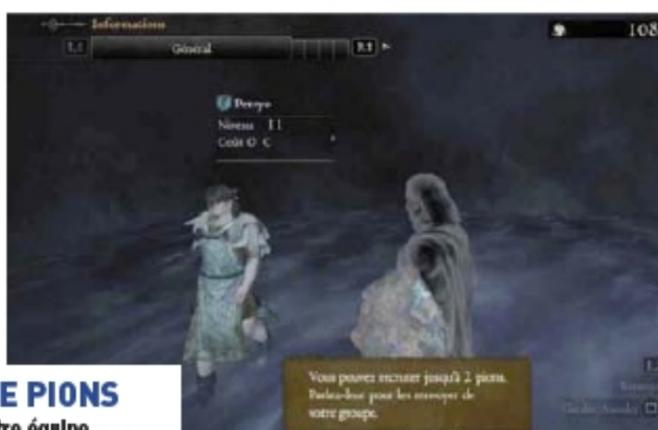


Quince
Nous, pions, sommes prêts à nous battre sous vos ordres, Insurgé.

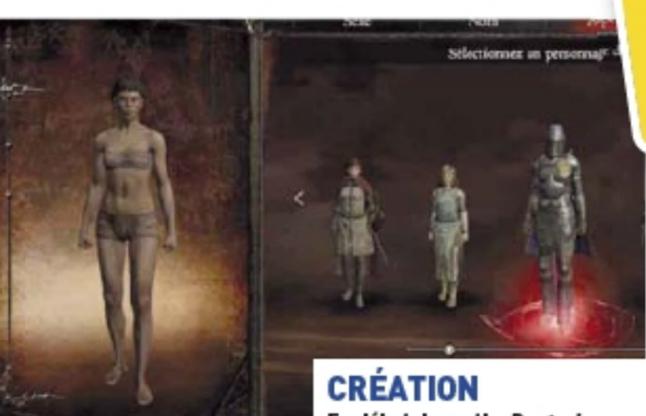
Morganna
Celle aura... Il s'agit du dragon. Je le sais.

Au cours de votre aventure, vos pions vous fourniront des informations utiles

À SAVOIR...
Il est possible d'emprunter les pions personnels des autres joueurs de *Dragon's Dogma*. Indispensable pour trouver la perle rare !



HISTOIRE DE PIONS
Pour constituer votre équipe, recrutez des pions en fonction de leur classe et leurs caractéristiques.



CRÉATION
En début de partie, *Dragon's Dogma* propose de créer son alter ego, ainsi qu'un pion personnel.



UN PEU DE MAGIE
Moins rentre dedans, la classe Magicien permet de gérer plus efficacement son équipe.

arraché par un dragon peut débaucher deux autres pions dans une sorte de réserve. Capcom a par ailleurs intégré intelligemment cette race de pions dans l'histoire de la campagne.

UN VRAI RPG

Monde ouvert, dialogues à foison (mais sans choix moraux), affrontements titanesques, gestion d'équipes, des statistiques, des armes et armures, nul doute, *Dragon's Dogma* est un pur RPG. Sauf qu'au-dessus de cette couche

toute en sous-texte, il en est une plus visible, orientée action et combat. En effet, les empoignades contre des titans, des dragons et des hordes d'ennemis sont constantes. La présence de Hiroyuki Kobayashi (*Devil May Cry*, les *Sengoku Basara*) devient alors plus logique. Loin du monolithisme des affrontements de *Skyrim*, ceux de *Dragon's Dogma* sont dynamiques, tout en bottes secrètes et attaques fourbes ; vos pions vous indiquant même les faiblesses des adversaires

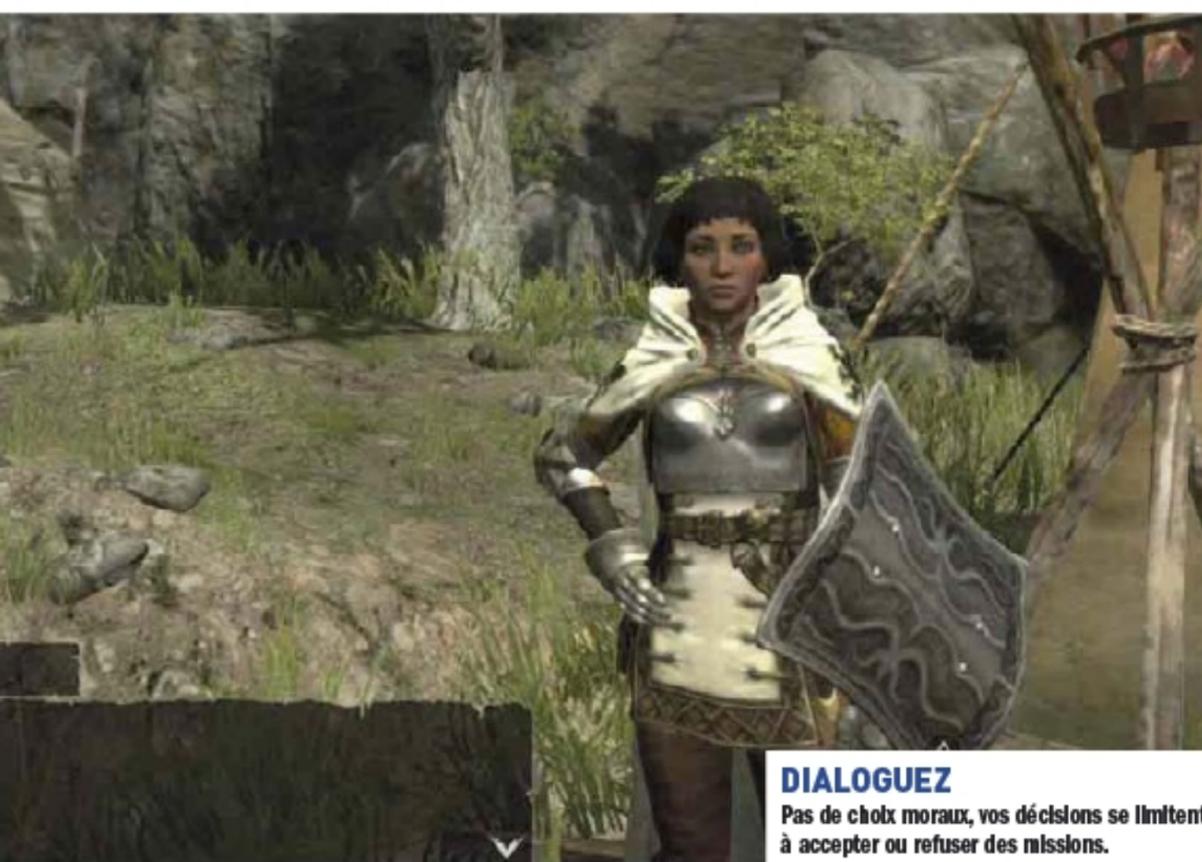
lorsqu'ils les ont trouvées. Riche, complet, *a priori* long d'une bonne quarantaine d'heures (Capcom annonce la centaine...), *Dragon's Dogma* devrait satisfaire les amateurs de RPG nerveux. En fait, *Dragon's Dogma*, c'est un peu une actualisation de *Black Tiger*, jeu d'arcade des années 80 aux accents de RPG! **Kinch** ■

XBOX 360, PS3

Joueur : 1
Éditeur : Capcom
Développeur : Capcom
Sortie : 25 mai 2012

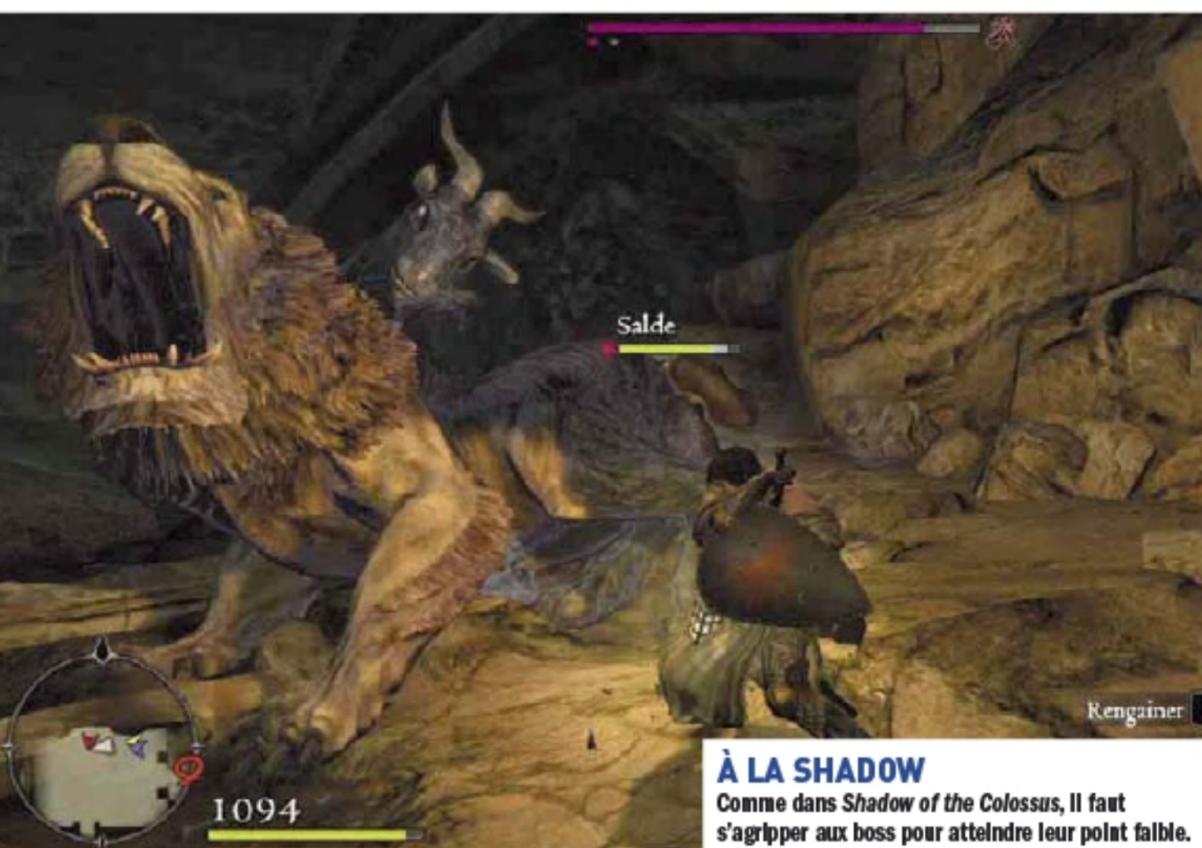
COMPLET

Plutôt bien pensé dans ses interactions entre pions et combats, *Dragon's Dogma* n'est pas exempt de menus défauts : problèmes de collision, textures basse résolution, ou pop-up. Mais la nervosité des combats, le classicisme voulu attachant de l'univers rend l'épopée prenante et majestueuse.



DIALOGUEZ

Pas de choix moraux, vos décisions se limitent à accepter ou refuser des missions.



À LA SHADOW

Comme dans *Shadow of the Colossus*, il faut s'agripper aux boss pour atteindre leur point faible.



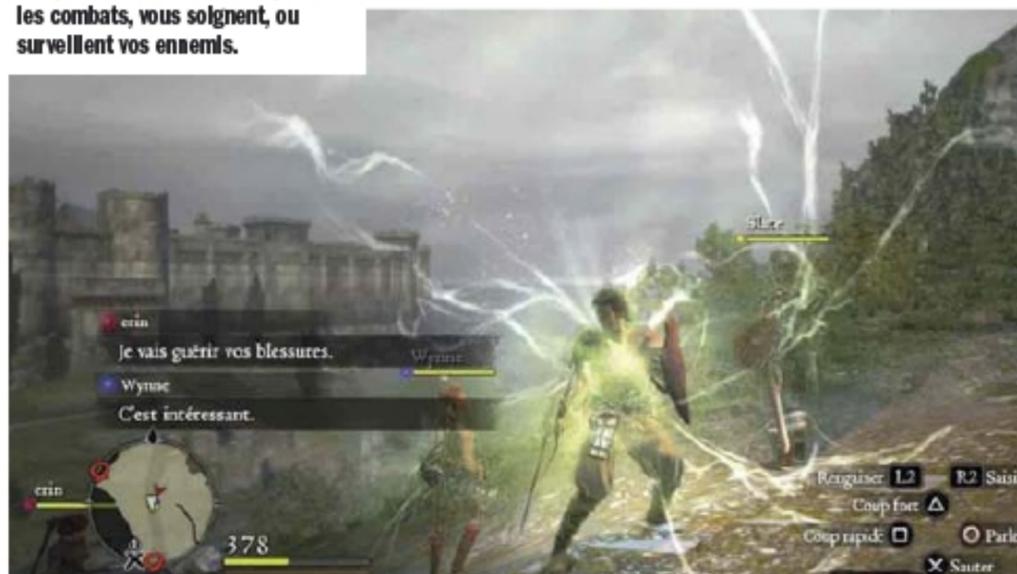
EN VILLE

Profitez de vos errances citadines pour faire le plein de missions dans les auberges.



ÉQUIPE SOUDÉE

Vos pions vous soutiennent pendant les combats, vous soignent, ou surveillent vos ennemis.



10 Prototype 2

Consoles+
Hit Consoles Plus

Les Super Testeurs!

Si j'avais un marteau... blochimique à la place de mon bras.

Moguri

KESTUVAS FAIRE ?

Je casse toutes les règles en apparaissant à la fois dans la colonne « opinion » et sur le banc des super testeurs. Et pour ne rien dire en plus ! C'est scandaleux, tout simplement scandaleux !

Coup de cœur :
JOURNEY



Fab

LOST CAROL

Silent Hill fait son grand retour avec *Downpour*, suivi des portages HD des épisodes 2 et 3. Plongé dans le brouillard ou le monde altéré, je me paye des bons vieux coups de flippe comme à l'époque. Énorme !

Coup de cœur :
SILENT HILL : DOWNPOUR



Hung

COSMIQUE

Athéna seule sait à quel point je ne suis pas un fanboy de *Seiya* et ses copains. Mais quand un jeu, aussi imparfait soit-il, réussi à restituer le nekketsu, faut s'incliner.

Coup de cœur :
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE



Benoît

HARDCŒUR

Heureusement que *Pandora's Tower* apporte un peu d'originalité en ces temps de suites et de portages HD. Par exemple, là, je jette un œil en rayon et je vois *Devil May*... Mon Argent ! Prenez mon argent !

Coup de cœur :
PANDORA'S TOWER



OPINION

A h c'est con, j'avais un truc super original à dire ; un truc qui aurait changé la face de la presse vidéoludique... Mais j'ai oublié mon inventivité dans mon autre paire de jeans. Ah tiens, un peu comme la plupart des éditeurs qui se sont lancés depuis quelques années dans un vaste concours de qui a le plus gros reboot. On a connu l'ère de la suite de suite de suite, puis celle du prequel. Nous sommes aujourd'hui en plein dans celle du reboot et du portage HD. Question nouveauté, on a vu mieux. Et ainsi sortent les *Silent Hill*, *Jak and Daxter* ou *Devil May Cry* d'un côté, et

les *FIFA Street*, *SSX*, *DMC* et autres *Tomb Raider* de l'autre (avec *Ninja Gaiden 3* en bonus, qui est presque un reboot de reboot !). Alors évidemment, certains de ces titres sont très bons et il reste agréable de retrouver d'anciens amours dans des versions présentables ! Mais un peu d'originalité ne ferait pas de mal. ■



Moguri
Sans sous-titre, parce que reboot

46 Silent Hill : Downpour



Welcome back... we've been expecting you.

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 rédac'.
- 4 **LE DOUBLE AVIS**, si l'un des membres de la rédac' a quelque chose à ajouter au test.

Medoc

J'RESTE BONHOMME

Mon style de coming out : à chaque fois que je rejoue à *Shadow of the Colossus*, quand Agro me sauve en faisant une dernière ruade, je chiale comme une merde. Voilà.

Coup de cœur : **JOURNEY**



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

Armored Core V XBOX 360, PS3	52	Rhythm Thief & les Mystères de Paris 3DS	66
Bit. Trip Complete WII	67	Saint Seiya, Les Chevaliers du Zodiaque : La Bataille du Sanctuaire PS3	56
Devil May Cry HD Collection XBOX 360, PS3	61	Silent Hill HD Collection XBOX 360, PS3	64
FIFA Street XBOX 360, PS3	59	Silent Hill: Downpour XBOX 360, PS3	46
LEGO Harry Potter : Années 5 à 7 PS VITA	67	The Jak and Daxter Trilogy PS3	60
Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm Generations XBOX 360, PS3	42	Tiger Woods PGA Tour 13 XBOX 360, PS3	58
Ninja Gaiden 3 XBOX 360, PS3	50	Twisted Metal PS3	44
Pandora's Tower WII	62	Warriors Orochi 3 XBOX 360, PS3	53
Prototype 2 XBOX 360, PS3	10	Yakuza: Dead Souls PS3	65
Resident Evil: Operation Raccoon City XBOX 360, PS3	48		
Ridge Racer Unbounded XBOX 360, PS3	54		



“ Nous sommes aujourd’hui en plein dans l’ère du reboot et du portage HD. ”



La Wii commence à faire ses adieux, et elle le fait avec classe.



Si le contenu du jeu est aussi étendu que son titre, c'est du tout bon !

Test NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM GENERATIONS



Passer en Éveil ou utiliser ses Jutsu ultimes exige une bonne gestion du chakra.



L'ŒIL DU CYCLONE

Le nouveau Naruto aura pris son temps avant de débarquer. Une si longue attente était-elle justifiée ou *Ultimate Ninja Storm Generations* n'est-il qu'une adaptation de plus ?

Que l'on soit fan ou non du très discret ninja blond à combinaison orange, une chose est incontestable : la licence des *Ultimate Ninja Storm* représente visuellement ce qu'il y a de mieux en termes d'adaptation d'un anime en jeu vidéo. *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations* ne déroge pas à la règle et, malgré l'âge de son moteur, impressionne aujourd'hui encore par nombre de ses qualités techniques.

RACONTE-MOI DES HISTOIRES

Alors, quand on sait que le concept de cet épisode est de mixer les deux grandes époques que compte la série, on s'attendait à ce que les développeurs nous pondent un mode Histoire ultime. Un mode qui apporterait encore une petite

touche d'aventure et où l'on aurait pu revivre les combats les plus épiques de la saga grâce à une mise en scène digne des deux premiers volets, quand les QTE prenaient parfois le pas sur le gameplay pour nous en mettre plein les yeux. Hélas, ils ne se sont pas trop pris la tête avec ça, si bien que l'on se retrouve avec quelque chose d'assez banal où l'on se contente d'enchaîner les duels en fonction du personnage choisi. Il y a évidemment Naruto enfant, Naruto adolescent, mais aussi Sasuke, Jiraya ou encore Kakashi. Et preuve que les concepteurs ont bricolé le tout assez rapidement pour donner une impression de contenu, ils ont même eu le culot de nous proposer l'histoire de Haku et Zabuza, ou encore de Minato, les gars qu'on voit combattre trois fois sur une soixantaine de volumes et des centaines d'épisodes.

CLONAGE DE L'OMBRE

Le mode Histoire est d'autant plus décevant qu'il est un passage



Comme d'habitude, les persos de soutien peuvent être déterminants pour la victoire.



Testé sur	PS3
Genre	Bastion
Joueurs	1-2 (jusqu'à 2 online)
Public	Tout public
Editeur	Namco Bandai
Développeur	CyberConnect2
Prix	60€ environ
Date de sortie	Disponible



Le soft peut s'appuyer sur plus d'une heure de scènes animées réalisées par le studio Pierrot.



obligé pour débloquer les nombreux combattants que compte le soft (plus de soixante-dix en totalisant les différentes formes). Heureusement, le gameplay se montre à la hauteur, lui, même si là encore il ne faudra pas chercher quoi que ce soit de révolutionnaire. Les affrontements sont dynamiques, dans la veine de ceux que l'on connaissait ; l'apparition d'une barre indépendante de la jauge de chakra pour limiter les substitutions ne bouleverse pas tant que ça les choses. Ici, il s'agira surtout de s'attacher à ne pas les gâcher bêtement, sous peine d'être pris dans un combo bouffant un gros tiers de la barre de vie. À condition d'être un grand fan de l'œuvre de Masashi Kishimoto

“Le concept de cet épisode est de mixer les deux grandes époques que compte la série.”

et des précédents opus, il n'y a donc pas de raison de ne pas accrocher à cet *Ultimate Ninja Storm Generations*. D'autant qu'il dispose d'un mode en ligne et d'énormément d'éléments à débloquer (pas forcément intéressants, cela dit) pour assurer une importante durée de vie. Les autres, ceux qui se sont lassés du gameplay de la série, peuvent y réfléchir à deux fois. ■



Oui, mais



En ne tombant pas dans le rythme industriel d'un jeu par an, je pensais franchement que les *Ultimate Ninja Storm* arriveraient à se renouveler d'épisode en épisode. Hélas, force est de constater que ce *Generations* est le symbole d'une saga qui commence à tourner en rond. J'apprécie toujours le petit côté stratégique des combats, mais je regrette surtout que le gameplay n'ait pas gagné en finesse au fil des années – en tout cas pas suffisamment pour que la licence puisse prétendre offrir de vrais jeux de baston comme on les imagine dans le pro gaming.

Hung

VERDICT 15/20

LES PLUS

- Graphiquement éblouissant
- Le gameplay bien pêchu
- Un casting ultracomplet

LES MOINS

- Pas de grosses nouveautés
- Lassant à la longue
- Un mode Histoire décevant

CONCLUSION

Sans surprise, la série des *Ultimate Ninja Storm* impressionne toujours autant avec ce nouvel opus de référence qu'est *Generations*. Pas sûr, en revanche, qu'il en renouvelle vraiment l'intérêt.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

C'est pas toujours facile de suivre quand les substitutions se multiplient, mais pour le reste, c'est nickel.

RÉALISATION ★★★★★

Magnifique et fluide, dans la lignée du deuxième volet. Par contre, un peu d'aliasing ternit l'ensemble.

BANDE-SON ★★★★★

Les doublages japonais répondent toujours à l'appel et assurent l'ambiance ; l'essentiel est donc préservé.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Comptez une grosse demi-douzaine d'heures afin de débloquer tout le roster et beaucoup plus pour tout le reste.



仙法・超大玉螺旋多連丸！

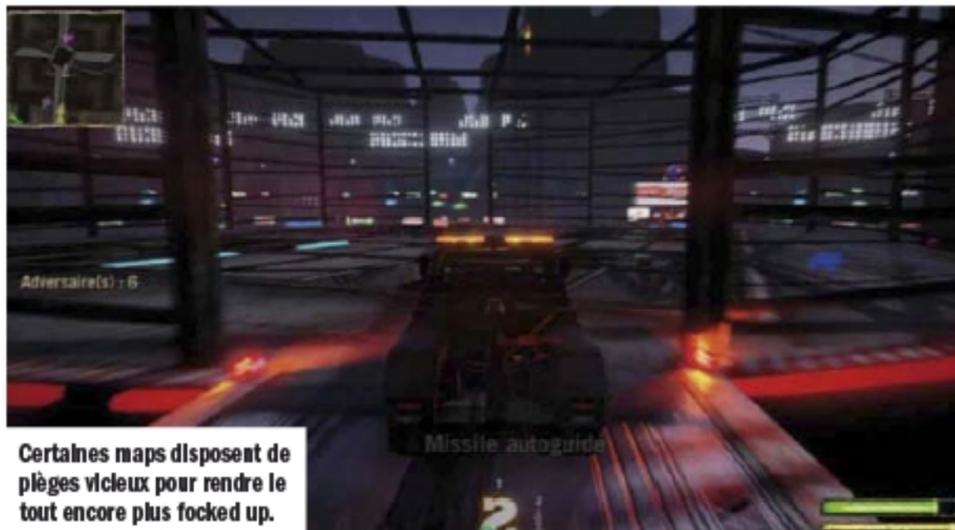
Globalement, la mise en scène est un peu moins folle dans ce volet.



