

NEW PLAYER

Le magazine de la communauté Xbox et PC

JEUX ARCADE

ALAN WAKE'S AMERICAN NIGHTMARE
GOTHAM CITY IMPOSTORS
CHOPLIFTER HD
FORZA
WARP
AMY

SYNDICATE

LE REPORTAGE ULTIME!

SERIE

DEXTER, LE PLUS COOL
DES PSYCHOPATHES
REVIENT DANS
UNE NOUVELLE SAISON

MULTIMEDIA

LE NOKIA LUMIA 800
INSPECTE PAR
NOTRE REDACTION



THE DARKNESS II
PLONGEZ DANS L'OBSCURITE!



FINAL FANTASY XIII-2
LA SAGA MYTHIQUE CONTINUE



ASSASSIN'S CREED 3
L'ANNONCE CHOC D'UBISOFT

MARS - AVRIL 2012

MAGAZINE TELECHARGE SUR
WWW.NEWPLAYER.FR
TOUS DROITS RESERVES



NEW PLAYER MAGAZINE
newplayer.fr

N°2 - Mars/Avril 2012

Directeurs de la Rédaction :
Florian (florian@newplayer.fr)
et *Rem (rem@newplayer.fr)*

Redacteurs : *Faust, Vivien*
Correcteur : *Rem*

Relation Press :
Florian (florian@newplayer.fr)
Publicité :
Florian (florian@newplayer.fr)
Julien (julien@newplayer.fr)

Fabrication :
Florian

Fabrication site newplayer.fr :
Faust (faust@newplayer.fr)

Nos Partenaires :
Console-Toi.fr / GamingFrance.fr /
Insert-Coin.fr / Blogamer.fr /
LeMagJeuxVideo.com /

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle du design et des articles publiés dans le magazine NewPlayer est interdite sans l'accord écrit des créateurs. Copyright NewPlayer.fr. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos et dessins adressés au magazine NewPlayer, 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. Les noms cités dans ce magazine sont des marques déposées ou des marques commerciales appartenant à leurs propriétaires respectifs.

Les jeux font l'objet d'une classification par âge établie par l'organisation indépendante PEGI. Pour en savoir plus, visitez le site www.pegi.info. La classification PEGI indique l'âge minimal du public auquel le jeu est conseillé.

SOMMAIRE

NEWS

P4/7 - Les News
les plus importantes des
dernières semaines !

BUSINESS

P8/9 - Faites un point sur
l'actualité Business du monde
du jeu Vidéo ! Qui est le bon
élève et la déception de ces
derniers moments.

REPORTAGE



P10/11 - Syndicate

P20/11 - Grand Chelem Tennis 2

P26/27 - Final Fantasy XIII-2

P38/39 - The Darkness 2

P46/47 - Stars Wars : the Old Republic / Accessoires Razer

P62/63 - Soul Calibur V

P66/67 - Metal Gear Solid HD

P72/73 - UFC Undisputed 3

P76/77 - Neverdead

KINECT

P81/82 - Kinect Sports Saison 2

ARCADE

P82/83 - WARP

P84/85 - Gotham City Impostors

P86/87 - Age Of Ampire Online

P90/91 - Amy

P92 - Alan Wake's A. N.

P93 - Forza American Le Mans

P94 - Choplifter HD

APERÇU

P96/97 - Assassin's Creed 3

P100/101 - Mass Effec 3

P102/103 - I am Alive

MULTIMEDIA

P104/105 - NOKIA Lumia 800

SERIE

P112/113 - Dexter

CINEMA

P110/111 - Sorties Blu-Ray/DVD

EDITO

Nous voici déjà au deuxième numéro de notre tout jeune magazine New Player. Qui dit numéro 2, dit forcément correction de quelques défauts de jeunesse. Comme le bon vin, notre équipe s'efforce de s'améliorer à chaque fois pour vous proposer la meilleure expérience possible. Avec leur calendrier bien chargé, les mois de février et mars auront permis de vous concocter un magazine bien fourni en dossiers, avis et autres friandises.

Au programme des festivités, un reportage monstrueux sur Syndicate, une preview toute fraîche d'Assassin's Creed 3, un long dossier sur Metal Gear Solid: HD Collection et plus généralement les compilations HD, un dossier sur l'histoire de la saga Soul Calibur et notre avis sur le 5ème opus, notre avis définitif sur Final Fantasy XIII-2, mais aussi notre sélection des sorties Blu-Ray/DVD du moment, ainsi que des séries TV... Citons pêle-mêle pour terminer les autres jeux traités en profondeur dans ce 2ème numéro: NeverDead, Grand Chelem Tennis 2, The Darkness 2, Kingdom Of Amalur: Reckoning, Amy, Choplifter HD, Gotham City Imposteurs, Age Of Empire, UFC Undisputed 3. Via tous ces dossiers, nous réaffirmons notre ambition de traiter le domaine du jeu vidéo avec le recul nécessaire à sa bonne compréhension. En espérant que tout ceci vous plaise, car c'est votre avis qui compte le plus à nos yeux, et vos critiques qui nous font avancer.

Yannick Zicot nous a quitté, RIP...

Ancien animateur du Level One aux côtés de Johann Lefebvre sur Game One à la grande époque de la chaîne (2002-2004), Yaya nous a quitté le 23 février dernier des suites d'une maladie à l'âge de 33 ans. L'animateur avait également fait un passage sur Canal+ où il animait l'émission "la kaz".



Resident Evil 6 officialisé et daté !

C'est désormais officiel, Resident Evil 6 sortira le 20 novembre 2012 sur Xbox 360 et PS3 et plus tard sur PC. Situé en 2013, dix ans après les événements de Raccoon City, le jeu nous fera jouer Leon S. Kennedy et Chris Redfield, un nouveau personnage, un ancien mercenaire, fera également son apparition tandis que d'autres têtes connues, comme Ashley feront leur retour. On apprend également que l'on affrontera des zombies "à l'ancienne" proche de ceux des premiers opus mais qui seront malgré tout plutôt intelligents puisqu'ils pourront sauter et manier des armes par exemple. Autres ennemis, les J'avos pourront travailler en groupe et se régénérer, décidément la menace a quelque peu changé ! Le gameplay arbore également quelques changements puisque l'on pourra tirer en courant.

Le jeu se dotera d'une orientation multijoueur comme son aîné, mais bien plus fouillé, puisque l'on pourra jouer à 2 en local, chose plutôt rare à notre époque "online" qui d'ailleurs ne sera pas en reste puisque l'on comptera un mode coopératif à 6 joueurs maximum et un mode compétitif pouvant contenir jusqu'à 8 joueurs. Enfin, pour tous les fans de la saga ne pouvant pas attendre jusqu'en novembre, sachez qu'une démo de Resident Evil 6 sera disponible avec Dragon's Dogma qui sortira le 25 mai.

South Park revient en RPG

La série complètement décalé reviendra dans le courant de l'année sur la scène vidéoludique sous la forme d'un RPG intitulé sobrement South Park : The Game, l'on sait déjà que les créateurs de la série travaillent sur le scénario et que l'on incarnera un nouveau personnage aidé de la célèbre bande que tout fan de South Park connaît déjà.

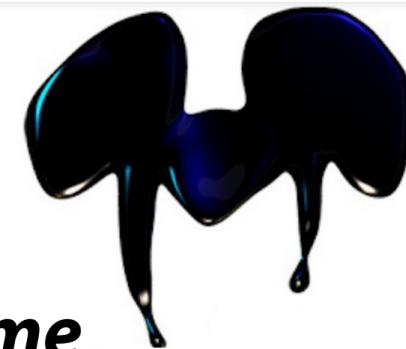


Premier dlc solo pour Assassin's Creed Revelations

Pour patienter avant l'arrivée du vrai troisième Assassin's Creed et après quelques contenus téléchargeables réservés uniquement au multijoueur, Assassin's Creed Revelations propose enfin son premier DLC solo depuis le 28 février. Intitulé The Lost Archive, celui-ci nous permettra d'en découvrir d'avantage sur le sujet 16 à travers des missions similaires à celles de Desmond dans l'Animus d'AC Revelations. Ce DLC, vendu au prix de 800 microsoft points soit environ 10€, permettra également de débloquer les bonus précédemment réservés aux éditions collectors et autres pré-commandes comme la mission de Vlad L'empaleur par exemple, ainsi que trois personnages pour les modes multijoueurs.

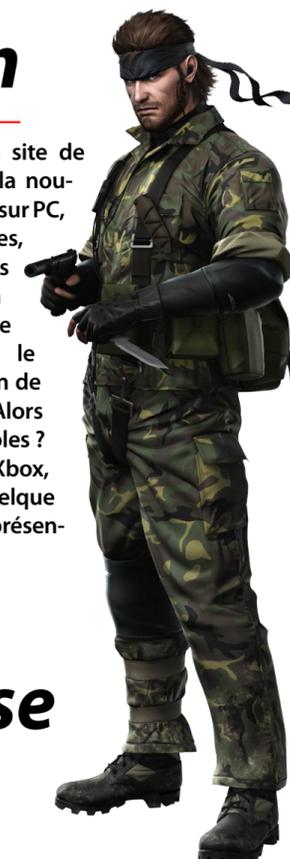
Epic Mickey 2 sur Xbox 360

Alors que le premier opus n'était sorti que sur Wii, Epic Mickey 2 débarquera, en plus de la console de nintendo, sur notre chère 360 et sur PS3 à l'automne prochain.



Un cinquième Metal Gear Solid en préparation

C'est via des offres d'emploi sur le site de Konami que l'on a pu apprendre la nouvelle, si le jeu est clairement prévu sur PC, tout reste flou quand aux consoles, non pas qu'il ne sorte pas sur ces supports, mais plutôt qu'un terme utilisé dans l'annonce (high-end consoles) sème le doute quand à la génération de consoles supportant le jeu. Alors 360 et PS3 ou futures consoles ? A noter que la prochaine Xbox, pour une sortie prévue quelque part en 2013, devrait être présentée à l'E3 prochain.



Fuel Overdose débarque au printemps prochain

Proche d'un Micro Machines, ce jeu de course développé par I-Friqiya propose de donner un nouveau souffle au genre de l'action racing en ajoutant, en plus de l'action/combat, un côté tactique. Ainsi, entre véhicules variés et systèmes d'amélioration de leur performances, vous pourrez, à l'aide d'un grappin, vous agripper à vos concurrents ou au décor. Fuel Overdose arrivera au printemps prochain sur PC et PS3.



Sonic 4 ép. 2

Il se faisait désirer, le voilà qui arrive au printemps 2012, Sonic ne sera dorénavant plus seul puisque Tails se joindra à l'aventure. Avec lui, débarquerons également des modes coopératif en ligne et en local à deux joueurs.

Kinect Star Wars sortira en avril

Après avoir été repoussé, le voilà qui arrive, fans de Star Wars et de Kinect, le saint graal s'approche enfin de vous, oui, Kinect Star Wars sera disponible dès le 3 avril prochain. Pour l'occasion, le titre sera accompagné d'un bundle comprenant le jeu, une manette, une Xbox 360 avec disque dur de 320 Go et le Kinect aux couleurs de Star Wars.



True Crime Hong Kong est rebaptisé !



Racheté il y a quelques mois par Square Enix après être passé par la case annulation, True Crime Hong Kong fut remis sur les rails mais se devait de changer de nom, la license True Crime appartenant à Activision, c'est désormais chose faite, on parlera dorénavant de Sleeping Dogs. Le titre reste attendu pour 2012 sur Xbox 360, PC et PS3.

Les microsoft points sur le point de disparaître ?

C'est en tout cas ce que l'on a pu apprendre sur le web via une rumeur, les MS points de Microsoft vous permettant d'acheter des DLCs, éléments d'avatars et autres jeux arcades sur le Xbox Live Arcade principalement, pourraient disparaître d'ici fin 2012, cela au profit d'une devise bien réelle, à l'instar de la PS3. Seulement, si d'un coté cela nous éviteras de faire constamment la conversion pour connaître le prix d'un jeu, cela pourrait faire disparaître des rayons les cartes de MS Points et obliger tout consommateur à rentrer sa carte bancaire sur sa console, chose peu rassurante avec les histoires de piratages des derniers mois qui courent encore aujourd'hui.

il social tv vidéo jeux



HORS SERIE SPECIAL MASS EFFECT 3

- NEWS - PREVIEWS - REPORTAGES - KINECT - MULTIMEDIA - SERIES - CINEMA -
TINE DU JEU VIDEO 100% GRATUIT - LE 2-MAGAZINE DU JEU VIDEO 100% GRATUIT - LE 2-MAGAZINE DU JEU VIDEO 100% GRATUIT - LE 2-MAGAZINE DU JEU VIDEO 10

NEW PLAYER

SPECIAL HORS SERIE

ARTWORKS

NEW PLAYER VOUS OUVRE
LES PORTES DES CONCEPT ARTS
DE MASS EFFECT 3

KINECT

LA REDACTION VOUS
LIVRE SON RESENTI
SUR CETTE OPTION
INTRIGANTE

MUSIQUE

LA BANDE ORIGINALE
DE MASS EFFECT 3 ANALYSEE
PAR NOS SOINS

LE FINAL TANT ATTENDU !

LA REDACTION DECRYPTE
LES DIFFERENTS VOILETS DE
CETTE SAGA INCONTOURNABLE



MASS EFFECT INFILTRATOR
LE HIT DE L'IPAD/IPHONE



REPORTAGE SCIENTIFIQUE
DE LA SCIENCE-FICTION AU REEL



RAZER
DEVOILE SES ACCESSOIRES

HORS SERIE - MASS EFFECT 3
MAGAZINE TELECHARGE SUR
WWW.NEWPLAYER.FR
TOUTS DROITS RESERVES

DISPONIBLE FIN MARS ! ABONNEZ VOUS !

Rayman Origins : un jeu rentable pour Ubisoft



Départ encourageant pour la Vita



Après certaines craintes quant au succès de Rayman Origins au vu des ventes moyennes du titre, Ubisoft rassure son monde et annonce que le dernier bébé de Michel Ancel est rentable pour la firme. Même si l'on ne connaît pas le nombre exact de copies vendues (que l'on estime à pratiquement un demi million tout de même), cette annonce est clairement une bonne nouvelle tant ce jeu méritait un accueil plus chaleureux de par son gameplay efficace, le vent de fraîcheur qu'il a soufflé grâce à ses graphismes, et le fun incontestable en multijoueur.

Pas la grande forme pour THQ

L'éditeur THQ a récemment annoncé d'importantes restructurations au sein de la firme. Ce sont près de 240 personnes qui vont prochainement perdre leur emploi, pour un coût estimé à 11 millions d'euros. Rappelons que THQ emploie environ 1700 personnes à l'heure actuelle. L'éditeur espère redresser la barre rapidement et ne pas se voir exclure de l'indice boursier NASDAQ. La santé future de la firme passera certainement par de bons résultats pour le très attendu Darksiders 2.

La nouvelle console portable de Sony, la PlayStation Vita, vient d'enregistrer un départ encourageant en terme de ventes. Selon le fabricant japonais, celle-ci se serait écoulée à 1,2 millions d'unités dans le monde depuis son lancement fin décembre au Japon et le 22 février en Europe. Sans représenter un résultat exceptionnel pour la firme japonaise, ces chiffres sont de bon augure pour une console dont le catalogue devrait s'étoffer rapidement.

Levée de fonds pour le studio Double Fine

A studio atypique, méthodes de financement atypiques. Les petits gars de chez Double Fine (studio créé par le célèbre Tim Schafer et à l'origine de petites merveilles comme Brütal Legend ou Stacking) ont récemment mis en place un système de financement plutôt original pour leur nouveau projet intitulé "Double Fine Adventure". En effet, ces derniers ont préféré se tourner vers les joueurs pour constituer leur financement. Et on peut dire que cette méthode déroutante a bien fonctionné puisque ce sont plus de 71000 donateurs et 2,5 millions de dollars qui ont été récoltés en à peine un mois. C'est via le site Kickstarter.com que les dons peuvent être réalisés. A ce jour, tout ce que l'on sait sur Double Fine Adventure est qu'il devrait s'agir d'un jeu d'aventure "point and click" remis au goût du jour, notamment par l'utilisation du tactile.



Et le jeu PC le plus vendu en France en 2011 est...



... Farming Simulator 2011. Oui, oui, vous avez bien lu, ne changez pas vos lunettes. Cette simulation agricole a réalisé un véritable carton en 2011, devançant tous les gros blockbusters que sont Skyrim, Modern Warfare 3

et autre The Witcher 2... Les mauvaises langues diront sans doute que les bons jeux ont tous été téléchargés, mais le fait est que ce titre développé par les allemands de Giants Software a battu tous ses concurrents à la loyale.



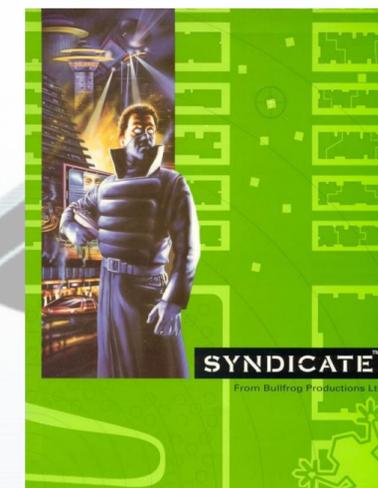


“ Les ennemis bougent beaucoup, changent de couverture, arrivent en masse, et sont suffisamment résistants pour poser un sérieux danger. ”

Réalisé par Faust

DE LA STRATEGIE AU AU JEU D'ACTION

Syndicate, ce fût avant tout un excellent jeu de stratégie sorti sur PC en 1993, un souvenir difficilement oubliable pour beaucoup de joueurs ayant connu cette belle époque. L'annonce d'un nouvel opus à sortir en 2012 fut donc une certaine surprise, d'autant que c'est Starbreeze Studios qui s'y attelle, les développeurs derrière Les Chroniques de Riddick par exemple, ou encore le premier The Darkness. Gage de qualité ? Pas sûr...



SORTIE LE 24 FEVRIER

Editeur
Electronic Arts

Developpeur
Starbreeze Studios

Genre
FPS



UN UNIVERS FUTURISTE TYPE CYBERPUNK

Dans un univers futuriste typé cyberpunk où les méga-corporations ont pris le pas sur les nations, qui ont peu à peu tendu à disparaître, l'espionnage industriel et toutes les magouilles commerciales possibles sont devenus les véritables fondements des affrontements et rivalités entre ces corporations, qui n'ont pour objectif que de mieux assurer leurs revenus, écraser leurs concurrentes et dominer le marché.



Pour rester compétitives face aux autres, celles-ci ont mis en place toute une armée d'agents, espions et soldats à leurs services, pour aussi bien espionner les concurrents que traquer et éliminer des cibles primordiales.

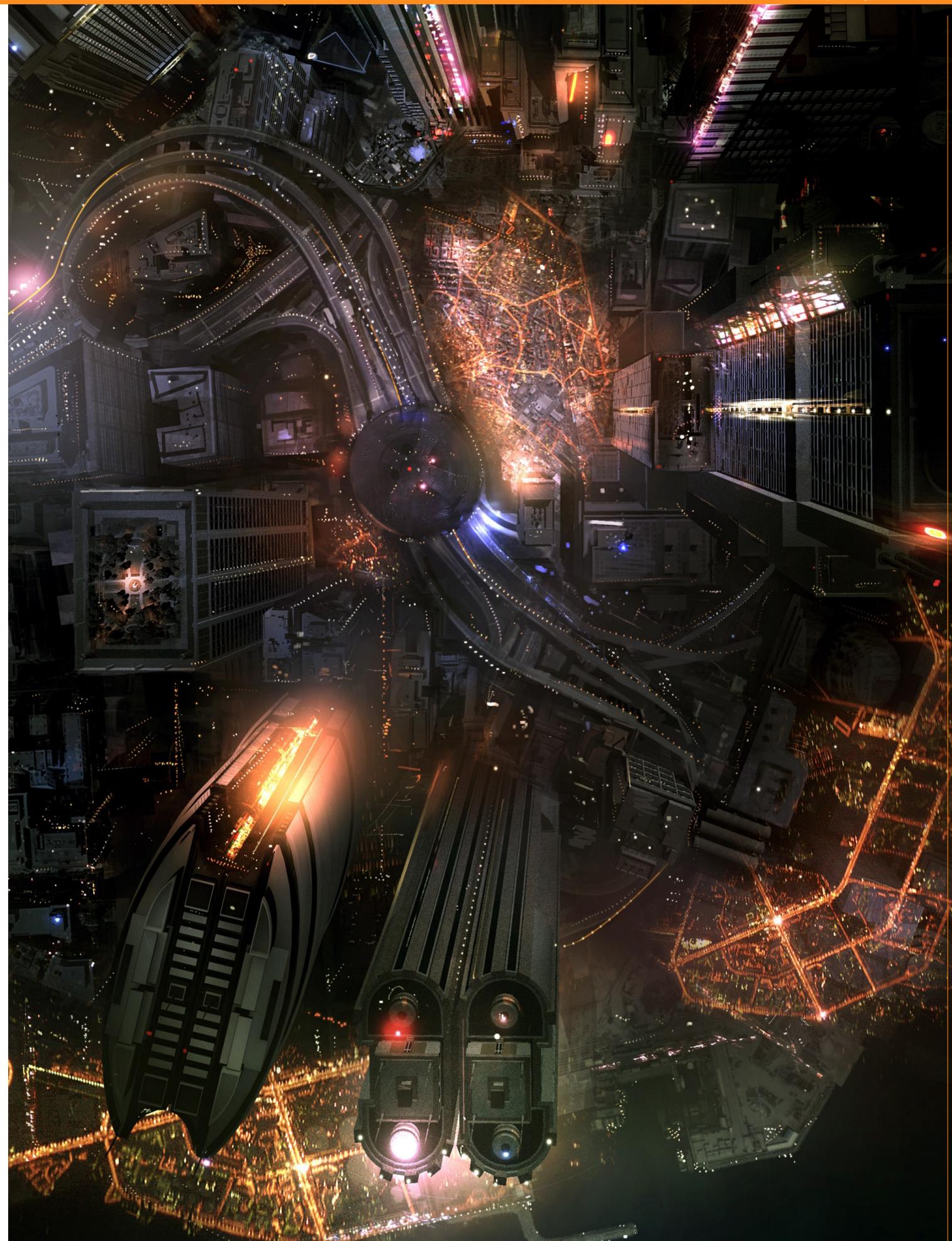
Toutes ces activités sont rendues bien plus aisées par le biais des biotechnologies très avancées dont profitent ces méga-corporations, en dotant leurs agents. Le héros que l'on incarne, Kilo, est toutefois un peu spécial, un nouveau prototype de puce, plus efficace, lui ayant été implanté : la DART 6. Comme vous pouvez le voir, le scénario de Syndicate tourne principalement autour du principe d'espionnage industriel et de sorte de guérilla commerciale, se basant sur des idées et concepts assez classiques du cyberpunk.

