

EXCLUSIVITÉ E3 : TOMB RAIDER



PS3
PlayStation 3

PSP
PlayStation Portable

PSVITA
PlayStation Vita

PlayStation®

Juin 2012 - N° 63
www.jvn.com

Le Magazine Officiel - France

Exclusivité PlayStation Magazine

TOMB RAIDER

Lara Croft enflamme l'E3

FIFA 13
LE CHANGEMENT
C'EST MAINTENANT

GRAVITY RUSH
LE CHEF-D'ŒUVRE
DE LA PS VITA

LES OUBLIÉS DE LA PS3
LES LICENCES BOUDÉES PAR
LA NOUVELLE GÉNÉRATION

mer7



L 13934-63-F: 6,95 €

Samsung GALAXY S III

designed for humans*



Il vous comprend, il répond à vos attentes, il reste attentif à ceux que vous aimez et vous permet de revivre chaque moment.

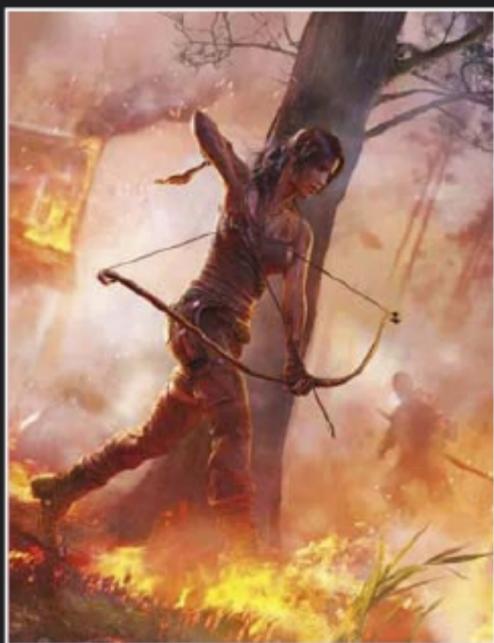
Observer, écouter, comprendre, partager : entrez dans l'univers du Samsung Galaxy S III.

Ecran 4.8" Super AMOLED HD | Processeur Quad Core 1,4 GHz | Appareil photo intelligent



* Pensé pour vous comprendre.

DAS = 0.342 W/kg. Le DAS (débit d'absorption spécifique des téléphones mobiles) quantifie le niveau d'exposition maximal de l'utilisateur aux ondes électromagnétiques, pour une utilisation à l'oreille. La réglementation française impose que le DAS ne dépasse pas 2 W/kg.
© 2012 - Samsung Electronics France, 270 avenue du Président Wilson, 93458 La Plaine Saint Denis Cedex. RCS Bobigny 334 367 497. SAS au capital de 27 000 000 €. Visuels non contractuels.  [enfr.fr](#)



PLAYSTATION LE MAGAZINE OFFICIEL
n° 63 de juin 2012

Édité par M.E.R. 7 SAS au capital de 40 000 Euros
RCS de Paris 498599836
Siège social : 4, rue de la Paix - 75002 Paris
Exploitant de la marque Yellow Media
Adresse du magazine : 101-109, rue Jean Jaurès -
92300 Levallois-Perret
Tél : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Président : Francis Jaluzot
Directeur général : Francis Folliot
DGA marketing et commercial : Laurent Guillemain
Directeur général adjoint numérique et éditorial :
Jean-François Morisse
Directeur du développement et de la diversification : Xavier Levy
Principaux actionnaires : LMB0 Finance FCPR,
Fondation du Littoral
Directeur de la publication : Francis Jaluzot
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier
(jobs@mer7.fr)
Prix au numéro : 6,95 euros

Abonnements
18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19
Tél : 01 44 84 05 50 - Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abonner7@lapresse.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (11 numéros) : 61,20 euros
Tarif étranger Tél : 01 44 84 05 50

Rédaction
Éditeur des marques du pôle jeux : Brice N'Guessan
Rédacteur en chef : Laurent Deheppe
Rédacteur en chef adjoint : Cédric Devoyon
Ont collaboré à ce numéro : Benoît Barry, Kim Doan,
Frédéric Fuzier, Raphaël Lucas, Hung Nguyen,
Vincent Lamiroux, Laurent Duroche, Kévin Bitterlin,
Christophe Butelet, Frédéric Lemaître, Amélie Boulard
(Secrétaire de rédaction), Richard El Meskiri (Maquette)

Publicité
Tél : 01 41 27 38 38 - Fax : 01 41 27 38 00
Directeur commercial publicité Pôle jeux : Vincent Sautnier
(vsautnier@mer7.fr)
Directeur de publicité : Didier Pechon (dpechon@mer7.fr)
Directrice de publicité : Sidonie Collet (scollet@mer7.fr)
Responsable trafic : Maguy Edouard (medouard@mer7.fr)
Assistante trafic : Nathalie Lopes-Jousselein
(nlopes@mer7.fr)

Fabrication
Responsable de fabrication : Philippe Perrot
(pperrot@mer7.fr)
Chef de fabrication : Guillaume Launay
(glaunay@mer7.fr)

Diffusion
Ventes d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : BLG Toul
ZI, Croix de Metz 54200 Toul
Imprimé en France, Printed in France ISSN : 1957-0449
Dépôt légal : à parution

Copyright M.E.R.7 2012. Tous droits de reproductions réservés.
PLAYSTATION LE MAGAZINE OFFICIEL est une marque
déposée. "PSONE", "PLAYSTATION", "PLAYSTATION 2"
et "PLAYSTATION 3" sont des marques déposées et sont
la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations
et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs.
La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans
PlayStation Le Magazine Officiel est interdite sans accord écrit de
la société M.E.R. 7. Sauf accord particulier, les manuscrits, photos
et dessins adressés à PlayStation Le Magazine Officiel, publiés
ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les indications de prix et
d'adresses figurant dans les pages rédactionnelles sont données
à titre d'information, sans aucun but publicitaire. Ce numéro
contient pour la totalité des exemplaires un encart abonnement
broché, et pour les abonnés, un Blu-ray qui ne peut être vendu
séparément.



ÉDITO

Comme vous le savez certainement, l'E3 a ouvert ses portes il y a quelques jours avec la présentation du prochain *Tomb Raider*. Présentation que vous retrouvez ici même ! Mais revenons au début...

Il y a six mois, nous avons pris contact avec Square pour faire quelque chose sur le titre de Crystal Dynamics. À ce moment, rien n'était possible. Nous nous sommes donc mis sur les rangs pour être les premiers à voir le reboot de *Tomb*. Quelques mois plus tard, Raph, sous haute surveillance, a pu aller voir le jeu bien avant tout le monde à Londres. Nous sommes donc très fiers à l'OPSM d'avoir pu monter cette opération car sachez que ce genre de "coup" n'arrive que très rarement. En effet, cela nécessite tout d'abord que l'éditeur soit disposé à laisser filtrer des informations avant même que l'E3 ouvre ses portes. Il faut aussi que le studio ait des choses à montrer et enfin, il ne reste qu'à prier pour que des infos ne fuient pas avant sur le Net. La seule chose que j'ignore à l'heure où j'écris ces lignes (nous sommes le 22 mai), c'est si il y a eu ou non des infos sur le jeu avant la sortie du mag. Mais comme le veut l'expression, "c'est le jeu ma pauvre Lucette" et forcément, nous avons joué!

■ Laurent Deheppe
Rédacteur en chef

"Quelques mois plus tard, Raph, sous haute surveillance, a pu aller voir *Tomb Raider* bien avant tout le monde à Londres."



34

TOMB RAIDER

Repoussée en 2013 pour mieux régner, la douce Lara a choisi l'OPSM pour livrer sa dernière confession.

46

DOSSIER



FIFA 13

Le sort en est jeté pour cette édition 13 pleine de promesses, idéalement calibrée et assurément moins stéréotypée.

61



TESTS

Futuriste, féérique ou brutale, l'action s'adapte à un large public. Et bonne nouvelle, la Vita aussi est à l'honneur !

56

ON Y A JOUÉ

En attendant *GTA V*, découvrez le crime à la sauce Triades dans un *Sleeping Dogs* qui a clairement son mot à dire.

ÉVÉNEMENT

Spark Unlimited tente de nous prouver avec *Lost planet 3* que *Turning Point* n'était qu'un essai manqué.

10

92

CRITIQUES FILMS

Retrouvez, comme toujours, nos coups de cœur (ou coups de gueule !) en matière de films disponibles en Blu-ray.



TOM CLANCY'S

GHOST RECON

FUTURE SOLDIER



Rejoignez l'élite !

Equipé des dernières technologies, battez-vous dans les zones les plus sensibles du globe.



Combattez en co-op jusqu'à 4

Jouez la campagne en intégralité avec vos amis ou découvrez le tout nouveau mode guérilla.



Jusqu'à 12 en multijoueur

Avec 3 classes, 4 modes, 10 cartes et de nombreux bonus à débloquer.



Personnalisez votre arme : plus de 20 millions de combinaisons sont possibles pour créer une arme qui vous soit totalement unique.



DISPONIBLE LE 24 MAI

WWW.GHOSTRECON.COM



© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy, Ghost Recon, Ghost Recon Future Soldier, the Solder Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. *PS*, *PlayStation*, *PSS*, *PS3* and *PSN* are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



UBISOFT

EN COUVERTURE

Tomb Raider

COURRIER

Une question, un problème, un coup de gueule ?
Écrivez-nous !

L'ÉVÉNEMENT

Lost Planet 3

ACTUS

C'est votre avis : Prototype 2
L'actu Blu-ray
L'actu musique
Planning des sorties

ON Y A JOUÉ

PES 2012
Sleeping Dogs
Spec Ops : The Line

DOSSIERS

Dishonored
FIFA 13
Remakes HD, l'arnaque ?

TESTS

PlayStation 3
DiRT Showdown
Ghost Recon : Future Soldier
Max Payne 3
Sniper Elite V2

PS Vita

Gravity Rush
Resistance : Burning Skies

Sony Entertainment Network

Awesome Nauts
Datura
Max Payne
The House of the Dead 4

Bonnes affaires

Retrouvez les bons plans, promotions et autres offres exceptionnelles pour acheter vos jeux vidéo moins cher !

p. 34 **Les Incontournables PS3** p. 80
Chaque mois, la rédaction de *PlayStation Magazine* vous présente un classement des meilleurs jeux PS3 par genre.

p. 8 **Accessoires** p. 90
Si pour certains, le graphisme fait tout, pour d'autres, il s'agit du son ! Une raison pour laquelle l'*OPSM* s'est intéressé au casque Turtle Beach XP 300, dont le rapport qualité prix en fera craquer plus d'un !

p. 10 **FILMS BLU-RAY** p. 92
Le cinéma espagnol est à l'honneur avec la dernière œuvre du réalisateur Jaume Balagueró (l'effrayant *[Rec]*), *Malveillance*, qui conte l'histoire d'un gardien d'immeuble dont la seule distraction se terre dans le malheur des autres.

p. 54
p. 56
p. 58

p. 42
p. 46
p. 50

p. 72
p. 76
p. 64
p. 74

p. 68
p. 78

p. 84
p. 87
p. 85
p. 87

p. 62



ÉCOUTE "SKYROCK"
ET GAGNE LE NOUVEAU SMARTPHONE
SAMSUNG



Samsung
GALAXY S III
designed for humans*



6.9"

LE MORNING DE

DIFCOOL

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

nitch * Pensé pour vous comprendre

DAS = 0,342 W/kg. Le DAS (débit d'absorption spécifique des téléphones mobiles) quantifie le niveau d'exposition maximal de l'utilisateur aux ondes électromagnétiques, pour une utilisation à l'oreille. La réglementation française impose que le DAS ne dépasse 2 W/kg. © 2012 - Samsung Electronics France, 270 avenue du Président Wilson, 93458 La Plaine Saint Denis Cedex. RCS Bobigny 334 367 497. SAS au capital de 27 000 000 €. Visuels non contractuels.