Ce duel fratricide conclut naturellement le mode Histoire.



Sakura est totalement en retrait et ne dispose même pas d'un mode Histoire.



Certaines maps disposent de pièges vicieux pour rendre le tout encore plus fucked up.



Une des nouveautés est sans aucun doute Talon, l'hélico.



Le véhicule de Sweet Tooth peut se la jouer Transformers.



Les cinématiques en live parviennent à mettre mal à l'aise.

LES TORDUS DU VOLANT

Les possesseurs de PSone ont certainement du mal à réprimer cette nostalgie dérangeante à l'évocation de la série *Twisted Metal*. Un doux feeling que ce nouvel épisode va tenter de ranimer.

Si nous nous mettons d'accord sur le fait que les clowns sont probablement l'invention la plus malsaine de toute l'Histoire de l'entertainment, alors nous serons également d'accord pour dire qu'à l'époque, *Twisted Metal* sur PSone avait visé juste.

MAIS J'AI JAMAIS DEMANDÉ UNE GROSSE MITE !!!

Twisted Metal, c'était ce jeu de caisses totalement chaotique qui n'avait pas manqué de divertir tous les gamers blasés de l'ambiance classique et traditionnelle offerte par les titres de course du moment.

Après un opus *Black* vraiment bon, sorti il y a un peu plus de dix ans sur PlayStation 2, voilà que la série revient sur PS3. Dix longues années pour toute une catégorie de joueurs qui attendaient impatiemment de pouvoir à nouveau froisser de la tôle dans un esprit vraiment malsain. Et du malsain, il y en a, ne serait-ce que dans le mode Histoire qui permet d'incarner successivement trois personnages bien connus des services, plus torturés les uns que les autres. En guise de maître de cérémonie, on retrouve donc Calypso, une sorte de Satan propre sur lui, et son tournoi infernal auquel participent tous les tordus du volant. En terme de récompense, le vœu du vainqueur sera exaucé, mais façon Calypso – c'est-à-dire qu'en règle générale, à la fin, ça tourne cacao. On se plaît donc à découvrir comment Sweet Tooth le clown tueur en série, Mr. Grimm le

motard vengeur et enfin Dollface, la psychotique masquée, voient leur souhait se « réaliser » de manière littérale, le tout à travers des cinématiques en live complètement dark, plutôt bien réalisées et mises en scène.

UN JEU DE CAISSES COMPLÈTEMENT BARRÉ

Pour ce qui est du contenu, ce volet sur PS3 n'allait pas changer une recette qui, jusqu'à maintenant, a toujours fonctionné. Si l'on trouve ici plusieurs modes de jeu, il est d'une façon ou d'une autre toujours question d'exploser les véhicules adverses. Dans le mode Histoire, on vous propose par exemple du

deathmatch classique, avec une map, des objets et des concurrents à éliminer. Mais il y a aussi d'autres modes comme le ring électrique qui vous demandera de vous battre dans une zone précise jusqu'à ce que cette dernière change, avec évidemment des dommages occasionnés sur tous les participants qui mettent du temps à la rejoindre. On trouve également des boss fights plutôt intéressants et assez impressionnants qui, même s'ils sont parfois frustrants en raison de leur niveau de difficultés, comportent plusieurs checkpoints de manière à ne pas avoir à tout recommencer lorsque vous mourez, ce qui arrive souvent. ■

“Contrairement à ce qu'on pourrait croire, pas besoin d'être niqué de la tête pour apprécier ce Twisted Metal.”



Testé sur	PS3
Genre	Course shooter
Joueurs	1-2 (jusqu'à 16 en ligne)
Public	Adulte
Éditeur	Sony Computer Entertainment
Développeur	Eat Sleep Play
Prix	60€ environ
Date de sortie	Disponible



PS3



Un clown en flammes avec une tronçonneuse, c'est bien plus classe que *Ghost Rider*!

Total fêlé



Si à première vue, l'ensemble peut paraître totalement chaotique, *Twisted Metal* se révèle bien plus subtil lorsque l'on maîtrise les commandes et que l'on apprend à connaître les différentes maps que propose le jeu. La violence explosive qui se dégage du titre a tout de même ses défauts, comme une gestion de la physique parfois hasardeuse et un certain sentiment de confusion quand ça pète de partout. *TM* reste toutefois un soft réellement fun et assez intéressant, notamment grâce à sa dimension multijoueur en ligne ou en écran partagé.

Medoc

VERDICT 14/20

LES PLUS

- La facilité dans le contrôle des véhicules
- Un chaos maîtrisé
- Des clowns avec des cheveux en feu

LES MOINS

- Parfois confus
- Une physique aléatoire
- Un mode online instable

CONCLUSION

Twisted Metal est à conseiller à ceux qui kiffent l'esprit *Destruction Derby*, avec sa violence dans les chocs et ses tôles froissées, mais avec une touche de malsain à l'intérieur.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★

Si l'on est un peu perdu au début, après plusieurs heures de jeu, on sent clairement les bonnes sensations revenir.

RÉALISATION ★★★

Twisted Metal n'est pas transcendant visuellement, mais il parvient à divertir avec toutes ses explosions.

BANDE-SON ★★★

Si l'on n'a pas vraiment l'habitude d'écouter du metal le matin au petit déjeuner, on risque de ne pas apprécier.

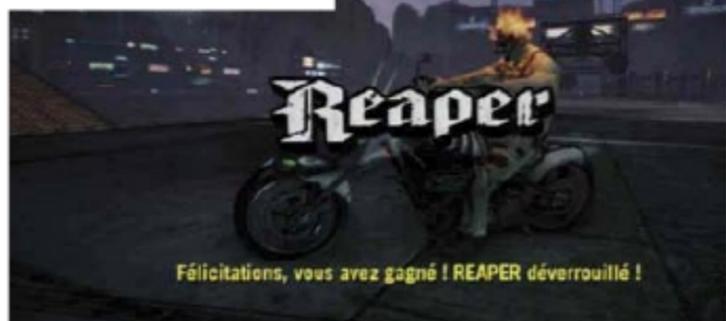
DURÉE DE VIE ★★★

Le mode Histoire est plutôt court, mais l'aspect multi saura fournir un nombre d'heures satisfaisant.



Calypso, l'organisateur du tournoi *Twisted Metal*.

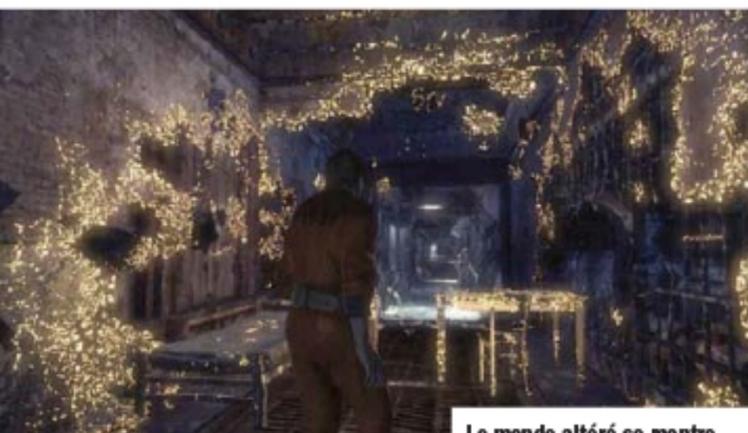
À la fin de chaque épreuve, vous débloquent de nouvelles armes ou de nouveaux engins.



Félicitations, vous avez gagné ! REAPER déverrouillé !



Ce camion vous redonnera de la santé si vous arrivez à entrer dedans.



Le monde altéré se montre toujours aussi « chaleureux ».



Les armes peuvent libérer une porte obstruée ou baisser une échelle hors d'atteinte.

I'M FEARING IN THE RAIN

Réjouissez-vous, amis gamers : *Homecoming* est derrière nous. *Downpour* apporte enfin le nouveau souffle horrifique dont la saga *Silent Hill* avait besoin depuis *The Room*.

It never rains but it pours. Ce célèbre proverbe anglais qui signifie « Un malheur n'arrive jamais seul » résume bien la situation dans laquelle se retrouve Murphy Pendleton. Alors qu'il est fraîchement transféré dans une prison de haute sécurité après l'assassinat de l'un de ses codétenus, son bus vient s'échouer dans un ravin aux abords de la ville de Silent Hill. Heureux de s'en être sorti indemne, il regrette peu à peu cette liberté fortuite au fur et à mesure que s'enchaînent les événements étranges. Entre les créatures dégueulasses qui rôdent et la matérialisation subite d'un monde parallèle démoniaque, Murphy nage en plein cauchemar. À l'instar des premiers volets, vous découvrirez le passé et la

psychologie torturée de ce héros inédit au cours de l'aventure, en vous questionnant sur l'origine des fréquentes manifestations paranormales qui la ponctuent. Les monstres que vous affrontez sont-ils réels ou simplement

l'incarnation des névroses de Murphy ? Les personnes à qui vous parlez sont-elles imaginaires ? Quoi qu'il en soit, le danger reste quant à lui bien présent, pas de doute là-dessus. Aucun doute non plus sur la

qualité du récit et sa brillante mise en scène. Dès les premières secondes, on se sent transporté par l'efficacité de la narration, les plans de caméra ingénieux, les apparitions mystérieuses et toutes les excellentes idées de ce volet.



Le jeu abuse de l'obscurité pour renforcer le sentiment d'insécurité.



Les ennemis sont plus nombreux et agressifs quand l'orage survient.



Achever un adversaire fait descendre votre karma et vous mène vers une conclusion négative.



Testé sur	PS3
Genre	Action/survival horror
Joueur	1
Public	Adulte
Éditeur	Konami
Développeur	Vatra
Prix	60 € environ
Date de sortie	Disponible



XBOX 360 PS3

De rares choix moraux détermineront le destin de vos fréquentations, ainsi que le dénouement.



L'une des gâchettes permet de regarder derrière soi.



Cette lueur incandescente vous poursuivra dans le monde altéré, entraînant une course effrénée.

“Avec Downpour, Silent Hill change de direction tout en conservant son atmosphère unique.”

SURVIVAL RPG

Lâcher la manette relève du calvaire tant l'atmosphère et le gameplay se montrent addictifs. Le jeu débute sur deux-trois heures passionnantes mais dirigistes (qui servent en quelque sorte de tutorial), pour finalement vous livrer à vous-même une fois débarqué dans *Silent Hill*. Le titre se transforme alors en un mélange astucieux entre Survival horror et RPG. Sans indication sur la route à suivre, vous déambulez dans les rues brumeuses en fouillant le moindre recoin, ce qui débloque une flopée de quêtes annexes (eh oui !), jusqu'à trouver le moyen d'ouvrir une nouvelle partie de la ville. Et ainsi de suite. Vers la fin de

l'histoire, c'est l'intégralité de *Silent Hill* que vous pourrez parcourir librement. Plus que sa progression parfaitement maîtrisée, ce sont surtout la cohérence et la fidélité du soft que l'on félicite. Contrairement à *Homecoming*, tout ici a sa place, et l'on retrouve l'ambiance oppressante caractéristique de la licence. En définitive, le seul défaut du jeu réside dans les nombreux ralentissements et autres lags qui peuvent survenir pendant les accès disque, lesquels vous laissent parfois dos à dos avec l'ennemi. Des décors parfois trop sombres, même s'ils contribuent à l'ambiance du titre, ternissent légèrement une expérience qui reste bonne. ■

Brrr, moui !



Alors que j'étais frileux de découvrir l'après-*Homecoming*, *Downpour* m'a littéralement emporté et sans cesse surpris, notamment grâce aux scènes surnaturelles optionnelles qui interviennent régulièrement et aux jeux de lumière soignés. J'ai d'ailleurs particulièrement adoré l'idée (empruntée à *Condemned*) de scanner chaque texture avec la lampe à UV pour dénicher des indices ou détails cachés. Les clins d'œil aux anciens opus font aussi très plaisir. Le titre reconciliera les fans avec la série, malgré l'externalisation du développement en Occident.

Fab

VERDICT 14/20

LES PLUS

- La lampe à UV
- *Silent Hill* entièrement visitable
- Les nombreuses quêtes annexes

LES MOINS

- Les lags très nombreux
- Les chargements mal optimisés
- Des décors parfois trop sombres

CONCLUSION

Downpour dispose du potentiel pour captiver à la fois les nouveaux venus et les fans de la première heure. Une bonne surprise après la déception des derniers épisodes.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Les combats sont fluides, la prise en main facile et les commandes bien adaptées en règle générale.

RÉALISATION ★★★★★

Si l'on excepte les lags fréquents, l'ensemble se révèle délicieusement glauque et bien mis en scène.

BANDE-SON ★★★★★

Akira Yamaoka laisse sa place à Daniel Licht (le compositeur de *Dexter*) qui nous livre un très bon boulot.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Un parcours complet avec toutes les quêtes nécessite une quinzaine d'heures. Il existe cinq fins à découvrir.

UNDER MY UMBRELLA-LA-LA

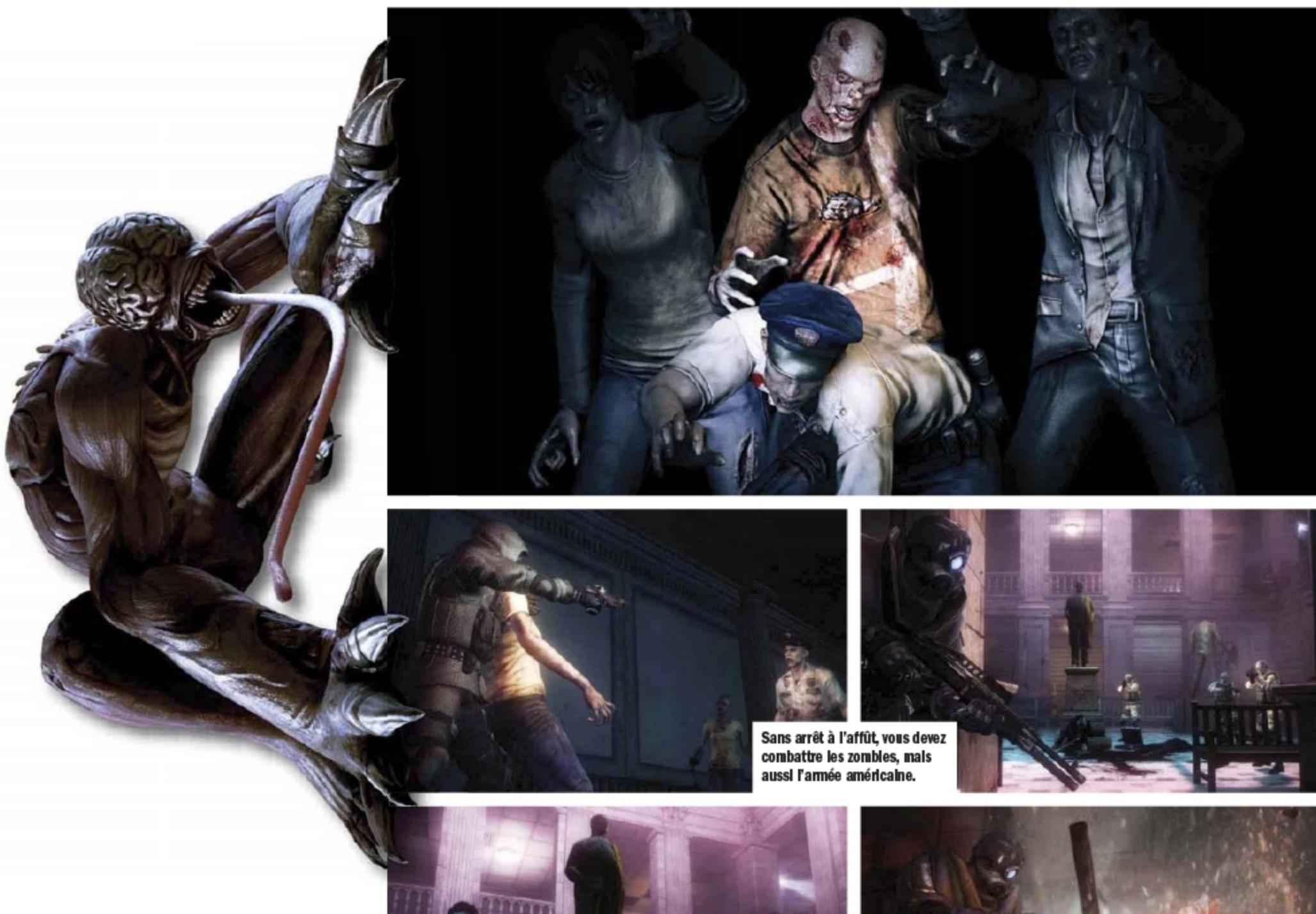
Avec *Operation Raccoon City*, Capcom nous propose de rejoindre les rangs d'Umbrella durant leurs missions immorales au cours de parties en ligne en coopération, ou de matchs multijoueurs.

L'un des intérêts du titre réside dans sa campagne jouable en solo ou en coopération jusqu'à quatre. Exit les gentils héros ; vous contrôlez ici les agents des services secrets d'Umbrella, responsables du sale boulot de la célèbre multinationale.

L'aventure, qui se déroule en 1998 – au même moment que *Resident Evil 2* et *3* –, est composée de sept stages d'une durée de trente à quarante-cinq minutes chacun. Ceux-ci nous font visiter divers lieux de Raccoon City comme le laboratoire d'Umbrella, le commissariat ou le cimetière,

pour effacer les preuves qui pourraient compromettre la société à la suite de la propagation du virus T. Mais autant vous prévenir tout de suite, l'histoire se montre aussi fascinante que le charisme de Leon dans cet épisode. Autrement dit, ce n'est pas brillant... Néanmoins, le

scénario lève le voile sur une poignée d'événements notables tels que la reprogrammation du Nemesis pour s'attaquer aux S.T.A.R.S., ce qui fera plaisir aux aficionados de la série. Cela dit, *RE: ORC*, ce sont surtout plusieurs modes d'affrontement en ligne (à quatre contre quatre,



Sans arrêt à l'affût, vous devez combattre les zombies, mais aussi l'armée américaine.

À force de jouer, vous accumulez de l'expérience permettant d'acheter armes et compétences.



Testé sur	PS3
Genre	Third Person Shooter
Joueurs	1 joueur [4 en coop / 8 en affrontement]
Public	Adulte
Éditeur	Capcom
Développeur	Slant Six Games
Prix	60 € environ
Date de sortie	Disponible



PS3 XBOX 360

Exclusif à la Xbox 360, le mode versus en ligne Nemesis permet à l'équipe qui l'active de contrôler le mutant.



Dans le mode versus Heroes, vous dirigez les figures emblématiques de la série.



Durant le mode Survivant, vous attendez l'arrivée d'un hélicoptère pour décrocher l'une des quatre places disponibles.



Le mode affrontement BloHazard requiert de ramener des flacons du virus T dans votre camp.

Oui, mais...



En tant que fan de BioHazard, je me souviens encore de cette vaste plaisanterie que furent Resident Evil Outbreak 1 et 2, les fameux épisodes de la saga orientés vers le multijoueur. L'annonce d'un nouvel opus dédié aux parties en ligne a forcément ravivé cette vieille blessure dans mon cœur de gamer fatigué. Mais après seulement quelques minutes de jeu sur RE: ORC, la sauce a pris avec une étonnante facilité. En revanche, il est évident qu'il vous faudra d'abord trouver une bande de potes pour partager le délire, sinon vous allez très vite tourner en rond. Idéal pour patienter avant RE 6.

Fab

"Fun et intense, RE: ORC nous fait oublier le désastre autrefois causé par RE: Outbreak."

où les Umbrella Secret Services s'opposent aux Spec Ops américains) qui prolongent le fun au travers de concepts à la fois originaux et fidèles à l'esprit de cette saga.

SELECT YOUR CHARACTER

Avant de débiter les hostilités, que ce soit en campagne ou en multi, vous avez le choix entre six classes distinctes de personnages, aux compétences très ciblées. L'éclaireur peut, entre autres, se rendre invisible ou prendre l'apparence d'un ennemi, tandis que le medic améliore les performances de votre équipe. Quant à la

scientifique, elle influence le comportement des adversaires, notamment en les retournant les uns contre les autres. De son côté, le spécialiste en surveillance dispose d'une vision sonar ou thermique (afin de détecter les items ou les non-zombies). Enfin, les membres estampillés « Assaut » et « Démolition » sont respectivement des experts en flingues et en explosifs. Si la difficulté moyenne autorise une certaine flexibilité, s'attaquer à l'impitoyable mode Professionnel nécessite de choisir avec soin ses talents et son équipement, de manière à

confectionner une team très complémentaire. Une fois que nous sommes plongés dans le feu de l'action, la jouabilité intuitive et la réalisation plaisante nous mettent rapidement dans l'ambiance. On est certes loin de la précision d'un Gears of War, mais l'essentiel est là, et la possibilité de jouer avec ses amis enrichit énormément l'expérience. Intenses et stressantes, les parties sont rythmées par les moments de bravoure et les éclats de rire entre potes. On regrettera cependant les collisions agaçantes qui perturbent la fluidité des déplacements. ■

Le classique mode Team Deathmatch fait s'opposer deux équipes de quatre joueurs.



Si vous faites exploser des bidons, le décor peut s'embraser de fort belle manière.



VERDICT 13/20

LES PLUS

- Jouer en coopération à quatre
- La réalisation satisfaisante
- Les modes versus en ligne

LES MOINS

- L'histoire courte et pauvre
- On fait rapidement le tour du jeu
- La gestion des collisions

CONCLUSION

Si le scénario et la durée de vie de la campagne s'avèrent décevants, RE: ORC se rattrape grâce à ses modes de jeu efficaces permettant aux fans d'évoluer en ligne dans leur univers favori.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

En dépit d'une certaine rigidité, les commandes proches des TPS actuels allouent une prise en main rapide.

RÉALISATION ★★★★★

Le soft se révèle plutôt beau pour un TPS multijoueur. Restent les collisions et l'animation parfois mal fichues.

BANDE-SON ★★★★★

Les thèmes musicaux sont globalement bons, mais les doublages assez inégaux. Surtout celui de Leon...

DURÉE DE VIE ★★★★★

Comptez environ six heures pour terminer la campagne, mais l'aspect multi augmente drastiquement le tout.

Test NINJA GAIDEN 3



Ce volet se veut plus sanglant que jamais; pourtant, les membres des adversaires ne sont plus sectionnés.



Principal antagoniste de cet épisode, l'homme masqué réserve évidemment quelques surprises.

d'aboutir en tragédie !



Les combats de boss à l'arc: pas vraiment une bonne idée...

NINJA NI MAÎTRE

Autrefois impératrice du mauvais goût assumé et du gameplay hardcore, la série *Ninja Gaiden* revient avec un troisième épisode orphelin de Tomonobu Itagaki, chef d'orchestre depuis le reboot de 2004. Aïe ?