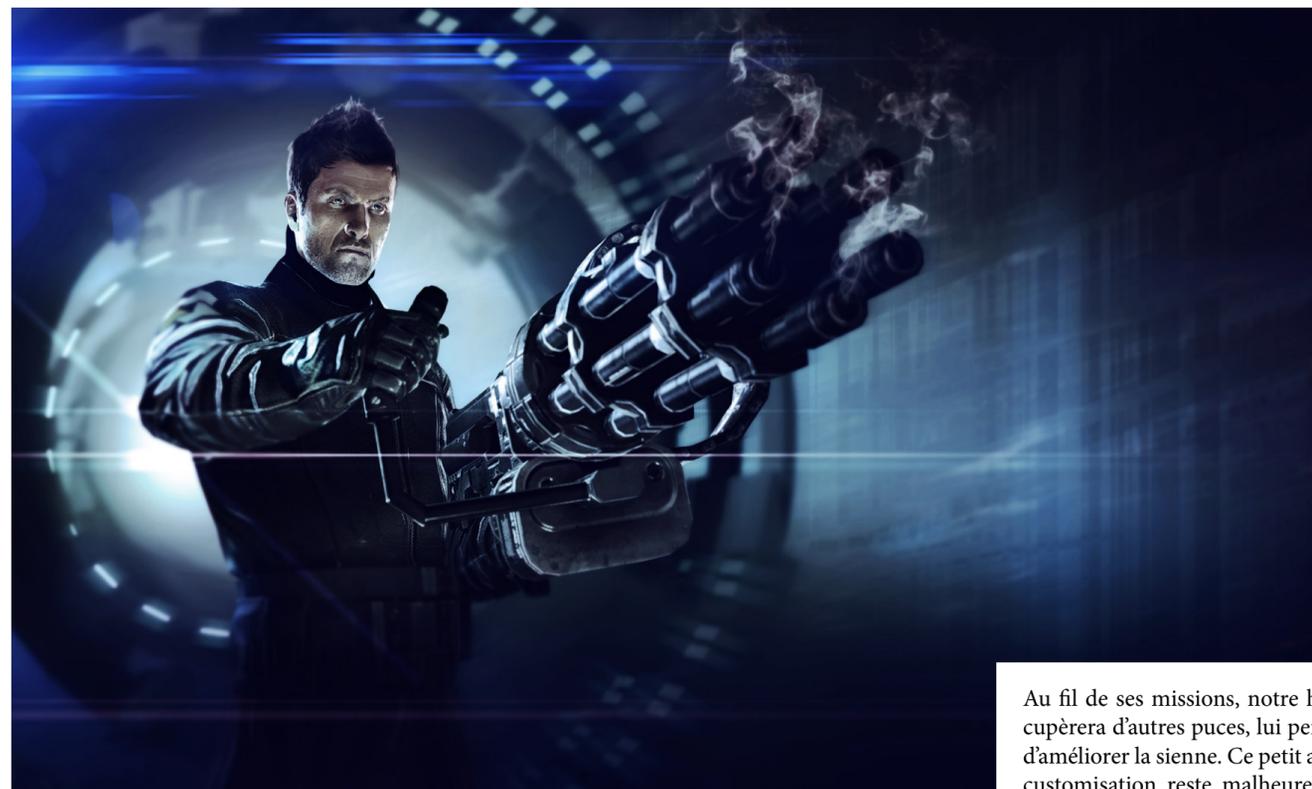
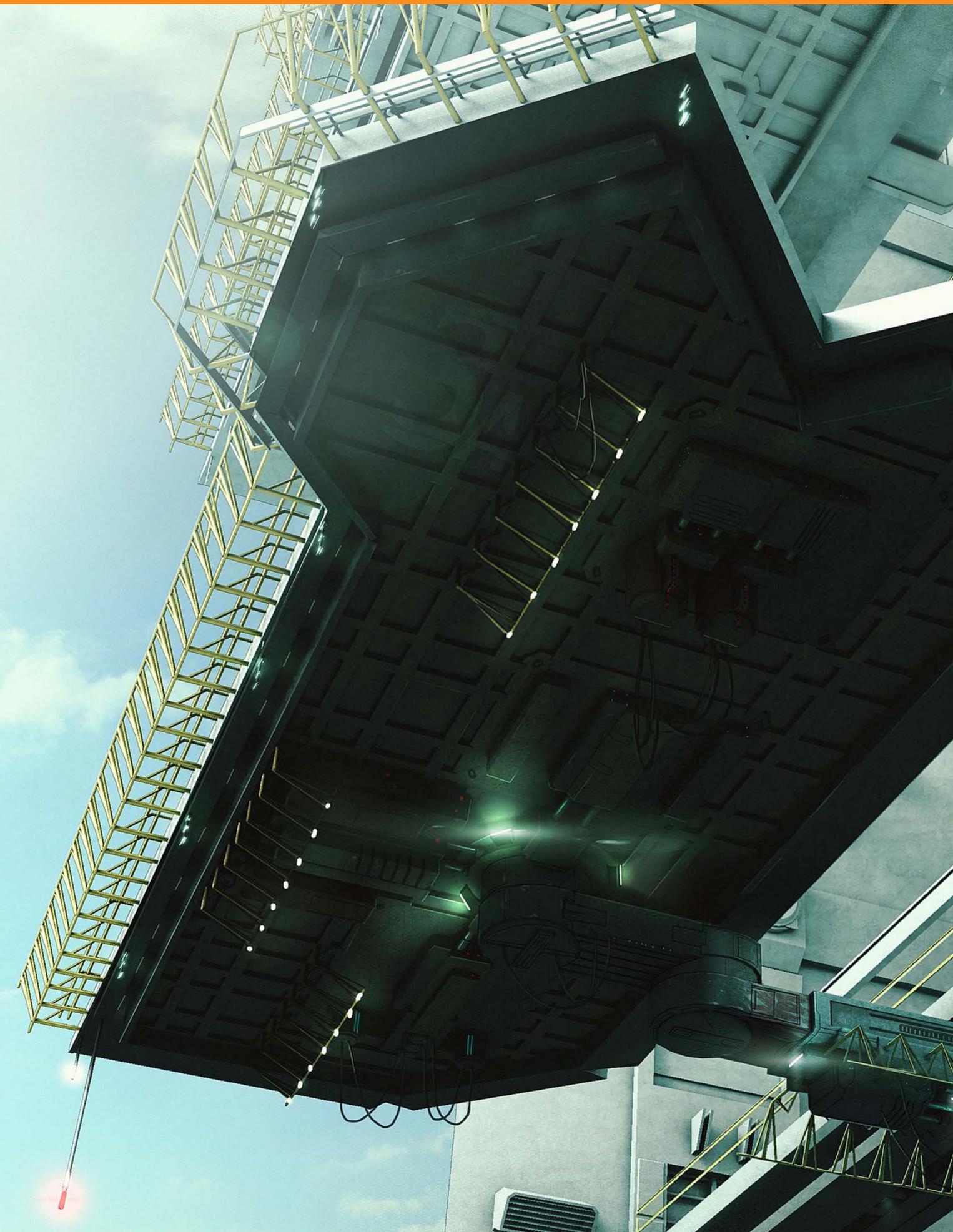
Toutefois, alors que ce background aurait vraiment pu être un excellent support pour bâtir le scénario de

est toute autre, et au final, le jeu reste baigné dans les clichés du début à la fin, que ce soit au niveau des personnages ou du déroulement de l'histoire. On peine ainsi à s'immerger dans un jeu où, finalement, le background est extrêmement peu utilisé et mis en avant, se focalisant uniquement sur l'action présente.

Car oui, de l'action, il y en a, et on peut sans rougir dire que c'est là le point fort de Syndicate. Se présentant sous la forme d'un FPS plutôt bateau et classique, Syndicate se démarque toutefois de ses petits camarades grâce aux possibilités offertes par la puce DART 6, ajoutant un peu de piment aux gunfights. Ainsi, outre une sorte de ralenti/scanner, permettant de voir les ennemis à travers les surfaces et de légèrement ralentir le temps durant une petite durée, celle-ci permet trois "piratages" sur les adversaires.

Syndicate en le rendant viscéral et forçant le joueur à prendre parti, la réalité





Au fil de ses missions, notre héros récupérera d'autres puces, lui permettant d'améliorer la sienne. Ce petit aspect de customisation reste malheureusement extrêmement limité, les compétences étant toutes passives; On retrouve donc des augmentations de vie, de dégats, mais aussi des propriétés ajoutées à des compétences actives comme la vision DART qui fait remonter la vie, etc. Dans l'ensemble, l'idée est là, mais bien trop limitée.

Tout comme d'autres jeux du studio tels que Les Chroniques de Riddick, Syndicate n'est pas techniquement impressionnant, mais brille par une direction artistique réussie, conférant au jeu un cachet. Un peu comme dans un Mirror's Edge, tout est épuré et très simple, et les divers effets de lumière que l'on retrouve viennent accentuer cette esthétique. Du moins, quand ils ne rendent pas l'écran totalement éblouit

Le suicide manipule la puce de l'adversaire pour le forcer à retourner son arme contre lui-même. Alors que son usage pourrait être anecdotique contre un seul adversaire qui se suicide avec un pistolet, un autre qui sort une grenade pour se faire sauter, ainsi que ses petits camarades tout autour de lui est en revanche bien plus utile, spectaculaire et jouissif.

Contre feu constitue une sorte de variante pauvre du suicide, piratant l'arme d'un adversaire pour la faire dysfonctionner et se retourner contre lui. Enfin, la Persuasion retourne un ennemi contre ses collègues, vous procurant un allié de fortune pendant un moment. Chacun de ces piratages possède une jauge, qui se remplit petit à petit au fil des affrontements, particulièrement en cas de headshots et de piratages parfaits.

Car oui, en plus de pouvoir pirater les ennemis, vous aurez également la possibilité, et parfois l'obligation, de pirater divers appareils sur votre chemin, et même certaines armures ou armes. Tout cet aspect piratage impacte le gameplay positivement, d'autant que les armes à la disposition de Kilo sont plutôt sympathiques, avec un bon feeling (même s'il faut peut-être un peu trop de balles pour abattre un ennemi

à notre goût) et surtout divers tirs secondaires en fonction de l'arme, quelque chose que l'on ne voit que trop rarement. Ainsi, un certain fusil d'assaut aura un mode au coup par coup transperçant les surfaces, tandis qu'un autre fusil plus futuristique aura des balles à tête chercheuse, permettant de contourner les couvertures. Sympa.

“ On peut pirater les ennemis... ”

Fort heureusement, l'IA est à la hauteur de cet arsenal, et Syndicate est doté d'ennemis particulièrement tenaces, mobiles, dangereux et fourbes. Ainsi, impossible de rester caché au même endroit, tant on se retrouve vite encerclé et submergé. Les ennemis bougent beaucoup, changent de couverture, arrivent en masse, et sont suffisamment résistants pour poser un sérieux danger. Tout ceci propulse Syndicate bien au-dessus de la plupart des FPS que l'on retrouve de nos jours en terme de difficulté, et la moindre erreur ou déplacement un peu bravache causera très vite un game over, forçant à reprendre au dernier checkpoint. Et ça fait du bien, un peu de difficulté pas trop artificielle ni injuste.



et injouable. Car en effet, les effets lumineux dans Syndicate, c'est un peu comme ceux du moteur Frostbite 2 de DICE, mais multipliés par dix. Autant dire que ça éblouit, et qu'on se demande comment ce problème a pu passer les phases de test du jeu.



“ Syndicate, c'est aussi un jeu qui a bien surfé sur la tendance dubstep ! ”

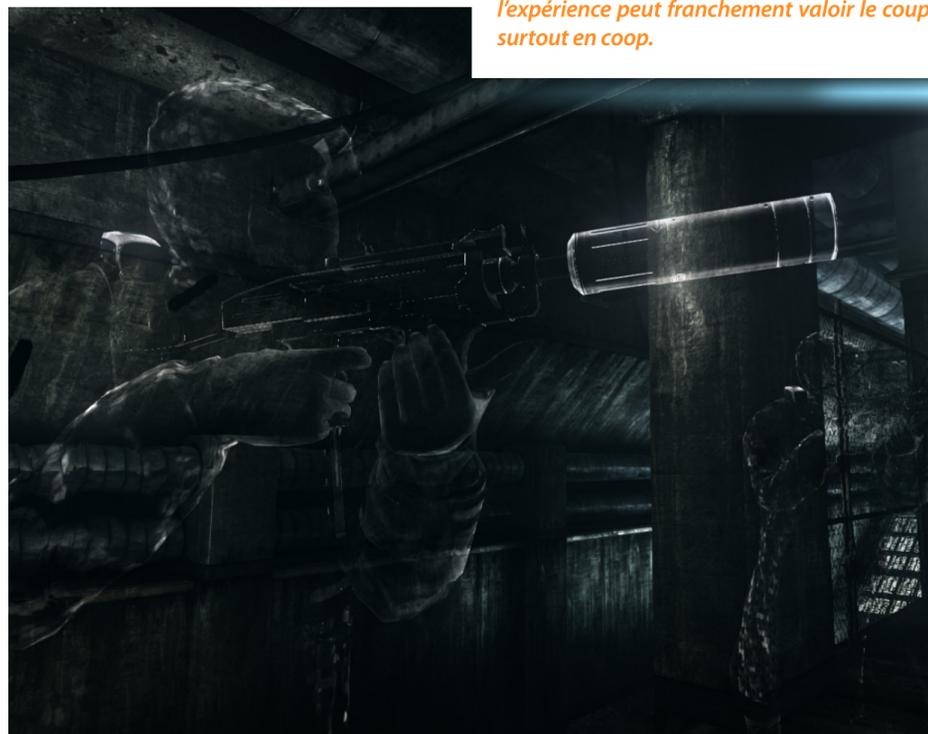
En effet, autant être ébloui par une lumière ponctuelle ou hors combat ne pose pas forcément un gros problème, c'est tout de suite plus gênant quand votre écran devient totalement blanc, style monochrome, tandis que des ennemis se trouvent directement en face de vous, totalement absorbés par la lumière délirante reflétée par le mur. Le même problème peut se poser en cachant certaines issues ou portes, ce qui est tout aussi gênant. Ce détail est d'autant plus intrigant et impardonnable que Starbreeze Studio a déjà une bonne expérience dans le développement de jeux vidéo, et que les éclairages étaient très bien gérés dans les jeux tirés de la licence Riddick...

Syndicate, c'est aussi un jeu qui a bien surfé sur la tendance dubstep pour son premier trailer, fort réussi il faut bien l'avouer, sur fond de Skrillex. Cette ambiance musicale se retrouve évidemment dans le jeu, misant sur la musique électro et dubstep collant tout à fait à l'univers. On nous épargne fort heureusement également une VF, en laissant le jeu en VO sous titré, ce qui est toujo-



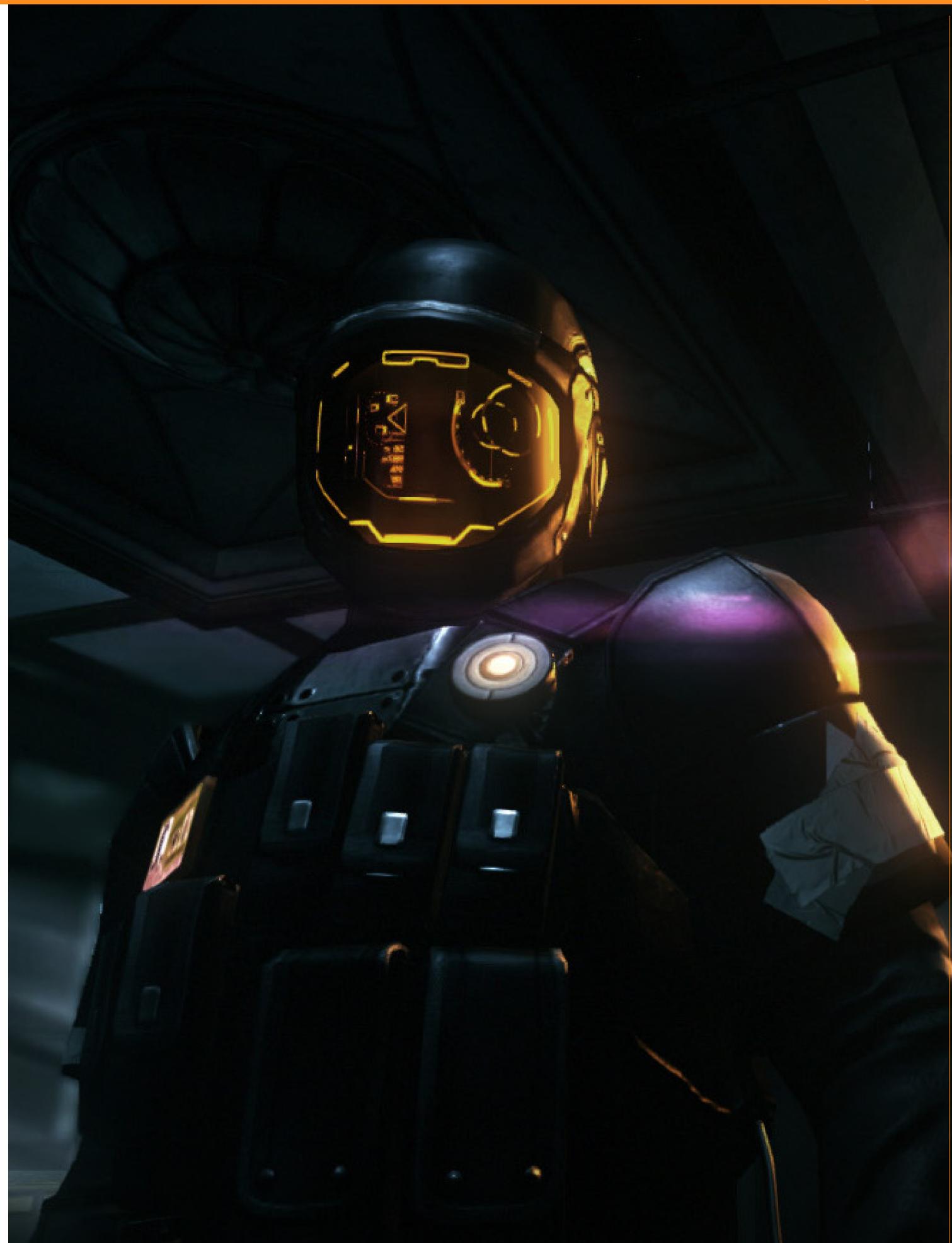
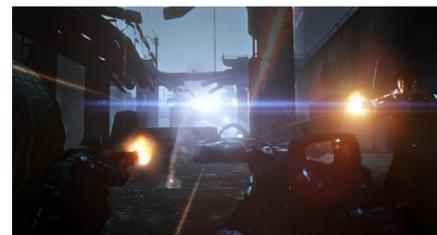
urs un soulagement, même si les doublages ne sont pas particulièrement marquants.

Il ne reste donc plus qu'à se pencher sur le mode coop, finalement assez convaincant. Un peu plus tactique, celui-ci propose 9 missions en coop, et au final, on ne regrette que sa longueur, tout comme celle de la campagne solo, cette dernière ne dépassant que très difficilement la demie douzaine d'heures...



L'AVIS DE LA REDACTION

Avec Syndicate, un certain potentiel était clairement envisageable. Un univers cyberpunk solide, une licence réputée pour sa qualité, un studio de développement à l'origine d'excellent jeux, tout était là pour accoucher d'une petite perle. Mais voilà, pour des raisons qui resteront certainement inconnues, et à propos desquelles nous n'oserions pas avancer d'hypothèse, Syndicate se retrouve malheureusement à ranger principalement aux côtés des FPS génériques. Toutefois, certaines spécificités de son gameplay viennent quelque peu sauver la mise, et d'occasion, l'expérience peut franchement valoir le coup, surtout en coop.





« Grâce à son gameplay de qualité et à son mode en ligne, le soft conviendra sans mal aux adeptes de simulation. »

Réalisé par Vivien

JEU, SET ET MATCH

Dans la catégorie simulation de tennis, on entend bien souvent parler de séries comme Top Spin ou Virtua Tennis. Ces licences, fortes de plusieurs volets, ont acquis à leur cause nombre de joueurs férus de la petite balle jaune. Et quand Electronic Arts se lance dans la partie en 2009 avec Grand Chelem Tennis, ce sont les possesseurs de Wii qui se réjouissent de pouvoir goûter à un titre très orienté arcade, mais plutôt convaincant dans l'ensemble. Longtemps annoncé sur Xbox 360 et PS3, le titre de EA Canada ne sera finalement jamais adapté sur ces supports. C'est donc avec ce

Grand Chelem Tennis 2 que la licence se présente aux "joueurs HD". Toujours développé par EA Canada, ce second volet a déboilé dans les linéaires le 10 février dernier avec cette fois-ci une orientation clairement plus "simulation".



SORTIE LE 09 FEVRIER

Editeur
Electronic Arts

Developpeur
EA Sports

Genre
Sport



LES QUATRE TOURNIS DU GRAND CHELEM

Comme vous avez pu le deviner grâce au titre du jeu, GCT2 vous propose de vivre l'ensemble des tournois du grand chelem aux commandes de l'avatar que vous aurez créé au préalable. Pendant 10 saisons, vous participerez aux entraînements (sous forme de mini-jeux relativement classiques), aux tournois de préparation et, bien évidemment, aux 4 tournois du grand chelem que sont l'Open d'Australie, Roland Garros, Wimbledon et l'US Open. Dix saisons pour améliorer les stats de votre tennisman, enchaîner les victoires en tournois et empocher un maximum de points de carrière.

Le principal souci de ce mode carrière vient du fait qu'il est tout à fait possible de faire le grand chelem dès la première année (même dans un mode de difficulté élevé), laissant ainsi le joueur sans objectif à atteindre pour les années restantes. Alors bien sûr, l'envie de booster les stats de votre avatar (en monnayant des points de compétences ou bien en s'équipant de certains accessoires), de débloquent de nouveaux accessoires pour votre joueur



(T-Shirts, shorts, raquettes, baskets...) ou plus simplement d'appréhender le gameplay, demeurent intacts, mais force est de constater que la carrière proposée s'avère assez légère dans son contenu, surtout si vous décidez de jouer tous les matchs en 1 set/3 jeux. Car oui, le soft a la bonne idée d'inclure trois choix dans la durée des rencontres; ceci allant de 1 set/3 jeux à 5 sets de 6 jeux.

Il est temps d'en venir à l'ossature même de toute simulation de sport: le gameplay. Autant celui du premier volet penchait clairement vers l'arcade, autant celui de ce nouveau volet cherche à s'approcher de la simulation. Physique de la balle, déplacements des joueurs, impacts des coups, tout est fidèlement retranscrit dans cet opus. Comme pas mal de jeux EA, vous pourrez, si vous le souhaitez, donner l'ensemble des coups grâce au stick droit. Malgré un bon équilibre dans le gameplay du jeu, on remarque assez vite que les volées sont très efficaces, parfois même presque trop. Seuls gros bé-mols, le fait que le changement de surface

n'ait pas de vrai impact sur les échanges, les quelques soucis de replacements de l'IA ou les déplacements de votre alias qui semblent parfois assistés. Hormis ces quelques points, GCT2 propose une bonne jouabilité ainsi que des échanges crédibles grâce à des animations de qualité et une bonne retranscription du style de jeu des joueurs présents dans le titre.

La transition est d'ailleurs toute trouvée pour aborder le nombre de joueurs vedettes inclus dans le titre de EA. Vous retrouverez 23 joueurs (15H/8F), incluant dans le lot une partie de joueurs de légendes comme John McEnroe ou encore Chris Evert. Le nombre semble faible, tout en restant dans la moyenne de ce qui se fait dans les autres licences de tennis. Vous pourrez bien évidemment compter sur les éternels Nadal, Federer ou encore chez les dames Sharapova et les soeurs Williams. Du côté tricolore, seul Tsonga est de la partie.

UNE MODÉLISATION TRAVAILLÉE !

Au niveau visuel, le soft s'en sort plutôt bien grâce à une modélisation travaillée de chaque joueur et de bonnes animations. Les courts sont, quant à eux, assez classiques et manquent de vie. Tout y est très lisse et malheureusement trop figé. On retrouve cependant avec plaisir les courts les plus connus de la planète comme le Centre Court de Londres ou encore le court Philippe Chatrier de RG. Du côté de la bande-son, les morceaux musicaux ont été mixés par le DJ allemand Paul Van Dyk, tandis que le micro des commentaires est tenu par Guy Forget. Seul. En effet, si le choix peut paraître bizarre, Guy Forget officie bien en solo. Et s'il est appréciable de bénéficier des commentaires avisés d'un pro, difficile de ne pas penser qu'un partenaire aurait été plus fidèle à la réalité.

En plus de la carrière, GCT2 propose de rejouer des fins de matchs de légende afin de, pourquoi pas, réécrire l'histoire. Pour la partie multijoueur, outre la possibilité de convier 4 personnes en même temps offline, GCT2 offre un mode en ligne complet. Au menu, la possibilité d'effectuer la carrière en ligne, de jouer divers tournois contre le monde entier et enfin, un poil plus original cette fois, le mode Bataille des Nations qui permet à tout un chacun de défendre les couleurs de son pays en engrangeant le plus de points possible. On peut, sans trop s'avancer, tabler sur une bonne communauté en ligne. Cependant, jeu EA oblige, un code d'activation en ligne est nécessaire pour pouvoir en profiter.

L'AVIS DE LA REDACTION

Quelques mots pour clore cet avis sur ce Grand Chelem Tennis 2. Sans briller par son originalité, le jeu d'EA Canada représente, au même titre que son aîné, une alternative satisfaisante pour les férus de tennis. Grâce à son gameplay de qualité et à son mode en ligne, le soft conviendra sans mal aux adeptes de simulation. Dommage que la carrière manque de profondeur ou que le panel de stars jouables ne soit pas plus fourni. GCT2 reste donc un titre sympathique avec un bon potentiel de fun.





UNE SAGA MYTHIQUE

Le premier volet des aventures de Lightning n'avait pas vraiment réussi à convaincre, en fait Final Fantasy XIII premier du nom avait plutôt divisé les fans de la saga, d'un côté, ceux lui trouvant un milliard de défauts (dont une linéarité extrême), de l'autre, ceux le défendant pour des qualités propre à un FF (bande son, scénario...). Alors successeur d'un titre à polémique, Final Fantasy XIII-2 saura-t-il réconcilier l'ensemble des fans avec la saga mythique ? Square Enix a-t-il pris en considérations les reproches fait à FFXIII pour les corriger dans le XIII-2 ? Réponses dans ce reportage.

“ Un RPG japonais comme on les aime ”

Réalisé par Rem



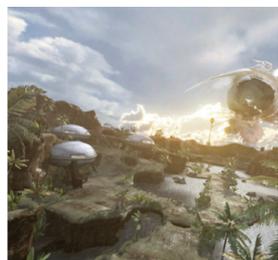
SORTIE LE 03 FEVRIER

Editeur
Square Enix

Developpeur
Square Enix

Genre
Jeu de Rôle





3 AC

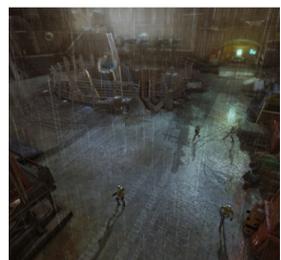
L'aventure débute 3 années après la fin de Final Fantasy XIII, je n'en dirais pas trop, oui, certains peuvent souhaiter faire le précédent volet, donc autant garder un peu de mystère et puis ceci ne serait pas forcément une mauvaise idée car le prologue, qui est censée vous permettre de jouer à FF13-2 sans jouer au premier en vous résumant ce premier épisode n'est pas très alléchant selon moi, pas vraiment de cinématiques et beaucoup de choses à lire, malgré tout, connaître l'histoire de FF13 n'est pas indispensable pour profiter convenablement de celle de FF13-2, faire le premier épisode ne pourrait être considéré que comme un plus, une bonne façon de faire connaissance avec l'univers fouillé des FF13. Enfin, pour en revenir au pitch de FF13-2, nous incarnerons Serah à la recherche de sa soeur, la fameuse et charismatique Lightning que l'on jouait dans le premier FF13, celle-ci a mystérieusement disparu et s'est retrouvé enfermé au coeur d'un monde étrange et vide, le Valhalla. Serah sera alors rapidement rejointe par un certain Noël et un mignon petit mog qui l'accompagneront tout au long de son aventure au cours de laquelle nos héros voyageront dans le temps, un concept plutôt très intéressant.