C'EST VOUS QUI LE DITES!

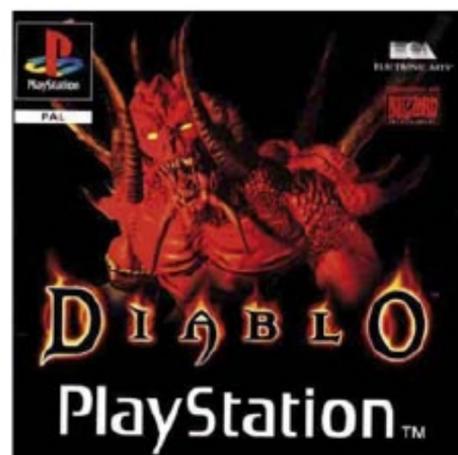
Pas de thème précis pour vos courriers ce mois-ci! Il y a des heureux et des furieux, un peu comme d'hab' me direz-vous! Et pour tous ceux qui veulent des réponses rapides, direction Facebook ou Twitter!

DIABLO 3 SUR PS3 ?

 **S**alut à toute l'équipe, ma question est la suivante: pensez-vous qu'il y aura un jour une version PlayStation 3 pour le jeu *Diablo 3*? Car hélas je n'ai pas un ordinateur assez puissant pour faire tourner ce genre de jeu. Je ne suis peut-être pas le seul dans ce cas. Bien à vous.

Axel, par email.

 *Salut Axel, tu n'es pas le premier à poser cette question. Pour le moment, aucune annonce officielle concernant *Diablo 3* sur console n'a été faite. Si tu as une PS3 première génération, tu peux toujours te consoler avec la version PlayStation de *Diablo* premier du nom!*



ÉCRIVEZ-NOUS!

PlayStation Le Magazine Officiel
101-109, rue Jean Jaurès
92300 Levallois-Perret
Ou
playstation.mag@mer7.fr

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



GRAVITY RUSH - PS VITA

Salut à l'équipe de l'Officiel. Je voulais savoir si ça valait le coup d'acheter une Vita et surtout *Gravity Rush*. Ça fait quelque temps que je lorgne sur ce titre, mais je ne sais pas vraiment à quoi m'attendre. D'avance merci et bonne continuation à toute l'équipe.

Damien, par mail

Salut Damien, Figure-toi que je viens de lire le test de Cédric que tu retrouveras dans ce numéro et je pense que tu n'as pas à hésiter une seule seconde pour Gravity Rush. Si tu ajoutes à ça un Uncharted et un WipEout, il est clair que tu peux investir dans une Vita.



À PROPOS DE...



CRYSIS 3

Enfilez la Nanosuit et découvrez la ville de New York transformée en... jungle, et pas qu'urbaine! Marais, végétation dense, Crytek promet cette année des environnements ouverts.

GOD OF WAR ASCENSION

Le site amazon.com gaffe et lâche le teaser ainsi que la jaquette du prochain *God of War* à venir sur PS3. Une suite? Vu les infos du teaser, on vote pour une préquelle!

PREY 2

Certains le disaient annulé, Bethesda a simplement choisi de le repousser. Ainsi, le FPS tant attendu verra le jour en 2013 pour des raisons techniques. En gros, c'était mal barré...

DARKSIDERS II

Prey 2 n'aura pas le monopole des reports puisque THQ a décalé la sortie de *Darksiders II* d'un tout petit mois. Pour jouer avec la Mort, il faudra donc patienter jusqu'en août!

PRO CYCLING MANAGER 2012

Vous êtes sans doute des milli... des cent... des dizaines à attendre l'édition 2012 du jeu de cyclisme. Focus a confirmé qu'il sortirait en juin avec une I.A. améliorée. On n'en doute pas.

ASSASSIN'S CREED III

Ça rame pour Ubi qui vient d'être accusé de plagiat par l'écrivain John L. Beiswenger. Ce dernier accuse l'éditeur de s'être inspiré de son roman, *Link*, pour écrire l'histoire d'*Assassin*.

UNE RÉUSSITE



Bonjour à tous. Un mail pour vous faire part de ma grande surprise concernant *I Am Alive*. Depuis des mois, j'attendais la version boîte classique et je découvre qu'il sera dispo sur le SEN. J'ai donc attendu de lire les critiques concernant le jeu avant de l'acheter et je dois dire que je n'ai pas été déçu. Donc, si vous avez 15 euros à claquer, n'hésitez pas chers amis joueurs.

Bob, par email.



Salut Bob!
Effectivement, *I Am Alive* est un excellent jeu, même si son développement a été plus que chaotique et que nous avons été les premiers surpris de le voir débarquer sur le SEN. Il souffre toutefois de quelques problèmes techniques (ceux qui vont s'y coller me comprendront rapidement), mais comme tu le dis si bien, à 15 euros, il n'y a pas de raison de s'en priver!



MORCEAUX CHOISIS SUR LE TWITTER DE PLAYSTATION MAG

“ Bon, #DiabloIII attendra la fin du bouclage de @PlayStation_Mag! ”
Quel professionnel ce Raph. Ya pas à dire, nous avons des journalistes sérieux!

“ @PlayStation_Mag salut playstation mag! À quand les goodies ds le mag comme avant? J'ai kiffé le t-shirt gta4!! bonne continuation! ”
Petite remarque d'Alex qui doit nous lire depuis très très très longtemps!

“ Salut l'équipe du Playstation Mag! J'aurais voulu savoir, vous avez des nouvelles concernant Tomb Raider? ”
Ya qu'à tourner les pages!

“ @PlayStation_Mag Lire le Playstation Magazine, ce n'est pas rajouter des années à la vie, mais de la vie aux années. ;) ”
Certains de nos lecteurs, comme Aurélien, sont peut-être poètes, allez savoir.

“ À Los Angeles, j'ai bossé dur. Vous me croyez pas? La preuve avec la couv Black Ops 2 dans le n°53 du @PlayStation ”
Kévin a besoin de se rassurer, mais c'est vrai qu'il a bossé dur pour ce sujet de couv.

“ @PlayStation_Mag on est les seuls debouts? =0 Vous bossez déjà? ”
Remarque de David qui s'aperçoit que l'on tweete à 6 heures du mat!

“ Je viens tout juste de lire un papier très intéressant à propos de Darksiders 2 dans le @playstation_mag! J'ai hâte! ”
Tu as bien raison.

DUR À AVALER!

“ Je viens de m'inscrire à la GT Academy 2012 et je découvre qu'il faut attendre à chaque fois 15 jours pour continuer. C'est vraiment relou comme système, d'autant que ça favorise les meilleurs qui se qualifient en quelques minutes! ”
Maxime par mail

Cher Maxime, désolé pour toi, mais c'est le principe de la GT Academy: trouver les meilleurs joueurs de *Gran Turismo*!

YLOD



Salut à vous. Je vous écris car j'ai un gros souci... Et plutôt que de lire tout ce qu'il y a sur le Net, je préfère vous poser la question. Voilà, j'ai ce que l'on appelle un "ylod" sur ma PS3. Le problème, c'est que ma console est de première génération, donc rétrocompatible et tout et tout! Y a-t-il une solution?

Jacques, par email.



Mon cher Jacques,
je vais te faire rire... quoique. Figure-toi que j'ai eu exactement le même problème que toi. J'ai donc décidé de démonter la console, et de tenter la réparation. Je vais te décevoir, mais elle n'est jamais repartie! Plus sérieusement, la meilleure chose que tu puisses faire est donc de prendre contact avec le SAV de Sony... ou de racheter une slim.



SOLO AVANT TOUT

Lost Planet 3 proposera bien un mode multijoueur, mais Capcom ne veut pas refaire la même erreur qu'avec *Lost Planet 2*. On sent en effet que l'éditeur veut d'abord mettre l'accent sur la campagne solo du jeu, qui semble être à nouveau envisagée comme une grande et belle aventure. Le multi ne sera ainsi révélé que plus tard pour ne pas semer le trouble aux yeux des joueurs.

THERMO-ÉNERGIE

Une fois ce gros crabe mis à terre, Jim pourra récupérer de la thermo-énergie, comme lorsqu'il élimine n'importe quelle créature. Dans la démo, cette source d'énergie ne servait à rien, mais on ne doute pas qu'elle permettra d'améliorer l'équipement de son personnage une fois rentré à la base. À noter que la barre de vie a disparu, la santé se régénérant automatiquement au bout d'un certain temps.

UN VRAI SOLDAT

Lorsqu'il ne se trouve pas à l'intérieur du cockpit de son Mecha, Jim Peyton (ndlr : Kevin est le seul à trouver qu'il ressemble à Alain Chabat) ne se trouve pas pour autant démuné. Il peut en effet porter sur lui deux armes différentes (une mitrailleuse et un fusil à pompe dans la démo) qui lui seront d'un grand secours. Quelques grenades pourront également lui sauver la vie.

Genre Action Console PS3 Éditeur Capcom Développeur Spark Unlimited
Disponible Début 2013

DANS LA GLACE, PERSONNE NE VOUS ENTENDRA CRIER

Lost Planet 3 nous entraîne aux origines de la série pour mieux se relancer.

Remise à zéro. En plaçant l'histoire du jeu avant les événements des deux premiers volets, l'objectif de Capcom est clair, reprendre (doublement) tout depuis le début, afin de nous faire oublier un second épisode poussif. Certes, on peut trouver la pratique un peu facile et très à la mode ces derniers temps (*God of War: Ascension*, *DmC* et *Tomb Raider* cèdent eux aussi à l'épisode préquel), mais elle semble davantage trouver une justification ici. Il ne s'agit pas pour autant de faire table rase du passé, puisque le jeu revient notamment aux environnements enneigés qui avaient forgé son identité. Mais *Lost Planet 3* n'hésite pas à bouleverser certaines choses, dans l'optique, toujours, de rivaliser avec les plus grands jeux d'action du moment. Et sur ce que l'on a pu voir (les trois premiers quarts d'heure de l'aventure), il n'est pas

impossible qu'il y parvienne. Pourtant, lorsqu'on a appris que c'était le studio Spark Unlimited qui se chargeait du développement, on ne peut pas dire que le CV de ce dernier nous poussait à l'optimisme puisqu'on lui doit les très oubliables *Legendary* et *Turning Point: Fall of Liberty*. Mais après cette première session de jeu, nos inquiétudes ne sont pas loin d'être entièrement balayées même si la route reste encore longue avant la sortie du jeu.