En bon ninja qui n'hésite jamais à mouiller le maillot, Ryû Hayabusa déroule aujourd'hui une liste de victimes impressionnante. On l'y a aidé, et souvent dans la douleur, parce que telle était la voie du shinobi selon Tecmo et Tomonobu Itagaki. Finir *Ninja Gaiden Black* était l'apanage de l'élite ; le claquer dans sa plus haute difficulté celui des surhommes. Tel le ninja, la saga vivait ainsi cachée, connue et appréciée des seuls élus capables d'apprivoiser son gameplay rugueux. Et quand Ryû décide dans ce troisième épisode de faire tomber le masque, c'est tout un concept qui s'effondre avec lui.

SHINOBI D'OÙ ?

En nous faisant incarner un Ryû Hayabusa rongé par une

malédiction issue de sa propre culpabilité, *Ninja Gaiden 3* s'attache dès son introduction à nous présenter un héros sombre, dévoré par le doute et des considérations tout à fait sérieuses. Un héros qui prend sa place dans une histoire qui se veut bien plus prédominante et premier degré que ce à quoi la licence nous avait habitués. Pourquoi pas... Cependant, est-ce bien raisonnable de se la jouer deep quand notre personnage continue à trancher des hélicoptères à coups de sabre ? Peut-être pas, mais on s'en fout un peu. Quoi qu'il en soit, cette nouvelle direction se ressent tout au long de l'aventure, qui emploie ses cinq ou six heures à tenter de nous impressionner à grand renfort de procédés éculés. QTE dans tous les sens, « respirations » à la *Uncharted*... *NG 3* veut se faire passer pour ce qu'il n'est pas censé être : une production formatée pour le grand public.

BAS LES MASQUES

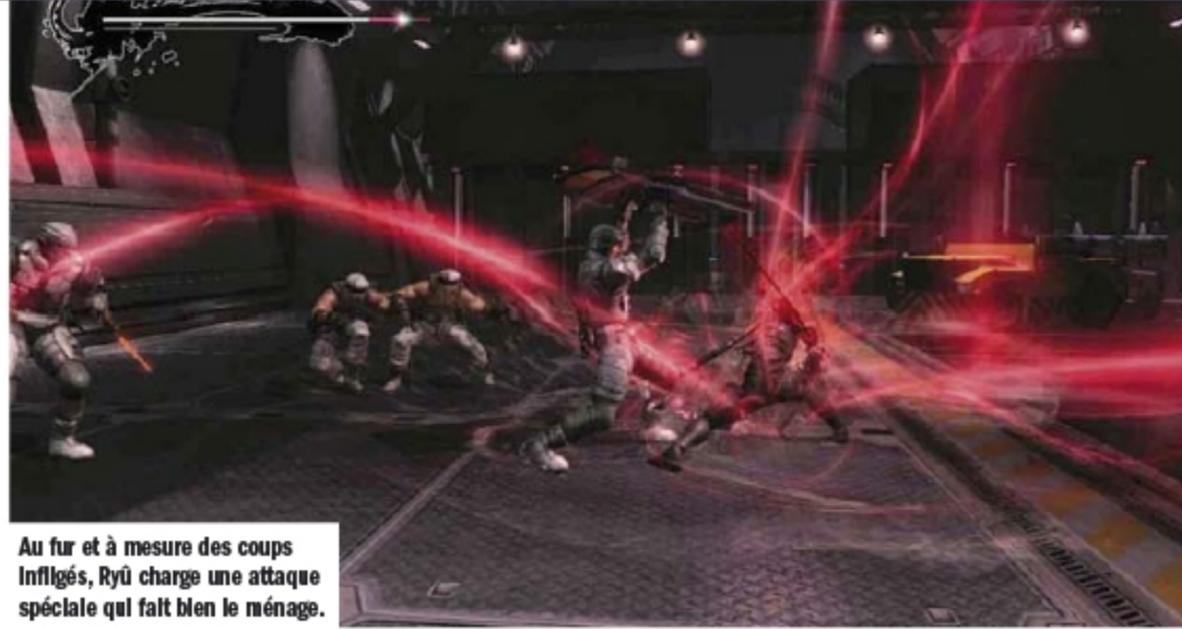
On lui pardonnerait volontiers si ce racolage n'était pas passé par une



Pour trancher un hélico au katana, soit il faut s'appeler Hayabusa, soit il faut que l'hélico soit vraiment pourri !



Testé sur	PS3
Genre	Action - Aventure
Joueurs	1 (jusqu'à 8 en ligne)
Public	Adulte
Éditeur	Tecmo Koei
Développeur	Team Ninja
Prix	70 € environ
Date de sortie	Disponible



Au fur et à mesure des coups infligés, Ryû charge une attaque spéciale qui fait bien le ménage.



Les nouvelles «attaques jusqu'à l'os» sont des finishers qui se proposent de zoomer sur la douleur des ennemis.



Oui, il y a un mode en ligne; non, on n'y passera pas des heures.



XBOX 360 PS3

Bof, bof



Si NG 3 peut fonctionner en tant que soft d'action nerveux et défouloir, il n'a plus rien à voir avec la licence telle que l'avait conçue Tomonobu Itagaki. À force de vouloir entrer dans le moule des productions grand public actuelles, il finit par y arriver mais perd ce qui faisait l'originalité de la saga depuis son reboot. En tant que gros amateur des précédents, je sors donc très déçu de l'aventure. Et pourtant, j'y ai cru jusqu'au dernier moment. La vie, c'est dégueulasse. Dégueulasse comme la direction artistique des deux premiers *Ninja Gaiden*.

Moguri

refonte totale du gameplay. Malheureusement, ce volet, visiblement apeuré par l'image renvoyée par ses prédécesseurs, se veut affreusement accessible.

Une qualité potentielle qui ne l'est plus du tout lorsqu'elle passe par une simplification abusive du game system. Si le soft peut encore se vanter d'être assez dur en difficulté maximale, la difficulté en question intervient par la multiplication des ennemis ou des dégâts plus que par la mise en place de

“Est-ce bien raisonnable de se la jouer deep quand Ryû continue à trancher des hélicoptères à coups de sabre ?”

dilemmes cruciaux. Là où l'on devait gérer un arsenal complet et son évolution, des items de régénération ainsi que des magies gourmandes en ressources, on se contente maintenant de se laisser guider d'une «salle» à l'autre et d'en décimer les adversaires, en balançant dès que possible les ninpo dévastateurs qui se chargent rapidement. Plus d'inventaire, un unique katana d'un bout à l'autre du périple, pas de score en fin de niveau... Le constat est bien morne pour le fan. C'est

tragique, mais certaines séries sont faites pour rester dans l'ombre, car c'est ainsi qu'on les apprécie. En cherchant à s'ouvrir au plus grand nombre, NG 3 présente un paradoxe similaire à celui du ninja qui évolue aux yeux de tous. ■



VERDICT 13/20

LES PLUS

- Nerveux
- Assez beau techniquement
- Plus accessible qu'avant ?

LES MOINS

- Plus accessible qu'avant...
- ... Parce que simpliste
- Un level design à la rue

CONCLUSION

En voulant ressembler à tous ses copains pour plaire au plus grand nombre, *Ninja Gaiden 3* échoue quand il s'agit de conserver l'essence de la série. Il reste un jeu sympa, à défaut d'être passionnant.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★

Correcte dans l'ensemble, mais ternie par des phases lourdes (escalade, corde) ainsi qu'un lock automatique parfois capricieux.

RÉALISATION ★★★

Graphiquement, le jeu s'en tire très bien. Dommage que les cinématiques soient assez molles.

BANDE-SON ★★★

Assez discrète, la bande-son est souvent éclipsée par les hurlements des ennemis éventrés... Et, c'est très bien comme ça.

DURÉE DE VIE ★★

Un opus beaucoup moins long que ses prédécesseurs, et le mode en ligne ne risque pas d'y changer grand-chose.



Certaines têtes (ou pales) connues font une apparition, mais juste le temps d'un petit coucou.



Le mode de difficulté peut être changé à tout moment en cours de jeu.



Ce bras tout dégueulasse est la manifestation de la malédiction dont Ryû est frappé.

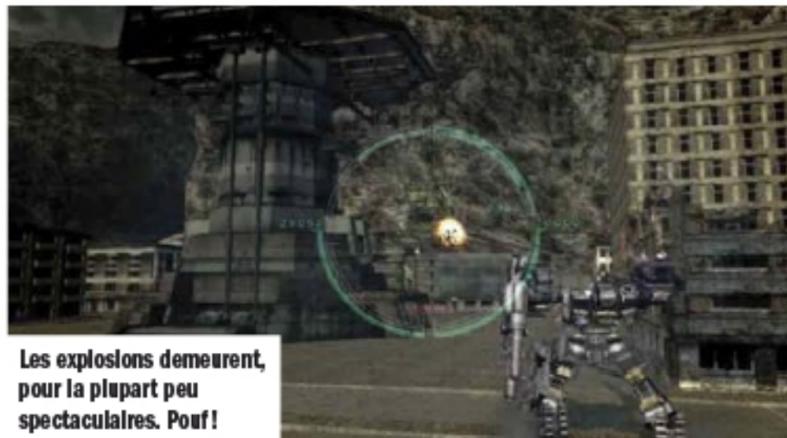
Test ARMORED CORE V



PS3 XBOX 360



Couleurs fades et textures sombres, ACV n'a pas la gueule de l'emploi.



Les explosions demeurent, pour la plupart peu spectaculaires. Pouf!

TAS DE FERRAILLE ?

Étant mômes, nous avons tous rêvé de prendre le contrôle des robots aperçus dans les séries *sentai*. Bizarrement, les costumes moulants et les décors semblaient plus colorés !

Paru en 1997, *Armored Core* (AC pour les intimes), signé From Software, est une production PlayStation vous mettant aux commandes d'un bipède de fer. Considérée comme l'une des pionnières du genre, cette saga a connu une bonne vingtaine de titres plus ou moins bien accueillis. Entre les opus accompagnant la trame principale et les différents spin-off, difficile de ne pas y perdre un boulon ! Pas de panique, *Armored Core V* s'appuie sur des bases antédiluviennes, tout en s'adaptant aux exigences modernes. S'étendant sur une dizaine de missions, le scénario n'a rien d'original mais offre un challenge sympathique, avec une ribambelle d'objectifs secondaires. Du très classique, en somme... Néanmoins, si vous aimez les mecha, vous en aurez pour votre argent. Ajoutez à cela une bonne dose de customisation, une pointe

de stratégie ainsi qu'un zeste d'online, et vous obtiendrez un soft honnête... sur le papier.

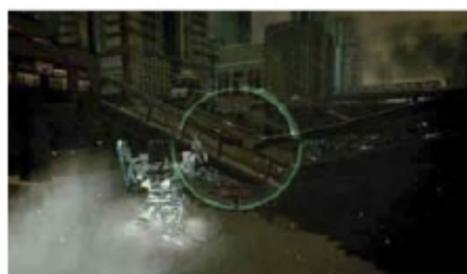
ÉCROU ROUILLÉ

Seulement voilà, c'est à se demander si l'équipe de From Software n'est pas restée bloquée à l'orée des années 2000. Les textures, d'une pauvreté affligeante, ont la désagréable idée d'arborer des teintes cradingues au possible.

Et même en aimant le gris ou le marron, difficile de ne pas fustiger la fluidité constamment mise à mal, l'absence quasi totale d'interactivité ou les explosions façon crottes de mouche – malgré de jolis effets. C'est regrettable car on note des idées intéressantes (comme le scanner qui détecte les cibles adverses) et des musiques agréables. À la rigueur, et à moins d'être très indulgent, ça peut servir d'ouvre-boîte... ■



L'environnement paraît vaste, mais il est délimité par ces barrières.



L'écran est constamment illuminé d'une interface futuriste. Une bonne idée !

Cling clang



Pour un bizutage, c'est gratiné ! Bon, j'avoue, ce n'est pas du *Dora l'exploratrice* ou du *Léa passion* ; cependant, on ne peut pas dire que ces robots m'ont laissé un souvenir impérissable. C'est dommage car le côté stratégique ainsi que la customisation poussée affichaient de belles promesses. Mais l'ensemble est vraiment plombé par une réalisation d'un autre temps et parfois de mauvais goût. Avec son architecture générique, ce titre ne conviendra qu'aux mordus de mecha. Je retourne jouer avec mes *Transformers* dans un champ de coquelicots !

Manga

VERDICT **08/20**

LES PLUS

- Customisation au top
- Beaucoup d'action
- L'option stratégique

LES MOINS

- Absence totale de vie
- Une réalisation en retrait
- Un scénario sans intérêt

CONCLUSION

Sans être un étron, *AC V* aura bien du mal à convaincre les joueurs en dehors des fans de mecha. Malgré l'action trépidante, on ne peut décidément pas s'asseoir sur les innombrables problèmes du soft.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

L'action est nerveuse et la progression se fait sans accroc, en dépit d'une palette de mouvements un peu faiblarde.

RÉALISATION ★★

Loin des standards actuels, elle pêche sérieusement par son aspect obsolète et cache cette pauvreté par des effets tape-à-l'œil.

BANDE-SON ★★★★★

Les musiques, très sympathiques, sont accompagnées de bruitages pêchus. Rien d'exceptionnel toutefois.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Le mode principal se finit vite (idem avec les objectifs annexes), mais la présence d'un mode en ligne est appréciable.



Testé sur	Xbox 360
Genre	Action futuriste
Joueurs	1 (jusqu'à 10 en ligne)
Public	Tout public
Éditeur	Namco Bandai
Développeur	From Software
Prix	60 € environ
Date de sortie	Disponible



DYNASTY X SAMURAI 3.0

Avis aux amateurs de beat'em all dantesques, le cross-over réunissant deux des plus grosses licences du genre fait son come-back avec un moteur graphique flambant neuf.

Petit rappel pour ceux qui auraient loupé un épisode : *Warriors Orochi* regroupe les héros des sagas *Dynasty Warriors* (qui se déroule en Chine) et *Samurai Warriors* (quant à elle au Japon). À ce titre, le soft met à notre disposition une quantité astronomique de personnages jouables, dépassant les cent vingt ! Le joueur pioche ainsi dans un large éventail de combattants classieux afin de composer son trio fétiche. Seules quelques figures s'avèrent disponibles au départ, mais une foule d'entre elles se déverrouillent par la suite en accomplissant les multiples missions du mode

Histoire. Il est possible d'alterner entre les trois guerriers en pleine bataille à l'aide des gâchettes, sachant que les deux renforts placés en réserve restaurent peu à peu leurs barres d'énergie. Si cette option sert dans un premier temps à amoindrir la difficulté générale en répartissant les dégâts sur vos différents protagonistes, avec un peu de pratique, vous parviendrez à exécuter des combos explosifs faisant intervenir vos trois unités.

RECYCLAGE AU TOP

Chaque héros a hérité de la jouabilité du titre dont il provient, avec ses enchaînements stylés et

ses attaques spéciales (musô). Les combinaisons de musô en équipe sont de la partie ; leur efficacité dépend du nouveau système d'affinités des personnages, que l'on développe en réalisant divers objectifs établis en début de mission. Tisser des liens entre les guerriers permet également d'ouvrir l'accès à des scénarios cachés. Des défis liés aux protagonistes donnent l'occasion d'accroître leurs compétences, parallèlement à leur augmentation de niveau et la découverte d'items spéciaux sur les cartes. Vous l'avez compris : vous avez du pain sur la planche avant de tout débloquent ! ■

Ben oui !



On retrouve la recette légendaire de Koei, qui mise désormais tout ce qu'il a sur les volets de *Warriors Orochi*. On apprécie le mode Deux Joueurs en coopération qui offre l'opportunité de prêter main-forte à un pote lors des mêlées les plus chaotiques et de se partager la surface à couvrir. En revanche, si le gameplay dynamique et la perspective de débloquent de nouveaux personnages pour recommencer les mêmes missions en leur compagnie ne favorisent pas un quelconque engouement de votre part, la durée de vie prendra un violent coup dans l'aile.

Fab



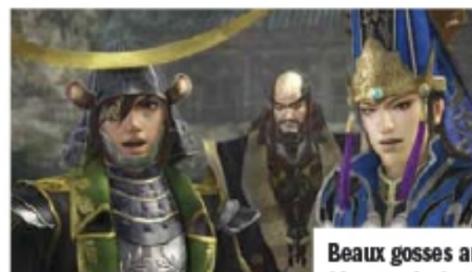
Vous retournerez dans le passé pour combattre cette hydre à huit têtes qui a détruit le monde.



Warriors Orochi 3 permet d'incarner plusieurs guest stars des productions Tecmo Koei.



Chaque héros privilégie un attribut (force, vitesse, etc.), ce qui influe sur le gameplay.



Beaux gosses androgynes, gros tas (de muscles), charmantes demoiselles : le casting est varié.



Toutes les batailles sont rejouables à l'infini grâce aux divers modes proposés.



VERDICT 15/20

LES PLUS

- Plus de cent vingt personnages jouables
- Différents scénarios
- Le système d'amitié entre héros

LES MOINS

- Les musiques agaçantes
- Des combats un peu brouillons
- Répétitif dans son concept

CONCLUSION

Reprenant le gameplay habituel des beat'em all de la firme agrémenté de bonnes idées, ce *Warriors Orochi 3* se présente comme un bon défouloir, destiné avant tout aux fans de la série.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Les affrontements sont rapides et nerveux, et le système de jeu a été adroitement revisité depuis *WO 2*.

RÉALISATION ★★★★★

Le moteur de *Dynasty Warriors 7: Xtreme Legends* a été employé pour un rendu bien plus propre qu'à l'accoutumée.

BANDE-SON ★★

Les musiques sont aussi irritantes que d'habitude, mais la présence des doublages japonais fait plaisir.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Débloquent et développer l'ensemble des cent vingt guerriers et plus vous occupera durant les longues soirées... de printemps.



Testé sur	PS3
Genre	Beat'em all
Joueurs	1-2 [2 en ligne]
Public	Adulte
Éditeur	Tecmo Koei
Développeur	Omega Force
Prix	40 € environ
Date de sortie	Disponible

Test RIDGE RACER UNBOUNDED



Un éditeur de circuit sympa, qui permet la construction de stations-service en plein ciel.



BURN FOR SPEED

Chouette ! Un nouveau *Need for Speed* dans les bacs, on va encore faire crisser les pneus et chauffer le bitume ! Hein, comment ? C'est un nouveau *Ridge Racer* ? C'est à s'y méprendre.

Face à l'émergence des jeux de course ces dernières années, chaque prétendant au titre se doit de proposer un contenu, si ce n'est un charme, une identité. En cela, *Ridge Racer Unbounded* pêche à convaincre. Sur fond d'une énième guerre de gang au sein d'une cité en proie aux flammes et à la destruction, le petit newbie du volant que vous êtes se doit de faire ses preuves lors de courses dopées à l'adrénaline, tout en éliminant ses concurrents en les envoyant ad patres dans le décor. Si tout ceci vous fait penser à deux franchises incontournables des jeux de caisse survoltés, c'est normal, tant les influences de *Need for Speed* et *Burnout* se font ressentir dès les premières minutes de jeu. Et c'est bien là le défaut majeur

de ce spin-off de *Ridge Racer*, piochant à gauche et à droite quelques éléments chez la concurrence, tout en gommant totalement l'esprit de la série, en rendant le tout aussi savoureux qu'un salsifi bio surgelé.

BURN, BABY, BURN !

Mais il ne suffit pas d'emprunter le gameplay de ses rivaux, encore faut-il savoir le faire avec brio. Là où l'ambiance se pose clairement, la jouabilité, elle, se veut des plus simpliste et pas forcément accrocheuse. Une simple pression sur une touche suffit à effectuer des dérapages (transformant durant un court instant votre bolide en véritable savonnette) servant à remplir une jauge de boost. Cette dernière se voit particulièrement utile (et éphémère de par sa courte durée de vie) afin d'augmenter votre vitesse et de renvoyer aux stands vos concurrents à grand renfort de tamponnages intempestifs. Or, la difficulté du titre est telle qu'il est quasi impossible de provoquer des crashes sans avoir



Les indications incrustées dans le décor donnent des renseignements sur votre position ou score.



Testé sur	Xbox 360
Genre	Course-Démolition
Joueurs	1 [+ Multi online]
Public	Tout public
Éditeur	Namco Bandai
Développeur	Bugbear Entertainment
Prix	50 € environ
Date de sortie	30 mars 2012



Certains éléments du décor, en plus d'être détruits, permettent de remplir des missions.



sa jauge remplie au maximum, et il en est malheureusement de même en ce qui concerne les différents challenges que propose le soft. Transformer huit ou seize de vos adversaires en boîte de conserve durant une course relève du challenge que seuls les plus motivés pourront se targuer de remplir. Pour un jeu qui se veut grand public, la prise en main

s'avère quelque peu délicate. Dommage également que les modes de jeu soient aussi nombreux que les hits de Larusso : Solo, Online et un éditeur de circuit

“Il ne suffit pas d'emprunter le gameplay de ses rivaux, encore faut-il savoir le faire avec brio.”

assez basique permettant quelques fantaisies incontrôlées, la faute à une caméra capricieuse et à une gestion de l'espace très personnelle.

« CHAUFFEUR, SI T'ES CHAMPION... »

Malgré des intentions sûrement louables de vouloir bien faire, le soft en plus de proposer un intérêt limité se voit doté d'une technique loin d'être irréprochable pour une console de salon. Certes, ces effets de lumière sont sympas, mais quelques

textures et bugs de collision peu flatteurs viendront vous saluer, le tout conjugué à une linéarité évidente en termes de décors. Heureusement, côté bande-son, quelques thèmes musicaux empruntés aux précédents opus procurent du rythme à cette production qui en manque cruellement. En résulte un titre orienté grand public, mais qui risque d'avoir bien du mal à trouver le sien. *Ridge Racer Unbounded* aurait pu être un bon jeu... s'il ne s'était pas appelé *Ridge Racer*. ■



Pit stop



Ridge Racer Unbounded aurait pu être un très bon épisode dérivé de la série. Or, la linéarité ainsi que la réalisation tout juste correcte ne lui permettent malheureusement pas de s'imposer comme un incontournable du genre, le manque d'inspiration se faisant cruellement ressentir. Dommage, car le potentiel du titre est certain, mais le fun manque cruellement, tout comme des modes de jeu variés. Reste le mode Multi online convivial, mais à 50 euros la galette, cela fait cher pour se faire emboutir par ses potes.

Kayron

VERDICT 13/20

LES PLUS

- Des courses rythmées
- Distrayant
- Une musique entraînante

LES MOINS

- Un éditeur de circuit basique
- Une réalisation simple
- Un manque cruel d'innovation

CONCLUSION

Prenez du *Ridge Racer*, ôtez tout ce qui fait le charme de la série, puis saupoudrez de *Need for Speed* et *Burnout* : vous obtenez *Ridge Racer Unbounded*, pâle copie de la concurrence, et sans réelle saveur. Next!

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★

La plupart des véhicules se maîtrisent bien. Dommage que le moindre dérapage soit à la limite de l'incontrôlable.

RÉALISATION ★★★

Loïn d'être moche, le titre pêche par des textures ternes, des bugs de collisions, ainsi que des parcours trop similaires.

BANDE-SON ★★★★★

Une bande-son rythmée, façon électro (dubstep), qui ravira les oreilles des amateurs de *Ridge Racer*.

DURÉE DE VIE ★★

Avec ses modes de jeu en faible nombre, difficile d'accrocher plus d'une après-midi. Heureusement que le mode Online est là.



Une vue intérieure dynamique. À n'expérimenter qu'avec un sac en papier à vos côtés.