UNE LIBERTE ACCRUE

Dès le début du jeu, on constatera rapidement une grande liberté de mouvements, et d'ailleurs, très vite, on aura le choix entre plusieurs directions, le voyage temporel fonctionnant à l'aide de portails vous envoyant dans une époque (par époque, comprenez un lieu précis à un temps donné, exemple, Neo Bodhum 3 ans après Cocoon) ou une autre, plusieurs se présenteront ainsi à nous, et cela presque dans toutes les époques.

A coté de cela, à de nombreux moments, un "libre choix" se proposera à vous avec généralement 4 possibilités de réponses à une question, libre choix qui par moment pourra ouvrir à d'importantes conséquences, comme des fins "paradoxales", oui car c'est ici une des forces du jeu de proposer plusieurs fins, et nul besoin de recommencer moult fois le titre pour toutes les découvrir, il faudra simplement s'armer de patience et explorer les moindres recoins de Final Fantasy XIII-2, et cela peut prendre du temps...



En parlant de temps d'ailleurs, il faut préciser que pour clôturer l'aventure principale, il vous faudra une quarantaine d'heures, ce qui est tout à fait honnête pour un RPG puisque l'on y rajouteras facilement 20 heures de quêtes annexes parmi lesquelles on trouve une certaine variété.

Entre de simples quêtes de recherche d'objets dont certaines se déroulent en se déroulant dans plusieurs époques et le classique mais efficace bestiaire à compléter, l'on pourra également fouiller le jeu dans le but d'ouvrir tout les portails nous dévoilant une nouvelle époque, chercher à découvrir toutes les fins paradoxales, jouer du challenge en ré-affrontant des Boss bien plus coriaces que lors de la première rencontre, jouer aux machines à sous et aux courses de chocobos à Fortuna et aussi compléter une collection de 160 fragments.

Coté variété des décors, il faut tout de suite apporter une précision, comme je l'ai dit plus haut, chaque portail vous transportera vers une nouvelle époque comprenant un lieu lors d'une année donnée, il faut comprendre que certains lieux sont visitables à différentes années dans le jeu, ainsi, on ne va pas trop en dire, mais on peut trouver 3 Neo Bodhum, 3 ou 4 Oerba, 2 casino de Fortuna, en 3AC, 200AC... (AC signifiant après Cocoon).

Bref, certains pourront dire que les développeurs ne se sont pas foulés et pourtant le même lieu à des années différentes se montre souvent bien différent de ses homologues, pour certains seuls les couleurs changent, mais pour d'autres, c'est l'ensemble du décor qui est revu ainsi que la structure de la map. On constate donc une très forte variété de décors dans ce FF13-2, qui plus est, entre zones désertiques, forêts, ruines et villes, certains lieux vous laisseront changer la météo à votre guise. On pourra également qualifier FF13-2 de monstre visuel avec ses graphismes toujours au top, toujours impressionnants, tant au niveau des cinématiques, assez discrètes tout de même, que du jeu en lui même, seul le design (en général) choisi ne sera pas forcément du goût de tout le monde, on rappelle qu'on est ici dans un univers futuriste empli de technologie.

AUTO, AUTO, COMPETENCES, EUH NON... AUTO

Tout comme FF13, lors des batailles dans FF13-2, vous ne contrôlerez qu'un seul personnage, les 2 autres (Noel ou Serah et un monstre) agiront selon la stratégie mise en place dans les menus. Les combats se montreront très rythmés, voir trop, puisqu'étant poussé à venir rapidement à bout des ennemis via la notation à la fin du combat, on utilisera machinalement la commande "auto" avec laquelle le personnage contrôlé lancera les sorts les plus efficaces sans que vous ayez à chercher, si le monstre est déjà connu bien entendu, s'il ne l'est pas, votre personnage testera les faiblesses du monstre en lançant, l'un après l'autre, tous ses sorts. Alors même si cela permet de rapidement passer les combats, on y décelera un certain assistanat, qui certes existait déjà sur FF13 premier du nom, mais gêne un peu les combats en nous mâchant le travail de recherches des faiblesses des monstres. Malgré tout, certaines batailles se montreront épiques, et il faudra jouer du changement de stratégie, et donc de rôles de vos personnages. Pour faire un rapide rappel, on trouve dans les FF13 6 rôles différents, chacun propre à un type de compétence, attaquant, ravageur, défenseur, soigneur, saboteur et tacticien. Certains ennemis lanceront par moment des frappes dévastatrices et à ce moment là, le rôle de défenseur, parfait pour encaisser de lourds dégâts, sera idéal, l'on pourra alors passer ses trois personnages en défenseurs ou alors définir une stratégie avec deux défenseurs et un soigneur ou deux défenseurs et un attaquant et ainsi de suite. Un aspect stratégique alors assez poussé et identique à FF13, à un point près...



PAS D'INVOCATIONS OUI, MAIS...

Si les invocations sont absentes de cet épisode pour une raison évidente liée au scénario, elles sont habilement remplacées par les monstres ou comme ils sont appelés dans le jeu, les Familiers.

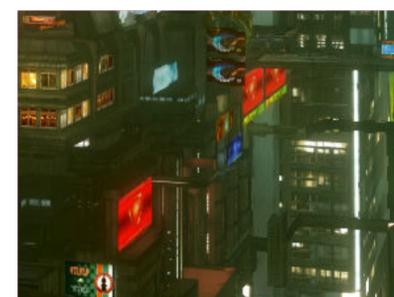
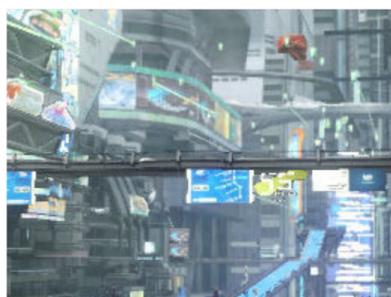
Ceux-là modifieront légèrement votre stratégie, puisqu'apparaissant comme un troisième combattant non contrôlable en combat, vous ne pourrez en intégrer que trois à vos stratégies et donc seulement trois rôles pour votre troisième combattant, puisque chaque monstre ne possède qu'un seul rôle. Chacun bénéficiera par contre d'une attaque spéciale lors des combats, celle-ci se débloquera lorsque la jauge de synchronisation, se remplissant au fil des combats et des ennemis vaincus, sera pleine, élément plutôt

intéressant puisqu'en plus 152 monstres sont recrutables, il vous faudra d'ailleurs bien choisir lesquels vous accompagnerons, encore un côté stratégique intéressant. Pour le fun, l'aspect esthétique de chaque monstre pourra être personnalisé en y ajoutant chapeau, sac à dos ou cristaux par exemple.

DES COSTUMES ALTERNATIFS, UN COLISEE, UN JEU DE CARTES ?

Profitons en pour faire une transition vers la modification esthétique de nos deux héros, Serah et Noel, on trouve dans les menus une section costume qui ouvre donc à la possibilité de changer les costumes de nos deux combattants, hors, plus on avance dans le jeu, plus on se dit, voilà une idée originale dont on rêvait depuis longtemps dans un RPG nippon et plus... On ne débloque rien... En fait, voici le gros point noir du jeu, l'arrivée des DLCs dans un RPG japonais, non seulement il vous faudra rouvrir votre portefeuille pour remplir un peu la section costumes, mais également pour affronter des boss dans le colisée qui restera, sinon, une arène totalement vide ainsi que pour jouer aux cartes à Fortuna où une charmante hôtesse nous spécifiera clairement que cela ne sera disponible qu'en DLC. On ne partira pas en guerre contre les DLCs dans ce reportage de Final Fantasy XIII-2, ils ne sont pas tous mauvais, mais lanceront simplement une interrogation : où sont passés les challenges des jeux d'antan permettant de débloquer costumes et autres éléments et où est passé, par exemple, le CEM de FFX (à la plaine félicité) où l'on pouvait affronter un nombre de monstres impressionnant ? Les DLCs viennent, de plus en plus, empiéter sur de nombreux éléments qui accentuaient fortement le plaisir de jeu et c'est bien dommage.

Après avoir énoncé ce qui fait mal, concentrons nous sur nos deux personnages, ou plutôt trois, qui seront le centre du jeu. Oui, ce n'est pas courant pour un FF mais vous n'aurez ici que deux personnages principaux accompagnés de Mog, ayant, lui aussi, son importance. Oui, car grâce à Mog, vous pourrez débusquer des trésors précieux disséminés en dehors des limites de la map, mais comment fait-on ? Et bien il vous suffira tout simplement de lancer Mog. Outre cela,



Mog est également l'arme de Serah, et à la manière de l'acolyte de Yamcha dans DragonBall, il pourra prendre plusieurs formes... d'armes.

Le choix de n'avoir que deux personnages principaux peut surprendre, et pourtant il n'est pas si inédit que ça, on se rappellera une autre suite dans l'univers des Final Fantasy : FFX-2 où l'on n'avait que trois combattantes. Ce type de choix permet de bien mieux se concentrer sur un personnage et de fouiller d'avantage son histoire, ainsi, le mystère entretenu autour de Noel le rendra vraiment très intéressant, puis c'est un nouveau personnage, quant à Serah, c'est difficile à dire puisque, si l'on a fait FF13, on se plaisait à rêver d'une séquence de jeu avec elle tout le long du titre et aujourd'hui, l'on nous sert un jeu lui étant entièrement dévoué, le seul hic étant que l'on connaît déjà une grande partie de son histoire.

Il y a un autre protagoniste dont je n'ai pas parlé mais qui a son importance, c'est Caius, le grand méchant du jeu, il est impossible d'égaliser le monstre Sephiroth de FF7, mais il faut avouer que Caius se montre très charismatique ne serait-ce que de par sa grosse voix, sa puissance, mais surtout par ses convictions, enfin je n'en dis pas plus souhaitant vous laisser découvrir le jeu et la surprise qu'il propose à la toute fin, à interpréter d'une façon ou d'une autre...

L'AVIS DE LA REDACTION

Presque un monument de la saga Final Fantasy rattrapant habilement les erreurs ou reproches de son prédécesseur, FFXIII-2 aurait pu être parfait si certains éléments avaient été inclus directement dans le jeu. Enfin, avec le concept de voyage temporel, ses environnements très variés, les familiers, la bande son, des personnages fouillés et surtout la liberté accrue par rapport au premier FF13, ce Final Fantasy XIII-2 arrive largement à convaincre en donnant aux joueurs ce qu'ils attendent. Un RPG japonais comme on les aime, et pour vous quelle est la recette parfaite pour un Final Fantasy de qualité ?

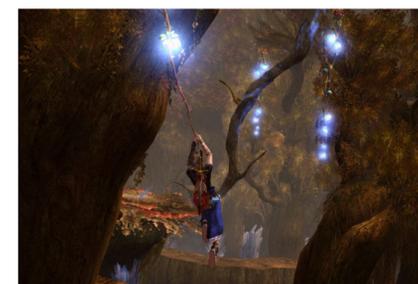




“ Il y a de nombreux éléments qui font la qualité d'un Final Fantasy, ainsi, je vous propose une petite revue de quelques uns d'entre eux dans les lignes qui suivent, histoire de se rappeler aux souvenirs des FF d'antan. ”

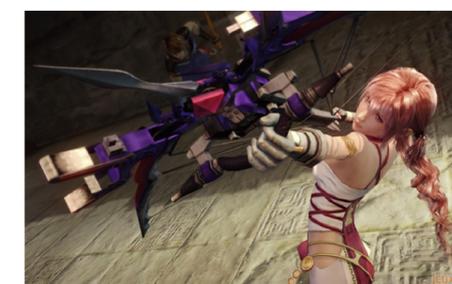
UNE BANDE SON ENVOUTANTE

S'il y a bien un élément important dans tous Final Fantasy, c'est bien la bande son. Jadis enchanté par les compositions du célèbre Nobuo Uematsu, les musiques, les thèmes de la saga Final Fantasy ont évolués au point de proposer ici, dans ce FF13-2, quelque chose de surprenant et d'assez novateur. Et oui, lorsque la plupart des anciens FF proposait un thème principal chanté par une célébrité japonaise (Eyes on me de Faye Wong dans FF8 par exemple), ici, ce sont l'ensemble des pistes, ou presque, qui sont chantées, on se retrouve alors à explorer les différentes zones du jeu avec une mélodie accompagnée d'une voix, une chanson en gros, et malgré ce que l'on pourrait penser, cela ne se montre que très rarement répétitif, on a même tendance à plutôt apprécier la nouveauté que l'on doit ici à trois compositeurs : Masashi Hamauzu, déjà présent sur FF13, Naoshi Mizuta, ayant beaucoup travaillé sur FFXI et Mitsuto Suzuki, arrangeur sur FFXIII et compositeur sur The 3rd Birthday.



UNE LIBERTE JUSTEMENT DOSEE !

Tout FF, je dirais même tout jeu, se doit de proposer une certaine liberté aux joueurs, dans la saga Final Fantasy, on assiste continuellement à une évolution de cette liberté, certes pas toujours réussie, mais qui vaut de se remettre en question. On pourra alors regretter la disparition de la World Map sur laquelle on pouvait se déplacer librement après une linéarité justement dosée, elle aussi, pour découvrir des îles secrètes, dont une toujours invisible sur la carte, où nous attendaient de dangereux Boss ou alors simplement des monstres de haut niveau (le centre Deep Sea et l'île aux pampas de FF8 par exemple). Cet équilibre réussi entre linéarité et liberté permettait de bien s'imprégner du scénario durant la première moitié du jeu pour ensuite voguer, tel un explorateur, à la découverte de nouveaux lieux et de nouvelles quêtes...



DES QUÊTES ANNEXES NOMBREUSES ET DE QUALITÉ

Jeu de cartes, exploration à dos de chocobos, courses de chocobos, Boss quasi invincibles, invocations secrètes... Un Final Fantasy peut proposer un lot impressionnant de quêtes en tout genre, on se rappellera notamment du Tetra Master, le jeu de carte de FF9, du centre d'entraînement de FFX pour lequel il fallait capturer tous les monstres du jeu afin de débloquer des Boss que l'on pouvait ensuite affronter librement au CEM mais aussi des personnages secrets (Youffie et Vincent) de FF7. Certaines font ici, dans FFXIII-2, leur réapparition comme les monstres rares, que l'on avait pu chercher également dans FFXII et FFX entres autres, des Boss monstrueusement puissants, et justement, en parlant de monstres...

LE BESTIAIRE

La saga des Final Fantasy offre un éventail de monstres conséquent, la particularité étant qu'ils soient renouvelés d'épisode en épisode, car si les noms restent généralement les mêmes, leur design, lui, change et s'enrichit à chaque nouveau FF, et c'est une marque de fabrique de la franchise plutôt appréciable. Ainsi, par exemple, le Behemoth qui n'était à l'origine qu'une simple bête féroce devient un guerrier armé d'un sabre dans FF12 et notamment FF13-2. D'autres, comme les pampas, voient leur famille s'agrandir avec des Pampas géants (pampa Jumbo FF8 et FF13-2) et métalliques (Senor Pampa de FF13-2). Au sein du bestiaire, ces deux monstres font partie des références de la série aux cotés de bien d'autres tel que les Chocobos, les Tomberry, les Flans, Omega ou encore les Mog qui ne sont pas des monstres à proprement parlé.

LES INVOCATIONS

Élément essentiel à la série, les invocations furent très longtemps que des attaques ultimes, c'est lors de la sortie de FFX, qu'elles se montrèrent sous un nouveau jour. En effet on pouvait dorénavant contrôler la créature invoquée, celle-ci était donc dotée de plusieurs compétences, magiques, attaques, mais bien sûr une attaque ultime également. Ici dans FF13-2, ce sont les monstres qui prennent le relais, mais qui sait, certaines surprises se cachent peut être parmi eux.

De nombreux éléments font d'un Final Fantasy un bon rpg japonais et surtout un très bon FF, l'on notera également le système d'évolution, le système de combat, les villes, les armes, l'alchimie d'objets...





“ Il nous a vraiment séduit, et ce en particulier grâce à son scénario et son ambiance vraiment puissants, chose rare de nos jours dans un FPS ”

Réalisé par Faust



SORTIE LE 10 FEVRIER

Editeur

2K Games

Developpeur

Digital Extremes

Genre

FPS

D'aucuns connaissent peut-être The Darkness par le comics éponyme, mais il est plus probable que vous l'ayez découvert par le biais du jeu The Darkness, sorti en 2007 sur 360 et PS3 (malheureusement annulé sur PC), et développé par 2K Games. Pourtant, c'est à l'origine bel et bien un comics, et il est intéressant de se pencher dessus, pour voir d'où le jeu a tiré son inspiration...

DU COMICS...

L'univers des comics est une véritable jungle, peut être un des domaines culturels les plus difficiles à aborder pour les néophytes. On y retrouve pourtant pléthore de comics de grande qualité, et ce dans de très nombreux genres, qu'ils aillent de l'action pure à des comics plus philosophiques, et tout le monde sait que les super héros que l'on connaît tous (Superman, Spiderman, Batman, etc) proviennent tous des comics, et de l'esprit de leur dessinateur.

C'est ici le cas de Jackie Estacado, inventé en 1996 par Marc Silvestri, dans le comics The Darkness. Nous ne nous intéresserons qu'au premier tome des comics, sur lequel se basent The Darkness et The Darkness II (il y a de nombreux tomes par la suite, propulsant le concept du Darkness bien plus loin). Jacke Estacado est donc un orphelin, adopté à l'âge de 6 ans par un Don de la Mafia italienne à New York. Développant rapidement un sang froid et un éloignement certain vis à vis de la mort, il assiste à sa première exécution à 10 ans, et commet son premier meurtre à l'âge de 16 ans.

Evoluant très rapidement au sein de la Mafia, il profite de l'argent, des femmes et du luxe qu'elle peut lui offrir de façon pleine, jusqu'à ses 21 ans, âge où The Darkness s'approprie son nouvel hôte. Forme obscure millé-

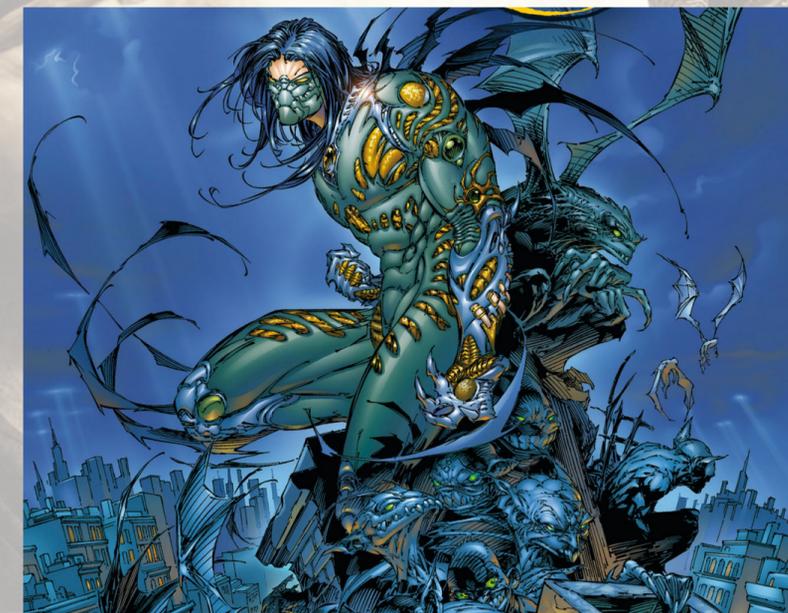
naire, The Darkness est en quelques sortes l'opposé de l'Angelus, être de lumière, qui ne peut agir qu'en plein jour, tandis que le Darkness ne bénéficie d'une influence que dans le noir. The Darkness a besoin d'un hôte pour se manifester, et il choisit donc Jackie, pour diverses raisons.

Jackie se rend rapidement compte des capacités que lui confèrent cette nouvelle présence, venant d'une autre dimension : une légion de sbires, appelés Darklings, la possibilité de créer des objets faits de Darkness (armes, objets, etc), mais également une armure pour lui, des ailes et d'autres différents attributs. Cette armure lui confère une force, vitesse et des capacités surhumaines (le menant à vaincre Batman dans un crossover des deux comics, et parvenir à faire saigner Superman dans un

autre crossover), et il peut également invoquer des tentacules, déchirant et découpant ses adversaires.

Toutefois, par le biais des rencontres qu'il fait, et des événements qu'il subit, il parvient à garder son sens du respect et de la morale, et se rend bien vite compte qu'il pourrait mettre ces pouvoirs au service de causes plus nobles, au grand dam du Darkness qui ne désire que se nourrir d'autres êtres.

Après avoir anéanti son ancienne famille mafieuse, avant d'en reformer une nouvelle, ses pouvoirs le mettront en ligne de mire de nombreuses créatures et organisation, que ce soit les USA, l'Angelus, la confrérie du Darkness, qui veut le contrôler et récupérer ses pouvoirs, etc.





... AU JEU

The Darkness, premier du nom, prend place peu de temps après que Jackie ait acquis l'entité maléfique, et fait en quelque sorte office de parcours initiatique du jeune homme, à la découverte de la créature qui a investi son corps, mais aussi de ses motivations. Attention, la suite de cette partie contient des spoilers sur l'histoire du premier The Darkness, et si vous ne désirez pas trop en savoir, passez directement à la suite. Toutefois, rapidement remarqué par différents antagonistes, il devra résister à leurs assauts, semblant invincible, jusqu'à ce qu'ils découvrent ce qui le fait vraiment garder espoir, et lui donne une raison de vivre : Jenny, sa fiancée. Ils s'en prennent donc à elle, la massacrant et lui envoyant la snuff movie. Mais au lieu de l'anéantir, ce meurtre ne fait que décupler son envie de vengeance, et il se lance dans une vendetta sanglante pour la venger.

The Darkness II prends donc place quelques années après ces faits. Jackie, se rendant bien compte de l'ascendant que la créature prenait sur lui, a réussi à calmer ses envies meurtrières, et l'a faite "disparaître" depuis maintenant 10 ans. A la tête de sa famille mafieuse, il vit hanté par sa

petite amie morte, et c'est un soir au restaurant que tout bascule. Attaqué, il n'a d'autre choix, complètement brûlé et massacré, que d'appeler à nouveau The Darkness, lui permettant de réinvestir son corps et son esprit, pour se régénérer, et s'en sortir. Commence alors une guerre contre une sorte de secte, désirant obtenir le pouvoir du Darkness, ce que Jackie ne peut permettre.

“ Une transformation
massacrante. ”

Même si le premier The Darkness était un FPS, il possédait un rythme assez calme et posé (parfois trop même), qui donnait la possibilité à de nombreuses phases d'introspection du protagoniste, un des charmes du jeu. Ce mélange entre phases plus rythmées de gunfights, et phases de nuit, en ville, est l'un des facteurs principaux qui a fait le succès de ce premier épisode.

Au grand dam des fans, The Darkness II a pris un tournant radical, du point de vue de la narration et de l'action, s'orientant décidément vers une action plus hollywoodienne et incessante, à base de gunfights viscéraux et sanglants. Même si c'est là une orientation justifiée par le scé-

nario, on peut toutefois regretter que l'héritage du premier épisode n'ait pas été mieux conservé.

Il faut toutefois bien reconnaître une chose à ce niveau : The Darkness II, à l'opposée de nombreux autres FPS contemporains, possède une trame scénaristique très forte, et ce tout au long du jeu, par le biais de nombreux points forts. Ainsi, l'histoire avance en permanence, on n'a pas de temps morts où s'ennuyer, où l'histoire stagne. Les événements cruciaux s'enchaînent, et Jackie est confronté à toutes sortes de situations qui ne le rendent que plus attachant, malgré toutes les horreurs qu'il peut commettre.



La dualité entre sa propre personnalité, assez posée, respectueuse et froide, et celle du Darkness, démente, violente et assoiffée de sang, est très bien retranscrite à l'écran, par les diverses interventions - au-



des effets lumineux nous aveuglant, à suivre le câble du projecteur pour détruire le générateur. Cette difficulté somme toute très artificielle vous permettra la vie sur la fin du jeu, lors des affrontements contre des ennemis bien plus résistants, et aurait vraiment pu être évitée.

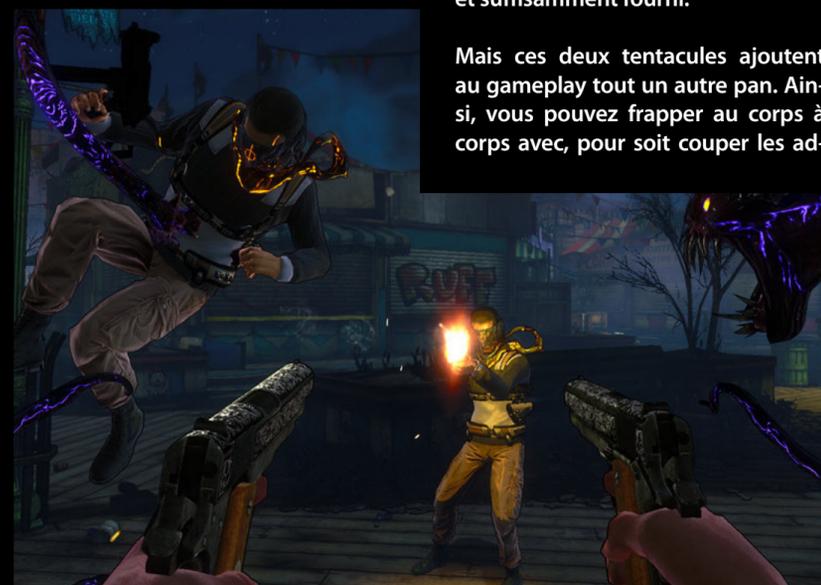
“ Feed me their hearts... ”



dio - du Darkness, ainsi que les différentes actions qu'il impose à Jackie, sans que l'on ait le contrôle. Tout ceci, mélangé aux quelques phases "flash-back" en présence de Jenny, accentuant l'aspect dramatique du scénario, ainsi qu'aux phases dans une sorte d'hôpital psychiatrique, faisant parfois penser que Jackie vit en fait un véritable rêve dément et que rien de tout cela n'est réel, offre à The Darkness II un univers cohérent et solide, ainsi qu'un scénario vraiment prenant. Certes, on y retrouve certains stéréotypes mafieux et autres, certes le tout va un peu vite, mais on est pris dans l'histoire, et c'est bien là le plus important.