Introducing Jim Peyton. Dans *Lost Planet 3*, on dirige donc Jim Peyton. Bien qu'équipé comme un Space Marine, ce dernier n'est en réalité qu'un simple mineur, venu en exil sur la planète E.D.N. III afin d'y récolter la fameuse thermo-énergie. Ce travail qui l'éloigne de la Terre lui offre surtout une belle opportunité de survenir aux besoins de sa famille. Le scénario

UN FROID DE CANARD

Après s'être fourvoyé en voulant multiplier les environnements dans *Lost Planet 2*, Capcom revient aux origines de la série. Le décor glacial de la planète perdue E.D.N. III est plus que jamais mis en avant. La température ne dépasse jamais les -40°C à l'extérieur et on retrouve ainsi l'ambiance si particulière qui nous avait convaincus à l'époque du premier volet.



À ce stade du développement, la modélisation des visages apparaît déjà impressionnante.



La base des humains rappelle grandement celle de *L'Empire contre-attaque*.

devrait d'ailleurs miser davantage sur l'émotion, celui-ci jouant notamment sur l'éloignement de Jim avec ses proches. Dès les premières minutes du jeu, on peut ainsi découvrir le message vidéo de sa femme lui souhaitant bon courage dans son boulot, lui rappelant également combien elle l'aime (on imagine déjà le potentiel de telles scènes par écrans interposés). Pour sa première mission, Jim Peyton prend place dans un RIG, son instrument de travail, afin d'arpenter le terrain. Comme l'aventure se déroule quelques années avant le premier *Lost Planet*, c'est un vieux modèle que l'on découvre. Les fonctions du Mecha apparaissent ainsi plus limitées mais

l'appareil demeure un excellent moyen de locomotion dans ce milieu hostile. Cela dit, la technologie n'est pas totalement au point car même après être passé sous une douche censée protéger le RIG du froid, ce dernier ne tarde pas à être immobilisé par une tempête particulièrement virulente. Dans ces conditions, Jim Peyton n'a pas d'autres solutions que de sortir de sa machine pour exploser les blocs de glace agglutinés sur le robot.

Western glacial. Cette sortie improvisée, mais néanmoins obligatoire, permet dans un premier temps d'admirer le paysage. Sous le blizzard et un

QUICK TIME EVENT

Que serait le jeu d'action sans ses phases de QTE ?

BIONIC COMMANDO

Si le grappin offrait un surplus de liberté de mouvements dans les précédents volets, pour l'heure, ce dernier se réduit à des passages scriptés. Difficile de dire s'il permettra de plus grandes envolées (à la manière de *Bionic Commando*, toutes proportions gardées) ou bien si son utilisation se cantonnera simplement à appuyer sur une touche.



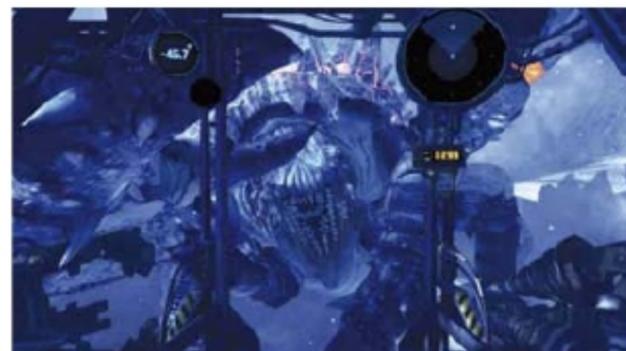
"T'AS PAS UNE GUEULE DE PORTE-BONHEUR"

Lorsqu'une créature parvient à s'agripper à Jim, une séquence de QTE au corps à corps se déclenche. Dans un premier temps, il faut rapidement appuyer sur la touche action de la manette pour ensuite déplacer un viseur permettant de donner des coups de couteau dans la face du monstre.



MECHA-NIQUE DE JEU

L'affrontement contre le second Akrid rencontré dans la démo offrait l'opportunité de le combattre avec le RIG. Là aussi, on n'était pas loin d'une séquence de QTE puisqu'il fallait appuyer au bon moment pour immobiliser l'un de ses membres et le déchieter ensuite avec le second bras armé d'une foreuse.





“*Lost Planet 3* n’est alors pas loin de se prendre pour un survival-horror.”

ciel désespérément blanc, on peine à apercevoir la ligne d’horizon. Seuls quelques contours montagneux parviennent à se dessiner sous les rayons d’un soleil qui a bien du mal à percer une couche nuageuse épaisse. Pas de doute, l’environnement glacial revient au premier plan dans cet épisode, ce qui promet un affrontement direct avec *Dead Space 3*, qui a lui aussi choisi un terrain de jeu identique. *Lost Planet 3* joue d’ailleurs nettement plus de son atmosphère pour renforcer le sentiment de solitude de son héros (loin de chez lui et isolé dans un environnement hostile). Le titre prend même des allures de western, la musique renforçant un peu plus ce sentiment. Et alors que Jim Peyton débarrasse son RIG de la glace qui l’immobilise, des ombres menaçantes se rapprochent dangereusement, selon une trajectoire sinusoïdale qui laisse imaginer une I.A. un peu plus poussée.

Les créatures ne foncent pas bêtement sur le héros et semblent attendre le bon moment pour se jeter sur lui. Et si jamais cela arrive, une sorte de séquences de QTE s’enclenche, permettant alors au joueur de se libérer.

Survival-horror? Plus loin, à cause de la physionomie du terrain, Jim Peyton sera de nouveau obligé de quitter son RIG. Pas de chance, il devra faire face à un Akrid, mais d’une toute autre taille. Du point de vue de l’action, *Lost Planet 3* se montre classique mais solide, le joueur devant repérer le point faible de l’ennemi pour l’éliminer. À noter qu’il est possible d’écourter l’affrontement en balançant des grenades dans la gueule de l’ennemi pour l’immobiliser quelques instants. Plus loin, on retrouvera une autre espèce de crabe géant, que l’on pourra cette fois attaquer aux

commandes du RIG. Le combat rappelle fortement celui du Lieutenant Ripley dans *Aliens*, un film qui semble d’ailleurs avoir été une grande source d’inspiration. Et forcément, le titre renvoie aussi largement à *Dead Space*, notamment avec cette longue séquence qui entraîne Jim dans des couloirs sombres et exigus d’un bâtiment où les créatures n’hésitent pas à surgir par surprise. Difficile aussi de ne pas penser au jeu de Visceral Games lorsque le titre mise sur la claustrophobie des lieux ou une lente montée de la tension, sans compter d’autres éléments comme les menus de l’inventaire. Au final, *Lost Planet 3* n’est pas loin de se prendre pour un survival-horror. Et il le fait bien, jouant avec un rythme particulièrement posé (il en devient presque contemplatif à certains moments). Et si on partait sceptique avant cette première prise en main, on a cette fois envie d’y croire! ■



Les ennemis n’hésitent pas à vous attaquer en groupe pour augmenter leurs chances de vous blesser.



Si les monstres restent imposants, la difficulté a été baissée pour ne pas venir parasiter l’expérience de jeu.

GT ACADEMY : C'EST PARTI !

Pour la quatrième année consécutive, les meilleurs pilotes virtuels vont une nouvelle fois s'opposer en ligne avec pour objectif de transformer leur rêve en réalité. Devenir pilote de course.

ÇA FUITE DU CÔTÉ D'UBI!

Fraîchement débarquées sur la planète online, les images volées de *Beyond Good & Evil 2* font parler d'elles... en bien! On y voit notamment le nouveau look de la belle Jade (dont le doublage avait été confié à l'époque à Emma de Caunes), un environnement urbain et ouvert, et une technique qui n'a rien à envier aux derniers standards. Ubisoft n'a toujours pas retiré ces clichés.



Début des hostilités. C'est sur le SEN, le 1^{er} mai, que la version 2012 de la GT Academy était disponible. Cette année, pas besoin de posséder *Gran Turismo* pour participer au concours. En effet, la GT Academy se télécharge de façon indépendante permettant ainsi à tout possesseur de PS3 de participer. L'idée est certainement bonne puisqu'au bout de 24 heures, il y avait déjà plus de 50 000 inscrits en Europe. Preuve s'il en était besoin que le concept marche. Mais avant de voir ce que nous propose le concours cette année, petit retour sur les éditions précédentes.

Une grande idée. La GT Academy, c'est avant tout une idée folle: un joueur de *Gran Turismo* peut devenir un véritable pilote de course. Et pourtant, au regard du niveau des participants présents lors des trois dernières finales européennes, il est clair que l'idée est bonne. En 2010, c'est un Espagnol, Lucas Ordonez, qui remporte la première GT Academy. Il y a deux ans, c'est le Français Jordan Tresson qui rafle le trophée et l'année dernière, l'Anglais Jann Mardenborough. Pour information, les deux premiers pilotes cités s'alignent cette année au 24 heures du Mans dans l'équipe Signatech/Nissan



STAR DU MOIS RE 6

Resident Evil 6 pourra-t-il faire oublier les résultats en demi-teinte de Capcom pour l'année 2011-2012? C'est en tout cas tout le mal que l'on souhaite à l'éditeur japonais car la série *Resident Evil* fait partie des incontournables de tous les adeptes de jeu vidéo.



EN PISTE À DUBAÏ AVEC LES VAINQUEURS DE LA GT ACADEMY



Sebastien Loeb

Il est champion du monde des rallyes, il est français, il est très sympa et il boit de la bière. Il a donc droit à 2 pages dans le mag!

16

Crysis 3

Prophet est de retour et se la joue dernier des Mohicans avec son arc en guise d'arme de satisfaction massive. Les aliens n'ont qu'à bien se tenir.