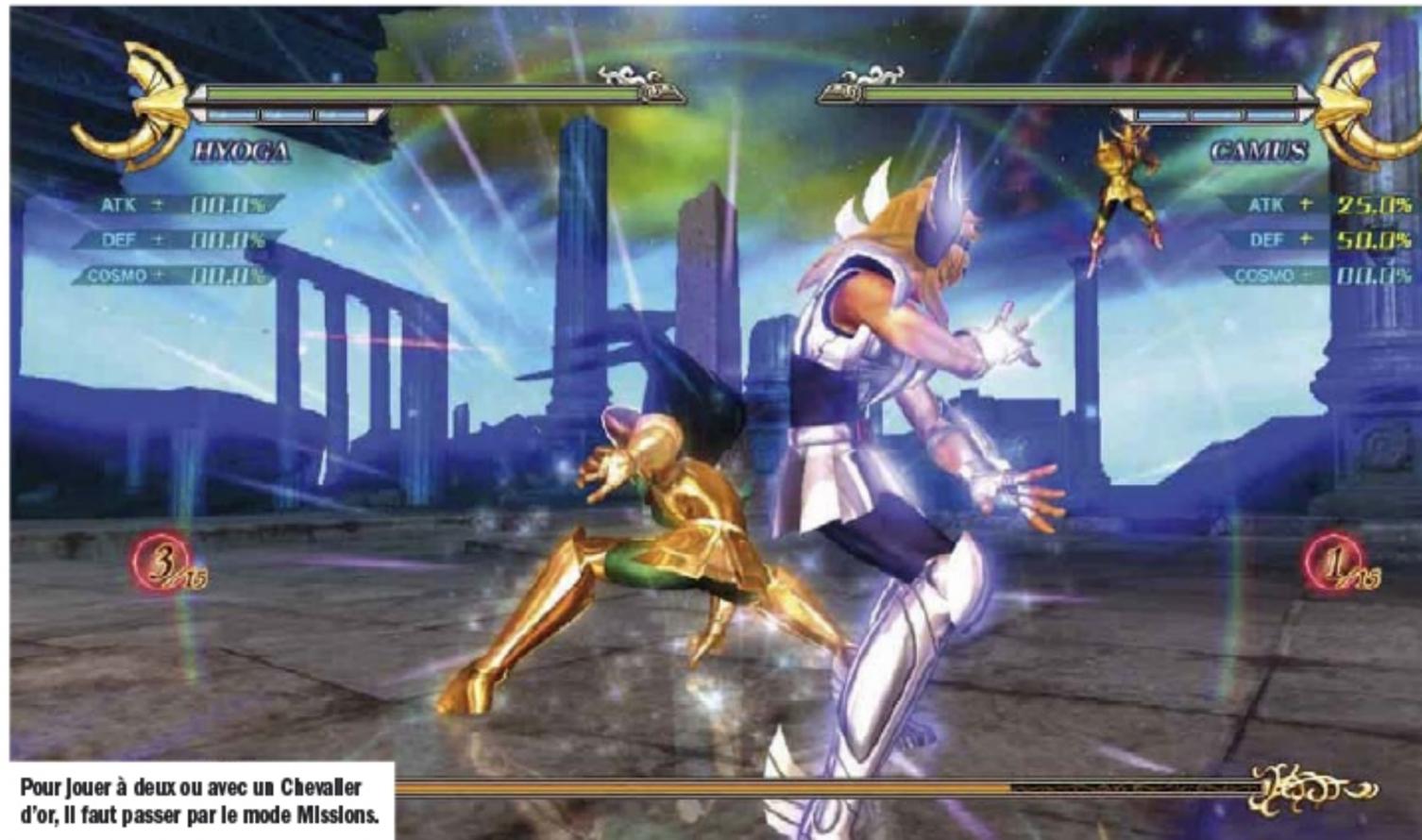
Les crashes entre concurrents sont tout de même spectaculaires.



Des astuces apparaissent lors des écrans de chargement. Enfin « astuces »... J'me comprends !



Les attaques Big Bang donnent lieu à des animations « comme dans le dessin animé ».



Pour jouer à deux ou avec un Chevalier d'or, il faut passer par le mode Missions.

BRÛLE, MON COSMOS !

C'était une habitude depuis plus de vingt ans : on enterrait les adaptations de *Saint Seiya* avant même d'y avoir touché. Mais à partir d'aujourd'hui, il va falloir la revoir, cette sale manie !

Non, parce qu'il faut dire ce qui est : *Les Chevaliers du zodiaque* en jeu vidéo, ça a toujours été une source de franche rigolade. La légende raconte qu'il y a eu des pleurs aussi, mais pas dans les scènes de liesse qu'on imagine. Alors, quand on a su que Dimps (déjà auteur des calamiteux épisodes PS2) était encore aux commandes de cette nouvelle tentative, franchement, on n'y croyait pas. Mais les années de déception aidant, on a oublié quelque chose d'essentiel avec cette série : c'est justement quand il n'y a plus d'espoir qu'un miracle se produit.

L'ILLUSION DU PHÉNIX ?

Ce miracle, c'est *Saint Seiya – Les Chevaliers du zodiaque* :

La Bataille du Sanctuaire. Comme son nom le suggère, il retrace la partie la plus intéressante de la saga, celle qui obligeait les Chevaliers de bronze à parcourir les douze maisons du Sanctuaire pour y affronter les Chevaliers d'or

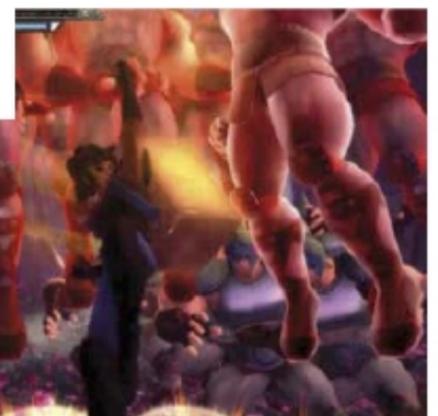
et le Grand Pope, dans l'unique but de sauver Athéna d'une mort lente et inéluctable. Douze maisons, donc, pour presque autant de boss increvables à combattre. Sur le papier, le pitch est infallible. Mais pour lui donner la consistance d'un

jeu vidéo, il fallait broder autour. La solution choisie ici est celle du clonage de *Dynasty Warriors*. Et elle marche tellement bien, semble si évidente, qu'on se demande pourquoi d'autres n'y avaient pas pensé plus tôt. Les



C'est du *Dynasty Warriors*, donc c'est pas ce qu'il y a de plus raffiné.

Des scénarios bonus se débloquent une fois l'aventure finie, comme ici avec Alotos.



Dohko, le vieux maître de Shiryu, est jouable mais il faudra passer par du DLC.



Testé sur	PS3
Genre	Action
Joueurs	1-2
Public	Tout public
Éditeur	Namco Bandai
Développeur	Dimps
Prix	60€ environ
Date de sortie	Disponible



PS3



Shun et Ikki, la belle et la bête... Enfin, pas tout à fait quand même.



Le Septième Sens, indispensable pour battre les Chevaliers d'or.

Oui!



Il faut que je confesse un truc : je ne suis pas un fan absolu de *Saint Seiya*. J'ai suivi l'anime comme tout le monde, j'ai tout lu aussi. J'y ai pris du plaisir, normal, mais voilà, je suis Poissons. Donc forcément, son capital sympathie s'est rapidement délité, et je ne le porte pas spécialement dans mon cœur. On ne pourra donc pas me taxer d'amour aveugle si je dis que ce titre est plutôt bon. OK, ce n'est pas un hit ; d'accord, il est bourré de petits défauts, mais oui, il rompt avec la médiocrité ancestrale qui poursuivait la série. Rien que pour ça, je valide !

Hung

VERDICT 14/20

LES PLUS

- La malédiction est rompue !
- Un gameplay qui a la patate
- Des combats homériques

LES MOINS

- Des phases de beat'em all limitées
- Très juste techniquement
- Pas toujours très précis

CONCLUSION

Saint Seiya réussit l'impensable en se dotant d'une adaptation digne, ce qui est appréciable malgré ses soucis techniques. Dommage que son manque de subtilité le limite à une niche.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★

Correcte dans l'ensemble. Cependant, la caméra fixe peut vraiment poser problème par moments.

RÉALISATION ★★★

C'est de la PS2 passée à la moulinette HD, ça rame un peu, mais c'est propre et la ressemblance est là.

BANDE-SON ★★★★★

Ce ne sont pas les doubleurs historiques, mais c'est en japonais, donc ça fait illusion. Et puis, il y a « Pegasus Fantasy » !

DURÉE DE VIE ★★★

Plutôt honnête pour un titre du genre, surtout qu'il y a des scénarios annexes et un mode Missions.

“ Quand on a su que Dimps était encore aux commandes, franchement, on n'y croyait pas. ”

puristes trouveront toujours à redire sur ces sous-fifres qui viennent se fracasser la mâchoire par centaines sur les poings de nos Chevaliers, sur ce Cassios sorti de nulle part ou sur ces Chevaliers noirs qui tapent l'incruste gratos ; cependant, ça fonctionne. Les différents coups spéciaux (les Météores de Pégase, la Fureur du Dragon, la Poussière de diamant, tout ça...) s'intègrent à merveille aux combos simples faits de coups faibles et de coups forts. Et le tout est suffisamment dynamique pour que ce nouvel opus soit agréable à prendre en main.

LE JEU RÉVÉ

S'il y a matière à redire sur tout ce qui se passe entre deux maisons,

impossible de reprocher le moindre écart de fidélité une fois confronté à un Chevalier d'or. Et si l'on regrette les pics de difficulté bizarres qu'ils amènent, les développeurs ont eu la bonne idée de ne nous épargner aucun retournement de situation, aucun sacrifice et aucun excès de bravoure, quitte à découper les affrontements en plusieurs temps. Du bonheur en barre quand on est fan, surtout que, comme dans le dessin animé, une victoire passe par une bonne maîtrise du Septième Sens (un bullet time, en gros). Sans elle, difficile d'espérer éviter les attaques abusées qu'ils spamment à longueur de combat, ou ne serait-ce que percer leur défense de fer. ■

Test TIGER WOODS PGA TOUR 13



PS3 XBOX 360



Le nouveau système de coup impose une parfaite maîtrise du stick analogique.



De sa première apparition télé à ce jour, toute la carrière du Tigre est retranscrite dans un mode dédié.



En phase de putt, on pourra estimer une seule fois la trajectoire théorique de la balle.



I WOULD NOT CHEAT ON YOU...

On a tendance à se moquer du golf et du manque d'activité physique qu'il suppose. C'est évidemment caricatural et pas vraiment justifié, mais c'est rigolo.

Plongés jusqu'au cou dans le bunker de fun qu'est *Everybody's Golf Invitational*, on en avait presque oublié que le golf est avant tout un sport sérieux pour bourgeois en plein désarroi vestimentaire. Loin de tous ces délires de power shot et de supercurve, *PGA Tour 13* se veut l'ambassadeur de la discipline dans tout ce qu'elle a de plus noble. En termes moins lyriques et plus directs, ça veut dire que tu vas en chier, jeune branliste. En baver, comme Tiger Woods lui-même en a chié tout au long de sa carrière que l'on nous propose de revivre ici dans son intégralité... De sa première apparition TV à l'âge de deux ans, jusqu'à ses futurs succès supposés de 2015, et sans passer par la case adultère/cure de désintox' sexuelle. Tu vas en chier parce que dans

PGA 13, comme dans le milieu impitoyable du vrai golf, aucune erreur n'est pardonnée. La qualité d'un drive se mesure ici à l'aune de paramètres aussi nombreux et pointus qu'une bonne appréciation du vent et du terrain, une répartition impeccable des appuis, ou encore une frappe bien centrée. Mal estimé, tout ça peut potentiellement foutre bien profond dans le bunker, avec tout ce que ça implique en matière de honte et de double bogey.

... BUT A TIGER WOODS

Mais tu vas en chier aussi parce que *PGA 13*, comme tous ses petits amis de la gamme EA Sports, tient absolument à nous faire sentir son gros réalisme hardcore à sa manière. Et vas-y donc que je te colle un système de coup entièrement géré par stick analogique et totalement antipratique. Dans l'idée, ça fait classe. Mais dans les faits, il reste extrêmement compliqué d'ajuster le moindre drive, tant le stick analogique est un outil peu précis. Et tous les noms supermarketing genre « smooth control system » n'y changeront rien. ■



Le Country Club permet de créer des équipes en ligne et d'en défler les membres.



En bunker, un tir mal ajusté peut s'avérer dramatique.



Grand classique, le mode Carrière permet évidemment de personnaliser son avatar.



Le mode Carrière propose de gérer ses sponsors en remplissant divers défis optionnels.

Un tee peu



On passe sur le fait qu'une discipline impliquant des déplacements en voiturette et des visières en coton puisse être considérée comme un sport... On passe sur le fait que la même discipline ne soit pas ce que le monde a connu de plus nerveux. Ainsi va le golf. Et à partir du moment où l'on est fan, c'est très bien. Mais devoir en plus se taper des chargements interminables, une réalisation en vacances et une prise en main « du futur », plus chiant qu'autre chose (sans même parler des options PS Move/Kinect), c'est un peu dommage.

Moguri

VERDICT 14/20

LES PLUS

- Beaucoup de contenu Solo...
- ... et Online
- La carrière de Tiger, sympa

LES MOINS

- Le nouveau système de coup
- Chargements interminables
- Techniquement chiche

CONCLUSION

Tiger Woods PGA Tour 13 s'impose comme la référence d'un genre qu'il représente à peu près tout seul... Il faudra toutefois composer avec une réalisation un peu maigre et une prise en main aléatoire.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★

Certes, le contrôle sur les coups reste total et c'est appréciable, mais au détriment d'une prise en main peu pratique.

RÉALISATION ★★

Un jeu de golf pas foutu de modéliser correctement un green ou les trois paumés qui font office de public, ça la fout mal.

BANDE-SON ★★★

Quelques moments de bravoure viennent se glisser entre deux coups, mais le silence règne souvent en maître !

DURÉE DE VIE ★★★★★

Les différents modes de jeu Solo assurent un bon paquet d'heures de jeu au fan, et le mode Online enfonce le tee.



Testé sur	PS3
Genre	Sport
Joueurs	1 (jusqu'à 4 en ligne)
Public	Tout public
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	EA Tiburon
Prix	70 € environ
Date de sortie	Disponible

DÉCALAGE, PETIT PONT...

EA Sports cède à son tour à la mode du reboot avec FIFA Street. Bonne ou mauvaise idée, qu'importe : il y a « street » dans le titre, ça pourrait plaire à Moguri.

Sobrement baptisé *FIFA Street*, le dernier volet de cette série fait table rase du passé pour repartir à zéro. Vous pouvez donc oublier le facultatif *FIFA Street 3* : son feeling rigide est facilement balayé par l'Impact Engine, le fameux moteur d'EA Canada créé pour *FIFA 12*. Ce sont ainsi de toutes nouvelles sensations qui s'offrent à vous : le jeu reste fluide et coule le plus naturellement du monde, bien aidé par une physique de la balle gérée avec précision. Mais c'est également toute l'optique du jeu qui a changé : le mot-clé de cet épisode est « authenticité ». En réalité, les équipes d'EA Canada ont voulu transposer le réalisme des *FIFA* réguliers dans l'univers du foot de

rue, et cela passe donc par la disparition de coups spéciaux fantaisistes pour mettre en valeur des dizaines de tricks plus réalistes.

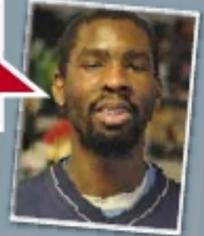
SUR LE BEAT, JE FLAMBE

Le choix semble audacieux, voire risqué, mais l'idée est loin d'être farfelue : les dribbleurs fous pourront ici exprimer tout leur talent, grâce aux multiples gestes techniques disponibles. Car le but demeure bien évidemment de mettre à l'amende ses adversaires avec le plus de style possible :



passement de jambes, roulettes, petits ponts... tout y est ! Seulement voilà, le choix de rendre réaliste un jeu fondé sur le freestyle a ici un côté pervers : le fun est bien là lors des premières parties, mais au fil du temps, on finit par privilégier l'efficacité au détriment du spectacle ; spectacle qui est censé être au cœur du jeu. Les différentes règles de jeu disponibles (premier à x buts, élimination, futsal, etc.) apportent pourtant une variété appréciable, mais on ne peut pas s'empêcher de se dire que l'objectif n'est pas pleinement atteint lorsque le jeu devient trop sérieux. ■

Oui, mais

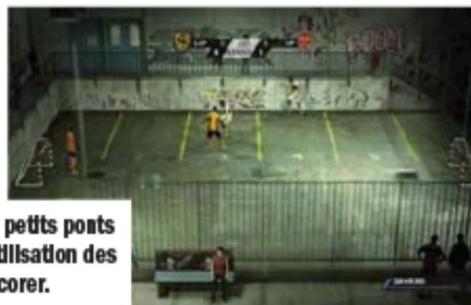


L'idée de relancer *FIFA Street* en utilisant le moteur de *FIFA 12* était une excellente chose : la rigidité et l'imprécision du troisième volet sont désormais bien loin. Une maniabilité aussi souple dans un jeu dédié au freestyle, c'est l'évidence même. On regrette quand même que les différentes techniques de dribble, aussi nombreuses soient-elles, n'occupent pas une place plus importante dans le gameplay (hormis dans le cas de règles spécifiques), alors que le feeling général est vraiment bon. Gardons tout de même un œil sur cette nouvelle série.

Ben



Les matches petits ponts imposent l'utilisation des tricks pour scorer.



Les matches derniers survivants deviennent plus compliqués à chaque but marqué.



En mode Futsal, vous ne pourrez plus vous alder des murs.



Utilisez les ralentis instantanés pour encore mettre la rage à vos adversaires.



Pour un jeu de poseur, comme *FIFA Street*, les célébrations sont trop sobres.



Tenue officielle ou mode Street, choisissez votre look avant chaque match.

VERDICT 14/20

LES PLUS

- Un jeu fluide
- L'esprit authentique
- Le fun

LES MOINS

- L'efficacité finit par l'emporter
- Coéquipiers à la traîne
- Collisions parfois hasardeuses

CONCLUSION

Ce *FIFA Street* aurait pu être incontournable : la souplesse du gameplay assure un fun quasi immédiat, mais seuls les dribbleurs compulsifs y trouveront pleine satisfaction.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Grâce au moteur de *FIFA 12*, le jeu offre un feeling des plus agréables.

RÉALISATION ★★★★★

Proche de *FIFA 12*, le jeu assure visuellement, mais l'IA semble légèrement à la traîne.

BANDE-SON ★★★★★

Comme d'habitude, la sélection musicale internationale s'avère efficace...

DURÉE DE VIE ★★★

FIFA Street n'éclipsera pas forcément la série principale, mais il s'en sort honorablement.



Testé sur	PS3
Genre	Sport
Joueurs	1 à 7
Public	Tout public
Éditeur	Electronic Arts
Développeur	EA Canada
Prix	70 € environ
Date de sortie	Disponible

Test THE JAK AND DAXTER TRILOGY

Consoles+
Hit Consoles Plus

PS3



Dans le premier opus, Jak passe son temps à sauter partout afin de collecter des objets.



Plus nerveux, Jak II alterne entre plate-forme, combat ou conduite, et le duo est souvent en fuite.



AMIS POUR LA VIE

Les remakes en HD sont devenus la nouvelle mode sur PS3, donnant l'occasion de retrouver des héros d'antan dans leurs plus grandes aventures. De là à dire que c'était mieux avant ? Faut voir.

Connu pour sa licence *Uncharted*, *Naughty Dog* avait autrefois fait ses armes dans le registre de l'aventure rocambolesque. Nous sommes en 2001 ; après s'être consacré à *Crash Bandicoot*, le studio crée un duo atypique formé par l'intrépide Jak et le blagueur Daxter. Ce dernier ayant eu la malchance de tomber dans de l'Éco noire, le voilà transformé en beloutre. Ainsi commence le long voyage des deux compères pour trouver une solution. Dans le premier volet, le titre prend des grands airs de plate-forme où les missions s'enchaînent sans répit. Aujourd'hui, la formule fait merveille, même si la caméra et le double saut manquent de réactivité.

NOM D'UNE BELOUTRE !

Dans ses suites, l'ambiance prend une tournure plus sombre, plus

mature. Jak a été emprisonné pendant deux ans et a subi des injections d'Éco noire à son insu. Motivé par sa soif de vengeance, il devient un renégat ; l'aventure s'oriente vers un concentré d'action avec manipulation d'armes et transformation en Dark Jak à la force herculéenne. Mais les nombreux allers-retours dans des véhicules volants, réquisitionnés de force à

la manière d'un *GTA*, plombent l'ensemble. Le troisième épisode se cale sur cette structure, mais avec une atmosphère digne d'un *Mad Max*, et un Jak doté de nombreux pouvoirs. Ceci dit, si l'imagination s'atténue au fil des opus, le level design bien pensé fait passer de bons moments. Et grâce à un joli travail de remasterisation, le temps n'a pas laissé son empreinte. ■



Au cours de *Jak III*, nos héros font de la route pour découvrir des secrets sur leurs origines.



Pour vraiment que Je fasse tout ?

Eh oui, vieux !



À son époque, *Jak and Daxter* avait reçu bien des éloges grâce à sa réalisation sans faille, où les décors s'étendaient sans temps de chargement. De nos jours, la formule surprend moins, mais la nostalgie est bien présente et surtout, la trilogie renoue avec le challenge d'avant, où la moindre erreur se paye cher. L'addition salée cache en fait un repas copieux. Qu'il est agréable de regoûter à ses saveurs légèrement corsées, obligeant à se montrer persévérant et faisant éclater un arôme acidulé une fois le défi relevé ! On se ressert volontiers...

Kim

VERDICT **17/20**

LES PLUS

- Un premier épisode culte
- Un vaste terrain de jeu
- L'humour de Daxter

LES MOINS

- La caméra capricieuse
- Un double saut imprécis
- Trop de va-et-vient

CONCLUSION

Le tandem de choc fait encore des étincelles et prouve que le nombre des années n'a pas d'emprise sur les héros, les vrais ! En un jeu, on a trois bonnes raisons de les (re)découvrir.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Jak reste maniable dans toutes les situations, malgré la faiblesse des doubles sauts et de la caméra.

RÉALISATION ★★★★★

Le travail de dépoussiérage est réussi avec des animations fluides. Le chara design est plus fluctuant.

BANDE-SON ★★★★★

Une musique de qualité. Le doublage français est soigné et Daxter n'a pas la langue dans sa poche !

DURÉE DE VIE ★★★★★

Chaque volet a une longévité correcte, qui devient même considérable pour peu qu'on recherche les secrets.



Testé sur	PS3
Genre	Action-Aventure
Joueur	1
Public	Tout public
Éditeur	Sony
Développeur	Naughty Dog
Prix	40 € environ
Date de sortie	Disponible



CHASSEUR DE DÉMONS

Vieillir, c'est moche. Heureusement, Dante démontre, malgré sa crinière plus blanche que les fesses d'un nourrisson, que l'âge n'est rien en comparaison du charisme.

En dépit de la facilité mercantile que représentent ces rééditions en haute définition, il faut admettre que nombreux sont les joueurs à être attachés à leur passé. On aime revivre des expériences vécues lorsque nous étions mômes. Cela fonctionne avec le cinéma, la musique et bien entendu le jeu vidéo. Après *Metal Gear Solid*, les hits de Fumito Ueda ou encore *Jak and Daxter*, c'est au tour du sémillant Dante de refaire parler de lui. Cette compilation regroupe les trois premiers opus, enrichis de quelques bonus pas franchement savoureux. Artworks, images bonus, musique, vidéos,

trophées/succès... Ça sera tout, ma bonne dame ? Pas tout à fait, puisque l'achat de cette galette vous gratifiera d'un contenu exclusif sur le prochain DmC. De là à dire que ça sent le poisson pas frais...