Tout le gameplay de The Darkness II tourne autour des tentacules, une à droite, et une à gauche, dont est affublé Jackie. Il a ainsi à sa disposition une arme en main droite, une autre en main gauche, une arme à deux mains, et ces deux tentacules. Il peut également choisir de ne porter qu'une de ses deux armes à une main, ou les deux en même temps, pour cracher encore plus de plomb. On retrouve ainsi diverses armes de poing tels que des pistolets (Colt, Desert Eagle, Magnum, etc), des SMG (Uzi, Ump, etc), mais également des armes plus massives telles que des fusils à canon scié, fusils à pompe, divers fusils d'assaut... Bref, Jackie a de quoi faire, avec un arsenal cohérent et suffisamment fourni.

Mais ces deux tentacules ajoutent au gameplay tout un autre pan. Ainsi, vous pouvez frapper au corps à corps avec, pour soit couper les ad-



versaires, soit les propulser en l'air, mais également les saisir après les avoir étourdi, et soit les lancer, soit accomplir une exécution (bien sanglante, ayant divers objectifs, tels que récupérer des munitions, de la vie, etc). De même, divers éléments du décors peuvent être saisis, aussi bien pour être lancés (poutrelles, pales de ventilation), mais également pour se protéger (portière de voiture, plaque de métal). Les gunfights sont ainsi bien plus dynamiques, le joueur s'adaptant à ce qui l'entoure pour tirer partie de son environnement, et on se retrouve très souvent au corps à corps, le seul moyen de remonter sa vie étant de dévorer le corps de ses victimes, ce qui ne se fait qu'à courte portée.

Ainsi on sprinte, à couvert d'une portière, qu'on balance sur l'ennemi le plus loin, on massacre le suivant au fusil à pompe, avant d'éviscérer le prochain à coup de tentacules, tandis qu'on switche à ses deux uzis, pour faucher les 3 ennemis restants. Le tout en évitant la lumière. Car bien évidemment, le Darkness ne supporte pas la lumière. Tandis que celle-ci ne vous tue pas, elle fait disparaître vos tentacules, et tous vos bonus liés à la l'obscurité, ce qui vous laisse particulièrement affaibli, et très sensible aux ennemis. Et on aborde là un des problèmes du gameplay de The Darkness II. Autant, les lumières que l'on peut détruire en tirant dessus ne sont pas un gros problème, et ajoutent un peu de piment, mais les lumières chimiques alimentées par un générateur et indestructibles directement sont une toute autre histoire.

Sensées apporter un challenge, elles ne sont en réalité qu'une gêne très pénible, et on se retrouve à sprinter comme un fou, l'écran pourri par

Enfin, parlons rapidement de "l'arbre des compétences". Régulièrement, dans un niveau, vous aurez accès à une source de pouvoir, vous permettant de débloquer de nouvelles compétences, par le biais des essences que vous récupérez à chaque ennemi tué ou action accomplie. Vous aurez ainsi différents "arbres" dans lesquels dépenser vos essences, comme pour débloquer de nouvelles exécutions, améliorer vos armes (plus de balles, plus puissantes, etc), vos tentacules (possibilité de choper le darkling pour le lancer, de faire apparaître un vortex, de ralentir le temps, etc), ou encore de débloquer deux nouveaux pouvoirs : la nuée, qui aveugle et bloque vos adversaires dans un cône devant vous, les laissant vulnérables, et le Gun Chanelling, qui décuple énormément la puissance de vos armes quelques secondes.



“ Un cel shading qui divise ”

Le choix des développeurs de passer au cel shading a beaucoup divisé les fans, le premier opus n'ayant pas choisi cette orientation artistique, qui finalement gâche peut être un peu l'ambiance malsaine du titre. Toutefois, il faut bien avouer que le tout est très bien réalisé, et même si on n'est pas en présence de textures photoréalistes, ou de modélisations impressionnantes, The Darkness II est sympathique à regarder, bien animé, et envoie quand même pas mal niveau gore et autres démembrements.

Cet aspect visuel est réhaussé par une bande son magistrale. Ainsi, en VO, les doublages sont pour la plupart génialissimes, que ce soit celui de Johny Powell, avec une pointe de Forrest Gump, de Jackie ou du Darkness (et en particulier de ce dernier, dont les "Slaughter them... Give me their hearts..." sont particulièrement malsains et prenants, surtout en plein gunfight), et ils jouent véritablement à mettre en valeur le scénario du jeu, et son ambiance en général, très réussie.

Les musiques sont, en revanche, moins remarquable, surtout pendant les gunfights, même si certains choix sont très réussis (comme la chanson chantée en français, dans un bordel, rendant une ambiance glauque à merveille).

Pour finir, abordons très rapidement le mode Vendetta, qui est en réalité un mode multijoueur, jouable offline en solo ou online, où l'on peut choisir un personnage parmi 4, chacun ayant sa propre arme infusée de darkness (un sabre, une hachette, un fusil à canon scié ou un baton), ouvrant un nouvel arbre de compétence, et de nouvelles capacités. Sympa, mais un peu court et limité...

L'AVIS DE LA REDACTION

Les avis sont assez disparates sur The Darkness II, mais pour notre part, il nous a vraiment séduit, et ce en particulier grâce à son scénario et son ambiance vraiment puissants, chose rare de nos jours dans un FPS. Le tout est soutenu par un gameplay qui, s'il change pas mal les fans, reste très solide et viscéral, ainsi qu'un doublage vraiment très réussi, et on obtient un bon petit FPS, solide, un peu court, mais qui fait son boulot, et que l'on ne peut que conseiller.



Microsoft

KINECT
pour XBOX 360

IL VA Y AVOIR DU SPORT, ENCORE !

KINECT SPORTS SAISON 2

Avec 6 nouveaux sports et pour la première fois l'intégration des commandes vocales, jamais la série Kinect Sports n'aura poussé aussi loin le fun et la compétition dans votre salon.

www.pegi.info

Microsoft game studios

NÉCESSITE LE CAPTEUR KINECT

XBOX LIVE

xbox.com/kinectsports2

© 2011 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, BigPark, Kinect, Rare, le logo Rare, le logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques commerciales du groupe de sociétés Microsoft.



www.pegi.info

Microsoft game studios

NÉCESSITE LE CAPTEUR KINECT

XBOX LIVE

XBOX 360

KINECT



“ Nous avons déjà effectué un premier aperçu de Star Wars : The Old Republic sur le numéro 1 de New Player, et vous recommandons très vivement de vous y référer avant cet article, certaines informations y figurant qui n'ont pas été répétées ici. ”

Réalisé par Faust

RETOUR VERS LE FUTUR

Après avoir eu des premières impressions très positives, du moins concernant le contenu de début de jeu de SWTOR, il est temps d'y revenir avec cette fois-ci un peu plus de recul, une vision d'ensemble sur l'évolution du jeu pendant ces premiers mois et sur le contenu end-game, auquel nous avons cette fois pu goûter. Alors, quid de l'intérêt du jeu au long terme... ?

Comme nous l'avions dit précédemment, l'intérêt principal de SWTOR, au premier abord, ainsi que son innovation la plus marquante, c'est sa scénarisation poussée à l'extrême. En effet, quelle que soit la quête que vous décidiez de suivre, quelle que soit son importance au sein même de la trame du jeu, une mise en scène complète des dialogues a été effectuée, avec un vrai travail de

scénarisation, un doublage vocal et des dialogues interactifs, permettant d'influer sur sa progression. Ainsi, que l'idée même de la quête soit de détruire un important centre de commandement d'une faction armée sur une planète, ou simplement de négocier un accord amiable entre deux anciens amis, le même soin a été porté, et c'est là une qualité fort appréciable.

En effet, exit les petites fenêtres de dialogue que l'on ne lisait de toute façon jamais dans les autres MMO, dans SWTOR, on se surprend à ne passer généralement aucun dialogue, et on s'immerge véritablement dans son perso, pouvant prendre des choix décisifs. Cette scénarisation se retrouve également au sein de la plupart des instances, qui sont en général très bien mises en scène, avec une véritable évolution (autre que massacrer

tout ce qui bouge dans tous les couloirs pour... Pour quoi, d'ailleurs ?) au sein du même niveau.

Toutefois, il faut noter que ce n'est pas là le cas de toutes les instances, et on en retrouve qui malheureusement ont bénéficié de moins de soin, sans cut scenes, et sans dialogues. Un peu dommage, et même s'il est vrai qu'étant donné la nature intrinsèque des instances à être répétées encore et encore pour récupérer le stuff dont on a besoin qui mène les joueurs à finalement connaître par coeur ces dialogues, ceux-ci peuvent être passés si tous les joueurs l'acceptent, et ce n'est donc pas là un problème.



SORTIE LE 20 DECEMBRE

Editeur
Electronic Arts

Developpeur
BioWare

Genre
MMO



subjective, qui dépend entièrement du profil du joueur !).

En ce qui concerne le PvP, le jeu souffre malheureusement d'un mal ayant touché bien d'autres MMO en début de vie : un manque de contenu certain. Même si chaque mode de jeu en PvP est très bien pensé et mis en place, on regrette vraiment le très faible nombre de cartes différentes, et le PvP tourne très vite en rond. De plus, les phases de PvP ont tendance à souffrir d'un certain lag une fois passé trop de joueurs, et deviennent très très vite très apocalyptique, et forcément moins techniques que celles que l'on peut trouver dans d'autres MMO. Enfin, l'équipement end game PvP du jeu s'acquiert également relativement vite, pour peu que l'on s'y mette.

UNE PROGRESSION DIGNE DES GRANDS MMO

La progression même, dans SWTOR, se fait assez rapidement, à l'opposé d'autres MMO plus lents. Ainsi, un gros joueur qui aura beaucoup de temps à consacrer au jeu mettra certainement bien moins d'un mois à atteindre le niveau maximum, 50, tandis qu'un joueur plus casual, typiquement un joueur qui joue le soir après le travail ou les cours, mettra dans les deux mois à atteindre ce niveau.

Bien sur, toutes ces durées ne sont que des approximations assez "stéréotypées", mais elles permettent bien de se rendre compte que SWTOR se place dans la moyenne basse des MMO, en terme de rapidité de leveling.

Un leveling qui, parlons en, s'avère finalement bien intéressant grâce à ces quêtes interactives. Alors certes, finalement l'histoire se répète un peu, certes, ce n'est là que du bashing caché sous des objectifs un peu plus fouillés, mais au final ça passe très bien. La progression est quelque peu différente côté Empire et côté République, les deux ayant leurs points forts et points faibles, mais chaque faction correspond très bien à l'idéal que l'on s'en fait, et un fan des Jedis ne sera certainement pas déçu par la République par exemple.

Intéressons nous maintenant au contenu end game, qui est finalement ce qui reste une fois le niveau 50 atteint. Malheureusement, on ne retrouve pas de petite spécificité unique au jeu, et c'est finalement les deux



“ Un jeu à se procurer, pour tout fan de l'univers ”

mêmes concepts qui reviennent, comme dans tous les autres MMO : le PvP, et le PvE. Acquérir le stuff PvE end game prendra bien moins de temps que son équivalent PvP, et même si les instances sont intéressantes, on ne peut voir là un véritable intérêt durable à la composante end game du jeu (gardez toutefois bien à l'esprit que c'est là une appréciation

L'AVIS DE LA REDACTION

Au final, SWTOR regorge de bien d'autres surprises que nous vous laisseront le soin de découvrir, et malgré ces appréciations négatives sur la fin, il nous a laissé une très bonne impression. Avec un cycle de développement et de mises à jour assez soutenu, les différents problèmes que l'on retrouve promettent d'être rapidement corrigés, du moins on l'espère, et l'espoir de contenu end game supplémentaire est quasiment certain, dans un laps de temps assez court. Un jeu à se procurer, pour tout fan de l'univers. En ce qui concerne les joueurs de MMO aguerris, ils risquent de trouver certains points particulièrement pénible, et il conviendrait peut être plutôt d'attendre des mises à jour, ou une version d'essai gratuit, pour se faire une idée avant de passer le pas.

“ Dans le cadre de la sortie du MMORPG *Star Wars : The Old Republic*, nous avons décidé de jeter un oeil à une partie de la nouvelle gamme de périphériques Razer, célèbre constructeur en la matière, et particulièrement la souris, le tapis de souris et le casque SWTOR. ”

Réalisé par Faust



LA SOURIS RAZER

De toute la gamme de périphériques SWTOR, avec le clavier, la souris est certainement le périphérique qui divisera le plus, en terme de design. En effet, adoptant un véritable design futuriste typique de *Star Wars*, elle a des lignes qui, si elles ne sont certes pas épurées, lui donnent un aspect très solide et résistant. La prise en main est immédiate, et malgré sa hauteur légèrement plus importante que la plupart des souris, on ne ressent pas de gêne particulière, et la main se pose assez naturellement dessus.

regarder parmi les 12 boutons, mais une fois ce réflexe acquis, la prise en main est immédiate et on passe très vite d'un bouton à l'autre, particulièrement pratique pour les MMO où de nombreuses compétences doivent être accessible très vite.

Enfin, le petit détail qui tue : le logo, soit de la République, soit de l'Empire, qui est allumé en bas de la souris, et qui peut être interchangeable.

“ Le logo, soit de la République, soit de l'Empire, qui est allumé en bas de la souris, et qui peut être interchangeable. ”

Il convient déjà de préciser que la souris SWTOR peut aussi bien être utilisée en mode sans fil, ou filaire. Vous pouvez ainsi, au choix, brancher le fil sur l'avant de la souris, ou sur un petit socle assez lourd et bien stable, faisant le relai et servant au passage de socle de rechargement. Même si le système est moins pratique qu'un simple fil et connexion bluetooth en cas de batterie vide, demandant plus de temps à passer en mode filaire, le tout est très cohérent, et pouvoir poser la souris sur le socle, via un système magnétique très classe, rend vraiment très bien sur un bureau.

La souris possède 17 boutons, dont 12 disposés sur le côté de la souris, comme la Razer Naga de laquelle elle est inspirée. Un peu destabilisants au début, il faut un petit temps d'adaptation pour s'y retrouver sans

En effet, un petit cache peut être ôté du côté droit de la souris (système magnétique, encore, pas de clips ni de vis), et le logo facilement changé, tout comme la batterie qui est glissée ici. Terminons avec quelques données plus techniques. La souris embarque une technologie laser à 5600 dpi, permet une synchronisation immédiate avec Synapse 2.0 pour accéder à ses macros et binds où que l'on soit, et le rétroéclairage des boutons ainsi que du logo peut être changé à volonté. Le tout se retrouve à 139€, mais il convient de bien rappeler l'ergonomie un peu particulière de la souris, aux bords plus "pointus" que ceux de la Naga, qui est plus ronde. Ainsi, nous vous conseillons toutefois de faire un test avant l'achat, pour s'assurer d'avoir un profil de main qui ne s'irrite pas avec les formes de la souris.



LE TAPIS RAZER

“ Le tapis tient et adhère parfaitement au bureau via son poids assez conséquent ainsi que ses grips ”

Pour compléter la souris, Razer a également conçu un tapis de souris aux formes et couleurs de SWTOR. Un concept assez particulier a été utilisé pour ce tapis. Il est en réalité composé d'un cadre métallique assez pesant, sur lequel on pose une planchette aux couleurs soit de l'Empire, soit de la République. Assez déstabilisant au début, ce système est en réalité très astucieux. En effet, bien adapté à une utilisation sédentaire, le tapis tient et adhère parfaitement au bureau via son poids assez conséquent ainsi que ses grips. Niveau confort, il est suffisamment lisse pour que la souris glisse aisément dessus, sans non plus n'avoir aucune adhérence.

Pas grand chose à rajouter sur ce tapis à 49€. Un prix certes un peu excessif pour un "simple" tapis de souris, mais pour tout gamer ayant suffisamment de moyens à investir dans un tapis de souris, celui-ci est une alternative idéale, confortable et performante, allant parfaitement avec la souris de la même gamme.

LE CASQUE RAZER

Finissons maintenant avec le casque aux couleurs de SWTOR. Celui-ci arbore les mêmes lignes cassées que sa petite sœur souris, qui sont ici moins sujettes à polémique et n'influent pas sur le confort du casque circumaural. Entourant donc complètement l'oreille, le casque SWTOR offre un confort idéal autour des oreilles, bien isolé des bruits extérieurs, et délivrant une qualité de son plus que correcte.

Un logo, soit de l'Empire, soit de la République, peut être ajouté sur l'oreille de son choix, un logo neutre de l'autre, les deux étant rétro éclairés. De la même façon, le bas de chaque oreille est rétroéclairé, rendant très bien dans le noir, aux couleurs personnalisables bien sûr. Niveau taille, le casque s'adapte à toutes les têtes, et même si chaque oreille chauffe légèrement, à l'extérieur, à cause du rétroéclairage, cette chaleur ne se sent pas à l'intérieur, pour l'oreille de l'utilisateur. Délivrante une technologie audio Dolby Surround 7.1, le casque s'avère idéal pour les utilisations en jeu, mais aussi pour la musique, les basses et les aigus étant relativement bien respectés (même s'il convient de souligner qu'il est à privilégier pour une utilisation in game principalement).

Les commandes de modification de son, mute, ainsi que pour le micro, sont situées derrière chaque oreille (son à droite, micro à gauche). L'idée est intéressante, mais moins accessible qu'un petit pad sur le fil, surtout pour les utilisateurs aux cheveux longs, qui viennent entraver l'accès aux boutons.

Finissons sur le micro qui, comme le veut la tradition, filtre bien les parasites et rend une qualité optimale pour parfaitement se faire comprendre en pleine partie.

L'AVIS DE LA REDACTION

Pour finir, on retrouve ici le savoir faire et la qualité usuelle des périphériques Razer, à un prix toujours un peu élevé. Alors que la qualité du casque et du tapis de souris sont absolument indéniables (malgré un prix un peu élevé pour ce dernier), on sera peut-être un peu plus sceptiques concernant la souris, posant malheureusement quelques problèmes d'ergonomie pour certaines mains, et finalement bien plus que la Naga, quasiment identique.





« Il s'avère une excellente expérience pour tout fan d'action-RPG, de beat'em'all ou de hack'n'slash »

Réalisé par Faust

UN RPG AMBITIEUX...

A lors qu'après l'arrivée du mastodonte Skyrim, l'univers des RPG subit une petite accalmie, voici venir Kingdoms of Amalur, une sorte d'action-RPG que l'on ne voyait pas forcément venir, et à tort... Retour sur un jeu qui essaie de faire co-exister beat'em'all et RPG.

A l'origine de l'excellent Rise of Nations et d'une des extensions de AoE III, c'est Big Huge Games qui s'attelle au développement de Kingdoms of Amalur, un action-RPG assez ambitieux dans ses mécaniques.

Ainsi, nous ne nous attarderons pas trop sur le background et scénario du jeu, qui tape bien trop dans le cliché heroic fantasy pour en valoir la peine, quoiqu'il arbore un aspect un peu plus sombre qui change un peu des ténors du genre. Pour faire simple, vous êtes la cible d'une expérience visant à ressusciter les morts

pour gagner une guerre contre des adversaires qui, eux, bénéficient déjà de cette magie, et leur donne un ascendant monstrueux.

Comme tout bon RPG qui se respecte, KoA vous donne la possibilité de choisir la race et le sexe de votre personnage, sa race ayant un impact sur les skills qu'il possédera dès le début, ainsi que ses affinités. Ensuite, vous pouvez choisir plus en détail quelle affinité vous préférez (plutôt un mage orienté feu, glace, électricité... ? Pour les guerriers, plutôt épée lourde, tank... ?), avant de rapidement customiser son apparence, via un éditeur relativement limité, mais qui fait son job.

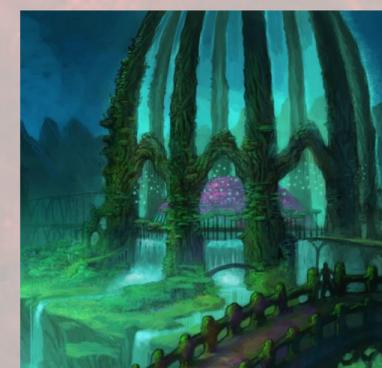


SORTIE LE 09 FEVRIER

Editeur
Electronic Arts

Developpeur
Big Huge Games

Genre
RPG

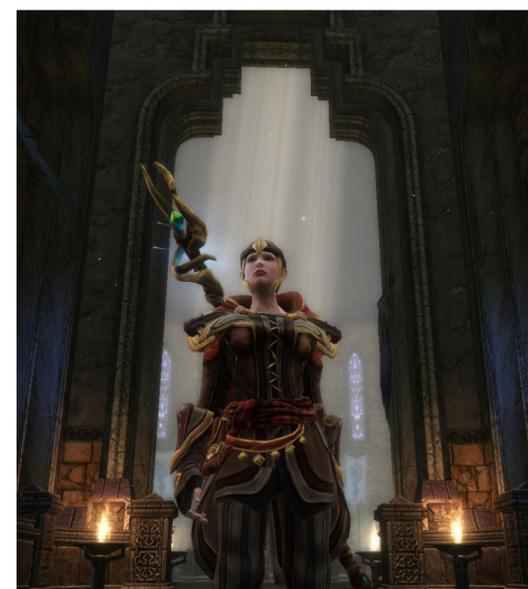




L'UNIVERS D'AMALUR

Vous voici lancé dans l'univers d'Amalur sans plus de concessions, après une rapide introduction tutorial, et nous pouvons donc aborder l'aspect le plus important et travaillé du jeu : son gameplay. En effet, KoA est une sorte d'action-RPG, avec des combats complètement en temps réel, mais il se manie bien plus comme un Beat'em'all. Ainsi, vous avez de très nombreux types d'armes différentes (allant de l'épée longue, l'épée lourde, le marteau, les doubles dagues, l'arc, à des armes plus orientées magies comme les chakrams, deux lames anneaux dotées d'une magie particulière, ou aux batons), chacune dotée de différents combos (reprenant le concept de pauses dans la séquence de coups, pour déclencher tel ou tel combo), ainsi que de compétences spéciales, généralement chargées.

Vous pouvez, en plus de votre arme principale, équiper une arme secondaire de votre choix, si vous désirez aisément switcher d'arme pour varier le combo, ou enchaîner directement. Ce concept procure au gameplay une incroyable dynamique qui rend chaque combat intéressant, pour peu d'avoir choisi des armes qui plaisent. En plus de cela, vous avez à votre disposition de nombreuses magies (allant des classiques boules de feu, éclairs et compagnie pour les mages, à des nuées sombres pour les voleurs, et à des grappins magiques pour les guerriers leur permettant de ramener l'ennemi à eux) et ce pour tous les profils de personnages, qui peuvent être utilisées en plus des deux sets d'armes définis au préalable. Tout ceci vous donne un nombre impressionnant d'options en combat, entre tous les combos de votre première arme, tous ceux de votre seconde arme, et vos magies, le tout pouvant être combiné sans interruption dans les combos. Combinez cela avec des mouvements rapides et des esquives, pour obtenir un système de combat tapant totalement dans la complexité et le dynamisme des beat'em'all et paramétré à merveille.



Bien sur, vous montez en niveau au fil de votre aventure, ce qui vous permet aussi bien d'augmenter vos skills mêmes (création d'armes/armures, récupération d'ingrédients alchimiques, crochetage, furtivité, etc) que votre arbre de compétence. Celui-ci est, malheureusement, le même pour tous les archétypes de personnages, et il vous faudra vous orienter vers l'une des trois branches de l'arbre pour vous spécialiser. On retrouve ainsi une branche pour les archétypes guerriers purs, une branche finesse pour l'arc et la furtivité, et enfin une branche magie. Pas très original, elles font un peu pâle figure à côté du système de combat si touffu, mais passons...

Chacune de ces branches est organisée de la même façon, avec d'une part des compétences passives augmentant l'expertise de certaines armes d'une catégorie (bâtons, sceptres, chakrams pour les magiciens, faeblades, dagues et arc pour les voleurs, etc), des compétences débloquent de nouvelles attaques avec ces mêmes armes, et une partie un peu plus diversifiée en fonction de la branche, ajoutant aussi bien des nouveaux sorts que des nouveaux effets (actifs ou passifs) pour le personnage.

Ce système permet une assez bonne personnalisation du personnage, mais on ne se reprendra pas à refaire un deuxième mage, tout simplement car le premier aura de toute façon tout exploré dans cette branche... Dommage.

Abordons rapidement les mécaniques même de quêtes dans le jeu, tapant pleinement dans le système des MMORPG. Ainsi, on retrouve des quêtes généralement peu scénarisées, qui même si elles ne sont pas purement orientées grind comme dans les MMO, ne présentent que peu d'intérêt en général, plutôt axées sur des mécaniques hack'n'slash. Malgré tout, le système de combat rend ces quêtes suffisamment agréables pour que ce manque ne se fasse pas sentir. Tant mieux.



Vous pourrez retrouver des villages un peu partout au fil de votre avancée, où diverses options d'artisanat se présenteront à vous. Ainsi, vous pourrez concocter des potions, mais aussi (et surtout) des armes et armures, par une mécanique géniale. Pour créer une épée longue par exemple, vous aurez besoin de différents ingrédients : une lame, un pommeau, un manche, une garde, et une "âme" d'épée longue. Ce qui est génial, c'est que chacun de ces ingrédients peut être choisi séparément, avec ses propres caractéristiques (en durabilité, en dégâts, en bonus à la vie, etc), ce qui donne la possibilité de crafter deux épées longues totalement différentes dans leur utilisation et but, et totalement personnalisées (même au niveau du nom, qu'on peut choisir).