20

C'est votre avis

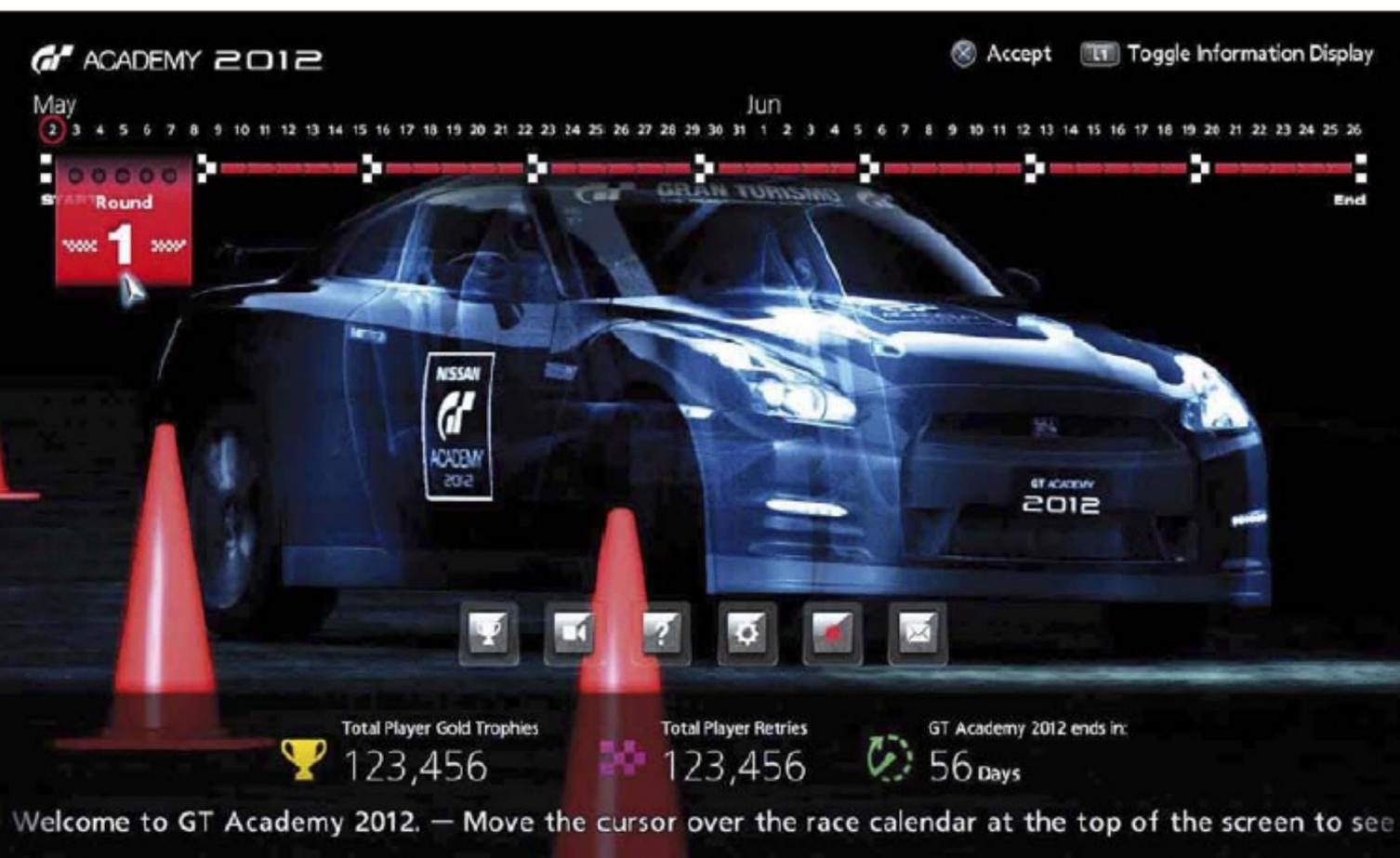
Ce mois-ci, les lecteurs ont la parole dans cette double page consacrée à *Prototype 2*. Les avis de la presse sont quant à eux assez mitigés.

28

Musique

Quand il n'est pas à Cannes, Sébastien Tellier est dans l'*OPSM* accompagné cette fois de Linkin Park. On aime tous les genres!

32



“La GT Academy, c'est avant tout une idée un peu folle...”

au volant d'un prototype P2. Nous avons eu l'occasion de rencontrer le team manager de l'équipe, Philippe Sinault, qui nous a confié être particulièrement surpris par ces pilotes pas tout à fait comme les autres. “Normalement, un pilote commence par le karting, puis passe dans des formules monoplace comme la Formule Renault et la F3. C'est seulement par la suite qu'il peut prétendre conduire nos voitures. Ce qui est le plus inquiétant lors d'une course comme celle des 24 heures du Mans pour Lucas et Jordan, c'est la nuit, mais aussi le trafic. Quoi qu'il en soit, ils sont prêts et c'est un très grand plaisir de les avoir dans mon équipe. L'idée de la GT Academy peut sembler impossible mais finalement, PlayStation et Nissan ont su aller au bout et tout cela est une belle histoire”.

La belle histoire. Si vous souhaitez participer vous aussi à ce challenge, sachez que la version 2012 diffère légèrement des années précédentes. Cette fois, il s'agit

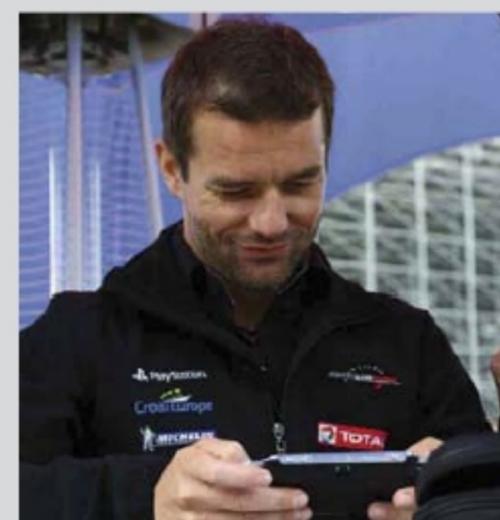
de passer des épreuves tout les 15 jours et d'obtenir la fameuse coupe en or. Pas la peine d'être dans le haut du tableau. Là où les choses se compliquent, c'est que les dernières épreuves vont être très disputées dans un laps de temps très court. Cet aspect rend les choses bien plus complexes pour des joueurs moyens puisque ce principe de pyramide diminue fortement le temps de roulage.

Tous en finale. La seule et unique chance d'aller en finale sur le concours en ligne est donc de se classer dans les 16 meilleurs Français. Ces joueurs pourront ensuite se départager sur l'épreuve finale nationale où 6 d'entre eux iront se mesurer aux meilleurs Européens sur le circuit de Silverstone. Pour sa quatrième année, la GT Academy est un succès total à tel point que même un pilote d'exception comme Sébastien Loeb (cf. ITW p 16) serait prêt à faire rouler un joueur de jeu vidéo dans son équipe. Incroyable, non?

LIFE

VU À PAU

Quand il n'est pas au volant d'une Porsche, d'une WRC ou d'un Proto, Sébastien Loeb fait de la F1 sur une Vita. C'est en fait lors d'une interview accordée à nos confrères de Canal + que l'octuple champion du monde des rallyes s'est vu confier la portable de Sony pour un petit test.



BLACK OPS II

Le mois dernier, c'était un peu l'enfer pour notre couverture sur *Black Ops II*. La raison? Même si tout le monde se doutait du nom du prochain *Call Of Duty*, nous étions sous embargo lorsque nous avons préparé le magazine. Impossible donc de Tweeter ou même de révéler la couverture avant la sortie du magazine. Nous nous sommes même déplacés chez l'imprimeur pour éviter toute fuite!





RENCONTRE AVEC SÉBASTIEN LOEB

C'est au Grand Prix de Pau que nous avons rencontré Sébastien Loeb. L'occasion pour nous de faire un bilan de ses 12 années de partenariat avec PlayStation, mais aussi de parler de la GT Academy.

Quand a commencé ta collaboration avec PlayStation et comment s'est-elle passée ?

Ça fait plus de dix ans maintenant, lorsque j'ai débuté en WRC. C'était tout d'abord un soutien financier et ensuite, j'ai pu aussi contribuer au développement de certains jeux, comme WRC. De toute façon, je jouais déjà à Colin McRae sur PlayStation avant même de faire de la course automobile. C'était donc assez amusant de participer au développement d'un jeu.

Est-ce que la marque PlayStation a joué un rôle lors de ta participation au 24 heures du Mans en 2005 ?

Bien sûr ! C'est même grâce à PlayStation que j'ai eu l'occasion de piloter le proto d'Henri Pescarolo pour la première fois au Castellet. Ce jour-là, j'ai pris beaucoup de plaisir et nous avons ensuite discuté de mon éventuelle participation au 24 heures du Mans au sein de l'équipe. Le team étant sponsorisé par PlayStation, j'ai donc pu faire les 24 heures, en accord avec Henri évidemment.

Aujourd'hui, tu es le patron du Sébastien Loeb Racing. À quand remonte l'idée et as-tu eu, là encore, le soutien de PlayStation ?

Effectivement, c'est un projet que j'avais depuis longtemps et je me suis lancé cette année, avec le soutien de PlayStation une nouvelle fois. Ils ont même été les premiers à me suivre. Il faut bien comprendre que c'est très

différent de mon statut de pilote officiel en rallye où je n'ai pas besoin de partenariat extérieur. Là, lorsque l'on veut créer sa propre équipe et faire rouler des jeunes, il est certain que l'on a besoin de partenaires. C'est donc vraiment bien que PlayStation soit de l'aventure.

Passons maintenant au jeu vidéo, avec la GT Academy. Penses-tu qu'un bon joueur peut être un bon pilote ?

Apparemment oui ! [rires] Lorsque l'on voit ce que font les vainqueurs de la GT Academy dans de véritables épreuves, il est clair que ça marche.

Cette année, il y a trois gamers qui seront au départ des 24 heures du Mans au volant d'un proto. Qu'est-ce que ça t'inspire ?

L'initiative est vraiment sympa, même si les 24 heures du Mans reste une course d'endurance compliquée. C'est vraiment bien que le jeu vidéo donne une opportunité à des jeunes de devenir pilotes professionnels. Lorsque l'on connaît les coûts pour rouler, c'est un bon moyen d'y parvenir. Bon, il faut toujours du talent sur la piste quand même !

Serais-tu prêt à rouler avec eux ?

Pourquoi pas. Si un pilote est bon, qu'il vienne de la GT Academy ou d'ailleurs, ce n'est pas important pour moi. Je pense que ces jeunes issus de la GT Academy ont un avenir dans ce sport, autant que les autres.

“Je pense que ces jeunes issus de la GT Academy ont un avenir dans ce sport, autant que les autres.”



SEB LOEB DIGEST

1995 : Volant Rallye jeune
1997 : Élu Espoir Échappement
1998 : Participation au Trophée Saxo Kit Car
1999 : Vainqueur du Trophée Saxo Kit Car
2000 : Champion de France de Rallye Terre
en 2 roues motrices
2001 : Champion de France des Rallyes
Champion du monde des Rallyes Junior
Premier podium en WRC
2002 : Première victoire en WRC (Allemagne)
2003 : Vice-champion du monde
2004-2011 : Champion du monde des rallyes

L'ACTU EN CHIFFRES

2 millions

C'est la réponse de Namco Bandai dès qu'il s'agit d'évoquer les futures ventes de *Tekken Tag Tournament 2* aux USA. En revanche, l'éditeur n'attend que 650 000 exemplaires de *SoulCalibur V*.