ŒIL POUR ŒIL, DANTE POUR DANTE

Pourtant, au-delà de cette déception, *Devil May Cry HD Collection* procure un vrai plaisir ! Incarner de nouveau Dante ou son frangin Vergil apporte un sentiment de toute-puissance. Si la réalisation a vieilli (surtout pour le volet original), il faut admettre que l'ensemble tient admirablement la route. Certains modèles et textures

ont été retravaillés et l'ambiance demeure toujours aussi exquise. Occire les monstres qui se dressent à portée de notre lame ou de nos flingues devient vite une seconde nature, même si les caméras sont parfois à la rue et que la liberté de déplacement accuse son âge. Et puis, contrairement à *Silent Hill HD Collection*, le frame-rate ne subit pas d'innombrables ralentissements. Pour le reste, on retrouve tout ce qui fait le charme de la série : les protagonistes hauts en couleur, la classe des combats, l'humour à la John McClane version nippone et des streumons à zigouiller par paquets de dix. En un mot : miam ! ■

Le vrai !



Dante ou la classe incarnée ! Quel pied de retrouver ce personnage culte, sorte de pendant masculin de la sculpturale Bayonetta... Si *DmC2* reste vraiment le moins réussi des trois, c'est une bonne manière de découvrir cette licence phare de la PlayStation 2. On n'évite pas le côté aseptisé (propre au lissage des textures) et on ne peut que regretter l'aspect juste dégueulasse des cut-scenes en 4:3. Pour terminer, ça devient énervant de devoir relancer le jeu dès qu'il faut changer d'épisode... Sinon, cette compil vaut le coup, c'est indéniable.

Manga



Consoles+
Hit Consoles Plus

Certains angles de caméra font profiter de jolis environnements.

Le soft demeure fluide en toutes circonstances, et surtout jouable.



Désolé, je ne peux pas rester, j'ai poney !



Certains boss vous donneront du fil à retordre ; ne lâchez pas l'affaire !



Devil May Cry 3 met en scène Vergil, le frère de Dante, avide de pouvoir et de force.

VERDICT 16/20

LES PLUS

- Trois bons jeux d'action
- La classe de Dante
- La réalisation générale

LES MOINS

- Contenu exclusif rachitique
- Un brin d'aseptisation
- Où est le quatrième volet ?

CONCLUSION

Malgré l'âge des titres concernés par cette compil, *Devil May Cry HD Collection* reste un bon choix pour toutes celles et ceux qui veulent (re)découvrir la saga. Et puis, quel charisme ce Dante !

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Aucun souci, on fait ce qu'on veut de son personnage. C'est fluide, ça va vite et c'est nerveux !

RÉALISATION ★★★★★

Quoiqu'ils aient vieilli, les graphismes passent très bien sur écran HD. Certains plans sont superbes.

BANDE-SON ★★★★★

Ambiance gothique réussie, bruitages convaincants : la galette se pare d'une bande-son de qualité !

DURÉE DE VIE ★★★

Les *Devil May Cry* ne sont pas des modèles de longévité, mais l'ensemble possède une durée de vie honnête.



Testé sur	Xbox 360
Genre	Action
Joueur	1
Public	Adulte
Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom
Prix	40 € environ
Date de sortie	Disponible

► Test PANDORA'S TOWER



Ramenez les cœurs des boss et sauvez Elena du maléfice qui la ronge petit à petit.



Consoles+
Hit Consoles Plus



AU CŒUR DU MAL

Ne lâchant pas les armes, la reine blanche de Nintendo accouche d'un nouveau larron dans sa ludothèque de RPG. Le petit dernier se nomme *Pandora's Tower* et il se porte très bien.

Même si un moustachu est déjà passé par là, c'est bien une princesse qu'Aeron, le héros du jeu, va devoir sauver dans *Pandora's Tower*. La donzelle, Elena, a eu la malchance d'être frappée du sceau du démon, et prend petit à petit la forme d'une entité faisant passer Eva Joly pour un canon de la beauté (sic). Votre mission, si vous l'acceptez, est de pénétrer dans une tour comprenant de multiples étages et boss, afin de récupérer le cœur des gardiens de ces lieux (seul remède pour que la miss retrouve sa forme humaine). Dis comme ça, cela paraît simple mais les petits gars de Ganbarion (les *Jump Super Stars* et *One Piece*, c'est eux) sont de grands farceurs et il va vous falloir pas mal de jugeote pour vous extirper de cette tour de

Pandore, qui regorge de mécanismes et de donjons aux mille énigmes. Une sorte de *Zelda* en plus gore, quoi!

LES JOIES DU COUPLE

Après une première escapade au sein du bâtiment, le tout servant de tutorial, vous êtes amené à une maisonnette servant de hub. C'est à partir de cet endroit que vous pourrez gérer votre équipement et vérifier à la fois l'espérance de vie de la jeune femme (qui s'étirole inexorablement), ainsi que la force du lien qui vous unit. En effet, au cours de vos pérégrinations, il est indispensable de récupérer des objets à échanger pour faire plaisir à la belle aux bras violets. En ce sens, *Pandora's Tower* est une sorte de romance, qui va vous obliger à pas mal de sacrifices (le premier étant de s'amouracher d'une demoiselle prenant l'allure d'un monstre tout droit sorti d'un *Silent Hill*).

UNCHAINED MY HEART

Pas question d'avoir le regard d'un « cocker » (ah, ah) battu! Afin



Le character design, sans être intéressant, est parfait car trop stéréotypé.



Testé sur	Wii
Genre	Action/RPG
Joueur	1
Public	Adulte
Éditeur	Nintendo
Développeur	Ganbarion
Prix	55 € environ
Date de sortie	Disponible



WII



Le gameplay de *Pandora's Tower* est basé sur l'utilisation de la chaîne d'Oracles.



En gore!



C'est un fait : *Pandora's Tower* ne plaira pas à tout le monde. Son architecture répétitive en gênera quelques-uns mais on ne peut lui enlever l'originalité de son univers. La chaîne donne un sentiment de toute puissance et le lien qui unit le héros à la demoiselle en détresse est intéressant. Ganbarion a également fait un joli travail de réalisation, qu'il s'agisse des graphismes ou des thèmes musicaux. Si vous possédez une Wii, ne passez pas à côté de cette dernière pépite. Un jeu palpitant, à l'instar des cœurs que l'on donne à manger à Elena. Berk!

Manga

d'arpenter les treize donjons, votre arsenal comprend une épée (à utiliser avec la touche A) ainsi qu'une chaîne matérialisée par le pointeur de la Wiimote. Si votre lame vous est parfois d'une aide évidente, elle ne sera que pipi de chat face à certaines créatures imposantes. Bien entendu, cette fatalité est voulue de la part des développeurs qui axent ainsi le gameplay sur la chaîne. Attaque, défense, zoom ou encore interactivité avec l'environnement, cette arme accessoire est capable de bien des prodiges. Elle devient vite un prolongement de votre bras. Il s'en suit d'incessants va-et-vient, entre le hub et la tour, qui vont durer une trentaine d'heures. Malgré sa construction répétitive, *Pandora's Power*

“Résolument mature, *Pandora's Power* s'inscrit dans la tendance 2012 des jeux Wii. Une réussite!”

parvient à surprendre grâce à un habile renouvellement des situations et à la présence de scènes chocs. Assurément, une bonne pioche! ■



VERDICT 16/20

LES PLUS

- Gameplay accessible
- Ambiance intéressante
- Réalisation globale

LES MOINS

- Décors répétitifs
- Interface mal inspirée
- Très « die and retry »

CONCLUSION

Sans être un foudre de guerre, *Pandora's Tower* est l'un des derniers grands jeux de la Wii. Bien réalisé et prenant, il s'inscrit dans la lignée des productions à posséder sur cette console.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Le couple Wiimote/Nunchuk est bien exploité et ne pose aucun problème. Inventaire un peu lourd.

RÉALISATION ★★★★★

Pandora's Tower exploite bien les capacités de la Wii, avec une patte artistique agréable.

BANDE-SON ★★★★★

La bande-son transcende le joueur grâce à l'excellence de ses thèmes rythmés et mélancoliques.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Avec une trentaine d'heures au compteur, le jeu de Ganbarion assure l'essentiel. Et c'est le principal...



Treize donjons aux environnements tout aussi variés vous attendent.



Le temps vous est compté pour sauver Elena, car il défile en temps réel.

Test SILENT HILL HD COLLECTION



La HD-isation de ces épisodes semble avoir été légèrement expédée.



Plus d'armes, mais aussi des adversaires plus tenaces...



HORREUR EN HD

Cultes, les *Silent Hill PS2* servent encore de référents pour les jeux à ambiance. Sortir des versions HD, remaniées et adaptées, semblait donc une excellente idée. Sauf que...

De toutes les séries horribles, *Silent Hill* demeure aujourd'hui encore la plus emblématique, à défaut d'être la mieux servie – trop d'épisodes, trop d'externalisations pour conserver une continuité. La sortie d'une collection HD arrive donc à point nommé pour rappeler aux joueurs actuels pourquoi ces titres PS2 sont toujours aussi prisés. Premier problème, Konami ne propose que deux volets : *SH 2* et *3*. Un peu frustrant puisque le tout premier opus sur PSone, fondateur, a des répercussions narratives dans le troisième, et que le quatrième apporte certaines idées de gameplay plutôt intéressantes... Tant pis, il faudra se « satisfaire » des deux meilleurs épisodes de cette franchise. Encore aurait-il fallu que ces versions

remasterisées soient parfaites. Or, dès les premières minutes, et surtout sur *Silent Hill 2*, on a la vive impression que quelque chose cloche : les textures manquent de netteté, alors que le brouillard, lui, l'est trop ; l'animation se met à ramer dès qu'il y a trop d'ennemis à l'écran (*SH 3*), etc. Dommage. Heureusement, il reste les jeux. Et là...

TERRIFIANT

Plus que n'importe quels autres volets, *Silent Hill 2* et *3* ont su pousser le vocabulaire vidéoludique au-delà de la simple action, de la simple aventure. Que ce soit dans les placements de caméra, dans la bande-son, mélange de sons industriels et de surf guitar, ou dans l'esthétique des monstres (ahhhh, Pyramid Head), tout ici supprime l'irrationnel, l'horreur psychologique dans sa plus parfaite représentation. Du pur génie ! Et tant pis si la maniabilité (passez en 2D dans les options !) est toujours sujette à caution, de même que le système de combat, lourd et incommode. ■



L'ambiance selon *Silent Hill 2* : terriblement flippante.



L'ajout de *SH 1* aurait permis de mieux comprendre le scénario du troisième opus.



Le vrai flip !



Même s'ils accusent leur âge ou si la maniabilité n'a pas été revue pour cette « HD-isation », *SH 2* et *3* méritent plus qu'un simple coup d'œil tant l'univers et l'atmosphère de la série atteignent ici une sorte de point culminant du genre. Mais il faudra accepter quelques problèmes techniques incompréhensibles, ainsi qu'une remasterisation graphique laissant à désirer. Si vous passez outre ces quelques défauts, ce sera le grand pied, l'immersion totale, la trouille de votre vie dans un monde vraiment, vraiment terrifiant.

Raph

VERDICT **15/20**

LES PLUS

- Une ambiance mortelle
- Des créatures innommables
- Des scénarios renversants

LES MOINS

- Une HD-isation moyenne
- Des contrôles soûlants
- Pas d'épisode 4 !

CONCLUSION

Si vous n'avez jamais joué à *Silent Hill*, foncez ! En revanche, si vous connaissez ces deux volets, cette compilation ne propose rien de nouveau, si ce n'est des doublages supplémentaires.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★

Des combats mous, sans envergure, et des commandes parfois problématiques. Heureusement, l'intérêt est ailleurs.

RÉALISATION ★★

Une remasterisation juste correcte, mais vraiment pas à la hauteur de *Silent Hill*. Une déception sur ce point.

BANDE-SON ★★★★★

Magique, la bande-son emporte loin, effraie et terrasse par sa beauté. Akira Yamaoka au sommet !

DURÉE DE VIE ★★

Une petite dizaine d'heures pour chaque jeu et une rejouabilité quasi nulle, sauf si vous souhaitez redécouvrir toutes les fins...



Testé sur	PS3
Genre	Survival horror
Joueur	1
Public	Adulte
Éditeur	Konami
Développeur	Hijinx Studios LLC
Prix	30 € environ
Date de sortie	Disponible



PS3

JE TE SURVIVRAI !

Avec des mafieux, des zombies, des bars à hôtesses et un bras-Gatling, Sega avait tous les ingrédients pour pondre un GOTY purement nippon. Mais il lui manquait la recette.

C'est un fait : Sega n'a jamais été un gros vendeur au Japon. Alors, quand les gars de la team Yakuza ont voulu prendre leur temps pour donner un nouveau souffle à un cinquième épisode dont on ne sait toujours rien, on leur a gentiment fait comprendre que le demi-million qu'ils tapent annuellement était vital pour les finances de la boîte. C'est sans doute pour ça qu'est né *Yakuza: Dead Souls*, un spin-off absurde dont la mission est de cachetonner sur le dos des fans, mais dans lequel les développeurs ont essayé de se faire plaisir malgré leur manque de moyens. Du coup, le jeu dégage

quelque chose d'étrange, que l'on situerait à la frontière de l'amour et du truc bricolé à l'arrache. Et forcément, ce qui ressort en premier, c'est ce côté un peu improvisé. À l'instar de ce scénario fait avec du vide, comme quand un personnage historique de la série revient d'entre les morts ou lorsqu'on constate que le soft fait dans le recyclage massif. Mais ce qu'il y a de plus bancal dans ce titre, c'est son gameplay.

LE JAPON FORT

Le gros changement de ce spin-off vient du remplacement des yakuzas que l'on devait bastonner par des zombies que l'on doit trouer. Avec

un moteur pensé pour le beat'em all, une caméra créée pour le beat'em all et des héros qui ont toujours été plus intéressés par la castagne que le tir au pigeon, ça donne un TPS trop approximatif pour faire face à une concurrence acharnée. Et puis, pour transformer un monde ouvert en quartier menacé par une épidémie, les concepteurs ont fait une croix sur la liberté d'action chère à la licence en parquant des rues entières derrière de larges murs d'acier. Difficile alors d'apprécier la partie récréative, surtout quand il faut traverser des grandes zones mises sous quarantaine et remplies d'individus infectés. ■

Non, mais...



Triste coïncidence : *Dead Souls* devait sortir au Japon quelques jours à peine après la catastrophe ayant frappé l'archipel l'an dernier. À l'heure des commémorations, voir ces gangsters tout faire pour sauver Kamurochô des ruines, moi, ça me donne de l'amour et de l'espoir. Impossible donc d'être foncièrement négatif. L'événement tragique qui survient plus ou moins avec sa parution fait que son propos me touche et atténue, à mes yeux, les nombreux défauts qui le plombent. Non, cherchez pas, ce n'est pas du fanboyisme, juste de la sensibilité.

Hung



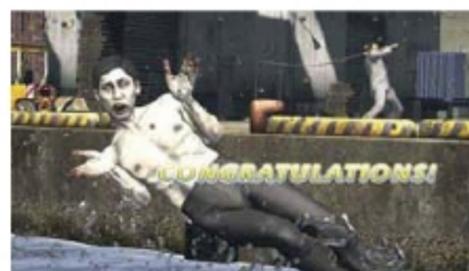
S'il n'est pas jouable en coop, le soft nous impose tout de même souvent un partenaire.



Orphelines de Rio (*Yakuza 4*), dont on vous passe le CV, les hôtesses déçoivent.



Naturellement, il est possible de customiser son arsenal au fil de l'aventure.



L'une des grandes forces du jeu vient de ses héros et de son univers.

VERDICT 12/20

LES PLUS

- Un casting royal
- De bons boss fights
- Jouissif par moments

LES MOINS

- Une formule vieillissante
- Le scénario tout naze
- Les hôtesses, décevantes

CONCLUSION

Dead Souls avait tout, sauf les moyens. Du coup, on tombe dans le pur produit pour fans, avec l'impression malgré tout d'être passé à côté de quelque chose de vraiment chouette.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★

Fastidieuse, mais on s'y fait, même si elle n'atteint jamais les standards de qualité actuels.

RÉALISATION ★★★

Le moteur tire la langue, surtout lorsque les explosions et les effets de fumée s'enchaînent.

BANDE-SON ★★★★★

La musique électrisante et le jeu d'acteur (en japonais) restent une des forces de la série.

DURÉE DE VIE ★★★

Une aventure plus courte que d'habitude, mais il y a toujours moyen de prolonger le plaisir dans un Yakuza.



Testé sur	PS3
Genre	Action
Joueur	1
Public	Adulte
Éditeur	Sega
Développeur	Sega
Prix	70 € environ
Date de sortie	Disponible

Test RHYTHM THIEF & LES MYSTÈRES DE PARIS



3DS



Tous les héros s'y mettent pour diversifier au maximum la jouabilité des épreuves.



Slide in time with the arrows!



Tout Paris peut être exploré, de Notre-Dame à Montmartre, et l'on fera même un détour par Versailles.



Le titre n'hésite pas à rejouer Samba de Amigo ou Space Channel 5. On adore !



La quête de l'instrument légendaire oblige à enregistrer des sons bien précis.

Do-ré-oui



Rhythm Thief est l'exemple typique du soft bon enfant, un brin dirigiste avec un scénario sans réelle surprise, mais qui compense par son énergie, son style musical et son humour (mention spéciale aux minijeu du chien Fondue). Il a surtout la particularité d'être hypercohérent et de vraiment tout centrer sur le son. Même les énigmes se font à l'oreille, et les quêtes reviennent à collecter des bruits enregistrés en ville. Le tout baigne dans un univers groovy plein d'entrain, qui va donner envie de frapper la mesure dans un métro bondé.

Kim

VERDICT **15/20**

LES PLUS

- L'univers musical groovy
- La variété des minijeu
- Quelques quêtes

LES MOINS

- Relativement court
- Les grosses ficelles scénaristiques
- Certaines énigmes faciles

CONCLUSION

Nul besoin d'être parfait pour offrir un peu de peps aux oreilles et donner envie de se dégourdir les phalanges. Quand la musique est bonne, il n'y a pas de raison de se priver !

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

L'exploration est un point'n click basique, mais les minijeu cherchent plus à renouveler la prise en main.

RÉALISATION ★★★

Les décors sont plutôt détaillés et les personnages ont un bon look. Certaines séquences manquent néanmoins de finesse.

BANDE-SON ★★★★★

Chaque morceau est entraînant et découpé au plus juste pour mettre en scène les événements à l'écran.

DURÉE DE VIE ★★★

L'aventure se termine en huit heures, mais pour avoir des « A » partout, il va falloir s'accrocher plus longtemps.

VOLEUR AU GRAND "CHŒUR"

Après *Samba de Amigo* et *Space Channel 5*, Sega se remet à la musique avec un sens du rythme inné et toute l'originalité qu'on lui connaît. Mais le flow rend-il bien sur 3DS ?

Sur la partition, *Rhythm Thief* a des sonorités assez familières. En effet, l'intrigue se déroule dans un Paris très détaillé et propre (comme les Japonais aiment à le fantasmer) rappelant *Docteur Lautrec*, même si l'action a lieu à notre époque. Ensuite, le héros Raphaël, qui devient Fantôme R sous son identité de voleur, prend plaisir à arpenter notre belle ville dans une succession de décors fixes à la *Professeur Layton*, où de nombreux

secrets doivent être révélés à la pointe du stylet. Enfin, l'aventure bat la mesure au rythme de minidéfis jouant la carte de la diversité d'un *Rhythm Paradise*. Mais n'allez pas croire que l'ensemble soit juste un mixage trop facile de reprises ; ici, l'alliance est harmonieuse et offre une vraie identité au soft.

LA JUSTE NOTE

Au cours du récit, Raphaël et ses amis multiplient les actes de bravoure, alternant infiltration en douce, duel au sabre, fuite à la va-vite, séquence de vol dans un Deltaplane et bien d'autres. Pour chacun, la prise en main diffère, utilisant tantôt les touches, tantôt le stylet, voire le gyroscope de la console. Bien sûr, quelle que soit

l'épreuve, il est fondamental de suivre le tempo, car la moindre erreur fait durement chuter la jauge de performance ; les amateurs de scoring vont parfois devoir faire preuve d'obstination, surtout pour maîtriser la reconnaissance de mouvement de la machine. Mais pour qui veut juste suivre tranquillement l'histoire, le challenge est beaucoup moins corsé car même une mauvaise note permet de passer à la suite. D'ailleurs, de façon générale, le titre mise sur la facilité avec une progression assez guidée. Toutefois, cela n'empêche en rien le joueur de passer un bon moment et de s'occuper avec quelques énigmes ou quêtes annexes tout autant portées sur le son. ■



Testé sur	3DS
Genre	Aventure musicale
Joueurs	1 ou 2
Public	Tout public
Éditeur	Sega
Développeur	Sega
Prix	45 € environ
Date de sortie	Disponible



Une fois la technique comprise, les duels de magie deviennent une simple formalité.



Potions magiques et sorts à lancer du bout de la baguette sont le quotidien des sorciers.

LEGO HARRY POTTER : ANNÉES 5 À 7

HEURES DE COLLE



PS VITA

Harry Potter pensait en avoir fini avec ses années collège, c'était sans compter sur l'arrivée de la PS Vita qui ne pouvait échapper au plus

mercantile des sorciers. Seulement ici il ne s'agit pas de la réadaptation de la version PS3, mais du portage de la mouture PSP obligeant à se contenter d'espaces étriés, avec interdiction de se balader dans *Poudlard*, hormis le hall d'entrée servant de hub. Pire, les cinématiques souffrent d'une mauvaise compression, loin de flatter la puissance de la console. Pour justifier un tantinet cette

édition PS Vita, le tactile est néanmoins mis à contribution, mais son efficacité reste assez anecdotique puisque les boutons se montrent plus ergonomiques, tandis que le dos tactile servant à cibler fait dans l'imprécision. L'humour du jeu ainsi que la diversité des sorts et des personnages redressent la barre, mais le bulletin de notes n'échappe pas au « peut mieux faire ». **Kim**

VERDICT **10/20**

LES PLUS

- L'humour à la sauce LEGO
- Vaste galerie de personnages
- Quelques bonus cachés

LES MOINS

- Cachez-moi ces cinématiques !
- Absence totale de Multi
- Le tactile plus qu'optionnel



Testé sur	PS Vita
Genre	Action
Joueur	1
Public	Tout public
Éditeur	Warner
Développeur	Traveller's Tales
Prix	40 € environ
Date de sortie	Disponible



De nombreux bonus déblocables attendent les plus persévérants...



D'une manière ou d'une autre, le gameplay est toujours lié au rythme.



Outre les niveaux originaux, vous trouverez également vingt défis inédits par jeu.

Sous leur air minimaliste, chaque jeu cache un message profond.

BIT. TRIP COMPLETE

LE TRIP TOTAL

Vous êtes du genre à rester des heures devant le *Nyan Cat* ? *Bit.Trip Complete* est fait pour vous. Vous trouverez dans cette compilation

les six jeux de Gaijin Games distribués sur les plateformes de téléchargement WiiWare et eShop. Si vous étiez intrigué par *Beat*, *Core*, *Void*, *Runner*, *Fate* et *Flux*, mais que vous trouviez ces jeux trop minimalistes pour être « rentables », voilà l'occasion de vous y essayer. Tous ces jeux, inspirés par le style visuel des années 80 et les musiques chiptune, fondent leur gameplay autour du rythme...