C'est là un système de craft que l'on aimerait clairement retrouver plus souvent (n'est ce pas Skyrim... ?) et qui donne au jeu une toute nouvelle dimension, d'autant que la même chose s'applique aux armures.

Graphiquement, KoA est aussi générique que son univers. C'est relativement chatoyant pour les yeux (peut être trop, avec un effet de bloom omniprésent qui peut vraiment déplaire à certains joueurs), mais très simple niveau modélisations et textures, ce bloom ne servant manifestement qu'à cacher ces défauts. Mais le tout est fluide, bien animé niveau combats, ce qui est rare dans un RPG, et on lui pardonnera donc volontiers ces quelques tares.

Niveau bande son par contre, le jeu se montre relativement quelconque, et les quelques thèmes croisés restent très génériques sans marquer. Les doublages



sont assez réussis, et vous avez la possibilité de choisir vos réponses dans les dialogues, un ajout toujours sympathique, ce qui peut avoir un réel impact sur la suite. Sympathique.

L'AVIS DE LA REDACTION

Il est désormais temps de conclure sur ce petit Kingdoms of Amalur, une surprise de ce début d'année 2012, dont nous n'attendions honnêtement pas beaucoup. Offrant un système de combat technique, bien pensé et très dynamique, il saupoudre le tout d'éléments RPG certes assez basique, mais vraiment améliorés par le système d'artisanat excellent. KoA ne prévaut clairement pas ni par ses graphismes, ni par son scénario et univers, mais il s'avère une excellente expérience pour tout fan d'action-RPG, de beat'em'all ou de hack'n'slash.



“ Soul Calibur reste réellement un jeu de combat pour tous, aussi bien les pros que les hardcores et casuals gamers ”

Réalisé par Rem et Vivien

17 ANS PLUS TARD...

Quatre années après un Soul Calibur IV plutôt mitigé faisant suite à un troisième opus de qualité, Namco Bandai nous sert un cinquième volet de la célèbre saga de combat à l'arme blanche. Le jeu se montre t-il supérieur à son prédécesseur ? Y retrouverons nous une qualité et un mode histoire digne de Soul Calibur troisième du nom ? La changement d'une partie du casting donne t-il un vrai rafraîchissement à la saga ? Soul Calibur V suscite tant de questions, je vous propose d'y répondre à travers ce reportage détaillé.

Pour commencer, le jeu nous place 17 ans après les événements de Soul Calibur IV, un fait qui n'est pas forcément précisé dans le jeu lui-même, ou alors pas de manière suffisamment explicite, on le sait simplement parce qu'on nous l'a communiqué. C'est un peu le premier reproche que

l'on pourrait faire à ce cinquième opus, un gros manque d'explications, je traduirais cela par l'absence totale de biographies de personnages et de mode histoire/arcade individuel, oui cela existait dans les précédents opus et ajoutait un réel plus au jeu tout en nous apportant un lot d'informations sur les différents personnages, ici nous nous contenterons d'un court mode histoire, certes il est de qualité, accompagné de quelques cut-scènes réalisées soit avec le moteur du jeu soit sous forme de comics pourrait on dire, mais il reste court et nous apprend très peu de choses sur de nombreux personnages tout en ne répondant pas aux raisons pour lesquelles Maxi (ou d'autres) paraissent tout aussi jeune que dans l'opus précédent se déroulant 17 ans en arrière.



SORTIE LE 03 FEVRIER

Editeur
Namco Bandai

Developpeur
Namco Bandai

Genre
Combat

RETOUR AU CASTING

Pour en venir au casting, nous ne retrouverons pas ici de personnages originaux réalisés par des mangakas ou autre dessinateurs comme dans l'épisode précédent, mais de nombreux protagonistes de la série se verront remplacés par de petits jeunots, petit renouvellement donc, on trouvera par exemple Leixia, plus facile à jouer que sa mère (Xianghua) à mon goût, Natsu, légèrement différente, en termes de coups, de son maître (Taki) et Xiba qui offrira un style de combat mixant ceux de Kilik et Seong Mina, cette dernière se montrera absente du jeu alors que Kilik sera bien présent mais en tant que personnages utilisant toutes les armes à la manière de Edge Master et Elysium (petit personnage mystérieux du jeu).

En héritiers et héros du mode histoire, on trouvera également les deux combattants principaux de ce cinquième opus, Patroklos et Pyrrha, tout deux enfants de Sophitia, cela se ressentira d'ailleurs dans leur style de combat ainsi qu'au niveau de leur armement (épée et bouclier).

Deux combattants se classeront au rang de personnages 100% nouveaux, Z.W.E.I. utilisant une épée un peu à la manière d'un Tonfa puis combattant accompagné d'une sorte de loup magique et Viola armée d'une boule d'énergie ainsi que d'une main équipée de griffes métalliques. Rajoutons à ceux-là les anciens (Siegfried, Raphael, Hilde, Ivy, Cervantes, Lizardman (Aeon), Tira, Nightmare, Mitsurugi, Maxi, Yoshimitsu, Voldo, Astaroth et Algol) ainsi que le guest Ezio Auditore et nous arrivons à un total de 27 personnages (Sans Dampierre), chose plutôt correcte.

Pour ce qui est des combats en eux-mêmes, on appréciera une accessibilité encore améliorée donnant vie à des combats fluides, Soul Calibur reste réellement un jeu de combat pour tous, aussi bien les pros que les hardcores et casuels gamers, les coups spéciaux sont faciles à sortir, les combos simple à réaliser en travaillant un peu son personnage préféré en mode entraînement ou versus et l'ensemble des combattants reste facilement maîtrisables, bon c'est vrai certains sont sûrement légèrement plus que d'autres,



après il suffit de trouver ses préférés. On notera par contre juste un petit problème d'équilibrage entre les personnages en termes de puissance des coups.

Au niveau des modes multi joueurs, d'un côté cela reste très classique avec les matchmaking d'amis avec ou sans classements et de l'autre, on nous propose un mode "Colleso" permettant d'enchaîner rapidement les combats en groupant un nombre important de joueurs dans une même session.

Avant de conclure, il est important de parler du mode création, aujourd'hui, de plus en plus, les jeux vidéos nous

proposent de créer notre propre personnage, la saga Soul Calibur a initié cela avec son troisième volet qui offrait des possibilités déjà énormes, et bien là votre pouvoir de création sera encore amélioré et si vous en êtes un grand adepte, le jeu fera votre bonheur. En toute logique, on retrouve de nombreux éléments des anciens épisodes, mais nous pouvons dorénavant faire bien plus qu'avant, notamment avec l'apparition de stickers/tatouages, de motifs pour les vêtements, d'une modification de la voix et de la corpulence/musculation améliorée, des possibilités de modifier la couleur de l'arme, de créer des vignettes très classes de nos personnages en choisissant le fond, le cadre et plein d'autres paramètres, mais le plus intéressant reste sûrement la liberté de placer certains objets (cornes, antennes, "ailettes"...), où bon nous semble en agissant sur trois plans (profondeur, longueur, hauteur), les articles se débloquant au fur à mesure que vous montez en niveau, il vous faudra par contre être patient pour tout avoir.

L'AVIS DE LA REDACTION

Pour finir, nous dirons juste que Soul Calibur V offre, mis à part le mode création, peu de contenu aux joueurs, oui, l'absence de mode arcade individuel, de bios, katas et tout ce que les épisodes précédents offraient ainsi que le mode histoire assez court limitent la rejouabilité en solo, seuls les accros du multi, par ailleurs de qualité, et ceux souhaitant rassembler toutes les pièces d'équipements pour la création useront le jeu jusqu'au bout.

LES DEBUTS DU MYTHE!

C'est en 1995 que naquit la série des "Soul..." sur bornes d'arcade, avec un premier opus intitulé Soul Edge (Soul Blade en Europe) et confectionné par les soins de Namco. Le vieux continent aura droit à sa version Playstation la même année. Pionnier dans le genre combat en 3D à l'arme blanche (pas le premier, mais sans doute le plus connu), Soul Edge va installer un gameplay de base qui sera conservé tout au long de la série. C'est également les prémices d'un scénario et d'un background qui seront développés un peu plus à chaque nouvel épisode. Au centre de l'histoire, une épée de légende: Soul Edge. Pour certains, il s'agit simplement d'une arme d'une redoutable puissance, mais pour d'autres en revanche, cette lame est une véritable malédiction qui conduit inévitablement son porteur dans les sentiers de la perdition. L'une des toutes premières personnes à avoir manipulé cette épée n'est autre que Cervantes, un pirate qui deviendra très vite un personnage clé de la série. Dans Soul Edge, nous sommes en 1584, et le félon Cervantes a disparu sans laisser de traces depuis plus de vingt ans. Avec lui s'en est allé la lame de légende, et beaucoup sont prêts à combattre pour remettre la main dessus.



UN EPISODE DREAMCAST AU SOMMET!

Quatre ans après Soul Edge, la série revient en force sur Dreamcast avec Soul Calibur, épisode une nouvelle fois adapté de l'arcade. Outre sa plastique de rêve à faire pâlir les bornes d'arcade, SC apporte à la série de nouveaux personnages comme par exemple Kilik, Maxi ou Astaroth. Dans ce nouveau volet, on apprend que le chevalier Siegfried Schtauffen a défait Cervantes et l'a dépossédé de l'épée. Les sombres pouvoirs de la lame transforment Siegfried en Nightmare (son doppelgänger), et ce dernier commence alors à semer mort et souffrance à travers toute l'Europe de l'ouest. Un nouveau pouvoir fait alors son apparition dans l'univers créé par Namco: l'épée Soul Calibur. Elle est l'exact opposé de Soul Edge, et doit servir à la destruction de cette dernière. Nous sommes en 1591 et la lutte entre Bien et Mal ne fait que commencer.

L'HISTOIRE CONTINUE..

... dans Soul Calibur II, sorti en 2002 sur PS2, Xbox et Gamecube. Quatre années ont passé. Les massacres perpétrés à travers l'Europe cessent soudainement. Trois guerriers sont parvenus à défaire Nightmare, mais l'épée est restée intacte et les plonge tous trois dans un vortex. C'est à ce moment là que Krita-Yuga, une autre épée sacrée, révèle sa vraie forme: celle de Soul Calibur. Le combat acharné entre Krita-Yuga et Soul Edge se termine par la victoire de la lame sacrée; cependant les deux épées et Nightmare sont aspirés à l'intérieur du vortex.

Pendant ce temps débute la quête de Siegfried, qui est à la recherche de la rédemption pour les atrocités qu'il a commises malgré lui. Dans Soul Calibur III, sorti exclusivement sur PS2 en 2005, l'on suivra le combat de Siegfried contre son double maléfique, Nightmare, et contre la manipulation opérée par Soul Edge.

Le quatrième opus, Soul Calibur IV (PS3, X360: 2008), débute par le combat de légende qui opposa Siegfried et Nightmare.

Aidé par la puissance de Soul Calibur, Siegfried cherche par tous les moyens à éradiquer son adversaire, Nightmare, qui est lui possédé par Soul Edge. Mais ce que les deux personnages ne savent pas, c'est qu'un nouveau protagoniste entre dans la danse. Algol, roi d'une dynastie depuis longtemps oubliée, revient à la vie et part en quête de la puissance de l'épée. Son objectif est simple, réunir les fragments de Soul Calibur et Soul Edge afin de recréer son royaume et dominer à nouveau le monde.

Vous l'aurez compris, l'histoire de la saga est fondée entièrement sur le mythe du Bien et du Mal. Chaque personnage cherche la puissance de l'épée pour parvenir à ses desseins. Mais ce que tous ignorent, c'est que l'épée contrôle son porteur et non l'inverse.



“ L’occasion pour certains de découvrir une série marquante du jeu vidéo, et pour d’autres de replonger dans une saga au succès mérité. ”

Réalisé par Vivien

SOUVENIRS, NOSTALGIES

Les éditeurs l’ont bien compris ces dernières années, le gamer est bien souvent un nostalgique dans l’âme. Rappelez-lui les bons moments passés sur tel ou tel RPG de renom, et vous verrez une petite étincelle dans ses yeux lorsque son esprit naviguera dans les limbes vidéoludiques. Quoi de mieux donc pour faire vibrer la corde nostalgique que de ressortir les grands hits d’hier en y ajoutant de la haute définition, voire de la 3D dans certains cas. Voilà une justification toute trouvée à tous ces titres sortis récemment, et intitulés sobrement “HD Collection”. Que ce soit Sony avec la saga God Of War et ses épisodes PS2, Konami avec la série Silent Hill, ou bientôt Capcom avec Devil May Cry, difficile pour les éditeurs de passer à côté de cette véritable poule aux oeufs d’or.

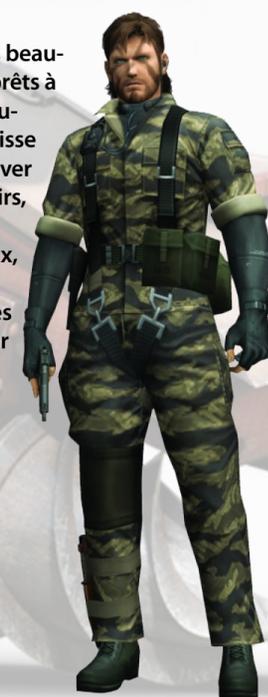
Mais quel intérêt présente ces titres HD Collection pour le joueur ? Premièrement, offrir aux plus jeunes la possibilité de découvrir des titres majeurs du jeu vidéo sur leurs machines actuelles. Deuxièmement,

pour les vieux briscards, redécouvrir des titres appréciés à l’époque dans un nouvel habillage HD et/ou 3D. Enfin, ces compilations sont souvent proposées à des tarifs attractifs qui dépassent rarement la quarantaine d’euros, regroupent plusieurs jeux et offrent donc en général une belle durée de vie.

Cependant, tout n’est pas toujours rose et toutes les compilations HD ne se valent pas. Le portage HD n’est pas toujours de bonne facture, proposant parfois des textures étirées pour correspondre à du 720p/1080p, pour un résultat pas très propre. De plus, il n’y a que très rarement de vrais ajouts dans ces portages, et on retrouve presque à coup sûr les défauts de l’époque. (temps de chargement, ralentissements,...) Dernier défaut, ces compils ne sont pas toujours complètes, certains opus étant volontairement exclus de la galette lorsqu’ils sont déjà vendus par ailleurs. (XBLA, PSN...) Pour conclure, difficile d’avoir un avis tranché sur ces compilations qui sembleront

indispensables à certains, et totalement inutiles à d’autres. On peut en outre penser que le prix de vente par rapport au travail réellement effectué sur les portages ne se justifie pas toujours.

Cependant, beaucoup sont prêts à passer à nouveau à la caisse pour retrouver des souvenirs, des sensations de jeux, ressenties sur des titres qui ont pour certains créé les bases d’un genre.



SORTIE LE 02 FEVRIER

Editeur
Konami

Developpeur
Kojima Productions

Genre
Infiltration



MGS REVIENT EN HAUTE DEFINITION

Et c'est la saga Metal Gear Solid qui nous revient aujourd'hui en HD avec Metal Gear Solid HD Collection. Cette mouture current-gen est développée par Bluepoint Games (des habitués dans le domaine, puisque déjà à l'origine de la compilation God Of War) et comprend MGS2: Sons Of Liberty, MGS3: Snake Eater et enfin MGS: Peace Walker, le dernier épisode en date sorti sur PSP.



Sons Of Liberty, 2ème opus de la saga sorti en 2002 sur PS2, est présent dans cette compilation dans sa version Substance. Les quelques centaines de missions en réalité augmentée, les Snake Tales, ainsi que tous les bonus afférents à cette édition spéciale sont dans cette mouture HD. Au niveau du lifting visuel, le travail effectué est globalement bon, et MGS2 profite encore clairement de sa belle plastique de l'époque. Les plus grincheux diront sans doute que le rendu est quasiment identique à celui sur PS2, et même s'il est difficile de leur donner tort, pouvoir jouer sur sa TV full HD dans de bonnes conditions est déjà une réussite. La partie sonore n'est pas en reste, et force est de constater que le résultat sur un ensemble 5.1 est bluffant de profondeur. Je ne reviendrai pas sur les excellentes compositions de Harry Gregson-Williams et Norihiko Hibino,

qui ont réalisé sur MGS 2 un travail exemplaire. En terme de gameplay, le jeu reste inchangé, et il vous faudra certainement un temps d'adaptation pour vous réhabituer à la maniabilité du soft. Une fois ceci fait, vous retrouverez toutes les sensations d'antan: l'infiltration, la tonne de gadgets, les combats de boss épiques... Comme dit précédemment, le jeu reste 100% identique à la version d'origine, et il en va donc de même pour les éventuels problèmes rencontrés à l'époque. Exemple flagrant dès les débuts sur le jeu: les sous-titres français des dialogues souffrent de nombreuses coquilles d'orthographe déjà présentes en 2002. Vous l'aurez compris, MGS 2 reste un opus phare de la saga, et pouvoir rejouer en HD à cette aventure épique fut un grand plaisir pour le fan que je suis. Dialogues savoureux, scènes de combats dantesques, idées d'infiltration novatrices, la sauce prend toujours aussi bien en 2012.





MGS3: Snake Eater, l'épisode qui introduisit en son temps la notion de survie dans la série avec son système de soin, de nourriture, d'usure des armes... Le voici de retour dans sa meilleure version puisqu'il s'agit de l'édition Subsistence. Le gros atout de cette version est bien évidemment sa caméra libre, qui corrige le manque de visibilité que l'on pouvait avoir dans certaines situations. Même constat que pour MGS 2 au niveau de la réalisation, le titre de Kojima a gardé beaucoup de sa superbe, mais le passage à la haute définition n'apporte finalement qu'un confort accru sur nos télévisions actuelles. Certaines textures semblent donc bien floues et aucune correction majeure n'a été apportée à l'ensemble. Restent toutefois la mise en scène de haute volée et les animations d'excellente facture. Côté sonore, rien de mieux qu'un casque pour se plonger dans l'ambiance du titre. Jungle luxuriante, animaux sauvages, marécages, la faune et la flore du titre sont crédibles et poussent un peu plus loin encore le trip survie. Le gameplay, toujours aussi réussi, n'a subi aucune modification notable, et l'expérience que délivre le soft se révèle aussi jouissive qu'à l'époque grâce à un équipement et des armes variés, des situations pouvant être abordées de diverses manières, et des combats de boss dynamiques et marquants. Sachez enfin que cette version de MGS 3 inclue les tous premiers épisodes de la série Metal Gear, sortis sur MSX. Nostalgie, quand tu nous tiens!

Seul sur la 2ème galette que contient cette compilation, Peace Walker a lui aussi bénéficié d'une petite chirurgie esthétique. Sorti en 2010 sur PSP, le soft proposait un contenu généreux, un nouveau point de vue sur l'histoire de la saga et un game-



play adapté à la portable de Sony. Mais quel bonheur de reparcourir le jeu avec un stick droit pour diriger la caméra, l'un des points noirs du jeu à l'époque. Côté visuel, l'anti-aliasing fait bien son travail pour un résultat plutôt propre. Les zones de jeu sont bien évidemment de taille plus réduite que les opus de salon, mais les possibilités de gameplay toujours aussi étoffés rattrapent sans mal le tout. La fluidité ne fait jamais défaut au titre, normal me direz-vous pour un portage d'une console portable. Le scénario et la mise en scène font une fois encore mouche, grâce à des personnages charismatiques et des dialogues bien écrits. La partie sonore est également à son avantage avec des bruitages réussis et des compositions marquantes. Autre avantage de cette mouture HD, les temps de chargement ont été grandement raccourcis, pour plus de confort. Au final, on retrouve avec plaisir la tonne de mission disponibles à partir de la Mother Base (le QG de Militaires Sans Frontières), le mode coop jusqu'à 4 en ligne, le tout en HD bien installé dans son canapé, manette en main.

L'AVIS DE LA REDACTION

Avec 3 épisodes majeurs de la saga, ce Metal Gear Solid HD Collection s'assure un contenu et une durée de vie plus qu'honnête. L'occasion pour certains de découvrir une série marquante du jeu vidéo, et pour d'autres de replonger dans une saga au succès mérité. Difficile donc de passer à côté pour tous les amateurs d'infiltration et d'action. Pour moins de 40€, ce sont plusieurs dizaines d'heures de fun qui s'offrent à vous et la possibilité de vivre ou de revivre des moments de bravoure devenus cultes pour certains.

“ Plus belle, offrant plus de contenu, cette mouture 2012 est clairement la plus aboutie à ce jour. ”

Réalisé par Vivien

UNE BONNE AURA

Habitué des bourre-pifs, torgnoles et raclées en tout genre, le studio japonais Yuke's Media Creation nous livre en ce mois de février UFC Undisputed 3, le dernier épisode en date de leur fameuse licence de MMA. Après un fort sympathique WWE 12 qui avait su contenter les fans de catch, c'est au tour des Mixed Martial Arts (un autre sport de gentlemen, bien entendu) de débouler sur nos consoles HD. Avis complet sur ce nouvel opus dans les lignes qui vont suivre.

Quatrième opus current-gen de la série (si l'on compte UFC Personal

Trainer), UFC Undisputed 3 bénéficie d'une bonne aura auprès des joueurs qui ont suivi les épisodes au fur et à mesure. En effet, depuis UFC 2009, la licence a de sérieux atouts dans sa manche. Outre une modélisation des combattants de haute volée, une physique des corps et des coups très réaliste, la série a toujours su proposer un gameplay à la fois technique et complet. L'objectif des développeurs cette année? Offrir de nouveaux modes de jeux et étoffer le mode carrière; en somme peaufiner les quelques éléments en retrait de la licence.



SORTIE LE 17 FEVRIER

Editeur
THQ

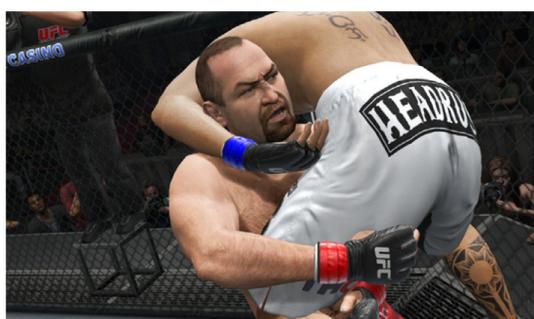
Developpeur
Yuke's Media Creation

Genre
Combat



Commençons ce tour d'horizon par un point crucial pour un jeu du genre, le gameplay. Sans vraiment bouleverser sa licence, Yuke's a procédé à quelques ajustements. Le plus flagrant est sans doute le système de soumission, qui se présente désormais sous la forme d'un mini-jeu. Pour expliquer simplement, le joueur ayant lancé la soumission devra essayer de "poursuivre" le curseur de son adversaire dans une représentation schématisée de l'octogone apparaissant à l'écran. Résultat: moins de place au hasard grâce à ce mini-jeu qui mettra vos réflexes à contribution. La jouabilité n'a quant à elle que peu évolué. Les 4 touches (A, B, X, Y) correspondent toujours aux quatre parties du corps et vous avez la possibilité de frapper à différents niveaux du corps (tête, ventre, jambes). Les clinchs sont également de la partie avec système de "prise d'avantage" géré avec le stick droit. En clair, lorsque vous êtes en contact avec votre adversaire, il faudra jouer du stick pour tenter de confirmer votre prise sur celui-ci. S'en suit parfois un combat au sol, avec dégagement ou soumission. Les combats sont d'ailleurs toujours aussi brutaux, avec force détails au niveau des dégâts et de la fatigue (coupures, sueurs qui perlent...) La modélisation des athlètes est exemplaire, très réaliste. Et si les 150 combattants présents (que l'on pourra admirer dans des vidéos tournées pendant de vrais combats) sur la galette ne vous suffisent pas, libre à vous de créer votre propre ultime fighter, et ce de A à Z. Traits du visage, corpulence, tatouages, tout y passe. Sans oublier le choix dans les mimiques d'entrée de ring, la mu-

“ Un bonne programmation de vos entraînements s'avèrera ainsi indispensable pour améliorer votre perso ”



sique, les vêtements, la bannière... Tout ceci a bien évidemment un coût, et il vous faudra amasser des "créd" en combattant ou en remplissant certains objectifs pour y avoir accès.

Cette customisation très poussée vous fera passer de longs moments dans les menus, et vous découvrirez l'un des principaux défauts du titre: ses temps de chargement. Entre chaque sous-menu et avant chaque début de combat, vous aurez droit à un chargement pouvant aller jusqu'à plusieurs dizaines de secondes.

Un peu lourd à la fin, surtout lorsqu'on a tant de choses à faire dans ces dits menus. Au niveau des modes de jeu, UFC 3 nous gâte avec des modes variés et prenants. Outre un mode vous permettant de vivre la carrière de votre alias, de son premier combat dans l'octogone jusqu'à son dernier match pour défendre son titre, le titre offre également un mode tournoi jouable jusqu'à 4, ainsi qu'un mode "combat ultime"(nouveau de cet opus). Ce dernier vous permettra de revivre des combats de légende tout en essayant de remplir certains objectifs fixés à l'avance. La carrière se déroule de manière classique avec programmation de match et entraînements à effectuer entre les combats. Vous pourrez aussi apprendre de nouveaux enchaînements auprès des "fight camps" présents dans le jeu. Un bonne programmation de vos entraînements s'avèrera ainsi indispensable pour améliorer votre perso. Console HD oblige, un mode en ligne bien fourni est présent, mais que nous n'avons pas pu tester à cause de problèmes au niveau des serveurs. THQ était sur la coup afin de régler au plus vite ces petits problèmes. Enfin, dernière nouveauté, l'apparition du mode "Pride", le Pride étant, pour faire simple, la branche japonaise de MMA. Plus brutal et sanglant, le mode Pride permet d'apprécier de nouveaux combattants et arènes. Comme à son habitude, Yuke's nous a sélectionné une bande-son bien punchy à base de morceaux métal. Cela ne plaira sans doute pas à tout le monde, mais force est de constater que les morceaux collent parfaitement à l'atmosphère du MMA. Les commentaires anglais sont d'excellente facture, puisque assurés par des pros. On saluera également la belle ambiance sonore dans le public lors des débuts de combats.