1,8 million

C'est le nombre de PS Vita vendues à travers le monde, source Sony. Kaz Hirai semble très satisfait de ce départ et compte bien atteindre les 10 millions l'année prochaine. *Call of Duty Vita* devrait y remédier !

39,90

C'est le nouveau prix très attractif des dernières tribulations de Lightning dans *Final Fantasy XIII-2*. À ce tarif-là, nul besoin de snober les DLC et les costumes très aérés de la belle Serah. On se fait plaisir !

TOUJOURS EN VIE

La PSP ne se laisse pas démonter et annonce une édition collector du RPG *Fate/Extra* comprenant la bande originale, un artbook de 16 pages et, bien évidemment, le jeu adapté du manga *Fate Stay Night*.



C.D. DEAD

Atari ne renouvellera pas son contrat avec le studio Eden Games, à qui l'on doit le très ambitieux, mais inachevé, *Alone in the Dark* ou la série des *Test Drive*. Gageons que ce talent ne restera pas inactif longtemps.



Éditeur Sega Disponible 6 juillet Genre Action Console PS3

LE ROI DE L'ARÈNE

Riche d'une action ultra stylisée, *Anarchy Reigns* s'impose comme le défouloir de l'année !

Une phrase sur son curriculum vitae "réalisé par PlatinumGames" suffit à rassurer son monde: *Anarchy Reigns* sera dans la même lignée que *Bayonetta*... en pire ! Par son concept déjà – des gladiateurs dans une arène – que l'on sait ultra nerveux, ne fixant aucune limite dans la démesure de son action (faire s'écraser un météore sur le crâne de son adversaire, c'est possible!). On le connaît fan service aussi, empruntant de-ci, de-là, des guest stars de ses propres productions antérieures, apparaissant même sur des plates-formes concurrentes (le héros de *Mad World* sur Wii)

pour assurer le battle... royal ! On le flaire également irritant, promettant l'exclusivité de la sorcière Bayonetta à tous ceux qui auront précommandé le jeu... comme si l'ère du DLC n'avait pas déjà agacé plus de la moitié de la planète gamer. Mais c'est sans doute le prix à payer si l'on veut exister en 2012 (vu le marché de l'occasion et les pertes, les éditeurs misent beaucoup sur la vente en DLC). Quoi qu'il arrive, *Anarchy Reigns* arrive cet été et se destine principalement aux amateurs de multijoueur, le solo se résumant plutôt à un gros mode training !



Éditeur Warner Interactive Disponible 15 juin Genre Action Console PS3

RODÉOS ET JULIET

Lollipop Chainsaw habille les pom-pom nues, collection été 2012 !

En attendant le verdict de Christophe 51 le mois prochain, la belle héroïne continue d'exposer sa garde-robe. Grasshopper est d'ailleurs très fier d'annoncer la présence de dix-neuf tenues différentes allant du lapin tueur au biki-mini fluo. Rappelons à toutes fins utiles qu'il s'agit d'un beat them all sanglant et non d'un "Sims Zombies", même si la com' du jeu tend à prouver le contraire...



Éditeur Atlus Disponible 2012 Genre Combat Console PS3

RECONVERSION

Persona 4: Arena fait son chaud

Loin de son genre de prédilection, le RPG, la série *Persona* entre sur le ring très fermé des jeux de baston 2D pour tenter sa chance au milieu des poids lourds que sont *Super Street Fighter IV* et *The King of Fighters XIII*. Le titre n'en mène pourtant pas large avec son roster limité à dix personnages, contre une quarantaine pour la concurrence. Et ce ne sont guère ses modes de jeu qui remonteront sa cote d'impopularité, résumés à du Versus, du Online, du Score Attack et un expéditif mode Story. Pour parer les coups, *Persona 4*:

Arena confie tout de même sa programmation à Arc System Works, dont le travail sur *Guilty Gear*, ou plus récemment *BlazBlue*, lui assure une bonne maîtrise des coups. Il y a également l'utilisation des *Persona*, ces gardiens qui changeront la nature des techniques de nos boxeurs japonais, qui rappelle le discret *Arcana Heart 3*. Mais qu'on se le dise, sorti des amateurs de la licence, on voit mal qui irait miser plus d'un dollar sur une éventuelle médaille, si ce n'est celle du mérite... d'exister !



DOMMAGE COLLATÉRAL

Dans la liste des hits attendus, il y a ceux qui arrivent à l'heure et les autres, repoussés à une date ultérieure. Nous ne ferons pas la blague sur *The Last Guardian* (dont la programmation est désormais épaulée par les studios Sony basés à Santa Monica), en revanche, Take Two a souligné que *BioShock Infinite* ne verrait pas le jour fin 2012 mais le 26 février 2013 ! La raison évoquée ? On la cherche encore !



ET SUR VITA ?

La portable de Sony, bien que discrète, fait aussi dans l'annonce avec des infos sur le prochain *Soul Sacrifice*. Réalisé par Marvelous AQL, ce RPG ô combien cruel demandera aux joueurs de sacrifier (d'où le titre) des parties de leur corps pour envoyer des sorts puissants de magie, voire des invocations ! Avec Keiji Inafune (*Dead Rising*) derrière et Mitsuda à la musique (*Xenogears*), la PS Vita tient sans doute une belle exclusivité !



Éditeur Electronic Arts Disponible mars 2013 Genre Survival Horror Console PS3

FIN DE RUMEUR

Electronic Arts lève enfin le voile sur le très attendu *Dead Space 3* !

Vu les piètres performances de *Silent Hill Downpour* en la matière, c'est au héros Isaac que reviennent le droit et le devoir de nous servir une nouvelle dose de frayeur ! Mais une frayeur cette fois partagée, puisqu'EA confirme l'intégration d'une coop' entièrement jouable en ligne. Et cela ne se résume pas à un partage équitable des munitions, puisqu'il faudra aussi s'entraider pour résoudre les énigmes qui parsèmeront ce nouveau décor enneigé (le vaisseau d'Isaac s'écrase sur une terre inconnue). En plus des habituels nécromorphes, le bestiaire accueille cette fois des humanoïdes que l'on démembrera à grand renfort de Cutter Plasma amélioré (il peut enfin repousser les ennemis !) le temps d'un petit plaisir sadique entre amis. À regret, les images ci-contre sont tirées de *Dead Space 2*, toujours sublime !





Éditeur Electronic Arts Genre FPS Console PS3 Disponible 2013

LE RETOUR DE PROPHET

Premier aperçu de *Crysis 3*, l'épisode qui va tenter de renouer avec les origines de la série.



Une vingtaine d'années après avoir été laissé à l'agonie, le CELL s'est refait une santé : l'unité paramilitaire a érigé d'immenses nanodômes en plein cœur de New-York afin, officiellement, de préserver des vestiges extra-terrestres. La situation est pour le moins suspecte, et va obliger Prophet à reprendre du service pour découvrir ce qui se trame dans ces portions de mégapole jalousement gardées. Heureusement, pour mener à bien cette nouvelle mission, notre héros va pouvoir compter sur la participation de Dame Nature. Une végétation luxuriante s'est en effet développée, favorisant une approche subtile du danger. La ville légèrement cloisonnée telle qu'on la connaissait n'est plus afin de permettre à la série de renouer avec les environnements ouverts qui ont contribué à sa renommée. La furtivité est d'ailleurs renforcée par les capacités de Prophet, capable désormais de pirater des tourelles à distance pour les retourner contre ses adversaires. Mais c'est certainement l'apparition de l'arc qui traduit le plus ce changement d'orientation. Discret et polyvalent grâce à ses différentes flèches, il devrait apporter un plaisir de jeu bien différent, fondé davantage sur la variété du gameplay et des approches plutôt que sur le côté exagérément spectaculaire de l'action.





SON PARCOURS

Half-Life: Blue Shift (2001),
Brothers in Arms (2005),
Borderlands (2009),
Duke Nukem Forever (2011).

LE SAVIEZ-VOUS ?



SON FILM ALIEN PRÉFÉRÉ

Je pense que je vais dire le premier ! *Aliens* a eu plus d'impact sur moi, mais *Alien* est parfait en tout point !

SON JEU ALIEN PRÉFÉRÉ

Le premier *Alien vs. Predator* pour la Jaguar ! Il y a eu des jeux *Alien 3* sur SNES et Megadrive qui étaient sympas, mais rien du niveau d'*AvP*.

SON DÉVELOPPEUR FAVORI

Il y en a tellement... Je dirais Thatgamecompany (*Journey*) parce qu'ils tentent des choses très intéressantes, risquées, et je respecte ça.



RANDY PITCHFORD

CO-FONDATEUR ET PDG DE GEARBOX

Comment crée-t-on un jeu original quand on développe une suite ? Réponse avec Randy Pitchford.

Le développement du jeu *Aliens: Colonial Marines* a été terriblement long. Comment l'expliquez-vous ?

Quand on a eu fini *Brothers in Arms* en 2005, on s'est mis à travailler sur *Borderlands* – peu de gens savent que cela a pris quatre ans et demi pour le développer ! –, et on a commencé à chercher quelle licence un peu connue nous pourrions développer en parallèle. Parce que notre philosophie a toujours été de travailler sur des propriétés intellectuelles originales, comme *Borderlands*, mais aussi sur des franchises préexistantes que l'on trouve amusantes, qui nous ont inspirés... Nous avons d'ailleurs commencé avec *Half-Life*, dont on a créé la plupart des add-on, ou *James Bond 007*. Là, en 2005, on a fait une liste des licences qu'on appréciait, et *Alien* est arrivé en tête. Donc, on est allé prospecter, on a beaucoup discuté avec les détenteurs des droits, etc. Ça a pris beaucoup, beaucoup de temps. Pour la Twentieth Century Fox, pour notre éditeur, il fallait trouver le bon timing, le bon partenaire. Le contrat a été conclu vers la fin 2007... Oui, ça a été long !

Il y a eu quelques jeux *Alien*. Certains ont-ils été des inspirations de ce qu'il ne faut pas faire ?

Tout ce qui concerne *Alien vs. Predator* ! Si l'idée de départ pour créer le comics de Dark Horse était très intéressante, il s'agit d'une branche très spécifique, alternative, de l'univers. Il y a eu des jeux, des films, etc. Mais ce que je sais, c'est que dans l'univers de Ridley Scott, dans le film de James Cameron, il n'y a pas de *Predator*. Et puis *Alien 3* est peut-être un film sympa, mais ce n'est pas vraiment la suite qu'on attendait, et il n'y a jamais eu de suite vidéoludique, canonique, de film jusqu'à présent. On est donc en pleine terra incognita.

Cela signifie que vous pouvez faire tout ce que vous voulez ?