Consoles+
Hit Consoles Plus

Simples dans leurs concepts respectifs, ils vous demanderont généralement d'appuyer sur une touche afin d'effectuer une action particulière (comme sauter, etc.) dans un tempo bien précis. Si vous possédez déjà les versions dématérialisées, l'achat ne semble pas nécessaire, mais sachez que de nombreux bonus ont été inclus, comme de nouveaux défis ou des sons et images à débloquent. **Ben**



WII

VERDICT **16/20**

LES PLUS

- Des clins d'œil sympas
- Les classements en ligne
- L'OST incluse

LES MOINS

- Faut aimer le minimalisme...
- ... le retrogaming...
- ... et les jeux exigeants



Testé sur	Wii
Genre	Jeu de rythme
Joueurs	1 à 4
Public	Tout public
Éditeur	Rising Star Games
Développeur	Gaijin Games
Prix	30 € environ
Date de sortie	Disponible

OPINION

Ce mois-ci, la rubrique online accueille deux titres auxquels on pourrait associer deux visions diamétralement opposées du jeu vidéo. D'un côté nous avons *Skullgirls*, qui en tant que jeu de combat base tout son contenu sur le gameplay ; et de l'autre, nous avons *Journey*, qui s'en affranchit au contraire presque totalement, pour proposer

“... la question de la place du gameplay dans le jeu vidéo.”

quelque chose de différent. Ce grand écart ludique pose la question de la place du gameplay dans le jeu vidéo. Si le gameplay semble faire autant office d'œuf que de poule pour ce type



de jeu, thatgamecompany a prouvé que le média pouvait également s'en passer. ■

Moguri, souple

Sommaire

Skullgirls PS3, XBOX 360	68
Shoot Many Robots PS3, XBOX 360	70
Rayman PS3, XBOX 360	71
Nexuiz PS3, XBOX 360	71
Journey PS3	72
Sine Mora PS3, XBOX 360	73



Journey **72**



“Mike Z [...] a mis son expérience à profit pour livrer un jeu complet et profond.”

» SKULLGIRLS

LE PENDANT INDÉ DE

Six combattantes plus ou moins sexy, une ambiance cartoon rétro, du graphisme 2D tout à la main et un système de jeu profond... la recette miracle ? Ça y ressemble fort.

Dans un contexte aussi propice que le renouveau d'un genre entier depuis la sortie de *Street Fighter IV*, il n'est qu'à moitié étonnant de voir débarquer *Skullgirls*. À moitié tout de même, car le jeu de combat n'est pas ce qui se fait de plus courant sur la scène indépendante, et à plus forte raison lorsqu'il se veut jouable en compétition. Mais quand c'est Mike Zaimont, « Mike Z », qui s'y colle, on a envie d'y croire. Grand vétérans des tournois de jeu de tape, le bonhomme a mis toute son

expérience à profit pour nous livrer un système de jeu le plus complet et profond possible. En résulte donc un *Skullgirls* qui peut se jouer en 1 vs 1, mais aussi en équipe ; tout en laissant un large choix dans la configuration de sa team. Le jeu utilise pour cela un système de ratio hérité de Capcom vs SNK 2, couplé à un principe de tag et assist similaire à celui des *Marvel vs Capcom*. Le gameplay (à 6 boutons) se veut dynamique et axé autour de chain combos simples à sortir. Wall bounces, ground

bounces et autres crumples permettent ensuite de placer des combos immenses, qui seront cependant limités par un système de détection « d'infinis » très performant. Il serait dommage donc de s'arrêter à son statut de jeu indépendant et son roster de huit personnages, car *Skullgirls* a tout ce qu'il faut pour ravir le joueur exigeant. ■

■ Baston ■ Éditeur : Autumn Games
 ■ Dév. : Reverge Labs ■ Prix : 15 € env.
 ■ Sortie : Disponible

VERDICT ★★★★★



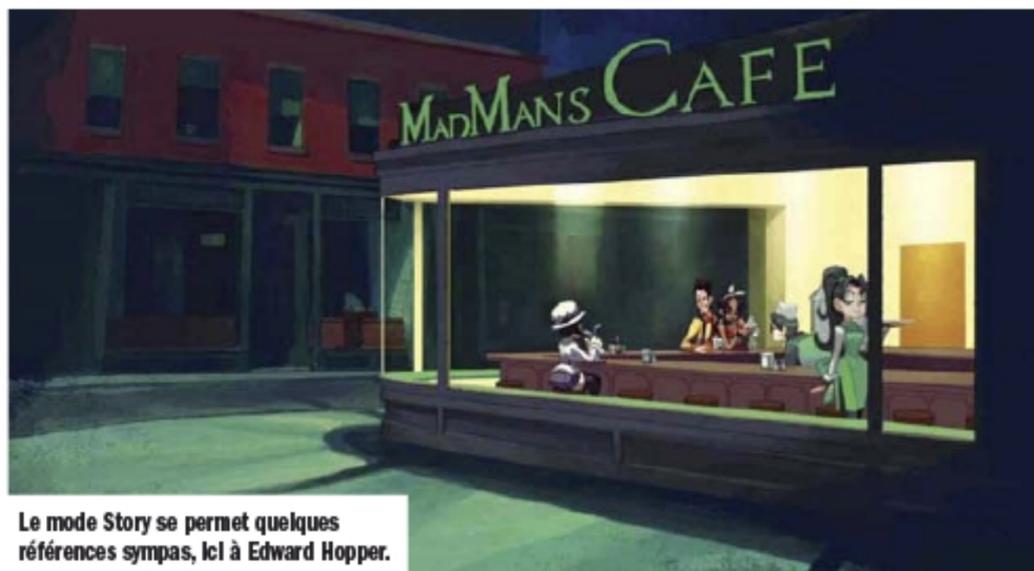
LA BASTON



Le design général du jeu porte la griffe très typée manga d'Alex Ahad.



Le mode Training, très poussé, permet notamment d'afficher les hitboxes des personnages.



Le mode Story se permet quelques références sympas, ici à Edward Hopper.



Cheveux démoniaques contre chapeau diabolique: normal!



» SKULLGIRLS

BONNE AMBIANCE

Si c'est avant tout par son système de jeu que *Skullgirls* fait bonne impression, sa direction artistique n'est certainement pas étrangère à son capital sympathie. Assurée par Alex Ahad, elle semble à la fois issue du manga et du cinéma noir américain des années 30, et installe une ambiance assez unique. Unique et surtout totalement barrée : les combattantes vont de la femme-chat en pièces détachées à la nonne polymorphe, en passant par une clown équipée d'un

chapeau magique ou une jeune écolière qui abrite un monstre dans ses cheveux. Les attaques vont dans le même sens, et on se retrouvera régulièrement témoins d'interventions inopinées de soldats à moto, ou encore de lanciers de tête intempestifs. Bien sûr, un certain côté fan-service s'invite également, et le côté peu vêtu des combattantes saura attirer les plus lubriques. On ne juge pas, mais gardez à l'esprit qu'elles ne sont pas toutes majeures. ■

TEAM BATTLE

QUAND Y'EN A POUR UNE...

Pour gérer son système de team battle, *Skullgirls* emprunte donc à Capcom vs *SNK 2*. Cela implique que chaque joueur peut créer librement une équipe d'une à trois combattantes. Un principe de ratio vient alors équilibrer le tout de manière logique : un personnage seul sera plus fort et plus résistant que deux... Il est donc tout à fait viable d'opposer un perso à un groupe de trois !



Le mode Story imposera un combat contre une équipe de deux.



Vos poings vous permettent de renvoyer des missiles à la tronche de vos ennemis.

SHOOT MANY ROBOTS

BELLE RENCONTRE

Après avoir collaboré avec des studios d'envergure, comme Gearbox et Harmonix, les petits gars de Demiurge nous livrent ce run and gun déjanté sur XBLA.

Shoot Many Robots, c'est avant tout un titre qui ne se prend pas au sérieux. Aux commandes de votre avatar accroc à la binouze, vous vous êtes juré de démanteler chaque machine dont vous croiserez la route. À l'aide de votre attirail composé d'un petit flingue aux munitions illimitées et d'une arme secondaire bien plus pêchue, mais dont les projectiles sont comptés, vous déambulez dans les niveaux en shootant sur tout ce qui bouge. Il est possible d'upgrader son matos en achetant des gadgets débiles (tutu, slip

de grand-père, jupe...), ce qui boostera vos caractéristiques (HP, etc.), mais également des pétoires plus puissantes. Tout cela moyennant des pépètes sous forme de boulons que vous récolterez en fracassant du robot à la chaîne. La progression, à base de scrolling horizontal, reste dans l'esprit old school de ce titre qui rappelle forcément l'indétrônable *Metal Slug* dans le même genre. Tout aussi barré que le hit de SNK, *Shoot Many Robots* mise tout sur son ambiance délirante et les parties en coopération. Car c'est à plusieurs que l'on prend réellement

son pied, mais aussi et surtout que l'on oublie les défauts majeurs du jeu. En effet, le soft devient très vite répétitif en Solo, et sa jouabilité mal adaptée s'avère handicapante face à la difficulté croissante. Jouer à quatre permet donc d'amoindrir le challenge et d'établir des stratégies plus avancées en combinant les atouts des différentes armes. **Fab ■**

■ Run and Gun ■ 1-2 joueurs/jusqu'à 4 en ligne ■ Éditeur: Ubisoft ■ Dév.: Demiurge Studios ■ Prix: 10 € environ (800 points MS)

VERDICT ★★★★★



On retrouve une atmosphère et un cachet visuel proches de ceux de *Borderlands*.



PS3 XBOX 360



MAXIMO 1 ET 2

Si vous êtes en manque de jeux bien hardcore à vous mettre sous la dent, sachez que Capcom a étoffé sa liste de hits PS2 disponibles en téléchargement sur le PlayStation Store. *Maximo* et *Maximo vs Army of Zin* (les moutures 3D de la série *Ghosts'n Goblins*) vont pouvoir à nouveau tester vos skills sur PS3.



GOD HAND

Réputé pour sa grande difficulté autant que pour son ambiance déjantée à souhait, *God Hand* rejoint les deux *Maximo* dans les rayons du PlayStation Store. Ce mix entre *Double Dragon* et *Hokuto No Ken* vous en fera baver avant de plier sous votre maîtrise des combos. À moins que vous ne craquiez avant.



JET SET RADIO HD

J'en vois déjà qui s'excitent... Ce titre adulé par une armée de fans de l'ère Dreamcast bénéficiera à partir de cet été d'un portage HD disponible sur Xbox Live et PSN. De quoi vous offrir une nouvelle chance d'écumer en roller les rues de Tokyo-to emporté par une bande-son extra.



L'univers coloré et complètement farfelu de *Rayman 3* rend plutôt bien en « HD ».



Vous pouvez revêtir des costumes qui vous allouent temporairement différents pouvoirs.

RAYMAN 3 HD

L'AVANT LAPINS CRÉTINS



A lors que le récent *Rayman Origins* effectue, comme son nom l'indique, un retour aux sources, voilà que le troisième opus des aventures du héros emblématique d'Ubisoft revient, après un petit lifting, en version dématérialisée. À cause de sa réalisation en 3D, cet épisode n'avait pas mis tout le monde d'accord à sa sortie, huit ans plus tôt. Des petits soucis de caméra ou de repérage

dans l'espace rendaient la progression parfois délicate, et les séquences de surf servant de transition entre les chapitres pouvaient agacer en raison de leur difficulté. Mais rien de bien rédhibitoire quand on accrochait à l'univers complètement loufoque du jeu. Aujourd'hui, le soft n'a pas pris une ride, et l'on se surprend à parcourir à nouveau, avec le même engouement qu'à l'époque, chaque niveau à la recherche des zones

cachées en compagnie d'André et ses vannes débiles. Cette mouture HD, qui a perdu au passage son sous-titre « Hoodlum Havoc », enchantera comme au premier jour les amateurs de la plateforme et les nostalgiques de *Rayman*. **Fab**

- Plateforme ■ 1 joueur
- Éditeur : Ubisoft ■ Dév. : Ubisoft
- Prix : 10 € environ

VERDICT ★★★★★



Voltiger de partout grâce aux bumpers et autres téléporteurs, c'est marrant cinq minutes !



Il est impossible de rejoindre une partie en cours même s'il reste des places de libre...

NEXUIZ

HOMMAGE À UT



Nexuiz était à l'origine un FPS Multijoueur gratuit s'inspirant des bons vieux *Quake* et *Unreal Tournament* (UT). Aujourd'hui, la nouvelle version payante du jeu tourne sous le moteur CryEngine 3, mais c'est bien la seule caractéristique qui lui donne un coup de jeune. Seulement deux modes de jeu (Match à mort en équipe et Capture de drapeau),

neuf arènes minuscules et un panel d'armes peu originales. On a vu mieux. On retrouve tout de même le concept amusant des mutateurs qui modifient les conditions de jeu en pleine partie. Inversion des commandes, passage de la vue en troisième personne ou de l'image en monochrome ; les effets sont variés et rendent l'issue des rencontres imprévisible. Mais malgré

son gameplay dynamique et nerveux, *Nexuiz* n'apporte rien de bien rafraîchissant et manque surtout d'une identité propre pour s'imposer en tant que FPS Multijoueur. **Fab**

- FPS Multijoueur ■ 1 joueur/jusqu'à 8 en ligne
- Éditeur : THQ ■ Dév. : Illfonic
- Prix : 10 € environ (800 points MS)

VERDICT ★★



LES ROYAUMES D'AMALUR : RECKONING

Le premier DLC du dernier RPG d'EA est disponible pour environ 10 euros. Baptisé « La Légende de Kel le Mort », celui-ci étend la carte de 15 %. En explorant l'île de Gallows End, vous pourrez acquérir une nouvelle propriété, des armes et des Caprices du Destin inédits, et combattre de nouveaux ennemis.



THE WALKING DEAD

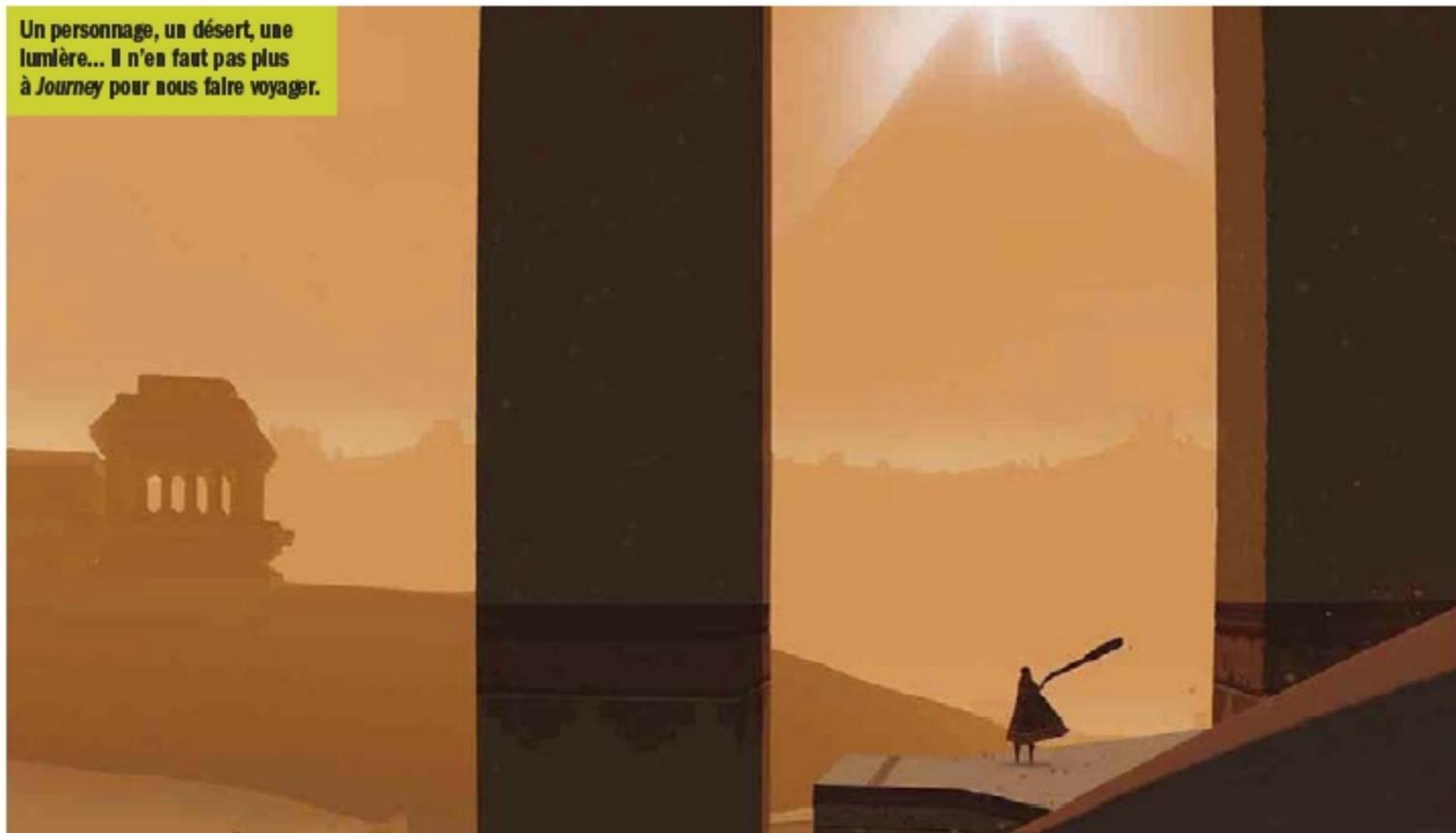
Réalisé par les studios Telltale, la sortie du jeu adapté du comics et de la série « The Walking Dead » approche. Bientôt disponible sur PSN et Xbox Live, il permettra de découvrir les prémices de la contamination, alors que Rick, le héros principal, est dans le coma dans une chambre d'hôpital.



MASS EFFECT INFILTRATOR

Disponible depuis peu sur iOS, *Infiltrator* relate l'histoire de Randall Ezno, un agent de Cerberus qui décide de se rebeller contre l'organisation. Malgré des graphismes impressionnants, le jeu déçoit et peine à justifier son prix de 5,49 euros...

Un personnage, un désert, une lumière... Il n'en faut pas plus à *Journey* pour nous faire voyager.



JOURNEY

LE JEU ÉTAIT EN VOYAGE



Ambassadeur du jeu vidéo alternatif pour le compte de Sony, thatgamecompany revient, trois ans après *Flower*, avec *Journey*. Une expérience forcément unique.

À l'heure des introductions détonantes et des tutoriaux sans fin, *Journey* marque sa différence dès son ouverture. Un désert, un personnage énigmatique caché sous une cape rouge, une montagne lumineuse au loin, deux icônes pour présenter les deux seules actions possibles... et c'est tout ! Comme il n'y a visiblement rien d'autre à faire, on escalade la première dune pour se diriger vers la source de lumière, et on affiche ainsi le titre du soft. Sans une ligne de texte ni une seconde de cinématique scriptée, thatgamecompany vient peut-être de mettre en scène

l'introduction la plus personnelle jamais vue dans un jeu vidéo. Et tout le reste de l'aventure est à son image. Avec uniquement deux types d'interaction (un saut et un cri), on va guider notre héros à travers différents « niveaux » dont l'issue est toujours manifestée par un cube lumineux. Réduits à leur plus simple expression, le gameplay et la narration brillent ici par la faculté qu'ils ont à se faire oublier. On progresse naturellement, attiré par tel ou tel élément du décor, qui dévoile parfois le chemin à suivre, parfois une fresque optionnelle faisant office de scénario. Quelquefois, un autre protagoniste semblable au nôtre

apparaît. Bien qu'il n'y ait aucun moyen de communiquer avec lui, on sait instinctivement qu'il s'agit d'un autre joueur, et l'on décide – ou pas – de poursuivre le voyage à ses côtés, sans autre but que celui de partager une expérience, puisque la coopération n'intervient jamais dans l'aventure. Et, deux heures après avoir commencé, *Journey* s'achève déjà, sans jamais avoir « dit » quoi que ce soit, il a tellement raconté. **Moguri**

- Aventure ■ 1 joueur
- Éditeur : Sony Computer Entertainment
- Dév. : thatgamecompany ■ Prix : 13 € environ

VERDICT



S'il n'est certainement pas une vitrine technique, ce titre impressionne tout de même par sa direction artistique et le rendu du sable.



ÉCHARPE

En trouvant certains objets spéciaux, l'écharpe du protagoniste pourra être allongée, et avec elle la portée des sauts. Ceux-ci s'apparenteront alors rapidement à du vol plané, mais devront être rechargés auprès de certains éléments du décor après chaque utilisation. À noter que l'aventure peut être finie sans récupérer la moindre extension d'écharpe.



CRI

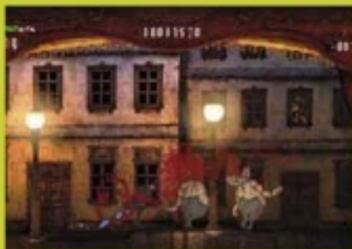
Le cri du protagoniste est représenté par un halo de lumière et un signe qui pourrait être une lettre d'un alphabet fictif. Chargeable en maintenant un bouton, il varie en ampleur et représente la seule manière d'interagir avec le monde de *Journey*. Concrètement, il servira à activer des stèles ou recharger l'écharpe des joueurs rencontrés.



ENSEMBLE

Si le Multi est au centre de l'expérience, il est également très discret. Sans lui, l'impression laissée par *Journey* ne serait assurément pas la même... Pourtant, il n'existe pour ainsi dire aucune interaction possible avec les autres joueurs. Le sentiment provoqué par la rencontre avec l'un d'entre eux n'en est pas moins fort.

NEWS ONLINE



BLACK KNIGHT SWORD

Grasshopper et Digital Reality vont sortir cet été un nouveau titre sur Xbox Live et SEN. Intitulé *Black Knight Sword*, le jeu revisite à la sauce Suda51 l'action old school en scrolling horizontal. Son cachet visuel unique n'est pas sans rappeler l'aspect décalé des Interludes shoot'em up de *Shadows of the Damned*.



BANG BANG RACING

Si votre enfance a été bercée par les Jeux Micro Machines, vous serez heureux d'apprendre que Digital Reality a réalisé un soft similaire tout aussi délirant et coloré. Au programme, neuf circuits, vingt véhicules, quatre styles de conduite et un mode Multijoueur jusqu'à quatre. Bientôt disponible sur Xbox Live et SEN.



SP: TENORMAN'S REVENGE

Ce titre, permettant d'incarner le fameux quatuor, débarquera au cours du second trimestre en format Xbox Live Arcade. Orienté action/plateforme, il pourra se jouer jusqu'à quatre en coopération, au travers d'une vingtaine de niveaux inspirés de la série.



Abattez des ennemis vous octroie des secondes supplémentaires. Car votre temps est limité...

SINE MORA

GRASSHUPPER



PS3 XBOX 360

En dehors des productions des studios Cave, les représentants du shoot'em up se font rares. *Sine Mora* s'en vient combler cette lacune avec brio.