“ Yuke's nous a sélectionné une bande-son bien punchy à base de morceaux métal ! ”



L'AVIS DE LA REDACTION

En conclusion, il est clair qu'on ne peut que conseiller l'achat d'UFC Undisputed 3 à tous les fans de MMA. Plus belle, offrant plus de contenu, cette mouture 2012 est clairement la plus aboutie à ce jour. On pestera régulièrement contre les incessants temps de chargement qui nous font passer de longues minutes à nous tourner les pouces, mais cela n'entrave en rien le plaisir ressenti pendant les combats, le sentiment de puissance à chaque impact, ou la rage des K.O. Ready, fight!



“ Le principe de démembrement promettait tout un pan de gameplay extrêmement intéressant, mais le cruel manque d’ambition du projet le cantonne en TPS très générique ”

Réalisé par Faust

UN HEROS IMMORTEL

Certains jeux décident de suivre la tendance actuelle, et de se conformer dans un moule. D’autres tentent d’innover, créant parfois un nouveau genre, et remportent un succès fou. Et il y a ces jeux, mi originaux, mi classiques, qui partent d’un bon principe, mais qui retombent à cause de leur manque d’ambition et de finition. C’est l’histoire un peu triste de NeverDead que nous allons conter ici...

vent très artificiel quand c’est le cas. Fausse immortalité, prétexte stupide pour placer des Game Over, bref, l’immortalité n’a pas la vie facile dans les jeux vidéos. Bryce, le héros, est affligé de cette malédiction, condamné à vivre éternellement et à ne pas être tué. En conséquence, il s’est converti en chasseur de démons, bossant pour une entreprise de chasse de démons, en duo avec une charmante demoiselle du nom de Arcadia.

Les héros immortels, c’est un concept qui, mine de rien, n’est pas souvent osé dans les jeux vidéos, et sou-



SORTIE LE 02 FEVRIER

Editeur
Konami

Developpeur
Rebellion

Genre
Action



Nos deux amis se retrouvent à faire face à une recrudescence de démons, conséquence du retour de leur roi, et... Ok, vous l'aurez compris, NeverDead ne brille pas par son scénario, très japonisé, mais ce n'est pas là ce qui est forcément le plus important. En effet, revenons un peu sur les caractéristiques... Étonnantes de notre héros, Bryce.

Étant immortel, celui-ci ne peut en effet pas mourir au sens propre du terme. Peu importe le nombre de coups qu'il prendra, rien ne pourra le tuer. En revanche, il peut être démembré, découpé, et c'est là que le bât blesse, pour ce pauvre Bryce. Alors certes, perdre un bras, ce n'est pas la mort pour lui, surtout qu'il peut le récupérer, mais quand on se retrouve à l'état d'une simple tête totalement vulnérable, roulant sur le sol à la recherche frénétique de ses comparses membres, la situation commence à se corser, surtout si des petits démons affamés veulent absolument vous manger. Et c'est là l'astuce plutôt originale utilisée par Rebellion, les développeurs de NeverDead. Votre héros se démembrera au fur et à mesure qu'il se fera attaquer, ce qui a évidemment un impact sur le gameplay, et si vous ne réagissez pas assez vite pour récupérer vos membres, vous risquez de vous retrouver à l'état de simple tête, ce qui devient un gros problème dans le cas où lesdits démons essaient de vous manger, synonyme de Game Over. On tient là le fil rouge du jeu, et ce qui lui donne son intérêt.

Bryce est armé de deux armes à feu, qu'il utilise en même temps, et d'une épée, que l'on dirige uniquement au stick droit, viscéral mais très peu précis, au final. On pourra vraiment reprocher à ces armes à feu de ne quasiment pas changer durant tout le jeu, et surtout de n'avoir presque pas d'impact. Vos balles font très peu de dégât, et les sensations de jeu en pâtissent, tant on a l'intérêt de tirer des balles en mousse, d'autant que les effets visuels ne suivent pas. Du coup, on se rabat sur

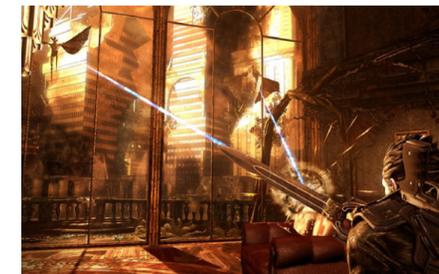


l'épée, plus brouillonne, mais ô combien plus jouissive, tranchant et charclant dans le vif.

Bien sûr, un bras en moins risque de poser un problème pour tirer avec deux armes, mais vous pourrez toujours utiliser une épée. En revanche, deux bras en moins, et vous vous retrouvez à courir en rond pour récupérer vos bras via une petite roulade, ce qui a pour effet de vous les recoller. Ce dynamisme des situations aurait pu être très astucieusement utilisé, mais Bryce a la très très facheuse habitude de se démembrer pour un rien, et on passe la majeure partie du temps à courir en rond à la recherche de ses membres, incapable de faire quoi que ce soit d'autre.

Et on touche là au gros défaut de NeverDead : sa rigidité, combinée à sa répétitivité. Le jeu ne varie que très peu dans l'ensemble, seule les compétences à débloquent, plutôt intéressantes, vous permettent de varier un peu les combats, en lançant vos bras comme des grenades par exemple. Mais c'est toujours arène après arène, et alors que les premières fois à courir en rond sur une jambe peut être comique, on s'en lasse assez vite, d'autant que le gameplay de NeverDead, déjà handicapé par la rigidité usuelle des TPS, est entaché encore plus par ce défaut, qui rend les combats très brouillons.

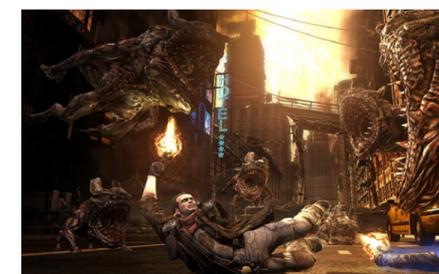
Finalement, il ne lui reste que son esthétique, assez générique en terme d'art, mais qui se laisse regarder, d'autant qu'un moteur physique est vraiment présent, permettant au moins une destruction de l'environnement (sûrement scriptée) omniprésente, un concept très sympa qui malheureusement rajoute à l'apocalypse des combats.



Niveau bande son, on retrouve du hard-rock/metal assez générique en fond, mais qui joue son rôle, tandis que les doublages sont de facture correcte, mais sans plus. Nous ne nous attarderons pas sur les quelques modes en coop, sous forme de défi, sympa, mais ne méritant pas une réelle attention, tant ils sont anecdotiques.

L'AVIS DE LA REDACTION

Cet article a peut être paru un peu acide, vis à vis de NeverDead, mais ce n'est pas tant par haine pour le jeu, que par déception. En effet, il portait sur un excellent concept, enfin utilisé à bon escient, et le principe de démembrement promettait tout un pan de gameplay extrêmement intéressant, mais le cruel manque d'ambition du projet, le cantonnant à un TPS très générique dans son déroulement, ainsi que de finition, avec une rigidité impardonnable du personnage, le plombent totalement, fort malheureusement. Alors certes, il ne vaut pas ses 70€, mais c'est là un jeu qui vaut quand même le coup d'être testé, ne serait-ce pour le fun, d'occasion, ou quand le prix aura baissé.





SORTIE LE 28 OCTOBRE

Editeur
Microsoft

Developpeur
Rare

Genre
Sport



“ Kinect Sports Saison 2 amène un renouveau à la série ! ”

Réalisé par Florian

BOUGEZ POUR LA SANTE...

Si il doit bien y avoir un jeu à posséder dans la catégorie Kinect, c'est bien la saga Kinect Sports Saison ! Et cette fois la Saison Sports de chez Kinect nous revient avec 5 nouveaux sports à la clef ! Vous pourrez bouger grâce au football Américain, suer sur sur le terrain de Tennis, prendre du plaisir, club de Golf à la main, jouer sur votre adresse avec le jeu de Fléchettes, vous la jouer stars de Baseball en tapant des home run et pour finir, prendre un grand bol d'air à Skis dans les montagnes blanches de Kinect Sports. Ce jeu, sans grande prétention, animera vos soirées entre ami(e)s ! Facile d'accès, plutôt rapide à charger, le jeu jouera parfaitement son rôle de détente sportive !

Nous regretterons juste le "vrai" manque de variétés de ce titre. Le Tennis étant une quasi copie conforme du jeu de Ping Pong de Kinect Sports premier du nom. Le jeu de fléchettes manque cruellement d'intérêt, et nous fait vite changer de sport !

Le Baseball quant à lui, véritable nouveauté dans nos contrées, s'impose comme un type de sport très intéressant et original, pour ce type de jeu, qui ne le propose généralement pas. Vous pourrez taper à la batte et lancer les balles avec divers "petits" effets !

Le Ski reste basique, penchez vous à gauche ou à droite suivant la position des portes... Rien d'extraordinaire, mais fera son petit effet aux non initiés.

Mais la véritable bombe de ce jeu, c'est bien entendu le Golf, qui est la plus aboutie et jouissive des distractions de cette version ! En plus d'être plutôt apaisant, beau



graphiquement, il adopte la reconnaissance vocale afin de choisir son putt en toutes circonstances de manière la plus agréable possible ! No Stress reste le mot d'ordre ! Je rappelle par ailleurs que le Basketball verra le jour d'ici le 4 avril prochain, avec certainement des concours de 3 points ! A vos Air Jordan donc, la rédaction vous attend de pied ferme !

L'AVIS DE LA REDACTION

A prendre les yeux fermés pour les fans de la série, il amène un certain renouveau à la licence, même si certains défauts viennent noircir le tableau. Kinect Sports Saison 2 est clairement LE jeu de référence pour les joueurs occasionnels, les habitués ne le sortiront toutefois que lors de grandes occasions...

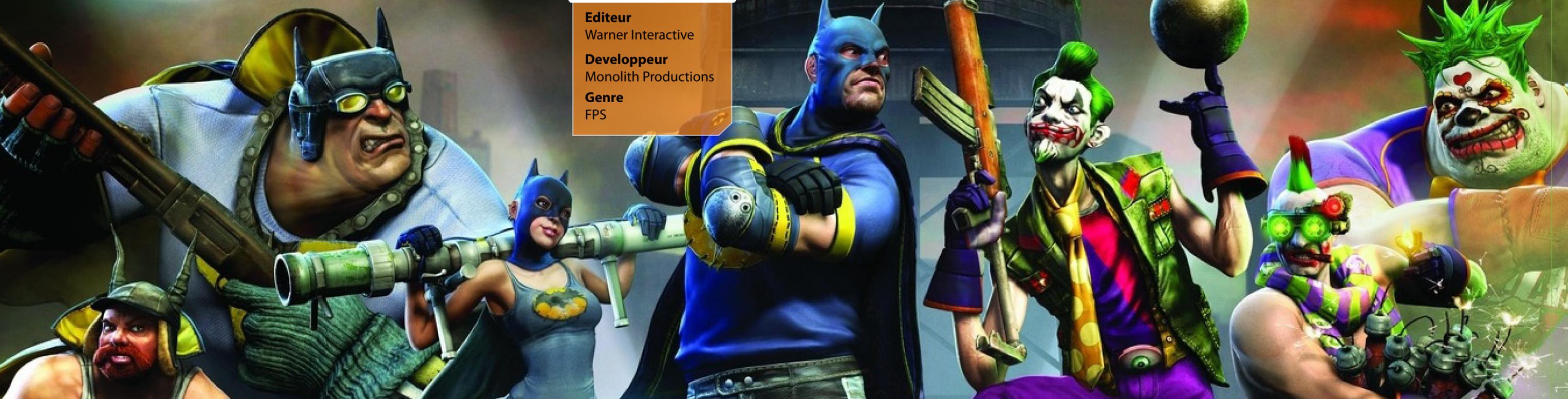


SORTIE LE 08 FEVRIER

Editeur
Warner Interactive

Developpeur
Monolith Productions

Genre
FPS



LE JUSTICIER MASQUE EST DE RETOUR !

La sortie relativement récente de l'excellent Batman : Arkham City, à propos duquel vous pouvez retrouver notre article dans le New Player numéro 1, a repropulsé la popularité du célèbre justicier en tête d'affiche, une tendance sur laquelle les développeurs de chez Monolith peuvent très certainement jouer avec leur Gotham City Impostors...

Oui oui, Monolith, ceux là même à l'origine de jeux tels que No One Lives Forever, Fear et sa séquelle ainsi que les Condemned. Rien que ça. Ainsi, pas étonnant que leur nouveau bébé prenne la forme d'un FPS, à nouveau, même si son format "indépendant" a de quoi surprendre de la part d'un tel studio.

Ainsi, Gotham City Impostors se présente sous la forme d'un FPS uniquement multijoueur, parvenant un mélange assez étonnant entre le FPS un peu arcade, à l'ancienne, et le FPS moderne purement inspiré des ténors actuels comme Call of Duty. Quelques modes de jeu s'offrent au joueur, allant du classique Team Deathmatch à d'autres modes plus originaux, du moins par la façon dont ils exploitent le contexte du jeu, comme un équivalent du Démolition Call of dutyesque, où le but est de poser une sorte de bombe à propagande dans le camp adverse, qui si elle arrive à son terme, lancera un message d'une vingtaine de seconde, visant à dé-moraliser l'équipe adverse, qui se mettra à courir de façon absolument ridicule, sans



arme, avec la seule possibilité de donner des baffes. Sympa. On retrouve aussi un équivalent du Domination, où le but est de contrôler 3 émetteurs de gaz.

Niveau arsenal, on retrouve une force du jeu, mais aussi peut être une faiblesse. De nombreuses armes totalement loufoques et "faites main" sont à la disposition des joueurs, reprenant parfois des concepts connus du comics, parfois non. Ainsi, vous pourrez avoir en gadgets des lances pierre à grenades, des boomerangs, shuriken et autres joyusetés, mais aussi en arme principale un lance roquette rappelant diablement le type d'armes que l'on retrouvait dans les Quakes pour faire du rocketjump. Sympa.



De la même façon, vous pouvez choisir un accessoire spécial, que ce soit patins à roulettes, chaussures à ressorts ou encore un glider pour planer dans les airs par exemple (et pourquoi pas un grappin ?), vous ouvrant une toute nouvelle dimension des maps, leur verticalité. Ces gadgets permettent ainsi de bien changer l'expérience du tout au tout, et sont très bien mis à contribution par les maps concoctées par les développeurs, pleines de bumpers, bouches d'aérations pour s'envoler, etc, conférant un aspect très arcade au jeu.



Malheureusement, la plupart des armes secondaires et primaires manquent cruellement d'originalité, et on retrouve de simples machine guns, fusils d'assauts et autres fusils à pompe. Dommage, d'autant que Brink nous a bien prouvé qu'il est possible de concevoir des armes au fonctionnement "basique" assez originales niveau design.

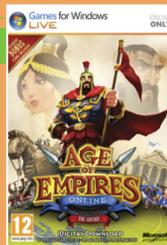
Niveau customisation des personnages, on retrouve en grande partie l'inspiration Call of Duty. Ainsi, vous pouvez créer diverses classes customisées, où vous changez vos armes, leurs accessoires, vos gadgets, vos accessoires, ainsi que vos perks qui peuvent affecter pas mal de choses (moins de dégats reçus par les headshots, plus de vie, récupération plus rapide de vie auprès des points de soin, plus de dégats, etc). Mais vous pouvez également customiser votre voix et l'insulte à lancer en cas de frag d'un joueur, ou encore votre costume, avec les points que vous gagnez en jouant, ou via des micro transactions.

L'AVIS DE LA REDACTION

Inutile d'en dire plus, le constat s'impose : Gotham City Impostors est un petit vent de fraîcheur dans l'univers bondé des FPS multijoueur, et malgré ses petits défauts et problèmes, en particulier sur PC, il vaut clairement le coup qu'on s'y penche, ne serait-ce que pour le fun qu'il procure ainsi que l'aspect arcade qu'il offre, d'autant que les développeurs semblent assez réactifs et prompts à soutenir le jeu pendant encore un moment.

“ Gotham City Impostors est un vent de fraîcheur ! ”

Réalisé par Faust



SORTIE LE 16 AOUT 2011

Editeur
Microsoft Game

Developpeur
Gas Powered Games

Genre
Stratégie

LA CELEBRE LICENSE DE RETOUR

Age of Empires, un nom que l'on avait pas entendu depuis des années. La célèbre licence des jeux de stratégie s'était en effet faite très discrète ces dernières années, à part sur les consoles portables, et son retour risque fort de plaire aux amateurs de la série...

jets, faire vos recherches technologiques, etc. Ensuite, par le biais de quêtes à récupérer au près de PNJ, vous pouvez lancer des champs de bataille tout ce qu'il y a de plus classique dans les STR, où divers objectifs seront à accomplir.

On distingue donc véritablement les phases de jeu pur, à l'ancienne, et les passages dans la capitale, hub communautaire. Au fil des quêtes, vous récupérez des équipements, plans de batiments, etc, que vous pourrez soit placer pour débloquent de nouvelles actions dans votre capitale, soit équiper à vos soldats. En effet, pour reprendre des coutumes des Hack'n'Slash, vous pouvez totalement customiser divers équipements de vos unités, et avez même un niveau global, influant sur plusieurs paramètres. Il y a donc une réelle progression, outre le déblocage de nouvelles unités, au fil du jeu.

Une fois en pleine partie, on retrouve toutes les mécaniques qui ont fait la force de AoE, 15 ans auparavant. Ainsi, AoEO se rapproche bien plus du premier opus, mais sa "simplicité" ne pourrait le qualifier de jeu "casual". En effet, comme à l'époque, l'accent a été mis sur la simplicité, avec peu de manières de créer des stratégies, très peu d'options de micro gestion, ce qui donne tout de même un jeu ouvert à beaucoup de progression et d'apprentissage. La magie AoE opère, et ce même 15 ans après.

Toutefois, il convient de souligner quelques problèmes qui sont, de nos jours, inacceptables dans un STR : le pathfinding des unités. En effet, celles ci souffrent d'une stupidité exemplaire, et déplacer une grosse armée correctement sans avoir des unités qui se perdent ou se compliquent le chemin relève du miracle, ce qui peut devenir très gênant dans certains cas. De même, l'IA des unités - ennemis comme alliées - est déplorable, et on se retrouvera souvent à devoir micro gérer des unités qui ne devraient pas en avoir besoin (comme les prêtres pour les soins, ou les unités d'attaque qui ne différencient pas les bâtiments par menace...).

Au niveau communautaire, outre les échanges possibles entre joueurs, des quêtes peuvent être lancées à plusieurs, même si l'interface et le feeling est encore très perfectible. En effet, le joueur éventuel qui n'a pas la quête (déjà faite, ou trop bas niveau pour l'avoir) n'aura

aucuns messages, aucune indication de la fin de quête, rien. Vous pouvez également accéder à des modes PvP, qui souffrent malheureusement encore un peu d'un faible nombre de joueurs, gageons que les choses vont aller en s'arrangeant.

Mais il est temps d'aborder un second problème, inhérent aux choix de développement faits : les niveaux. Si l'idée d'établir une progression hack'n'slashesque était très bonne, elle mène à de forts déséquilibres entre les joueurs. Même au même niveau, deux joueurs peuvent avoir des équipements radicalement différents, ce qui donne un avantage direct à l'un d'entre eux, et déséquilibre le match dès le début... C'est également visible au niveau des cartes, obtenables aussi bien via des quêtes ou achats avec de l'argent réel. Dans le cadre de ce test, nous avons une carte permettant d'invoquer 20 unités de haut niveau, dès le début, et celle ci rendait toutes les quêtes de bas niveau, sur plusieurs heures, infiniment faciles si utilisée.

Parlons rapidement de l'aspect graphique du jeu, avant de conclure cet article. On assiste ici à un volte face artistique, passant des Age of Empires sérieux et "réalistes" à un jeu en cel-shading totalement cartoonesque, aussi bien niveau quêtes que design. Mais derrière cette refonte cartoon se cache un jeu très perfectionné niveau animations et apparence, chaque unité bénéficiant de nombreuses petites animations qui, cumulées, la rendent tellement plus crédible, et tout l'aspect cel-shading rend vraiment très bien, ce qui au final n'enlève absolument rien à la crédibilité du jeu.

L'AVIS DE LA REDACTION

Pour conclure, on voit clairement qu'Age of Empires Online a été conçu avec amour et respect pour la série, aussi bien par le studio de ses géniteurs que par Gas Powered Games, et cela se sent clairement une fois que l'on joue au jeu. Joli, drôle, mélangeant deux genres avec brio, AoEO est une réussite, malgré les petites tares qui entachent le constat final. Toutefois, si vous arrivez à passer outre ces quelques problèmes, vous découvrirez là un jeu qui vaut clairement le coup que l'on s'y investisse, et mérite aussi bien sa place dans le monde des STR que des Command and Conquer ou un Starcraft.

“ Age of Empires Online a été conçu avec amour et respect pour la série ”

Réalisé par Faust



AGE OF EMPIRES A TRAVERS LE TEMPS

Pour célébrer la sortie d'Age of Empires Online, premier opus de la série depuis fort longtemps, revenons donc sur l'histoire d'une licence qui a marqué l'univers des STR et a su inspirer de très nombreux studios de développement...

LA SERIE PRINCIPALE

C'est en 1997 que le premier AoE a vu le jour. Développé par Ensemble Studio et publié par Microsoft Studios, ce fut l'un des tout premiers jeux de stratégie historique. S'inspirant aussi bien de Civilization, un de ses concurrents, que de Warcraft, AoE se basait sur un système d'Age, allant de l'Age de pierre à l'Age de fer, chaque nouvel Age demandant beaucoup de ressources pour être atteint, mais procurant de nouvelles technologies et possibilités de construction. Un autre point fort du jeu était de mettre à disposition, dès sa sortie, 12 peuples jouables, et ayant chacun des unités spécifiques. Nous passerons sur les diverses extensions à chaque AoE.

En 1999, c'est Age of Empire II : The Age of Kings qui sortit, un succès critique absolu. Encensé par les journaux et sites de l'époque, le jeu est resté un grand favori de la plupart des joueurs, et est toujours activement joué en LAN et en eSport. Prenant place au Moyen Age, le contexte change légèrement, et ouvre la possibilité d'inclure des chateaux et armes de siège, donnant au jeu une toute nouvelle dimension.

Age of Empire III divisa grandement les foules à sa sortie en 2005. Basé sur le moteur graphique Havok et sur un moteur graphique boosté, le jeu se plaça rapidement comme l'un des plus beaux RTS de l'époque, et de très nombreuses nouvelles features furent ajoutées, telles que les cités mères, permettant d'approvisionner le joueur en ressources. Toutefois, tant de changements ont impacté le gameplay, le transformant, ce qui ne fut clairement pas au goût de tous les fans de la série. Ainsi, pour certains, AoE II reste le meilleur AoE, tandis que pour les autres, c'est le troisième opus le meilleur.

Après ce dernier opus déchaînant les critiques, plus de nouvelles de la série jusqu'à la fermeture du studio de développement en 2008, juste après avoir fini le développement d'Halo Wars. Il a donc fallu attendre 2011 pour avoir Age of Empires Online, le dernier opus de la série "principale" sur PC, par Robot Entertainment et Gas Powered Games.

LES SPINS OFF

Evidemment, une série aussi juteuse commercialement, et au succès si unanime au niveau des critiques ne pouvait se cantonner à une seule plateforme, et ainsi, quelques spin offs ont été effectués.

L'un des spin offs les plus connus est le mythique Age of Mythology en 2002, se basant que sur des mécaniques extrêmement proches des Age of Empires, mais se plaçant dans l'univers des mythologies gréco-romaines, apportant une certaine fraîcheur au genre. Ce fut un succès critique, mais aucune suite ne fut développée, au grand dam de ses fans.

L'autre spin off notable est Age of Empires : The Age of Kings sur DS, mélangeant les mécaniques de AoE et d'Advance Wars, dans un opus très bien adapté à la console portable de Nintendo, et qui fut lui aussi encensé par la critique, alors que le genre ne se prêtait pas forcément ni au support, ni au public derrière la console.

Historiquement, AoE s'est toujours voulu détendu et fun. Contrairement à un Warcraft restant tout de même très sérieux et exigeant, les développeurs d'AoE ont toujours voulu concevoir des jeux amusants et procurant du plaisir aux joueurs, en parallèle à des mécaniques bien rôdées et efficace. Ainsi, aucune recherche historique très précise n'a jamais été effectuée, et cela peut donner au jeu et surtout à son background et scénario un aspect un peu "enfantin", qui fait le charme de la campagne solo du jeu.

Bénéficiant d'une évolution constante au fil de ses épisodes, espacés dans le temps et à chaque fois améliorés par de nombreuses extensions, Age of Empire s'est toujours doté d'une aura de qualité à chaque nouvel opus, les joueurs ayant confiance dans les développeurs. L'aspect technique et graphique a subi une amélioration notable pour chaque nouvel épisode, les développeurs étant désireux de conserver leur jeu dans le top des plus beaux jeux de l'époque, et ce perfectionnement graphique a toujours été suivi par le travail sur l'IA, pan important d'un STR.