Cela signifie que nous faisons tout ce que nous devons ! (rires) C'est une nouvelle histoire, nous pouvons donc prendre quelques libertés, mais uniquement dans le cadre d'une suite. On revient sur le Sulaco, sur LV-426. Pour tout ce qui concerne ces lieux, nous devons rester authentiques. Avez-vous vu le *Star Trek* de J.J. Abrams ?

“*Alien 3* est peut-être un film sympa, mais ce n'est pas vraiment la suite qu'on attendait.”

Et qu'en est-il de vos relations avec SEGA et la Twentieth ?

SEGA nous épaula pour faire de l'arrivée de ce jeu un véritable événement. C'est très gratifiant quand on voit un éditeur se démener autant que nous ! Pour la présentation à la presse, ils ont réussi à récupérer la reine d'*Aliens*, et pas mal d'objets du film... Il y avait même le tricycle du Director's cut ! Ça veut dire qu'il y a quelqu'un chez SEGA qui prend cette affaire très au sérieux ! (rires) Quand à la Twentieth, ils savent qu'*Alien* est une de leurs franchises phares, ils s'assurent donc que nous ne faisons pas n'importe quoi avec ! Il y a quelques histoires qui traînent sur la Twentieth, mais nous, nous n'avons eu aucun problème.

Qui est le plus conservateur sur l'univers ? La Twentieth, ou vous ?

Il y a quelques risques que nous voulions prendre, et sur lesquels ils se sont beaucoup interrogés. À d'autres moments, ils nous ont poussés à aller plus loin. En fait, c'est donnant-donnant, tout dépend des détails sur lesquels on s'attarde. C'est pour cela que ce développement est intéressant : quand il a fallu collaborer, on était tous dans le même wagon, même s'il y avait des points de vue parfois divergents.

Oui !

Voilà, quelle approche géniale ! Il y a l'USS Enterprise, Kirk, McCoy, Spock, et plein de références pour les fans, mais ça reste une nouvelle histoire. Abrams parle aux fans, oui, mais n'oublie pas de s'adresser aussi aux nouveaux venus. C'est notre approche pour *Colonial Marines*.



L'ADRESSE FAVORITE de vos magazines favoris

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



mes **magazines**
favoris.fr



30 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



50 % D'ÉCONOMIE



47 % D'ÉCONOMIE

PROFITEZ DES
MEILLEURES
RÉDUCTIONS
SUR VOTRE
ABONNEMENT

ABONNEZ-VOUS et RÉABONNEZ-VOUS EN LIGNE
à VOS MAGAZINES FAVORIS

mer7



Éditeur 2K Games Genre Tactique Console PS3 Disponible Automne 2012

SUS AUX ALIENS !

Avec le retour de *XCOM: Enemy Unknown*, les petits gris ont vraiment du souci à se faire !

Pour les amateurs de tactique au tour par tour, *XCOM* est la référence du genre. Lancée en 1993, la série a connu de nombreuses versions, tout en conservant un gameplay très spécifique, entre gestion de base (production d'armes, formation de ses soldats) et combats armés. Pas de surprise, Firaxis (*Civilization*) ne fait rien moins que reprendre cette jouabilité, tout en la dynamisant. L'objectif du jeu ? À la tête de la XCOM, une force internationale, repousser une invasion alien. Si cette position de chef des armées vous donne accès à de nombreuses ressources (le QG de la XCOM dispose de laboratoires de recherche, d'une plate-forme de production, d'une salle d'entraînement), il faudra souvent répondre à plusieurs demandes simultanées. En effet, il n'est pas rare que deux ou trois contrées fassent appel à vos services au même moment. Mais, comme vous ne pouvez déplacer qu'une unité de soldats à la fois, vos choix influenceront sur la "panique" (taux d'invasion des aliens) sévissant dans la contrée négligée. Cette dernière étant définitivement perdue, ainsi que sa collaboration financière au projet XCOM, lorsque la panique est totale. Sur le terrain, on retrouve le tour par tour qui

a enchanté les joueurs des précédents épisodes, mais clairement modernisé. Ainsi, les déplacements ou les tirs sont illustrés par des scénettes très rythmées. De même, quand on se décide à passer à l'action, la caméra passe à la troisième personne pour montrer le champ de vision du soldat sélectionné. Une excellente idée puisque l'on peut alors choisir les cibles du moment en fonction de leur taux de

couverture. Notons enfin qu'en récupérant des artefacts alien, on aura la possibilité de créer de nouvelles armes et armures (dont une d'invisibilité), de nouveaux équipements (jet-pack), voire de transformer certains de nos soldats en télépathes capables de prendre possession des adversaires. En tout, près de soixante-dix missions sont prévues, avec une vraie rejouabilité à la clef.



FIFA 13 ET PES 2013 : LE MATCH REPREND DE PLUS BELLE !

Consoles

Actualités, Reportages & Tests

100% Jeux Consoles

Consoles

Juillet 2012 - n° 262 - www.jvn.com



REPORTAGE



**CASTLEVANIA:
LORDS OF SHADOW**
Deux nouveaux épisodes !

EXCLUSIF

DEAD SPACE 3

FRISSONNEZ EN PLEIN ÉTÉ !

LA RELÈVE DU SURVIVAL EST DE RETOUR

me7



L 14048-242 - F. 6,95 € - RD

TESTS

LES JEUX DU MOMENT

Gravity Rush, Max Payne 3, Ghost Recon Future Soldier, Starhawk, DIRT Showdown, Sorcery, Akai Katana...



IMPORT

EN DIRECT DU JAPON

Persona 4: The Golden, Fire Emblem: Kakusei, Soul Sacrifice, Time Travelers, Mobile Suit Gundam AGE...



EN VENTE ACTUELLEMENT !



LES OUBLIÉS DE LA PS3

Célèbres hier, déchues aujourd'hui, petit tour d'horizon de ces licences boudées par la nouvelle génération.

Phénomène de mode. *God of War*, *Metal Gear Solid*, *Grand Theft Auto...* Quel est le point commun entre ces licences intimement liées aux consoles de Sony? Réponse : elles ont su faire le grand saut entre la PS2 et la PS3. Un bond en



▲ Portée par une narration des plus matures, la saga *Drakengard* a laissé une marque indélébile dans l'esprit de ses fans.

revanche que toutes les franchises d'hier ne sont pas parvenues à réaliser. Pour des raisons différentes, certaines séries que l'on a pu aduler par le passé restent désespérément absentes sur la génération actuelle. On pense en premier lieu aux sagas mettant en scène des égéries de Sony, comme *Crash Bandicoot* ou *Jak and Daxter*. Pour ces deux exemples, la réponse est avant tout d'ordre conjoncturel. Avec la PlayStation 3, la tendance est au photoréalisme, ce qui exclut d'emblée les héros bizarres et les univers fantaisistes. La preuve, Naughty Dog n'a pas hésité à troquer *Jak and Daxter* pour *Uncharted*, une série au style et à l'écriture très hollywoodiens. Un choix que l'on ne regrette cependant pas, au regard des qualités de la trilogie mettant en scène Nathan Drake.

Crise et conséquences. Si l'on dresse la liste des licences que l'on aimerait retrouver sur PS3, on remarque qu'une majorité d'entre elles sont japonaises. La véritable crise industrielle qui secoue l'archipel depuis plusieurs années n'est sans doute pas étrangère à ces absences regrettables. L'exemple le plus frappant reste celui de *Kingdom Hearts*. Couronnée de succès sur PlayStation 2, la saga tarde à nous fournir un vrai troisième épisode, Square Enix préférant plancher sur des spin-off destinés aux consoles portables. Pourtant, il suffit d'imaginer Sora dans une nouvelle aventure portée par un rendu graphique comparable à celui de *Final Fantasy XIII* pour avoir l'eau à la bouche. Constat identique au sujet de franchises cultes telles que *Zone of the Enders* (Hideo



▲ Personnage tragique et charismatique s'il en est, Raziel mériterait bien un come-back d'envergure en Haute Définition.



▲ On aimerait tellement que Project Zero revienne nous traumatiser sur PlayStation 3, comme à l'époque de la PS2.



▲ À défaut d'un Zone of the Enders 3, la PS3 et la PS Vita accueilleront une compilation HD des premiers épisodes en fin d'année.



▲ Depuis la sortie de Kingdom Hearts II en 2006, les fans de Sora attendent désespérément la suite de ses aventures.



▲ Pour retrouver Jak and Daxter sur PS3, il faut se contenter de la compilation sortie en mars dernier.

Kojima a d'autres priorités) ou encore *Project Zero*, série qui pourrait très bien se marier avec le PlayStation Move. Enfin, le talentueux studio Atlus, qui vient notamment de nous offrir *Catherine*, ne semble toujours pas en mesure d'officialiser son nouveau RPG, qu'il s'agisse de *Persona 5* ou d'un autre volet issu de la série *Shin Megami Tensei*. Un constat aussi triste qu'implacable.

La boucle est bouclée. Parmi les suites réclamées à cor et à cri, on trouve aussi des sagas dont la perspective d'un nouvel épisode ne se justifie par forcément du point de vue scénaristique. Prenons le cas de *Drakengard*, série de beat'em all narrant l'histoire de

sur les histoires de Raziel et de Kain sans s'égarer dans des rebondissements malvenus... ou un reboot!

Du neuf avec du vieux. En effet, pour parer à toute incohérence, le reboot est une pratique très à la mode ces temps-ci. En repartant de zéro, un studio pourrait éviter de galvauder l'héritage de la saga tout en lui donnant un vrai coup de jeune. Cela pourrait donner vie à un nouveau *Soul Reaver* orienté Action-RPG, répondant tout à fait aux canons esthétiques et ludiques de notre époque. Oui, un peu à la manière d'un *Darksiders*, par exemple. Le même principe pourrait être appliqué à la série *Onimusha*, dont on reste sans nouvelles

“ Avec la PS3, la tendance est au photoréalisme, ce qui exclut d'emblée les univers fantaisistes. ”

Caim et de son dragon Angel. Bien que l'idée de retrouver cette licence issue du giron de Square Enix soit alléchante, il faut bien avouer que les aventures de Caim ont pris fin avec *Drakengard 2*. Il n'y a donc plus rien à raconter, si ce n'est via des clins d'œil et des références, comme on a pu en déceler dans le jeu *Nier*. Dans le même ordre d'idée, un nouveau volet de *Shadow Hearts* ne semble pas d'actualité, la trame du très charismatique Yuri ayant été conclue dès le deuxième épisode. Mais l'exemple le plus criant reste celui de *Soul Reaver*. Toute la construction scénaristique de cette série reposant sur un cycle fermé, on voit mal comment un studio pourrait rebondir

depuis 2006 et l'épisode *Dawn of Dreams*. En replaçant le personnage de Samanosuke au centre d'un reboot, Capcom pourrait réaliser un beat'em all surpuissant, sorte d'alter ego de *God of War* au cœur du Japon à l'époque Sengoku. Bref, les possibilités ne manquent pas. Et bien que l'on soit les premiers à réclamer des jeux originaux et novateurs, il faut bien avouer que certains personnages, certains univers et certaines licences nous manquent. Des noms tels que *Soul Reaver*, *Kingdom Hearts* ou *Project Zero* ne feraient définitivement pas tache sur la ludothèque PlayStation 3.