Né d'une collaboration entre le studio hongrois Digital Reality et Grasshopper, *Sine Mora* fait mouche sur tous les points. Sa réalisation soignée et sa direction artistique envoûtante s'avèrent juste irrésistibles. Une véritable prouesse graphique dont la bande-son, signée Akira Yamaoka, vient parachever l'atmosphère grâce à des compositions énergiques. Baigné dans cet univers accrocheur, on peut se délecter sans modération de la solide jouabilité du titre. Scrolling horizontal, power up à gogo, patterns de projectiles

complètement fous, tirs secondaires dévastateurs et maniabilité exemplaire : *Sine Mora* réunit tous les prérequis du shoot'em up old school. Mais là où le titre parvient à se démarquer définitivement, c'est en alliant ce gameplay à l'ancienne à son ingénieux système de pouvoirs spéciaux. Celui-ci permet au choix de ralentir le temps, de revenir quelques secondes en arrière ou de refléter les missiles adverses – avec une limite d'utilisation, bien sûr – afin de mieux contrer les nuées de boules et les multiples obstacles mortels. Il ne

manque finalement qu'un mode Coop' pour contenter tout le monde. À la place, les mabouls du scoring pourront retourner les différents modes en visant le haut du classement mondial. Dernier conseil : si vous disposez d'un écran compatible 3D, n'hésitez pas à vous en servir ici, car l'expérience vaut clairement le détour. ■

- Shoot'em up ■ 1 joueur
- Éditeur : Grasshopper Manufacture
- Dév. : Digital Reality ■ Prix : 15 € environ

VERDICT



Varés et colorés, les décors rappellent les dessins animés des studios Ghibli.



Consoles + a goûté au fruit du démon et livre son verdict sur *Theatrhythm FF*, *Shining Blade*, *Lord of Apocalypse*, *One Piece* version *Dynasty Warriors* et *Pokémon + Nobunaga's Ambition*.



ILES



Pour info, c'est le talentueux Hitoshi Sakimoto qui assure la bande-son de *Crimson Shroud*.



Kalhō Shōjo profitera de séquences animées issues du studio Bones. La classe !

LES CHARTS

LES CHIFFRES

La 3DS domine les charts, aidée par ses hits (*New Love Plus*, *Harvest Moon : Hajimari no Daichi*), mais la PS3 remonte en flèche grâce à *One Piece Kaizoku Musō* (655 000 unités parties en quatre jours!), qui va peut-être voler à *FF XIII-2* sa deuxième place au classement des jeux les plus vendus sur cette console. Avec 87 000 ventes pour ses débuts sur 3DS, Hatsune Miku ne réédite pas l'exploit des *Project DIVA* de la PSP, mais rattrape bientôt les 110 000 exemplaires de *Theatrhythm Final Fantasy*. *Street Fighter X Tekken* démarre doucement tandis que *Girls RPG: Cinderella* se vautre avec moins de 10 000 copies écoulées. ■

Cinderella (Level-5) n'a même pas été aidé par la présence de guests venus d'*Inazuma Eleven...*



ヒロトと 連絡が取れて

NOSTALGIA

FULL KAWAII ALCHEMIST

En mai 1997, pas mal de titres occidentaux partent à l'assaut des consoles de l'archipel. Le jeu de stratégie *Civilization* s'installe ainsi sur Saturn et, une fois n'est pas coutume, les joueurs nippons accueillent après le reste de la planète le *Turok : Dinosaur Hunter* de la Nintendo 64 ainsi que le *Blood Omen: Legacy of Kain* de la PlayStation (renommé au passage *Kain the Vampire* au pays du Soleil Levant), sans râler. Ils ont toutefois droit sur cette dernière machine à un deuxième *Ace Combat* de la part de Namco ainsi qu'à un *Oni* lâché par Sony Computer Entertainment, *Ganbare Morikawa-kun Ni-go*, une simulation d'élevage d'animaux virtuels dont nous hériterons sous le nom de *Pet in TV*. Seule grosse nouveauté : l'arrivée chez Gust d'un certain *Atelier Marie - The Alchemist of Salburg* -, premier volet d'une future série à succès qui, avec ses héroïnes toutes plus mignonnes et fondues d'alchimie les unes que les autres, va complètement révolutionner le monde du J-RPG en popularisant la pratique de la création d'objets... ■



Atelier Marie, ou comment se passionner pour les tableaux, les recettes et les statistiques.



CONSOLES VARIÉES

Éditeur : Divers Développeur : Divers Sortie : Mai 1997

NEWS JAPON

UN ATELIER TOUT NEUF

Gust commence à teaser au sujet d'un certain projet A14, nom de code du prochain Atelier à paraître en juin au Japon sur PS3. Fini la trilogie des alchimistes d'Ariand, le titre promet de repartir sur d'autres bases avec un nouveau chara designer et une héroïne inédite doublée par Marina Inoue (Yôko dans *Gurren Lagann*).



INAZUMA ELEVEN GO 2 CHRONO STONE

Déjà un deuxième volet prévu pour *Inazuma Eleven Go* sur 3DS ! Tenma sera cette fois accompagné d'un garçon venu du futur et d'un androïde nounours, tandis que la caravane Inazuma devient un vaisseau capable de voyager dans le temps. Du beau n'importe quoi, mais il paraît qu'on pourra disputer des matches de foot...



ONIMUSHA DE RETOUR ?

Ancienne valeur sûre du jeu d'action ambiance Sengoku sur consoles, la série *Onimusha* de Capcom va renaître... sous la forme d'un RPG stratégique en free to play sur navigateurs et smartphones. La présence des héros de l'épisode *Dawn of Dreams* (et de la chanteuse May'n en guest) n'empêchera pas de verser une petite larme !



"La PSP va enfin hériter d'une véritable suite, Danball Senki..."



Dans l'opus W, deux robots participent aux combats. Reste à savoir comment les contrôler...



Facile de customiser un LBX Achilles avec Danball Senki Baku Boost !



La 3D et le tactile devraient offrir des affrontements encore plus immersifs.



»» DANBALL SENKI BAKU BOOST/DANBALL SENKI W

COUP DOUBLE !

Un portage et une suite : les robots radiocommandés de Level-5 sont gâtés en ce moment ! Il faut en profiter...

Prendre un univers RPG proche de *Pokémon*, en remplaçant Pikachu et ses amis par des maquettes de *Gundam* (dites LBX) et en faisant des traditionnels duels au tour par tour des séances de tir à la troisième personne, voilà la riche idée qu'a eu Level-5 avec *Danball Senki W*. Toujours inédite en Occident où on la verrait bien arriver sous le nom de *Little Battlers eXperience*, la licence jusqu'ici exclusive à la PSP débarquera finalement sur 3DS

dans un opus *Baku Boost* dérivé de la dernière version améliorée du soft, sortie en novembre dernier. Les batailles prendront évidemment une nouvelle dimension pour ceux qui oseront activer l'effet relief. Et une interface tactile tombera à pic afin d'améliorer ou exploiter plus simplement ses joujoux. La PSP va quant à elle enfin hériter d'une véritable suite, *Danball Senki* (lire « double »), se déroulant quatorze ans plus tard. Vu le titre, on ne sera guère surpris d'y suivre

deux héros, le bon vieux – enfin, pas tant que ça – Ban Yamano et l'un de ses admirateurs, Hiro Oozora, un jeune pilote de LBX fan de tokusatsu. Nous n'avons pas encore de date de sortie, mais il serait étonnant de ne pas voir cet épisode accompagné par la diffusion d'une nouvelle série à la télévision japonaise ! ■

3DS, PSP
Éditeur : Level-5
Développeur : Level-5
Sortie : 2012

» MOBILE SUIT GUNDAM BATTLE OPERATION

ÇA VA DÉROUILLER !

Pas vraiment stupéfiant de voir les softs estampillés *Gundam* se multiplier, compte tenu de l'engouement des joueurs nippons – suivis par une poignée de gamers occidentaux – pour la fameuse série de mecha. Prévu en juin sur PS3, *Gundam Battle Operation* adoptera néanmoins une démarche originale par rapport à l'ensemble des titres déjà disponibles. Ce jeu d'action de Namco Bandai

sera en effet proposé gratuitement en téléchargement, et offrira la possibilité de participer exclusivement en ligne à des batailles rangées, six contre six. Les pilotes pourront rester à bord de leur armure mobile, ou s'extraire du cockpit pour sillonner d'un coup de jetpack la zone de combat, se mettre en embuscade afin de mieux piéger l'équipe adverse ou encore emprunter un autre

appareil que le leur. On peut évidemment s'attendre à une flopée d'objets à récupérer en DLC moyennant des micropaiements, histoire de personnaliser son robot... Une bêta fermée vient d'être lancée, et on n'attend plus qu'une chose : prendre part nous aussi à la guerre online entre Zeon et la Fédération ! ■

PS3

Éditeur : Namco Bandai
Développeur : Namco Bandai
Sortie : Juin 2012



Vous pouvez également prendre différents types de véhicules ; profitez-en !



Plastron contre plastron, de nouvelles commandes apparaissent à l'écran.



OUF !

» PHANTASY STAR ONLINE 2

BELLA VITA

Remis au goût du jour d'un des jeux cultes de l'ère Dreamcast, le MMO-ARPG *Phantasy Star Online 2* fera halte sur PS Vita courant 2013, après un lancement sur PC prévu cette année. Les deux versions partageront les mêmes serveurs pour du cross play, mais seule la console de Sony devrait offrir au titre des fonctionnalités tactiles bien utiles.

PS VITA

Éditeur : Sega Développeur : Sega
Sortie : 2013

Allez, rien qu'une toute petite année à tenlr... Ouh, ça va être rude !



» 774 DEATHS

MORTEL !

Il paraît que ce jeu de plateforme minimaliste destiné aux smartphones Android et iOS est le plus dur du monde. C'est l'éditeur qui l'affirme : vous allez mourir si souvent en traversant ses trente-trois niveaux bourrés d'embûches qu'on vous invitera à la fin à poster votre nombre record de décès sur *Twitter*. Quelle bande de sadiques chez Square Enix ! ■

SMARTPHONES (ANDROID ET IOS)

Éditeur : Square Enix Développeur : Square Enix
Sortie : Disponible



Cela ne vous fait pas envie, tous ces petits pièges vicieux ?

DERNIÈRE MINUTE...

HIT DE LA 3DS À LA SAINT-VALENTIN, la simulation de drague *New Love Plus* cacheraient des bugs plutôt gênants. Konami a demandé à plusieurs enseignes d'arrêter de vendre le soft, le temps de trouver une solution !

» SOL TRIGGER

PRESSONS LA DÉTENTE...

Avant de passer aux choses sérieuses sur PlayStation Vita, le spécialiste du jeu de rôle Imageepoch tire une ultime cartouche sur l'incredible PSP.

Décrit sans modestie aucune par ses géniteurs comme « le dernier grand RPG » de la machine de Sony et comme le projet le plus coûteux qu'ait pu connaître le studio, *Sol Trigger* n'arrivera que cet été sur l'archipel. Il peut néanmoins déjà compter sur certains noms pour nous épater, puisque répondent présents dans le staff le scénariste Kazushige Nojima (à l'origine entre autres des récits de *Bahamut Lagoon*, *Final Fantasy VII*, *VIII*, *X* et *X-2*

ainsi que des premiers *Kingdom Hearts*) ou le character designer Shuji Sogabe (qui a œuvré sur *God Eater*, *Senkô no Ronde Rev. X* et sur les mangas *Persona*). Nous ferons la connaissance dans le soft de Farrell, Walter, Ema et d'autres défenseurs du « peuple de la lumière », tous détenteurs du Sol, un pouvoir au cœur du système de combat. Lors des batailles au tour par tour, les personnages devront puiser dans leur stock d'énergie pour faire appel à différentes

compétences et attaques, lesquelles évolueront en fonction de leur utilisation. Peu importe l'état de la jauge de santé, ils ne tomberont sous les coups que si leur réserve de Sol est vide. On croise tous les doigts possibles pour espérer que ce titre sorte un jour en dehors du Japon, mais ce n'est pas gagné ! ■

PSP

Éditeur : Imageepoch
Développeur : Imageepoch
Sortie : Troisième trimestre 2012



Un mode Facile sera inclus de base, histoire de ne pas se prendre la tête.

« Le dernier grand RPG » de la machine de Sony.



エマ
感じる...っ！
あなたのソールを、感じる...！



Des séquences animées plutôt réussies ponctueront l'intrigue.



Il faudra apprendre à bien gérer son stock de Sol durant les affrontements.



LINK ET SAMUS MUSÔ

Envie de craquer pour *Shin Sangoku Musô VS* sur 3DS ce 26 avril ? Console Nintendo oblige, vous pourrez habiller votre avatar avec la tunique du héros de *Zelda* ou la Zero Suit moulante de la protagoniste de *Metroid* après avoir fini le mode Tutorial. Ça jure un peu avec l'époque médiévale chinoise, mais bon...



HOKUTÔ À BILLE

Vous ne le savez peut-être pas encore, mais Ken le Survivant revient fin mai dans un soft signé SEGA sur PS3. *Jissen Pachislot Hishohô ! Hokutô no Ken F : Seikimatsu Kyûsei-shu Densetsu* sera en fait un bête jeu de pachinko adapté de la machine du même nom à rallonge. À réserver aux amateurs de « flippers » nippons...



BAKEMONOGATARI PORTABLE

Namco Bandal prépare une déclinaison PSP de *Bakemonogatari* (mot-valise désignant des « histoires de monstres »), un anime stylé du studio Shaft adapté d'une série de nouvelles japonaises. On ne sait pas à quoi ressemblera le jeu, mais il disposera au moins d'un beau pack collector dès sa parution, le 23 août prochain.

LALALA!

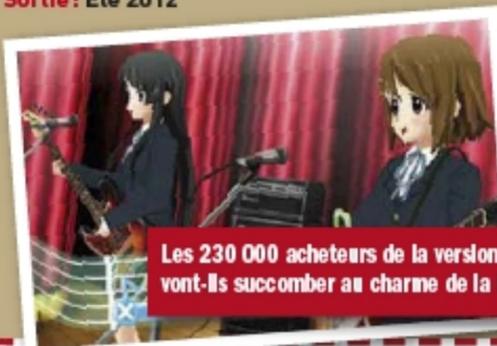
» **K-ON! AFTER SCHOOL LIVE!! HD VER.**

PAS K-ON, ÇA!

Sorti en 2010 sur PSP, le jeu musical adapté de l'anime *K-ON!* sera le premier titre SEGA à bénéficier d'une mouture remasterisée sur PS3, compatible 3D et jouable à cinq sans l'UMD d'origine, contrairement aux *Dreamy Theater* de la franchise *Hatsune Miku: Project DIVA*. Les sauvegardes pourront être transférées d'une console à l'autre ; on est sauvés!

PS3

Éditeur : SEGA Développeur : SEGA
Sortie : Été 2012



Les 230 000 acheteurs de la version PSP vont-ils succomber au charme de la HD?

» AGAREST SENKI: MARIAGE BAGUE AU DOIGT

Record of Agarest War est une belle saga de RPG tactique, mais on y joue surtout pour draguer et épouser de la demoiselle. C'est sans doute pour ça que Compile Heart a décidé de plancher sur un épisode PSP dédié aux joies du mariage et de la lune de miel, écrit et réalisé par des personnes ayant travaillé sur *Summon Night*. Faut voir... ■

PSP

Éditeur : Compile Heart Développeur : Compile Heart
Sortie : Juillet 2012



Un artiste nommé Blade remplacera ici le chara designer de la série, Katsuyuki Hirano.

» **RUNE FACTORY 4**

DOKI DOKI PANIC

On commence à bien connaître la recette de la série *Rune Factory*, avec ses héros amnésiques ainsi que son mélange de simulation agricole, d'exploration de donjons et d'élevage de monstres mâtiné d'un soupçon de romance débouchant généralement sur un mariage. Pour ce quatrième spin-off de la saga *Harvest Moon*, le premier sur 3DS, l'accent a justement

été mis non seulement sur la gestion – votre avatar, prince ou princesse tombé(e) du ciel, va devoir s'occuper du bien-être d'une ville entière! –, mais aussi et surtout sur les relations sentimentales. Le système dit Doki Doki Zoom (« doki doki » étant l'onomatopée du battement de cœur) s'intéressera aux rendez-vous galants que vous pourrez avoir en courant un ou plusieurs lièvres à la fois;

nouveauté dans la licence, on aura l'occasion de conter fleurette aux boss eux-mêmes. Ces derniers, une fois vaincus en combat singulier, prendront forme humaine et feront office de nouveaux prétendants... Patience toutefois, la saison des amours interdites ne commencera que cet été! ■

3DS

Éditeur : Marvelous Entertainment
Développeur : Neverland
Sortie : 19 juillet 2012



レスト
自分の名前以外に、何も思い出せなくて...

Le dragon gardien de la ville fera de vous le nouveau prince de celle-ci.



Si vous vous surpassez au combat, cette vilaine monture se transformera en bel éphèbe!



DERNIERE MINUTE...

CELA FAIT PRESQUE UN AN QUE HIDEO KOJIMA, Suda 51 et Chiyomaru Shikura nous bassinent avec leur idée de jeu en commun. À en croire leurs messages sur Twitter, le projet pourrait prendre forme prochainement...

» **@FIELD**

GOLF + FLIPPER

Déjà dans les rayons PS Vita au côté de *Minna no Golf 6*, *@field* de Sonic Powered joue sur un terrain beaucoup moins sérieux que son concurrent, pourtant très fun, en proposant un mélange flashy entre minigolf et flipper, pratiqué club futuriste en main par de mignonnes filles-robots. On ne sait pas

comment les développeurs arrivent à nous pondre des softs pareils, mais celui-ci s'avère en tout cas bien marrant, avec sa jouabilité adaptée au gyroscope, ses options de personnalisation et son éditeur de circuits. ■

PS VITA

Éditeur : Sonic Powered
Développeur : Sonic Powered
Sortie : Disponible



Pour un peu, on se croirait en train de jouer au golf dans l'univers de Tron !

POLÉMIQUE

» PERSONA 2: ETERNAL PUNISHMENT APRÈS LE CRIME...

Atlus n'allait pas laisser les possesseurs de PSP ayant fini *Persona 2: Innocent Sin* dans l'expectative ; la seconde partie de ce RPG, *Eternal Punishment*, aura elle aussi droit à son remake sur la première portable de Sony. Le titre bénéficiera d'un opening inédit réalisé par le studio Madhouse et de temps de chargement réduits. Il offrira également de nouveaux scénarios écrits par Tadashi Satomi, l'auteur de l'histoire originale, ainsi que le choix entre les musiques de l'opus PlayStation et leurs versions remixées. ■

PSP

Éditeur : Atlus
Développeur : Atlus
Sortie : 17 mai 2012



Igor, le piller de bar des Persona, répond bien sûr à l'appel.

» **MIKU FLICK/THE IDOLM@STER MOBILE I**

IDOLES EN BALADE



La chanson « Po Pi Po Vegetable Juice » est présente dans *Miku Flick*, avec ses délicateuses paroles...



天海春香ですっ！

En dépit de son maigre contenu, la version mobile d'*Idolmaster* va sûrement cartonner au Japon.

Vous aimez les chanteuses virtuelles et possédez un compte iTunes japonais, si possible approvisionné ? Si oui, c'est votre fête : Hatsune Miku, la Vocaloid qu'on ne présente plus, a décidé de s'aventurer sur les écrans tactiles des appareils d'Apple, avec *Miku Flick*, un jeu de rythme signé Sega pas piqué des hannetons. Celui-ci vous demandera en effet de connaître à la fois les tubes de la miss et l'alphabet japonais, étant donné qu'il faudra entrer d'un tapement ou d'un glissement de doigt les syllabes demandées au moment où elles seront interprétées. Coût de

l'exercice : 1 200 yens. Les graines de star de l'écurie Namco Bandai s'invitent elles aussi sur iPhone avec *The Idolmaster Mobile i*, une application basée sur un modèle free to play agrémenté de microtransactions. Le gameplay des versions consoles est toutefois absent ; on devra se contenter d'interagir de façon simple avec son idole préférée – qui peut faire office d'horloge parlante – ou de comparer via réseaux sociaux ses résultats à ceux obtenus par d'autres apprentis producteurs. ■

IPHONE, IPAD

Éditeur : Sega/Namco Bandai
Développeur : Sega/Namco Bandai
Sortie : Disponible

THÉÂTRE RYTHMIQUE

Plus connue pour ses folles épopées, la série *Final Fantasy* brille aussi par son univers sonore. C'est justement ce qui est mis en avant dans *Theatrhythm Final Fantasy*.

Annoncé en fanfare, *Theatrhythm* a tout de suite partagé les aficionados. On connaît le goût parfois douteux de Square Enix quand il s'agit d'exploiter le juteux filon de ses licences, mais de là à en faire un jeu musical... On aurait pu croire à une funeste blague à la vue de la direction artistique rappelant le travail de PansonicWorks. Pourtant, le titre fête dignement le vingt-cinquième anniversaire de la saga avec force pastilles à tapoter au rythme de mélodies épiques.

UN NOM IMPRONONÇABLE, MAIS UN SYSTÈME SOLIDE

Theatrhythm est un peu plus qu'un simple rhythm game ; on pourrait

presque dire que c'est un rhythm game «à système», à la manière de certains RPG. On choisit quatre protagonistes de la série, puis on sélectionne un épisode parmi les treize sortis. Chaque jeu est divisé en trois niveaux : Field Music Stage (le thème d'exploration), Battle Music Stage (le thème de combat) et Event Music Stage (le thème mythique du volet). À chaque stage son gameplay propre, même s'il s'agit toujours de toucher les pastilles en rythme avec la musique, comme dans *Osu!* *Tatakae! Ôendan*, de suivre une ligne à la *Gitaroo Man* ou bien de faire glisser le stylet dans la direction demandée. Terminer les niveaux

avec brio rapportera de précieux items et gonflera les statistiques de nos guerriers. Les caractéristiques des personnages et les objets sont des éléments très importants car les phases de BMS sont intenses et cruelles ; on sera obligé, à moins d'être un dieu du rhythm game, de les utiliser pour faciliter la progression. Le soft est bourré à craquer de bonus et de gâteries à récupérer, mais il va falloir faire preuve de dextérité pour collectionner les ryzpos, seule monnaie valable afin de les débloquent. Un peu de patience, le titre sera disponible chez nous cet été. ■



Il faut suivre la ligne avec le stylet sur l'écran tactile pour valider cet enchaînement.



Les trois phases de jeu : FMS, BMS et EMS.



Petit Squall a fait la rencontre d'un moogles qui lui donne un cadeau.



C'est sur cet écran que l'on choisit l'épisode que l'on veut revivre.



On doit créer une équipe de quatre guerriers.

Oui



Il y a un point sur lequel nous sommes tous d'accord : *Theatrhythm* est destiné aux fans purs et durs de la saga. La patte graphique est assez déroutante, et il faut un certain temps d'adaptation avant de prendre le jeu en main. Mais une fois ces quelques désagréments passés, ce titre est une véritable déclaration d'amour mettant en valeur les merveilleux thèmes musicaux de *Final Fantasy*. Une belle invitation à découvrir ou redécouvrir ces mélodies majestueuses qui ont accompagné nos plus belles aventures.

Greeg

VERDICT 16/20

LES PLUS

- Les musiques de FF
- La direction artistique
- Le gameplay soigné

LES MOINS

- Le manque de thèmes
- Les futurs DLC
- La direction artistique (on aime ou pas)

CONCLUSION

La plus belle déclaration d'amour aux mélodies d'une série qui n'est pas près de s'éteindre. Un soft qui conviendra autant aux mordus de FF qu'aux amateurs de rhythm games.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Déroutant au départ, le gameplay se dompte avec un peu de pratique et plusieurs heures de jeu.

RÉALISATION ★★★★★

Qu'on aime ou pas le travail du character designer MonsterOctopus, le titre est soigné de ce côté-là.

BANDE-SON ★★★★★

Ce sont les musiques de *Final Fantasy*. Ça se passe de commentaires. Un vrai régal pour les puristes.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Le soft peut paraître répétitif, mais il y a pléthore de choses à débloquent et de personnages à rencontrer.