Ainsi, l'IA des AoE n'a jamais stagné et a toujours été travaillée d'un opus à l'autre, y ajoutant des fonctionnalités et la perfectionnant pour la rendre toujours plus efficace, permettant aux modes solo et skirmish de garder leur intérêt. C'est là paradoxalement un point qui est moins travaillé dans les RTS contemporains, malheureusement, mais l'IA des AoE reste une base et des fondements pour de très nombreux développeurs de nos jours.

Mais il est désormais temps de conclure ce dossier sur une des licences les plus mythiques sur PC, et à l'origine de très nombreux jeux, qui s'en sont inspirés. La récente sortie de Age of Empires Online permettra peut être, si le jeu a du succès, aux développeurs de se rendre compte du potentiel des RTS sur PC, et espérons que cela ne puisse que jouer en faveur d'un Age of Empires IV !





SORTIE LE 11 JANVIER

Editeur

Lexis Numérique

Developpeur

Vector Cell

Genre

Survival-horror

LE RETOUR DE PAUL CUISSET

Quand on vous annonce un beau matin que Paul Cuisset, un des acteurs majeurs du jeu vidéo à la française (scénariste sur Flashback pour ne citer que lui), est en train de nous concocter un survival/horror, je peux vous dire que l'impatience est à son paroxysme. Tête pensante du jeune studio Vector Cell, fondé en 2005, Cuisset refait donc parler de lui avec Amy, un titre disponible en téléchargement sur X360, PC et PS3.

Vous incarnez Lana, jeune femme et mère d'une petite fille. Amy n'est pas une enfant comme les autres; muette, parfois même proche de l'autisme, Lana est contrainte de surveiller sa fille de manière permanente, au vu de la fragilité de l'enfant. L'histoire débute dans un train en marche, dans lequel on retrouve nos deux personnages. On apprend alors que Lana a décidé d'enlever Amy de l'hôpital dans lequel celle-ci était suivie. On comprend d'ailleurs bien vite qu'Amy n'est pas une patiente comme les autres non plus. La petite fille a des visions particulièrement violentes et des capacités...hors normes.

Ce petit train-train ne va pas durer longtemps puisqu'un incident ne tarde pas à survenir. Une énorme explosion à l'horizon, le train déraile, et c'est tout votre univers qui tout à coup s'assombrit. Vous voilà seules dans une gare à moitié démolie, en route pour rejoindre l'hôpital dans lequel de l'aide vous attend. Mais pour noircir encore un peu le tableau, une étrange infection a contaminé toute la zone, rendant les autochtones létiaux. Et c'est parti pour 6 chapitres de survie au sens propre du terme, car ne vous leurrez pas, vous allez en baver pour parvenir au bout. Au niveau graphique, malgré quelques effets sympas (transformation de Lana), le rendu est un poil faiblard et le framerate poussif. L'ambiance par contre est de la partie, oppressante et glauque à souhait. La bande-son est elle de bonne qualité avec ses thèmes bien composés et les bruitages qui accentuent la pression. En vue à la 3ème personne, le jeu se présente comme un survival assez classique; le côté survie reposant sur la relation Amy/Lana. En effet, si la petite ne ressent pas les effets de la contamination, Lana, quant à elle, est progressivement

touchée par la mutation jusqu'à une mort certaine. Deux solutions se présentent alors: trouver des seringues d'antidotes disséminées dans le décor ou bien profiter de l'effet curateur de la présence d'Amy. En effet, Amy procure à sa mère une "aura" de protection qui s'estompe quand l'éloignement apparaît.

Et comme vous devez vous y attendre, les énigmes parsemées dans les niveaux (à base de carte d'accès, d'interrupteurs à actionner...) vous forceront sans cesse à laisser Amy à un endroit pendant que vous irez explorer les lieux. C'est dans ces moments là que le stress sera à son apogée; en effet le jeu étant avare en indications, vous errerez sans savoir où aller, le virus coulant dans vos veines, le physique de Lana se dégradant, ses veines apparaissant sur ses bras, l'écran devenant rouge, et la mort imminente... Ne sachant pas comment faire, vous mourrez de nombreuses fois avant de connaître le bon itinéraire. Autre info importante, les checkpoints, en plus d'être souvent très espacés, ne sont que temporaires et s'effaceront après extinction de la console, forçant ainsi le joueur à clôturer un chapitre avant de couper sa partie. Les ennemis que vous croiserez sont assez coriaces, et les armes que vous aurez en votre possession s'useront au fur et à mesure des batailles. Heureusement, Amy pourra apprendre certains pouvoirs bien utiles (vague d'énergie, bulles anti-bruits...).

L'AVIS DE LA REDACTION

En résumé, Amy est un soft qui fera sans doute débat dans la communauté, certains ne verront là qu'un jeu pas très attrayant, parfois buggé, extrêmement ardu, tandis que d'autres seront heureux de retrouver un survival rageant, souvent frustrant, mais dont la complétion donne un vrai sentiment de victoire. A vous de décider de quel côté vous vous situez...

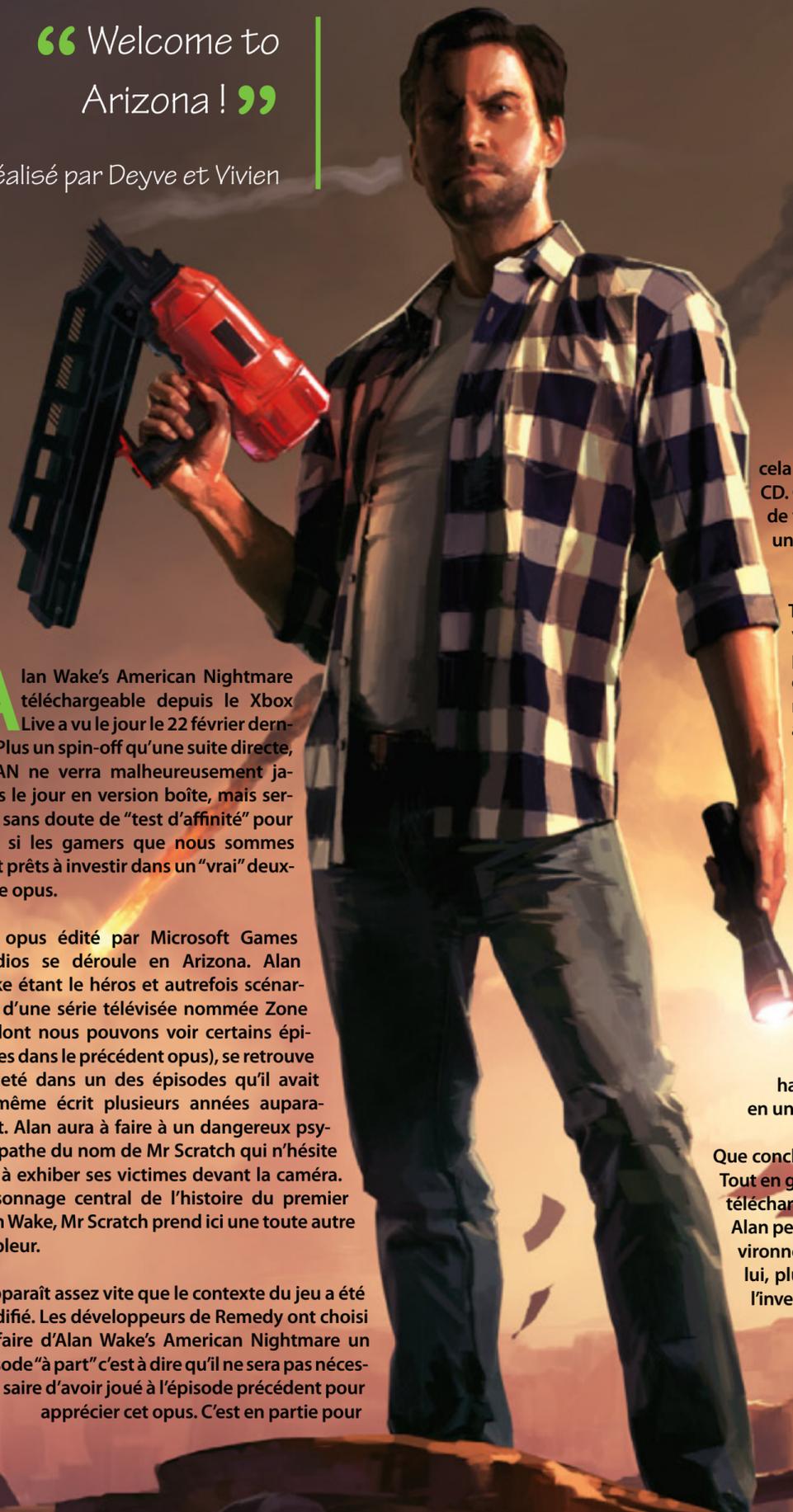


“ Amy est un soft qui fera sans doute débat dans la communauté ”

Réalisé par Vivien

“ Welcome to
Arizona ! ”

Réalisé par Deyve et Vivien



SORTIE LE 22 FEVRIER

Editeur
Microsoft Game
Developpeur
Remedy
Genre
Aventure

cela qu'il sort en version téléchargeable et non sur CD. On vous conseillera tout de même chaudement de vous essayer au premier volet qui met en place un univers et une ambiance si particulière.

Tous les passionnés de jeu d'aventure, de survival horror y trouveront leur compte, en comparaison avec le premier Alan Wake, le système de jeu reste le même bien que les ennemis ne réagissent plus forcément de la même façon à la lumière ce qui nous contraint à employer plusieurs tactiques différentes en fonction des ennemis. De nouvelles armes sont disponibles (pistolet mitrailleur, magnum) et le décor n'est plus le même; la forêt ayant fait place au désert, cactus, motel etc.. Un changement bienvenu pour tous ceux qui pouvaient commencer à se lasser des forêts luxuriantes

Au rayon des nouveautés, on retrouve avec beaucoup de plaisir un mode survie nommé "Fight Till Dawn", qui permettra de combattre contre des vagues successives d'ennemis de plus en plus nombreux et puissants. Rien d'original de prime abord, mais ce mode réhausse bien la durée de vie du titre, qui se boucle en une grosse après-midi.

Que conclure sur ce nouveau volet de la série Alan Wake? Tout en gardant les bases solides de son aîné, cet épisode téléchargeable parvient à prolonger le plaisir de manier Alan pendant quelques heures, et ce dans un nouvel environnement. Le rapport quantité/prix étant, quant à lui, plutôt honnête; difficile de ne pas vous conseiller l'investissement des 1200 points Microsoft demandés.

NIGHT SPRINGS 14



AMERICAN LE MANS

En ce mois de Février, Forza Motorsport 4 revient avec un pack musclé aux stéroïdes Américains ! Au programme, 10 nouvelles voitures, toutes plus élégantes et racées les une que les autres, à ajouter à son garage virtuel. Pour nos chers pilotes qui n'ont pas eu la chance (ou le cran) de prendre possession du "Saisons Pack" de Forza 4, ce pack American Le Mans est proposé pour seulement 560 points !

Je ne saurais répéter que les joueurs ont la possibilité d'acheter chaque véhicule indépendamment les uns des autres dans le menu marché du jeu (pas persuadé de la rentabilité...)! A vos marques ! Prêt ? Partez !



SORTIE LE 07 FEVRIER

Editeur
Microsoft
Developpeur
Turn 10
Genre
Course

LISTE DES VEHICULES DU PACK
AMERICAN LE MANS :

Audi Sport quattro S1 (1986), Mazda #55 Team Mazdaspeed 787B (1991), Alfa Romeo 155 Q4 (1992), Ford Mustang Cobra R (1995), Dodge Quinton "Rampage" Jackson Challenger SRT8 (2010), Audi Sport North America R18 TDI (2011), Bentley Platinum Motorsports Continental GT (2011), Holden HSV GTS (2011), Panoz #050 Panoz Racing Abruzzi (2011), Volkswagen Polo GTI (2011)

“ Un pack digne des amateurs
de belles carrosseries ”

Réalisé par Florian





SORTIE LE 11 JANVIER

Editeur
Konami
Developpeur
inXile Entertainment
Genre
Action

UN BAPTÊME D'HELICO ?

Version moderne d'un hit des années 80 porté sur plusieurs supports à travers plusieurs épisodes et époques, Choplifter HD nous propose de reprendre les commandes de notre hélicoptère pour aller sauver moult survivants en détresse disséminés dans les nombreux niveaux du jeu.

Une recette simple, oui, un gameplay simple, oui aussi pour les premiers niveaux, après quoi la difficulté augmentera, il faudra alors faire preuve d'une dextérité incroyable pour venir à bout de chacun d'entre eux. Se déroulant sur un plan 2D (comme à l'époque), chaque niveau regorgera d'obstacles (grues, ponts, roch-

sés, par moment les graphismes peuvent paraître léger, mais si l'on fouille un peu ce qui se trouve au second plan, on découvre que le jeu regorge de nombreux détails.

Il faut également noter que les missions varieront, et oui vous ne passerez pas votre temps qu'à sauver des gens, il faudra par moment escorter un ranger à un endroit précis ou détruire des défenses ennemis à l'aide de l'armement de votre hélico (mitrailleuse et roquettes) ou encore, dans les missions les plus corsées, faire les trois... De nombreux allers-retours vous attendront alors et il faudra bien surveiller votre jauge d'essence.

Enfin, l'on râlera contre les textes de sous-titre bien trop petits pour être lisible, dommage puisqu'apparemment ils valent le coup d'être lu.



CHOPLIFTER HD

ers) et d'ennemis armés de mitraillettes, de lance-roquettes, de tanks ou encore d'avions de chasses comptant bien ne pas vous laisser faire ce que vous voulez, secourir les survivants ne sera alors pas une tâche aisée. Vous l'aurez compris, le niveau de difficulté est élevé et cela, déjà en normal, alors imaginez que vous avez ensuite deux autres niveaux de difficultés...

Le jeu pourra alors plaire aux amateurs de défis, mais les moins téméraires le délaisseront rapidement. Malgré tout, de par sa difficulté mais surtout de par son nombre de niveaux énorme, le jeu bénéficiera d'une durée de vie plus que correcte, tout cela agrémenté d'un choix entre plusieurs hélicoptères, se débloquant au fur à mesure de votre progression, et d'environnements variés. Certaines cartes proposeront même d'évoluer au coeur d'invasions de zombies, des adversaires bien moins dangereux que les militaires mais bien plus nombreux...

D'autres proposeront une alliance improbable entre militaires et zombies pour vous rendre la tâche encore plus ardue. Le tout se montre plutôt bien réali-

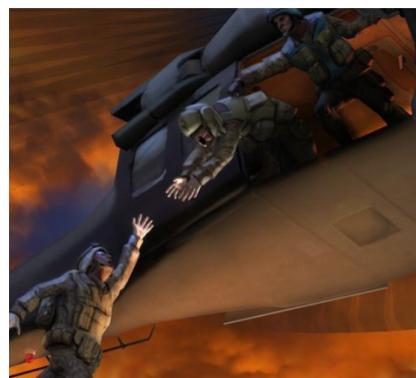


“ Choplifter HD nous transporte en enfance ! ”

Réalisé par Rem

L'AVIS DE LA REDACTION

Choplifter HD nous transporte en enfance, pour ceux qui y avait goûté à l'époque, l'expérience pourrait être agréable, par contre il faut bien noter que le jeu affiche une difficulté élevée, mais dans une époque où le Game Over a presque disparu des jeux vidéo, ce n'est pas forcément un mal...



1115 CHEVAUX AU BOUT DES DOIGTS



UNE DÉCLARATION D'AMOUR AU SPORT AUTOMOBILE



FORZA MOTORSPORT 4

A LA CONDUITE DE VOS RÊVES

xbox.mobi/FORZA4A.fr

© 2011 Microsoft corporation. Tous droits réservés.



Microsoft Studios



XBOX LIVE

XBOX 360

Jump in.*

Photographiez ici pour découvrir la bande-annonce TV !

Téléchargez le lecteur de QR Code ou de Mtag sur
get.neoreader.com gettag.mobi





SORTIE LE 31 OCTOBRE

Editeur
Ubisoft

Developpeur
Ubisoft Montreal

Genre
Action / Aventure

“ la révolution américaine sera bien l'époque à laquelle se dérouleront les évènements ”

Réalisé par Rem



diffusé sur la toile le laisse entendre. Malgré tout, la guerre entre templiers et Assassins reste un point central du scénario, on note également la présence somme toute logique des Français et des Amérindiens tout en sachant qu'il y aura des gentils et méchants dans chaque camp, au coeur de la guerre.

ASSASSIN'S CREED 3

Daté maintenant depuis quelques semaines, Assassin's Creed III ne cesse de faire parler de lui sur la toile, entre fuites, confirmations et Artworks révélateurs, voici ce que nous savons à l'heure actuelle sur le prochain volet d'une saga devenue mythique.

Courant à l'état de rumeur depuis un moment, la révolution américaine sera bien l'époque à laquelle se dérouleront les évènements d'Assassin's Creed 3, nous serons donc propulsés, via un animus 3.0 codé par Shaun Hastings, dans les années 1753 à 1783 au coeur des villes de New York et Boston. Nous incarnerons un certain Connor Ratoohnhake:ton (le nom se prononce Ra-doon-ha-gay-doo) de parents américain et amérindien et élevé par une tribu Mohawk. Le jeune homme se dévouera à lutter contre toute injustice après que son village ait été brûlé par des colons. Des personnages historiques seront évidemment de la partie, ainsi, George Washington sera une importante relation de Connor, Benjamin Franklin sera également présent sans pour autant tenir le même rôle vis à vis de Connor que Leonard de Vinci durant l'histoire d'Ezio. Un mystérieux Charles Lee, qui sera sûrement le soldat britannique qui devint général de l'armée continentale durant la guerre d'indépendance des USA, participera également à l'aventure. Plus que les lieux historiques, le jeu se concentrera beaucoup plus autour des évènements historiques, ainsi, en 1776, on pourra assister au grand incendie de New York puis sans doute à de nombreuses batailles comme le premier trailer



Venons en maintenant au game-play qui devrait proposer quelques nouveautés comme grimper dans les arbres, escalader les montagnes, participer à des batailles immenses contenant plus de milles combattants grâce au nouveau moteur du jeu, sauter par dessus des wagons, glisser sous des obstacles. Le Free Run se montrera alors amélioré et plus fluide, l'on pourra par exemple sauter de l'intérieur d'un bâtiment sur un arbre à travers une fenêtre pour ensuite atteindre le toit d'une église. Des phases de jeu plateformes à la manière de celles nous envoyant chercher les artefacts dans Revelations resteront présentes.

On découvre également, via un visuel in-game, la possibilité de chasser, chose qui rappellera sûrement Red Dead Redemption à beaucoup d'entre nous. Ici, la façon de tuer une proie influera sur le prix de la matière obtenue, on peut alors imaginer qu'une peau trouée de plusieurs balles se vendra très mal. D'ailleurs à ce sujet, l'économie devrait être proche du troc, le système de propriétés, lui, se verra renouvelé. Chasser souvent pourra aussi nous valoir de nous faire recruter par un club de chasse, ce qui nous donnera accès à de nouvelles quêtes annexes, d'autres clubs et groupes seront présents dans le jeu et se manifesteront selon vos actions et vos choix. Et justement en termes d'activités annexes, l'on devrait pouvoir encore s'adonner au recrutement d'Assassins, les synchronisations



à 100% offriront de vraies récompenses, le costume et l'équipement de Connor seront améliorables, les phases de tower defense d'Assassin's Creed : Revelations disparaîtront et par contre les phases puzzle de Desmond et du DLC The Lost Archive seront présentes. Il faut aussi préciser que le système de notoriété est désormais revu et ne vous pénalise plus lors de l'exploration de zones rouges, les voyages rapides sont, eux, de retour.

Une zone, nommée "la frontière" et une fois et demie plus grande que la carte de AC Brotherhood proposera un tiers des missions du jeu, celle-ci contiendra les colonies de Lexington, Concord, ainsi que le village Mohawk de Connor. On peut imaginer que c'est une zone "transitions" permettant de relier plusieurs villes à la manière du tout premier Assassin's Creed.

Côté graphique, le jeu proposera des environnements évolutifs avec des changements de saisons et de décors pour certains lieux qui pourront tantôt être un champ de bataille, tantôt abriter des campements abandonnés. Par ailleurs, l'hiver ralentira les soldats dans leurs déplacements à cause de la neige. On aura aussi droit à des visages plus détaillés et des animations totalement inédites pour Connor.

Le système de combat sera amélioré, plus de lock, les cibles seront détectées automatiquement, Connor, qui possède aussi une lame secrète (même deux d'après les visuels), utilise deux armes en combat (un Tomahawk et un couteau) multipliant ainsi le taux de combos, il pourra aussi se servir d'adversaires comme boucliers humains. On nous annonce également un lot conséquent d'attaques secondaires ainsi qu'un nouveau système de caméra. Les combats se montreront riches en déplacement et il sera désormais possible d'attaquer en pleine course avec le sprint amélioré.



“ Le jeu proposera des environnements évolutifs ”

Et voilà, après cette montagne d'informations toutes plus intéressantes les unes que les autres, il ne nous reste plus qu'à attendre, patiemment, jusqu'au 31 octobre 2012... Il va falloir bien prendre son mal en patience.



twitter 
@NewPlayerMag

ABONNEZ-VOUS
sur notre compte twitter afin d'être informé
pour chacune de nos parutions!



SORTIE LE 08 MARS

Editeur
Electronic Arts

Developpeur
BioWare

Genre
Jeu de Rôle

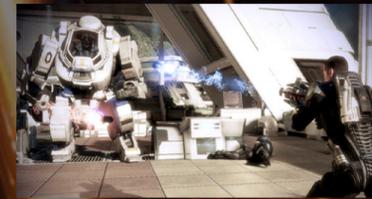


“ Un jeu qui s'adapte à différents publics avec la possibilité de choisir comment vivre l'aventure ”

Réalisé par Rem

UNE AVENTURE AU COEUR DES ETOILES

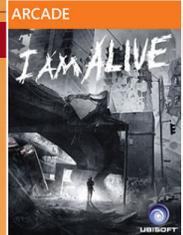
La sortie de Mass Effect 3 se faisant quasiment en même temps que la sortie du second New Player, nous ne sommes pas en mesure de vous présenter un reportage complet sur le jeu, cela viendra avec le prochain numéro, néanmoins, nous vous proposons cette preview réalisée lors d'un événement organisé par EA. Tout commence évidemment par la création de notre personnage ou l'importation de notre Sheppard de Mass Effect 2 via une sauvegarde, n'ayant pas de sauvegardes, ici on partira sur la création d'un Sheppard tout neuf. Pas d'extravagances, après avoir jeté un coup d'oeil rapide à la création de notre Sheppard, nous gardons le modèle classique tout en remarquant au passage une évolution minimaliste du système de création, enfin, pour commencer l'aventure, nous avons choisis d'incarner notre héros, monsieur Jack Sheppard dans la classe de sentinelle, petit rappel, celle-ci se spécialise dans la technologie et la biotique. Dernier point avant de commencer notre partie, une nouveauté nous propose de choisir la façon dont l'on souhaite vivre l'aventure, 3 possibilités, Action pour ceux qui préfèrent tirer à tout va en se souciant le moins possible des dialogues, Histoire qui permet des combats plus simples afin de mieux se concentrer sur les dialogues et RPG regroupant les deux modes Action et Histoire. Un effort appréciable puisqu'il permettra une meilleure accessibilité du jeu à chacun, que ce soit un hardcore gamer ou un joueur débutant. En effet, une simplification des combats et un aspect plus poussé sur le scénario (comme le cinéma) peut être une bonne manière d'attirer de nouveaux joueurs encore frileux au monde du jeu vidéo. Moins spectaculaire que celle du deuxième opus, l'introduction de Mass Effect 3 nous pousse doucement, après quelques explosions et tremblement de l'écran, vers un affrontement contre les Moissonneurs. Si au premier abord, le titre paraît justement moins spectaculaires, c'est simplement que le moteur graphique est le même que dans Mass Effect 2 alors qu'un bond graphique avait été effectué entre le premier et le second opus, ce qui avait valu de constater une forte évolution, en termes de graphismes sur Mass Effect 2. Enfin, pour en revenir à Mass Effect 3, on constatera juste que le moteur graphique a pris un



petit coup, le tout reste agréable à l'oeil, surtout les visages, mais n'est pas révolutionnaire. Quelques explosions plus tard, nous nous retrouvons sur Mars accompagné d'un certain James que l'on pourrait qualifier de Mr Muscle, toujours prêt à tirer à tout va et d'Ashley Williams retrouvée quelques instants plus tôt, évidemment, cette dernière variante dépend des choix définis au tout début du jeu, on peut tout aussi bien imaginer que l'ami Kaidan Alenko peut également vous accompagner. Nous reverrons alors rapidement d'anciennes têtes connues comme le commandant Anderson ou encore la belle Liara T'Soni qui se joindra bien vite à notre escouade contrairement à Mass Effect 2 où elle s'était laissée désirée si (trop, même) longtemps (il me semble qu'elle nous accompagnait seulement dans un DLC). Je n'en dirais pas plus sur l'objectif de notre voyage sur Mars, mais juste pour rappeler le pitch de cet épisode, nous devons lutter contre une invasion des Moissonneurs sur notre chère planète bleue, cette race extraterrestre sera alors encore plus au coeur de cet épisode. Enfin, même si le jeu s'avère très orienté action comme le second épisode et que la caméra se montre assez sensible, on appréciera d'y trouver un arbre des compétences plus complet qui ressemble d'avantage à... un arbre de compétences. Autres petits détails appréciables, la map très détaillée, très classe, à la limite du photo-réalisme et la présence d'un petit coté infiltration lorsque l'on arrive derrière un ennemi le long d'une rambarde on a la possibilité de déclencher une attaque, mais pas forcément discrète..