■ Kevin Bitterlin

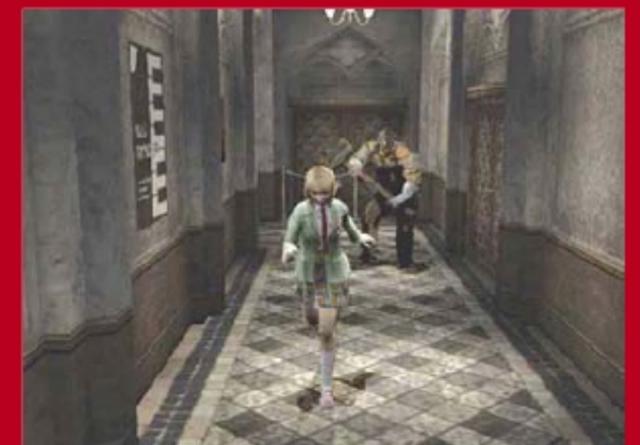
AUX OUBLIETTES

Focus sur deux licences qui ne donnent plus aucun signe de vie.

Bloody Roar. Il y a six mois, la rumeur du retour du jeu de baston de Hudson Soft a vu le jour. Une rumeur immédiatement démentie, malheureusement.



Clock Tower. Série oppressante nous obligeant à fuir plutôt qu'à combattre, *Clock Tower* a été mise de côté après un troisième volet réalisé par Capcom.



Éditeur Activision Genre Action Plate-forme PS3 Disponible Oui

PROTOTYPE 2

LA CHASSE EST OUVERTE

Après avoir mis le boxon dans New York avec Alex Mercer dans le premier *Prototype*, c'est James Heller qui vient finir le travail dans le second volet. Les joueurs avides de vengeance ont trouvé un bon défouloir.

CE QU'ILS AIMENT BEAUCOUP...



Benjamin, 18 ans
Étudiant

«Pour ma part, j'ai attendu ce jeu avec impatience et je suis comblé! *Prototype 2* est vraiment mieux que le premier volet au niveau de sa réalisation, notamment les graphismes qui sont plus soignés. En plus de ça, le jeu est entièrement doublé en français, ce qui est plus agréable pour suivre les commentaires de Heller tout en jouant.»



Gary, 29 ans
Agent Touristique

«J'avais joué au premier volet et j'ai pris beaucoup de plaisir à retrouver un New York rongé par le virus. Les scènes d'action sont nombreuses et trippantes, on a rapidement un sentiment de puissance en contrôlant James Heller, surtout que ses pouvoirs ne sont pas bridés par une quelconque jauge d'énergie. Bien défoulant!»



Joffrey, 35 ans
Intermittent du spectacle

«Je retiens surtout de *Prototype 2* ses trois zones suffisamment différentes pour casser la routine et renouveler le plaisir de la découverte. On avance progressivement vers l'épicentre de la contamination, les décors sont de plus en plus chaotiques et les ennemis de plus en plus monstrueux. On a envie d'en voir plus.»



Anthony, 28 ans
Agent des finances publiques

«Le jeu est agréable à parcourir grâce à sa grande liberté d'action et ses combats violents à souhait. J'apprécie le système d'expérience qui permet de débloquer de nouvelles attaques tout au long de l'aventure. Du coup, la puissance va crescendo et c'est tant mieux puisque les ennemis sont toujours plus dodus.»



PROTOTYPE 2 L'AVIS DE LA PRESSE



Consoles +

« Si vous avez aimé *Prototype*, vous adorerez sa suite. Plus grand, plus beau, plus maniable, mais toujours aussi violent et jouissif,

Prototype 2 est un condensé de pur fun ! »

16/20



PlayStation Magazine

« Grisant par moments, *Prototype 2* s'avère aussi très frustrant à cause notamment d'une certaine redondance dans l'action, et surtout de quelques séquences pénibles. »

14/20



Jeux Vidéo Magazine

« Malgré le peu de changement et un moteur un peu vieillot, *Prototype 2* assure l'essentiel et devrait convaincre ceux qui avaient pris du plaisir sur le précédent. »

15/20

... CE QU'ILS AIMENT MOINS



Benjamin

“Le seul petit défaut selon moi se trouve dans la dernière zone du jeu: les monstres croisés ne sont que des molosses. C'est vraiment dommage de ne pas pouvoir faire une baston contre un Goliath ou d'autres bestioles difformes du jeu... Je m'attendais à des combats plus épiques sur la fin. Pour le reste, c'est du tout bon!”



Gary

“Pour quelqu'un qui, comme moi, a fait *Prototype*, il faut bien avouer que cette suite n'apporte pas tellement de nouveautés. Les innovations sont mineures et le changement de personnage n'apporte pas vraiment de variantes au niveau du gameplay. C'est un peu la suite facile, pas totalement indispensable pour les joueurs du premier.”



Joffrey

“Malgré les changements de décors et d'ennemis en fonction des zones, les missions manquent clairement de variété pour éviter de lasser. Les objectifs sont trop répétitifs pour captiver durant des heures. J'ai souvent décroché, même si je suis revenu pour le finir. C'est le genre de jeu à alterner avec un autre quand on en a marre.”



Anthony

“Un peu comme tout le monde je pense, j'ai trouvé *Prototype 2* sympathique, mais loin d'être parfait. Les graphismes ne sont pas au top de la technologie actuelle, les missions sont plutôt répétitives et l'intelligence artificielle des soldats n'a rien de transcendant. Les gars ne bronchent pas quand ils vous voient courir sur les murs, c'est un peu léger.”



PROTOTYPE 2

VOTRE OPINION COMPTE : DONNEZ VOTRE AVIS !

Dans PlayStation Magazine, vous avez la parole et votre avis nous intéresse. Pour nos prochains débats (*Max Payne 3* dans le prochain numéro et *Sorcery* le numéro suivant), nous recherchons plusieurs intervenants.

Si vous voulez participer et nous donner votre sentiment sur l'un de ces deux jeux, indiquez-nous par mail ou par courrier “ce que vous avez beaucoup aimé” et “ce que vous avez moins aimé”. Et surtout, pour illustrer vos propos, n'oubliez pas de joindre deux photos : l'une avec votre plus beau sourire et l'autre avec votre pire grimace.

Par mail : playstation.magazine@merf7.fr

Par courrier : PlayStation Le Magazine Officiel

101-109, rue Jean Jaurès – 92300 Levallois-Perret.

Sur Internet : www.jvn.com/communaute/forums.html

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

À VENIR

► Redneck power !

■ Ils sont rares les films d'horreur sympas qui arrivent à franchir les portes de nos cinémas. Toutefois, si vous avez raté l'excellente comédie horrifique *Tucker & Dale fightent le mal* en salle, vous pourrez vous rattraper le mercredi 4 juillet grâce au DVD et Blu-ray, dans des éditions

qui devraient proposer en bonus un court-métrage, un making-of et un bêtisier qui s'annonce réjouissant.



► Coups de Statham

■ Jason Statham continue à faire ce qu'il aime le plus : distribuer des gnons. Dans *Sous haute protection* (sortie le 27 juin), il incarne un ancien combattant de free fight qui protège une fillette poursuivie par les Triades, la mafia russe et des flics corrompus. Aux manettes, on retrouve Boaz Yakin, qui avait signé l'excellent polar *Fresh* en 1994, mais n'avait pas vraiment convaincu depuis.



► Asile de fous

■ Trois amis travaillant dans un asile pour fous dangereux tentent de survivre alors qu'une tempête a désactivé le système de sécurité. C'est le pitch de *The Incident* du Français Alexandre Courtès qui, après avoir signé des clips pour U2 ou Jamiroquai et participé aux *Infidèles*,

livre son premier long-métrage, un film d'horreur remarqué dans de nombreux festivals. À voir en DVD et Blu-ray le 4 juillet.



► Bruce tout-puissant

■ La force G.I. Joe est désavouée et dissoute par le président des USA. Mais ce dernier est-il vraiment celui qu'il prétend être ? Une épineuse question à laquelle Duke Hauser (Channing Tatum) et Roadblock (Dwayne Johnson) vont devoir répondre avec l'aide du G.I. Joe originel : Bruce Willis ! Avec *G.I. Joe: conspiracy*, ça va péter dans les chaumières (et les salles de ciné) dès le 1^{er} août...



LA FIN EST PROCHE

Le tandem Nolan/Bale offre une dernière danse au justicier de Gotham City dans ce qui s'annonce comme un blockbuster d'une rare ampleur.

Sombre chevalier. Les blockbusters de 2012 sont décidément placés sous le signe des super-héros. Après le triomphe critique et public du génial *Avengers* de Joss Whedon tiré des comic-books Marvel, c'est au tour de DC Comics de balancer son mastodonte, à savoir l'ultra attendu *The Dark Knight Rises*, troisième et dernier volet de la saga *Batman* selon Christopher "Inception" Nolan. Le film se déroule huit ans après la fin de *The Dark Knight*, et force notre héros à reprendre du service face à Bane, un terroriste impitoyable qui met Gotham City à feu et à sang. Notre homme-chauve-souris devra également compter avec la troublante et sexy Catwoman...

Le chauve ne sourit plus. Après le succès planétaire de *The Dark Knight*, l'attente est à son comble avec ce troisième opus qui devrait encore accentuer le côté sombre et dramatique voulu par Nolan. Le ton des bandes-annonces n'est pas à la rigolade, et il se pourrait fort bien que Batman ne sorte pas indemne de cette ultime aventure. Nolan convoque un casting de folie (parmi les petits nouveaux : Tom Hardy en Bane, Anne Hathaway en Catwoman, Marion Cotillard, Joseph Gordon-Levitt) et ne cède pas aux sirènes de la 3D, préférant affirmer son amour pour le format

Imax, puisque plus d'une heure du film a été tournée dans ce format. De quoi s'en prendre plein les mirettes ! Le studio Warner, lui, a déjà les yeux tournés vers l'avenir, et réfléchit aux possibles successeurs de Nolan en vue d'un futur reboot. Le nom de Nicolas Winding Refn a déjà été évoqué. Avec Ryan Gosling en Batman ?

De Christopher Nolan
Avec Christian Bale, Tom Hardy,
Anne Hathaway
Sortie le 25 juillet 2012



NOUVEAU RÈGNE ?

Alors que la trilogie de Sam Raimi est toujours dans toutes les mémoires, Sony lance un reboot de la saga *Spider-Man*...

Ombre sombre. Bye bye Sam. Si la saga *Batman* de Nolan s'apprête à prendre fin, une autre série super-héroïque connaît un reboot prématuré avec *The Amazing Spider-Man*. Le studio Sony a en effet décidé de mettre fin à sa collaboration avec le génial Sam Raimi et de lancer une nouvelle version des aventures de l'homme-araignée. Seulement voilà, là où Christopher Nolan s'est drastiquement éloigné des univers de Burton et Schumacher, Marc Webb semble avoir livré un film assez proche de ses prédécesseurs...