Testé sur	3DS
Genre	Jeu musical
Joueur	1
Public	Tout public
Éditeur	Square Enix
Développeur	Indies 0
Prix	60 € environ
Date de sortie	Disponible



Un partenaire peut participer à un assaut à condition d'être aussi à portée d'attaque.



LAME EN PEINE

Pendant qu'on attend désespérément un vrai *Shining Force*, Sega continue à expérimenter. Ici, on trouve toujours du pain, mais le système de jeu ne tourne heureusement pas autour.

Tant pis pour les fans de la première heure que nous sommes, Sega s'y retrouve complètement dans la nouvelle orientation donnée à la série des *Shining*. Clairement tournée vers les otak', elle ne cherche désormais plus, à l'aide d'un gameplay millimétré, à nous dépeindre des fresques épiques. Non, aujourd'hui, son principal souci est de soigner son image afin de se décliner ensuite en un maximum de produits dérivés. Avec *Shining Hearts*, « le RPG qui touche le cœur », l'éditeur a atteint le fond en nous pondant une simulation de boulangerie sans ambition, et dont le seul but est de faire briller les nymphettes bien portantes imaginées par Tony Taka. Pour *Shining Blade*, « le RPG qui résonne dans le cœur », l'enjeu

n'est finalement pas si différent même si, cette fois, Sega a cherché à y mettre la manière.

CE MOMENT LAME

Bon, nous n'allons pas vous mentir, on a tendance à ne plus surveiller

très sérieusement le développement de ces *Shining* « nouvelle génération ». Mais la découverte du système de combat, baptisé Concerto, a provoqué chez nous un soudain regain d'intérêt. Imaginez, la chose est décrite comme une

évolution du ARMS des *Sakura Taisen* et du BLITZ des *Senjô no Valkyria* (*Valkyria Chronicles* chez nous). Pour faire simple, prenez les combats de ces derniers et échangez le contexte militaro fantaisiste pour de l'heroic fantasy. Sur le papier, forcément



Chaque village est l'occasion de découvrir une nouvelle poignée de quêtes annexes.



On peut cibler différentes parties d'un ennemi. Pratique pour faire sauter une protection...



Rage, le héros, est un Soul Blader et voici son épée Yুদ্ধime lorsqu'elle se personifie.



Chanter permet également d'obtenir différents bonus, comme des points d'action en plus.

Testé sur	PSP
Genre	RPG
Joueur	1
Public	Tout public
Éditeur	Sega
Développeur	Media Vision
Prix	70 € environ
Date de sortie	Disponible



En attaquant, on remplit des barres de Force qui permettront ensuite d'utiliser des skills.



“Imaginez, la chose est décrite comme une évolution du ARMS des Sakura Taisen et du BLITZ des Senjô no Valkyria.”

ça parle. Mais ce qui cloche dans *Shining Blade*, c'est que le jeu demeure beaucoup trop facile pour offrir la même dimension tactique que son modèle.

SANS ÉCLAT

Ce sentiment est d'ailleurs renforcé par l'absence de classe, qui nous poussera à utiliser systématiquement nos héros les plus puissants, sauf quand une quête nous en empêche. Du coup, la stratégie consiste la plupart du temps à foncer dans le tas, si possible deux par deux, pour remporter rapidement la victoire. Par contre, il faut savoir qu'un personnage perd de son efficacité après avoir été attaqué une fois, ce qui limite un peu l'effet « bélier » sur un même tour.

Ce manque de finesse et d'âpreté, *Shining Blade* le paye en rendant toutes ses possibilités obsolètes ; de l'alchimie qui permet de disposer d'un équipement plus performant, au système de Personality qui développe les affinités, en passant par l'amélioration des Forces ou le passage à la boulangerie pour s'offrir un boost de stats, tout peut facilement être zappé sans que cela nous pénalise une fois sur le terrain. Seule chose sur laquelle on ne peut faire l'impasse : la présence d'une cantatrice dans son équipe afin, essentiellement, de briser les champs de force qui protègent les ennemis sur certaines maps. Mais bon, il s'agit là d'une contrainte assez maigre et qui n'approfondit pas pour autant le système de jeu. ■

Bof bof...



En fait, je crois que ce qui m'énerve le plus c'est la nouvelle identité que se paye la saga. Quand on en vient à parler de M.O.E.S. (je cherche encore la signification) pour un simple système de discussion, c'est qu'il y a un problème. Quand, même dans un nom, les gars s'adressent aussi clairement au public otak', sincèrement, les bras m'en tombent. Et le pire, c'est que vu le succès de ce parti pris, les choses ne vont pas aller en s'améliorant pour la série. Quand je vois le manque de rigueur du système, je me dis que Gust et Idea Factory ne sont plus si loin.

Hung

VERDICT 12/20

LES PLUS

- De bonnes miches
- Système qui a du potentiel
- Chara design efficace...

LES MOINS

- ... mais un peu recyclé
- Challenge absent
- Scénario sans relief

CONCLUSION

Avec *Shining Blade*, Sega se rachète vite fait une conduite. Mais le tout manque encore de profondeur pour toucher à la fois les joueurs et les otak', la cible déclarée de la licence.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★

Gestion de la caméra et semi-temps réel posent parfois problème puisqu'on se mange des attaques bêtement.

RÉALISATION ★★★

On est dans un design random heroic fantasy, avec pile ce qu'il faut pour parler à une audience otaku.

BANDE-SON ★★★

Les différentes chanteuses saoulent assez vite. Et c'est ballot, parce qu'elles représentent une des clés de la victoire.

DURÉE DE VIE ★★★

Honnête. Comprenez qu'une petite vingtaine d'heures est nécessaire pour venir à bout de l'aventure.



SQUARE ENIX ROUVRE LA CHASSE

Lord of Arcana, les défauts en moins : c'est à peu près comme cela que l'on pourrait résumer sa suite. Des progrès ? C'est certain. Du génie ? Pas encore.

Dans cette nouvelle aventure, vous devez encore une fois récupérer les sept « Arcana Stones » afin de devenir le nouveau *Lord of Vermilion*. Après quelques péripéties, votre avatar se retrouve dans la ville de Kariyo Porto, qui deviendra le QG de sa quête.

BYE-BYE INSTANCES

Quitte à se rapprocher encore un peu plus de *Monster Hunter*, *Lord of Apocalypse* a préféré abandonner le principe des combats en instances, concept qui plombait le rythme de son prédécesseur. On parcourt ainsi librement les zones, avec la possibilité d'éviter les affrontements contre les monstres si l'on souhaite juste faire de la cueillette. Seuls les boss et les miniboss demandent d'engager les hostilités pour se téléporter dans une arène fermée. Le déroulement du jeu en devient nettement plus fluide. La difficulté frustrante en

Solo, qui constituait l'autre gros défaut d'*Arcana*, a été réajustée. On peut désormais recruter des mercenaires si l'on n'a pas d'amis sous la main pour jouer en ad hoc (uniquement) ; ces braves compagnons, dirigés par une IA satisfaisante, vous épaulent au combat, vous soignent, vous raniment... Bref, ils vous filent un sacré coup de main face à des créatures qui font cinq fois votre taille. À part cela, il est toujours question de partir collecter des matériaux afin de forger ou d'améliorer des armes, des armures et, autre nouveauté, des cartes d'invocation. Le mana est à présent une sorte de jauge de furie ; une fois remplie, celle-ci permet de lancer une attaque dévastatrice ou un sort de soutien salvateur, en appelant un boss que l'on a vaincu. Il devient vite nécessaire d'optimiser son attirail de manière à terrasser les grosses bêtes



Testé sur	PS Vita
Genre	Action-RPG
Joueurs	1 à 4
Public	Adulte
Éditeur	Square Enix
Développeur	Access Games
Prix	55 € environ
Date de sortie	Disponible



Les alres de Jeu ne sont pas très grandes en général.



La personnalisation de l'avatar : passage obligé pour tout « lord » qui se respecte.



Un bon vieux sort ultime pour nettoyer l'écran, y'a qu'ça d'vrai !

qui se dressent sur notre chemin et deviennent de plus en plus coriaces. Du classique pour qui pratique *Monster Hunter* et ses semblables... Toutefois, malgré les progrès entrepris, on est encore loin d'égaliser la profondeur et l'exigence du million seller de Capcom, ou l'efficacité et le punch de *God Eater*.

LE STYLE, MAIS PAS LA CLASSE

Le titre de Square Enix se distingue par le charme de son univers, en particulier grâce au character design confié à Tsubasa Masao (*Final*

“Lord of Apocalypse a préféré abandonner le principe des instances, qui plombait le rythme.”

Fantasy: The 4 Heroes of Light et le remake PSP de *Tactics Ogre*). Cependant, graphiquement, on reste assez loin de ce qu'on est en droit d'exiger de la nouvelle portable de Sony. Le soft ressemble davantage à un jeu PSP avec des textures HD – cela paraît logique, étant donné qu'il est également disponible sur cette

plateforme. Malheureusement, le cross-play est impossible entre les deux machines. Notez enfin que cette version PS Vita n'utilise presque pas les fonctionnalités de la console : le deuxième stick directionnel sert pour la caméra et l'écran tactile permet de ramasser des objets, c'est tout. ■



Lockez votre proie pour l'affronter, trouvez son point faible et achevez-la en beauté avec un QTE.



Les discussions avec les PNJ laissent le temps d'apprécier la qualité du character design.



Y'a du mieux !



Débarassé des tares de son aîné, *Lord of Apocalypse* livre cette fois-ci un *Monster Hunter* like assez correct. Le charme addictif de la collectionniste et du build-up d'équipement opère. Pas de quoi rivaliser avec la profondeur du modèle original, certes, mais cette recette maison de Square Enix devient désormais une alternative convenable, grâce en partie à la magie de son univers. On aurait tout de même préféré que cette mouture PS Vita soit techniquement plus aboutie. Inutile en revanche d'attendre cet épisode sur notre territoire...

Manu

VERDICT 13/20

LES PLUS

- Les défauts de *Lord of Arcana* envolés
- L'univers
- Le character design

LES MOINS

- Graphismes PSP HD
- Moins bien rodé qu'un *Monster Hunter*
- Pas de cross-play avec la version PSP

CONCLUSION

Ce n'est pas avec *Lord of Apocalypse* que Square Enix détrônera *Monster Hunter*. Néanmoins, les fans de cet univers n'auront plus à rougir en sortant le jeu dans le métro.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Le soft est moins rigide qu'un *Monster Hunter* et mieux fichu que *Lord of Arcana*, avec la possibilité de recruter des mercenaires.

RÉALISATION ★★★

Un monde charmant, mais des graphismes de PSP, les textures HD en plus. Bof, bof...

BANDE-SON ★★★

Le meilleur comme le pire : des thèmes magnifiques comme de la soupe sans saveur.

DURÉE DE VIE ★★★

L'histoire se parcourt assez vite, beaucoup plus que dans les autres titres du genre.



L'ambiance de l'animé est parfaitement retranscrite !



TALMOUSES ÉLASTIQUES !

One Piece à la sauce *Musô*, c'est le fantasme ultime pour tout fan du jeune pirate. Grands princes, Namco Bandai et Omega Force ont joint leurs pouvoirs pour que ce rêve devienne réalité.

La série des *Musô* règne en maître sur le monde du beat'em all depuis le début des années 2000, forte d'une formule alliant efficacité et technique solide. Alors, quand Namco Bandai annonce travailler avec les rois du genre pour un projet *One Piece*, les amateurs frémissent d'impatience et s'imaginent déjà distribuer des milliards de mandales à des marins belliqueux. La pièce avait déjà été montée avec *Gundam* et *Hokuto no Ken*, mais avec *One Piece*, on s'attaque au shônen de tous les records, celui qui se paie le luxe d'écouler deux millions de tomes en quatre jours. De cette alliance maléfique découle un jeu qui, à l'heure où ces lignes sont lues, s'est tout de même vendu à plus de 700 000 exemplaires.

DES COUPS DE TONGS DANS LES DENTS

Le titre propose de parcourir plusieurs arcs scénaristiques de la saga, en prenant toutefois quelques petites libertés pour mieux servir le soft. On se replonge donc

volontiers dans les premiers arcs où Luffy fait la connaissance de ses futurs « nakama » (compagnons) jusqu'au surnaturel passage climax « Chôjô Sensô Hen » avec Barbe Blanche. On se demande toutefois où sont passées certaines parties

importantes comme Skypiea, Thriller Bark ou encore Amazon Lily, sachant que les personnages de Brook et de Boa Hancock apparaissent dans le scénario du jeu comme des cheveux sur la soupe. *One Piece Kaizoku Musô*



Nami, ses pouvoirs et ses charmes...



Jouer avec Chopper est difficile, mais une fois qu'il est dompté, c'est un régal.



Les attaques des personnages concluent les gros combos.



Les pacifistas sont de véritables plaies !



Testé sur	PS3
Genre	Action
Joueurs	1-2
Public	Tout public
Éditeur	Namco Bandai
Développeur	Tecmo Koei Holdings
Prix	80 € environ
Date de sortie	Disponible



PS3



Les attaques des personnages concluent les gros combos.



“Conscient du public visé, Namco Bandai a simplifié au maximum la formule Musô.”

reprend les mécaniques classiques de la licence *Musô* : on traverse d'énormes niveaux divisés en zones et l'on distribue des coups à tous ceux qui tentent de nous barrer la route. Parfois, il faudra traverser la map à toute berzingue pour venir prêter main-forte à un camarade en difficulté ; à d'autres moments, ceux-ci viendront épauler Luffy pour des combos en tandem faisant voler les ennemis par paquets de dix.

MUSÔ LIGHT, MAIS MUSÔ QUAND MÊME

Conscient du public visé par un tel projet, Omega Force a adouci la sauce *Musô* en ajoutant des phases d'aventure et de recherche qui se font principalement en QTE. Le système d'enchaînement est lui

aussi simplifié, permettant ainsi même aux moins doués de s'envoler dans des récitals de claques en poing majeur. Malheureusement, la formule est également allégée au niveau du contenu. S'il est impossible de nommer par cœur l'orgie de protagonistes d'un *Musô* classique, ce *One Piece* n'en compte que treize en totalité. Un résultat assez maigre, même si une fois encore, on entend résonner les sabots des DLC. Par ailleurs, la quête principale est divisée en seulement seize épisodes. Lorsqu'on sait que le jeu est assez facile (en Easy de base) et que les quêtes des « nakama » ne sont pas spécialement longues, on réfléchit à deux fois avant d'investir. ■

Oui, mais...



Si l'on est fan de la série et que l'on aime les beat'em all à la *Musô*, alors *One Piece Kaizoku Musô* est le bon investissement à faire. En revanche, si c'est le challenge de la saga d'origine que l'on recherche, alors mieux vaut passer son chemin. Le titre possède beaucoup de qualités, qui sont malheureusement gangrenées par quelques défauts faisant pencher la balance plutôt en sa défaveur. Oui, c'est un bon jeu, une bonne adaptation même. Mais il lui manque encore pas mal de choses pour que cela devienne une pièce maîtresse !

Gregg

VERDICT **14/20**

LES PLUS

- C'est *One Piece* !
- Les bastons épiques
- Le confort de jeu

LES MOINS

- Treize personnages, c'est peu
- Ça reste quand même un jeu pour fans
- Les DLC vont bientôt tomber

CONCLUSION

Vif, efficace, parfois même grisant, *One Piece Kaizoku Musô* n'en demeure pas moins un *Musô* light traînant quelques casseroles. Mais les fans de Luffy y trouveront leur compte.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Simple, nerveuse et efficace ; les coups de poing pleuvent sans encombre. Parfois confus, souvent jouissif...

RÉALISATION ★★★★★

Les décors sont moyens, mais les personnages sont fabuleux ! La lisibilité reste fidèle à celle de la saga.

BANDE-SON ★★★

Les doubleurs sont de la partie, mais peu de thèmes de l'anime sont utilisés... dommage.

DURÉE DE VIE ★★

Le vrai gros défaut du soft : seulement treize protagonistes. Ce n'est rien comparé à ce qui se fait dans la même catégorie.

YES, MY POKÉ-LORD!

Et si les grandes figures du Japon féodal n'étaient en fait que des dresseurs de Pokémon? Koei et Nintendo refont l'Histoire avec un cross-over tactique que personne n'aurait osé imaginer...

D'un côté, il y a le monde fantaisiste des *Pocket Monsters*, que l'on connaît tous a priori. De l'autre, nous avons la série politico-militaire des *Nobunaga no Yabô* (*Nobunaga's Ambition* en Occident), des jeux de stratégie mettant en scène l'emblématique souverain à

l'origine de l'unification de l'archipel. Ces deux univers que tout semblait séparer viennent pourtant de fusionner dans un *Pokémon + Nobunaga* aux atours de Tactical-RPG pour enfants où chaque personnage historique dispose de sa propre bestiole, piochée au sein des cinq générations connues.

En tant que nouveau Bushô (ou commandant), vous devrez à la demande d'Oichi, la jeune sœur de Nobunaga lui-même, rétablir l'ordre en partant avec votre Évoli à la conquête des différents palais que compte le territoire de Ranse, une nouvelle région pokémonienne inspirée par l'ère Sengoku.

POKÉMON, GO!

Cette tâche passe par des face-à-face avec les généraux qui gardent les lieux, ou plutôt avec leurs créatures. Les batailles prennent place au tour par tour sur des cartes en 3D isométriques rappelant *Final Fantasy Tactics* ou *Disgaea*. Comme dans la licence de Nintendo, il faut



Menez bataille pour rallier de nouveaux généraux et Pokémon à votre cause!



Obstacles, pièges, déplacements: autant de paramètres importants lors des duels!



On ne dirait pas comme ça, mais la région de Ranse a une forme bien particulière...



Vous ne pourrez gérer que des armées de six personnes: faites le bon choix!

Testé sur DS
 Genre RPG tactique
 Joueur 1
 Public Tout public
 Éditeur Nintendo, The Pokémon Company
 Développeur Tecmo Koei
 Prix 55€ environ
 Date de sortie Disponible





DS



Le lien entre un commandant et son Pokémon influence la force de ce dernier.



Zones de combat, marchands d'objets ou de nourriture, mines : on trouve de tout dans les parages.



Attention, des Pokémon légendaires peuvent surgir à certains moments!



choisir avec soin les Pokémon, six au maximum, qui vont partir au casse-pipe à votre place, certains types (eau, feu, vol...) pouvant prendre l'ascendant sur d'autres. Mais les habitués de la série devront tenir compte de la topographie et des spécificités de chaque terrain ainsi que des attaques et des pouvoirs propres à chaque monstre et à leur dresseur. Une sacrée révolution pour la franchise, qui n'oublie pas l'aspect « collection ».

ENRÔLEZ-LES TOUS !

Sous certaines conditions de victoire, vos adversaires, qu'ils soient leaders

“Une sacrée révolution pour la franchise Pokémon, qui n'oublie heureusement pas l'aspect « collection ».”

majeurs ou secondaires, viendront grossir vos rangs en compagnie de leur protégé. D'autres duels contre des Pokémon sauvages permettront aux membres de votre camp d'établir un « lien » avec eux (à l'aide d'une espèce de mini rhythm game) et d'utiliser ces derniers par la suite. Plus un Pokémon participe aux combats, plus le lien qui l'unit à son dresseur se renforce (avec des

possibilités d'évolutions à la clé), mais chaque personnage ne peut obtenir de lien parfait, symbolisé par un 100 %, qu'avec trois Pokémon spécifiques. Les apprentis guerriers ont donc de quoi faire pour bâtir la meilleure armée qui soit dans ce titre qui, grâce à ses scénarios bonus à télécharger ou à découvrir une fois l'aventure principale terminée, cache décidément bien son jeu. ■



Les scénarios supplémentaires post-aventure s'intéressent à la plupart des personnages du jeu.

男はん ぎょうさん やいいます?



Pika-oui!



L'annonce du jeu avait quelque chose d'assez foldingue, mais il faut saluer cette collaboration entre Tecmo Koei et la Pokémon Company, aptes à satisfaire à la fois les fans de RPG tactiques et de Rondoudou, l'atmosphère de la saga *Nobunaga* faisant surtout office de cadre dépayçant. La quête principale, facile et peu rythmée, est certes largement pensée pour le jeune et le grand public, mais le meilleur arrive ensuite, avec des batailles plutôt épiques. Du tout bon, que l'on espère voir arriver un jour ici. Soyons optimistes, il y a Pokémon dans le titre! **Yvan**

VERDICT 15/20

LES PLUS

- Un chara design bien classe
- Le côté collection toujours présent
- Une seconde partie trépidante

LES MOINS

- Sélection de Pokémon discutable
- Une aventure principale trop simple
- Des cartes parfois brouillonnes

CONCLUSION

Pokémon + Nobunaga reprend le meilleur des deux franchises pour un résultat certes farfelu, mais qui saura combler les amateurs de T-RPG ne rechignant pas à jouer avec des bestioles bizarres.

ÉVALUATION

JOUABILITÉ ★★★★★

Quelques déplacements et choix de menus suffisent, mais les cartes manquent un peu de lisibilité.

RÉALISATION ★★★★★

Propre sans plus (par d'anim' à la *Super Robot Taisen*), mais persos et sprites de Pokémon sont réussis.

BANDE-SON ★★★

Les musiques bouclent vite, aucun héros n'est doublé et les bestioles ont toujours les mêmes cris. Bof!

DURÉE DE VIE ★★★★★

Surprise: après la conquête, la défense du pays, avec de nouveaux duels et challenges à la difficulté relevée!

► Le mois prochain

Actualités, Reportages & Tests 100% Jeux Consoles
Consoles+

Consoles+ : n° 240 de mai 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 Guillemain
**Directeur général adjoint, numérique et
éditorial** : Jean-François Morisse
Directrice des ressources humaines :
Marguerite Gautier (jgautier@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 : Lydie Bundschuh
Premier rédacteur graphiste : Marc Soria-Piles
Ont collaboré à ce numéro : Emmanuel
Bahu-Leyser, Benoit Barny, Kevin Bitterlin,
Sabine Boulanger, Isabelle Briquet,
Christophe Butelet, Medhi Camprasse (Medoc),
Fabien Cecchini (Fab), Greg Da Silva, Kim Doan,
Frédéric Lemaitre, Raphaël Lucas (Kinch),
Régis Monterrin, 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 (scollet@mer7.fr)
Didier Péchon (dpéchon@mer7.fr)
Responsable trafic :
Maguy Edouard (medouard@mer7.fr)
Assistante trafic :
Nathalie Lopes-Jousselin (nlopes@mer7.fr)

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Philippe Perrot
(pperrot@mer7.fr)
Chargé de fabrication : Guillaume Launay
(glaunay@mer7.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 possède pour la totalité
des exemplaires un encart
abonnement entre les pages 18 et 19.
Ce numéro contient un booster cartes
Nintendo « Kid Icarus » collé sur la
page 21, sur diffusion abonnés et
diffusion kiosque Paris/Île-de-France.

mer7

OJD

PRESSE
PAYANTE

2009

**LOLLIPOP CHAINSAW
LE MOIS PROCHAIN
DES TÊTES VONT TOMBER!**

EN KIOSQUE LE 9 MAI

Le contenu du magazine et la date de parution sont susceptibles de changer en fonction de l'actualité.

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

Pour tout achat d'une
PS VITA 3G / WiFi
 une Carte SIM + 3 jours de connexion **inclus**

SFR

Rechargez avec un Pass 3G+
 Et téléchargez gratuitement
 le jeu WipEout 2048

Offre soumise à conditions, détails sur sfr.fr/PSVita

"PS", "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.



PS VITA

PlayStation Vita

SONY
 make.believe