L'AVIS DE LA REDACTION

Peu d'évolutions graphiques donc pour ce Mass Effect 3, mais un jeu qui s'adapte à différents publics avec la possibilité de choisir comment vivre l'aventure (Action, Histoire et RPG). Quant au gameplay, on ne revient pas à celui du premier épisode comme beaucoup le souhaiterait, malgré tout, celui-ci se montre différent du second opus, enfin, il ne nous reste qu'à attendre le 8 mars pour nous faire un réel avis.



SORTIE LE 07 MARS

Editeur
Ubisoft
Developpeur
Ubisoft Shanghai
Genre
Aventure

Lors de la soirée microsoft Xbox live Arcade house party qui a eu lieu le 13 février nous avons pu tester en exclusivité I'm Alive. Ce Jeu qui sortira le 7 mars prochain nous plonge dans un univers post-apocalyptique, qui ne manquera pas de plaire aux fans des jeux de type survivor qui sans doute, seront emballés par cet opus. Un an après le Choc, une catastrophe planétaire qui a tué la plupart des êtres humains, un homme, Adam, lutte pour sa survie dans une ville sinistrée du nom de Haventon, et a pour seul but de retrouver sa femme et sa fille.

Cette catastrophe a causé de nombreux dégâts dans la ville, la rendant chaotique. Les immeubles sont en ruine, les ponts détruits, l'air est devenu irrespirable ce qui le contraint à rester en hauteur, le joueur devra alors progresser à travers tous ces obstacles.

Le Gameplay est très accessible, en revanche c'est un jeu qui demande un minimum de réflexion car le joueur dispose de ressources limitées. Notre inventaire est très restreint, une carte de la ville pour pouvoir nous diriger vers les objectifs qui sont indiqués, un pistolet qui nous permettra de nous défendre (attention les munitions se font rares) et d'autres objets spéciaux qui nous seront utiles pour survivre et pour franchir les obstacles qui se hisseront sur notre passage; bouteille d'eau, nourriture (que l'on peut trouver au sol) pitons, grappin... Les pitons jouent un rôle important, sauter de toit en toit, escalader des façades d'immeuble demande un effort important et Adam se fatigue rapidement, c'est là qu'ils entrent en jeu. Lorsqu'il les plante dans la roche ou dans une paroi, ils lui permettent de se reposer. Sans cela, Adam risquerait de lâcher prise et de faire une chute mortelle. Nous avons constaté que les personnages du jeu disposent d'une intelligence artificielle inégalée à ce jour dans le monde des jeux Xbox Live arcade. Par exemple lorsqu'on est confronté à un ennemi, nous avons plusieurs possibilités, nous pouvons éviter l'affrontement en nous éloignant (certains ennemis ne cherchent qu'à défendre leur territoire), décider d'intimider l'ennemi avec notre arme afin de le faire fuir ou de le dissuader de nous attaquer. De fait nous pourrions le soumettre à nos ordres. Et enfin affronter l'ennemi au corps à corps ou en lui tirant dessus. Lors d'une confrontation l'ennemi fait preuve d'une grande intelligence. S'il voit que son arme est moins puissante que la nôtre il se repliera...

Lorsque l'on a plus de munition nous pouvons quand même faire peur à l'ennemi, seul le joueur sait que son chargeur est vide mais il faut agir vite car après un certain temps l'ennemi attaque.

Les couleurs sont plutôt fades ce qui accentue le côté chaotique et plonge le joueur dans l'ambiance survivor du jeu. Nous pouvons constater beaucoup d'aliasing mais il faut rappeler que I'm Alive est un jeu Xbox Live Arcade et que Microsoft n'a rarement fait mieux en terme de qualité.

Un jeu pour joueur confirmé très attendu.

“ Un jeu pour joueur confirmé attendu de tous ”

Réalisé par Deyve



KINECT
pour XBOX 360

LE PHÉNOMÈNE DANCE CENTRAL EST DE RETOUR



DANCE CENTRAL 2

Retrouvez la nouvelle version du jeu vidéo de danse le plus abouti sur console. Grâce à Kinect, apprenez des vrais chorégraphes sur plus de 40 hits. Défiez vos amis et transformez votre salon en dancefloor !

xbox.com



©2011 Microsoft Corporation. All rights reserved. Dance Central 2, Xbox Live, Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.





“ En premier lieu, ce que l'on remarque chez le Nokia Lumia 800, c'est son écran d'une clarté et d'une netteté incroyables ”

Réalisé par Rem

NOKIA Lumia 800

Fruit d'une collaboration entre Nokia et Microsoft, le dernier smartphone du géant de la téléphonie finlandais embarque une technologie récente capable de rivaliser avec les plus grands acteurs du marché actuel.

En premier lieu, ce que l'on remarque chez le

Nokia Lumia 800, c'est son écran d'une clarté et d'une netteté incroyables, grâce notamment aux technologies ClearBlack et AMOLED offrant des couleurs éclatantes et cela même en pleine luminosité. On notera également sa résolution de 480x800 pixels plus que correct pour un écran de 3,7 pouces. Précisons ensuite que le téléphone fonctionne avec une micro-sim (le changement d'une sim vers une micro-sim est normalement gratuit chez tout opérateur téléphonique) et qu'il n'embarque pas d'emplacement de carte SD,



11:30



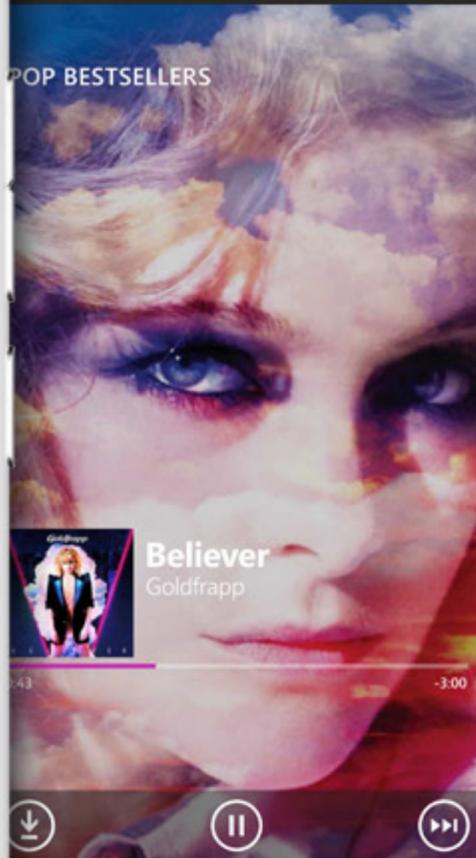
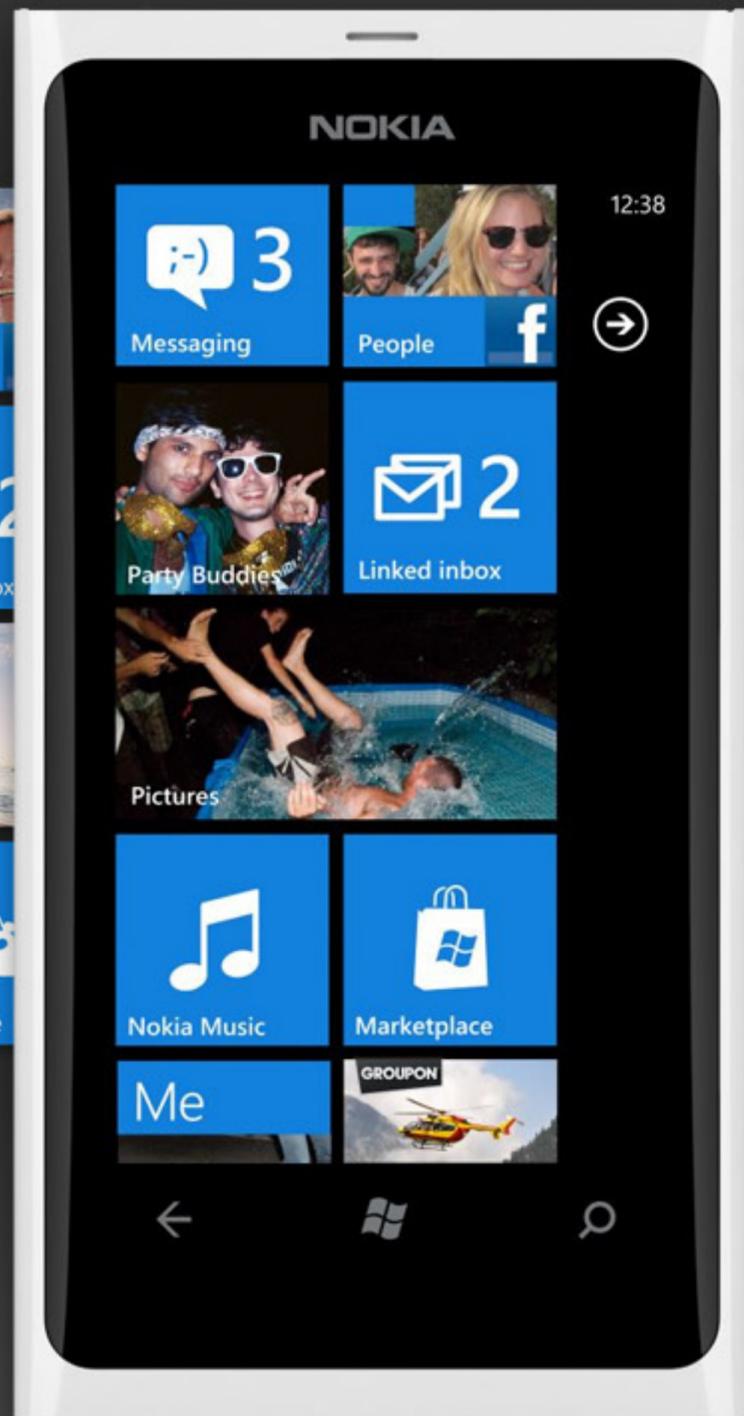
mais une mémoire interne de 16 go largement suffisante ainsi que 2 micros. Mais ce n'est pas tout puisque le téléphone possède également une autonomie de la batterie proche, voir légèrement plus élevée, que la plupart des téléphones actuels ainsi qu'un appareil photo grand angle de 8 mégapixels avec zoom 3x. Plus encore, outre la possibilité d'écouter la radio, l'appareil est équipé de la reconnaissance vocale permettant de dicter les sms et recherches à la voix, tout cela, sous le système d'exploitation Windows Phone 7.5 Mango.



CARACTERISTIQUES DU NOKIA LUMIA 800

- Ecran Tactile capacitif de 3,7 pouces
- Résolution de 480x800 pixels
- Technologies d'affichage : AMOLED, ClearBlack, Curved glass, Verre Corning(r) Gorilla(r)
- Mémoire interne de 16 go (mémoire vive de 512 mo)
- Micro-sim
- Dimensions : 116,5 × 61,2 × 12,1 mm
- Poids : 142g
- Autonomie de la batterie : 335h en veille 3G et 9,5h en conversation 3G
- Appareil photo : grand angle, 8 megapixels, zoom 3x
- Système d'exploitation : Windows Phone 7.5 Mango





UN WINDOWS PHONE, QU'EST CE QUE C'EST ?

Le Nokia Lumia 800 est le dernier né dans la famille des windows phone, mais que possède ce type de téléphone, que propose la version mobile du système d'exploitation de microsoft ? Revue détaillée dans les lignes qui suivent.

Tout d'abord un windows phone contient évidemment toute la palette de logiciels, de programmes et d'applications de microsoft, ainsi on y trouvera le pack office, hotmail, Zune, qui vous permettra de gérer votre musique, le xbox live, internet explorer 9, le moteur de recherche Bing et skydrive pour ne citer que les principaux. Si vous utilisez tous ces programmes, enfin surtout Zune, Skydrive, hotmail et le Xbox live, alors le Nokia Lumia 800 est fait pour vous.

Pour ce qui est de la navigation web, la version mobile d'Internet Explorer 9 intégrée au téléphone permet de facilement gérer ses pages et ses sites avec les fonctionnalités d'onglets et de favoris. Pour ce qui est de vos recherches, c'est sans surprise le moteur de recherche de microsoft Bing qui vous permettra de trouver tout ce que vous souhaitez sur le web.

Venons en à la musique, encore une fois, sans surprise, on trouve là un programme de microsoft, Zune. Celui-ci, une fois installé sur votre PC, vous permettra d'ajouter toute votre musique à votre téléphone. La boutique intégrée à Zune vous permettra également d'acheter de nouvelles chansons et nouveaux albums avec la possibilité d'écouter tout titre avant achats via votre téléphone.

“ Le gros d'un Windows Phone c'est évidemment le Xbox Live. Cette appli, dérivée smartphone du xbox live de notre chère Xbox 360 ”

On n'est pas loin du "pro Microsoft" mais malgré tout, le téléphone embarque logiquement l'ensemble des messageries mail existantes comme Gmail, Nokiamail ou hotmail, youtube, des applis nokia dont on parlera plus loin et le marketplace propose de nombreuses applications non microsoft comme GoogleDocs par exemple, malheureusement celle-ci ne propose pas l'édition de documents, avec la présence du pack office (payant sur android) permettant de modifier tous ses documents, on arrivera à s'en passer. A côté de cela, on trouve donc skydrive, véritable alternative à Microsoft Office, celui-ci permet de gérer (créer, éditer, partager) ses documents (Word, Excel, Powerpoint, OneNote, photos) directement via son téléphone et de les stocker sur un espace donné de 25 go afin de continuer à travailler dessus ou les consulter à partir d'un PC ou d'une tablette, on pourrait appeler cela du "Cloud Documents", d'ailleurs c'est peut-être déjà le cas.

Le gros d'un Windows Phone c'est évidemment le Xbox Live. Cette appli, dérivée smartphone du xbox live de notre chère Xbox 360, permet entre autres de consulter ses succès, modifier son profil ainsi que son avatar 360 à l'aide de l'application xbox live extras. Plus que cela, en installant Xbox Companion, votre smartphone se transformera en télécommande pour vous permettre de parcourir les menus de votre xbox 360 et de rechercher films, jeux ou musiques. On trouve d'ailleurs des jeux de qualité via le marché xbox live du smartphone, ainsi l'on pourra emporter nos titres préférés tel que kinectimals, hydro thunder prenant en compte la fonction gyroskopique du téléphone, angry birds, plants vs zombies, pacman ce dx, sonic 4 episode 1 dans notre poche tout en pouvant les essayer avant de les acheter, un système de démo comme sur la 360 pour les jeux arcades.

ET POUR EN REVENIR AU NOKIA EN LUI-MÊME...

Pour ce qui est du marché d'application, on trouve en premier lieu le "Apps Highlight" qui propose une sélection d'application à travers trois thèmes, le starter kit qui recense les applis qu'il vous faut absolument, les promos listant les applications soldées et une section découvertes proposant des applis complètement aléatoirement, et ici, petit détail amusant, en secouant votre téléphone, vous changez l'appli à la une, quelque chose d'intéressant quand on ne veut pas s'embêter dans de longues recherches et tester des choses aléatoirement, par contre si vous vous voulez aller plus loin, il faudra aller dans le Marketplace, icône présente sur l'écran d'accueil et permettant de rechercher l'application souhaitée avec un moteur de recherche et différentes thématiques (applis, jeux, musiques...). Le marketplace est sûrement moins rempli que la concurrence, mais l'on y trouve quand même un vaste choix, et même si l'on ne retrouvera pas les mêmes applis que sur android, on en trouve des similaires pour la météo, les infos, le suivi des séries tv regardées, le téléchargement de wallpapers et de sonneries et la télécommande PC par exemple. On note aussi beaucoup d'applications payantes, mais concernant les jeux, d'une qualité supérieure à ceux de la concurrence, cela est tout à fait justifiée.

De nombreuses autres applications sont pré-installées, mais heureusement pas de quoi en faire une overdose, on trouvera alors Nokia Cartes, le système de cartographie de nokia, Nokia Drive, un GPS plutôt convaincant et gratuit, et "Environs" qui permet de savoir ce que vous pouvez faire autour de chez vous (restos, idées sorties, magasins...). On trouve également tout plein d'autres choses utiles comme un calendrier, une appli photos permettant de parcourir ses images, l'alarme, qui ne sonne pas quand le mobile est éteint, une calculatrice et le transfert de contacts permettant de récupérer les contacts de son ancien téléphone via bluetooth.

Le téléphone possède aussi quelques cotés pratiques comme la possibilité d'ouvrir l'appareil photo et de régler le volume sans avoir à déverrouiller le mobile, un détail intéressant pour capturer rapidement des instants uniques. On appréciera également le côté

très épuré de l'interface et des différents menus qui soulage agréablement l'oeil tout en regrettant les limites de personnalisation, le fond d'écran n'est visible que sur l'écran de déverrouillage et le fond du menu ne peut être que noir ou blanc par exemple. Certes on nous propose un choix correct pour la couleur des icônes et certaines applications permettent de personnaliser chacune d'entre elles de manière très poussée, mais de base, on ne peut pas faire grand chose. Malgré tout, le Nokia Lumia 800 se montre très rapide avec des déplacements d'une page à l'autre sans saccades, un internet vif, même en 3g et possède un clavier plutôt intuitif aidé d'un correcteur de qualité.

ET DANS LE COFFRET, QU'EST CE QU'ON TROUVE ?

- Nokia Lumia 800
- Nokia Câble USB CA-185CD
- Nokia Fast USB Charger AC-16
- Kit oreillette Nokia WH-902 (AHJ 3,5mm)
- Coque souple (colori assorti à la couleur du mobile)
- Guide rapide (dépliant), livret d'informations sur le produit avec mode d'emploi

Le Nokia Lumia 800 s'avère donc un téléphone très réactif, allié à l'interface sobre et épuré des windows phone, il se montre très agréable à parcourir. Peu de points négatifs à noter, si ce n'est peut être l'impossibilité d'insérer une carte mémoire SD et la batterie mais en même temps, concernant ce second point, tous les mobiles de notre époque en sont au même niveau, en revanche les points positifs foisonnent, jeux xbox live de qualité, écran clair et lumineux, coque fournie dans le coffret, GPS gratuit, appareil photo 8 mégapixels...



“ Parce que le cinéma et le jeu vidéo ont depuis toujours flirté sans jamais se l'avouer, quoi de plus logique que de vous proposer un petit résumé des meilleures sorties Blu-Ray/DVD du moment ”

Réalisé par Vivien



TINTIN ET LE SECRET DE LA LICORNE

Réalisé par : Steven Spielberg
Avec : Jamie Bell, Andy Serkis, Daniel Craig...
Genre : Aventure
Durée : 1h 47min

Les aventures de Tintin: Le Secret de La Licorne, sorti sur grand écran le 26 octobre dernier, nous est revenu le 27 février 2012 en Blu-Ray et DVD. Dans cette adaptation signée Steven Spielberg, notre ami Tintin se retrouve embarqué dans une folle aventure après avoir acheté une maquette de bateau qui semble attirer toutes les convoitises. Voyage en haute mer, hallucinations dans

le désert, les pérégrinations de notre reporter préféré assurent un dépaysement total. Les plus célèbres compagnons de Tintin sont évidemment de la partie et on retrouvera avec un plaisir non dissimulé Milou, le capitaine Haddock, ou encore les Dupond/Dupont. Réussite visuelle totale, le film du sieur Spielberg assure un spectacle permanent.



Réalisé par : Nicolas Winding Refn

Avec : Ryan Gosling, Carey Mulligan, Bryan Cranston...

Genre : Thriller

Durée : 1h 40min

DRIVE

Si je vous dis Nicolas Winding Refn, vous devez immédiatement penser à des films coups de poing comme Bronson ou Pusher 2 et 3. Un réalisateur très talentueux à l'origine de Drive, un long-métrage à l'atmosphère aussi particulière que réussie. Un pilote d'exception, cascadeur le jour et chauffeur pour gangsters la nuit. Un personnage insondable, ne parlant que très rarement, à la fois attachant et dérangeant.

Ryan Gosling endosse le rôle avec brio grâce à son visage angélique et intrigant. La bande-son du film, composée en majeure partie par Cliff Martinez, met une véritable claque de par son ambiance vintage et résolument 80's. Un film à conseiller à tous les amateurs de bon son, de belles images, de personnages charismatiques et de dénouements ouverts. Sorti dans les bacs le 8 février 2012.



POLISSE

Réalisé par : Maïwenn

Avec : Karin Viard, Joey Starr...

Genre : Drame

Durée : 2h 07min

Polisse, le film coup de poing sur la Brigade de Protection des Mineurs, a déboulé le 22 février dernier dans les linéaires. Réalisé par Maïwenn, jeune réalisatrice à qui l'on doit notamment Le Bal des Actrices ou Pardonnez-moi, Polisse est filmé à la manière d'un documentaire présentant le quotidien d'une brigade de police. Tous les maux de notre société moderne vous jaillissent à la figure dans ce long-métrage choc et violent. Mauvais traitements sur mineurs, pédophilie, vols... les membres de la BPM sont sans cesse confrontés à l'horreur. Un film poignant, très juste, mais réservé à un public averti.

Réalisé par : Matthijs van Heijningen Jr.

Avec : Mary Elizabeth Winstead...

Genre : Horreur

Durée : 1h 43min



THE THING

Créer le prélude d'une oeuvre majeure comme The Thing (John Carpenter, 1982) est loin d'être une chose facile. Et c'est pourtant le défi que s'est lancé Matthijs van Heijningen Jr. Un vaisseau extra-terrestre coincé dans la glace, une équipe de paléontologues un peu trop curieux, une menace alien capable de se "morpher" sous n'importe quelle forme humaine, les ingrédients n'ont rien d'original et pourtant le mélange fonctionne bien dans cette préquelle au long-métrage du maître John Carpenter. Disponible depuis le 14 février 2012.

THE ARTIST

The Artist, un film à la fois frais et réellement divertissant. Jean Dujardin dans l'une de ses meilleures prestations et accompagnée de l'impeccable Bérénice Béjo. En proposant un film muet et en noir et blanc en 2012, Michel Hazanavicius faisait un pari plein d'audace. Et même si l'on est loin des 20 millions d'entrées d'un Intouchables, le succès tant critique que commercial (presque 3 millions d'entrées) est bien là pour ce remarquable hommage au cinéma des années 1920.

Jean Dujardin a été largement récompensé pour sa prestation, avec notamment l'oscar du meilleur acteur à la clé. Chapeau l'artiste! Encore un peu de patience toutefois puisque vous devrez attendre jusqu'au 14 mars pour pouvoir l'ajouter à votre collection DVD/Blu-Ray.



Réalisé par : Michel Hazanavicius

Avec : Jean Dujardin, Bérénice Béjo...

Genre : Romance

Durée : 1h 40min

“ Forte du succès des premières saisons, la chaîne américaine Showtime a décidé de reconduire la série pour au moins deux saisons supplémentaires ”

Réalisé par Vivien

LE TUEUR DE L'APOCALYPSE

Pour M. Tout Le Monde, mener une double vie n'est pas tous les jours facile. Alors imaginez un peu la vie de ce pauvre Dexter qui s'efforce depuis 6 saisons d'associer au mieux sa vie de père, d'expert en traces de sang dans la police de Miami et de tueur en série... Adaptée d'une série de roman créée par Jeff Lindsay, la série fait un véritable carton aux États-Unis depuis 2006, et depuis 2007 en France. Aux commandes du projet, on retrouve James Manos Jr. qui a déjà travaillé sur *The Shield* ou encore *Les Soprano*. Le rôle titre est tenu par Michael C. Hall, que vous avez déjà pu voir dans *Six Feet Under*. On apprend lors de la 5ème saison que celui-ci était atteint du lymphome d'Hodgkin, avec comme vous le savez peut-être un dénouement heureux et le retour de l'acteur. Citons également Daniel Licht, qui s'occupe de la partie sonore du show, et qui travaillera bientôt sur *Silent Hill: Downpour*. Comme quoi le lien entre le petit écran et le jeu vidéo est bien réel, en voilà un bel exemple. Dans cette sixième saison, le sieur Morgan aura fort à faire pour contrer les plans machiavéliques du tueur de l'Apocalypse. En effet, le "Doomsday Killer", qui semble d'ailleurs ne pas agir seul, exécute des citoyens de Miami en mettant en scène des tableaux bibliques. Tueur en série, fou de dieu, barbare sanguinaire, ce nouvel adversaire va semer toute une série d'embûches sur la route de notre cher Dexter.

Comme vous pouvez vous en douter si vous êtes un assidu de la série, le tueur de l'Apocalypse ne sera bien évidemment pas le seul souci de Dexter, qui devra sans cesse jongler entre son jeune fils, sa soeur/collègue dans la police. Le thème récurrent de cette nouvelle saison est la spiritualité. Ainsi, notre psychopathe préféré sera amené à croiser la route d'un prêtre au style peu catholique: cette relation entre les deux hommes promettant de belles surprises. Entre les situations toujours aussi tendues pour Dexter, les relations compliquées avec sa famille et les atrocités commises par le Doomsday Killer, cette sixième saison promet de vous garder en haleine du premier au douzième épisode. Pour rappel, la sixième saison est diffusée sur Canal + depuis le premier mars. Sachez également que, forte du succès des premières saisons, la chaîne américaine Showtime a décidé de reconduire la série pour au moins deux saisons supplémentaires. La septième commencera donc en fin d'année 2012 aux USA. Showtime est d'ailleurs à l'origine de nombreuses séries de qualité, certaines diffusées en France. Citons par exemple *Weeds*, *The Borgias*, ou encore *Stargate: SG-1*.

A promotional image for the video game Mass Effect 3. It features a character in a dark, futuristic suit with 'N7' on the chest, standing against a backdrop of the Earth's horizon from space. The title 'MASS EFFECT 3' is prominently displayed in the center. 'MASS' and 'EFFECT' are in white, while the '3' is in a red, distressed font.

MASS EFFECT 3

Suivez nous sur :

NewPlayer.fr

et

[@NewPlayerMag](https://twitter.com/NewPlayerMag)

[twitter]