Y a un lézard... Peter Parker, alias Spider-Man, découvre une information qui pourrait lui permettre de comprendre ce qui est arrivé à ses parents, morts alors qu'il était encore enfant. Il va rencontrer le docteur Connors, éminent scientifique qui devient parfois le Lézard, un monstre mi-humain mi-reptile à la force dévastatrice...

Changement total de casting (Andrew Garfield en Spidey, Martin Sheen en oncle Ben), disparition de personnages phares (Mary-Jane Parker n'est plus la petite amie du héros et est remplacée par Gwen Stacy, incarnée par Emma Stone), univers visuel similaire... Ce nouveau *Spider-Man* entretient la confusion quant à ses liens avec le comic-book et les précédents films, ce qui devrait irriter nombre de fans hardcore. Accordons toutefois le bénéfice du doute à ce reboot dont les bandes-annonces laissent espérer un "teenage super-hero movie" à la fois fun et spectaculaire. Mais tout de même, qu'il est dur de succéder à Sam Raimi...

De Marc Webb
Avec Andrew Garfield,
Emma Stone, Rhys Ifans
Sortie le 4 juillet 2012



MUTANT EN EMPORTE LE VENT

Le créateur de *Paranormal Activity* nous emmène faire un tour près de Tchernobyl. Pensez-à prendre votre compteur Geiger avec vous !



Ville fantôme. Six touristes américains en goguette en Europe décident de faire du "tourisme extrême", qui consiste à visiter des endroits dangereux. En Ukraine, ils engagent un guide pour découvrir la ville de Pripyat, cité abandonnée suite à l'explosion de la

centrale nucléaire de Tchernobyl. Mais leur visite va se transformer en cauchemar lorsqu'ils découvriront qu'ils ne sont pas les seuls êtres "vivants" dans cette ville maudite... Voici un pitch alléchant, propice à un film d'horreur bien flippant, quelque

part entre le jeu *S.T.A.L.K.E.R.*, le niveau Tchernobyl de *Call of Duty 4* et *La Colline à des yeux*, pour ses irradiés féroces.

Radiation activity. Toutefois, ne crions pas trop tôt victoire. Car le producteur de *Chroniques de Tchernobyl* n'est autre qu'Oren Peli, créateur de la franchise *Paranormal Activity*, exemple type de films d'horreur bon marché fondés sur du vide (ça vous fait encore peur, vous, des draps qui bougent tout seuls?). Toutefois, *Chroniques...* semble délaisser la mode du "found footage" (film basé sur des images soi-disant vraies) pour raconter son histoire de façon plus conventionnelle. Ce qui devrait permettre à Bradley Parker (un as des effets spéciaux qui signe ici son premier long-métrage) de mettre en valeur les rues et buildings flippants de Pripyat, et de nous balancer des mutants pas sympas à la figure.

De Bradley Parker
Avec Jesse McCartney, Jonathan Sadowski,
Olivia Dudley
Sortie le 11 juillet 2012

À L'ANCIENNE!

C'est indéniable! Le rap français, sans fioritures et loin de l'aspect bling-bling qu'ont pu revêtir certains se targuant d'être les "nouvelles références du genre"... Ce rap-là, c'est dans les années 90 qu'on le retrouvait, avec des pointures du style tels que Suprême NTM, IAM, Ministère A.M.E.R, Alliance Ethnik, Arsenic, Lunatik et bien d'autres, qui se retrouvent dans un coffret 3 CD "Rapattitude". Un bond de 20 ans en arrière ne fait jamais de mal si c'est pour retrouver des titres ayant posé les bases de ce qu'est le rap français aujourd'hui. Wesh!



BATTLE ONE, FIGHT!

S'inscrivant dans cette nouvelle mouvance du rap français émergeant depuis plusieurs mois, Deen Burbigo du crew de l'Entourage fut surtout connu d'un plus large public grâce à Rap Contender, première league de rap battle a capella en France. Se démarquant par son style unique et par une plume empreinte d'humour au cours de ses prestations lors de l'événement, le rappeur marseillais livre avec *Inception* un premier album à la production soignée et aux textes travaillés. On n'en attendait pas moins.



Notre Playlist du mois



Michael Kiwanuka
Home again

Souvent comparé à Otis Redding (excusez du peu), ce jeune artiste de 24 ans à la voix éraillée nous transporte dans son univers soul à souhait. Un seul bémol pour ce 1^{er} album: qu'il ne dure pas plus longtemps.



Sébastien Tellier
My god is blue

Une ambiance décalée et mystique alliée à un personnage aux allures de gourou intemporel... Sébastien Tellier confirme son statut d'artiste à part, sans pour autant perdre son talent pour la composition.



Shurik'n
Tous m'appellent Shu

12 ans après son premier album studio, le rappeur marseillais récidive. Sa voix inimitable, son talent pour l'écriture et des choix sonores faisant mouche... Shurik'n n'a rien perdu de sa superbe!



Jason Mraz
Love is a four letter word

Le genre d'artiste que l'on se plaît à écouter pour ses titres pop-rock emprunts d'espoir et d'optimisme. Ça ne révolutionne pas le genre, mais qui dirait "non" à un peu de fraîcheur dans ce monde de brutes?

ÇA VA ENCORE FAIRE DU BRUIT!

LINKIN PARK

Moins de deux ans après leur dernier album studio, les Californiens reprennent d'assaut les bacs avec *Living things*. Retour au nu metal? Pas si sûr...



Après un virage musical marquant et quelque peu déstabilisant en 2010 avec *A thousand suns*, faisant basculer le groupe dans la catégorie électro-rock au détriment du métal pur et dur qui le caractérisait à ses débuts, Linkin Park semble aujourd'hui confirmer son envie d'évolution et d'exploration musicale. Une exploration qui atteint un point culminant avec *Living Things*, cinquième album du groupe synthétisant avec brio ce que ce dernier a pu fournir aux ondes durant sa carrière. Point de retour aux premières amours du groupe, mais plutôt une sorte de best-of sonore, reprenant le meilleur des opus précédents, le mélangeant, le mixant pour qu'au final, le fan de la première heure déçu par le changement de style récent s'y retrouve, tout comme le réfractaire aux guitares bruyantes. *Burn it down*, premier single, en est la plus parfaite démonstration: une base de

sonorités électro, du son bien lourd, le chant mélodique et puissant de Chester Bennington se mêlant au flow impeccable de Mike Shinoda... Cela ne fait aucun doute, Linkin Park est en grande forme! On peut même trouver, en tendant bien l'oreille, quelques réminiscences de *New divine* (B.O de *Transformers*) dans ce premier single. Tout cela hume bon, fait planer de douces promesses quant à l'avenir du groupe et son devenir. Un groupe bourré de talent (s'il était besoin de le préciser) faisant preuve d'ouverture musicale et n'ayant pas peur d'explorer des sentiers sur lesquels il risquerait de se perdre. Avec cet album, Linkin Park surprend, ose et s'impose comme une référence du genre, et démontre une nouvelle fois son talent unique et sa créativité. Le 25 juin, réservez votre exemplaire et prenez une bonne baffe musicale sur le coin du nez... Ça ne fait franchement pas de mal!

PLANNING DES SORTIES

Vous cherchez un jeu ? Pas de souci, voici le récapitulatif des sorties sur PS3, PS Vita et PSP.

TITRE	GENRE	DATE DE SORTIE
PLAYSTATION 3		
ANARCHY REIGNS	Combat	6 juillet
ASSASSIN'S CREED III	Action	31 octobre
ATELIER MERURU	RPG	mai
BIOSHOCK INFINITE	Action	26 février 2013
BORDERLANDS 2	Action	21 septembre
CALL OF DUTY BLACK OPS II	Action	13 novembre
DARKSIDERS II	Action	29 juin
DEAD OR ALIVE 5	Combat	septembre
DIRT SHOWDOWN	Course	24 mai
DISHONORED	Aventure	12 octobre
DRAGON'S DOGMA	Action	25 mai
EPIC MICKEY : LE RETOUR DES HÉROS	Plate-forme	26 septembre
FAR CRY 3	Action	6 septembre
GAME OF THRONES	RPG	15 mai
GHOST RECON : FUTURE SOLDIER	Action	24 mai
HITMAN ABSOLUTION	Action	20 novembre
INVERSION	Action	8 juin
LOLLIPOP CHAINSAW	Action	15 juin
MAX PAYNE 3	Action	18 mai
MEDAL OF HONOR : WARFIGHTER	Action	25 octobre
MORTAL KOMBAT : KOMPLETE EDITION	Combat	1 ^{er} mars
RESIDENT EVIL 6	Action	2 octobre
RIDGE RACER UNBOUNDED	Course	30 mars
RISEN 2 : DARK WATERS	RPG	3 août
SNIPER ELITE : V2	Action	4 mai
SNIPER : GHOST WARRIOR 2	Action	21 août
SILENT HILL : DOWNPOUR	Action-horreur	mars
SPEC OPS : THE LINE	Action	29 juin
STARHAWK	Action	11 mai
TALES OF GRACES F	RPG	septembre
THE WALKING DEAD	Action	mai
TOMB RAIDER	Action	2013
WRC 3	Course	octobre
PS VITA		
BEN 10 GALACTIC RACING	Course	30 juin
GRAVITY RUSH	Action	13 juin
METAL GEAR SOLID : HD COLLECTION	Action	juin
MORTAL KOMBAT	Combat	3 mai
RESISTANCE : BURNING SKIES	Action	30 mai
RETRO CITY RAMPAGE	Action	juin
PSP		
FATE / EXTRA	Combat	18 mai
GHOST RECON : FUTURE SOLDIER	Action	24 mai

LE TOP 5 DES JEUX À VENIR PAR LES LECTEURS

Voici les titres que vous attendez le plus !

1



CALL OF DUTY BLACK OPS II 27 %

2



GRAND THEFT AUTO V 21 %

3



ASSASSIN'S CREED III 20 %

4



DARKSIDERS II 17 %

5



THE LAST OF US 15 %

Envoyez-nous votre top 5 à playstation.mag@mer7.fr

En couverture



TOMB RAIDER

En exclusivité, nous avons eu droit à la présentation E3 du prochain *Tomb Raider* prévu pour 2013. Récit.

Genre Action/aventure | **Console** PS3 | **Éditeur** Square Enix | **Développeur** Crystal Dynamics | **Nbre de joueurs** 1 | **Jeu en ligne** non | **Disponible** 1^{er} trimestre 2013

Ex-star des *nineties*. De toutes les héroïnes de jeu vidéo, Lara Croft est la seule dont la renommée a dépassé son cadre d'origine pour toucher tous les publics, tous les médias: films, pubs, comics, l'exploratrice de choc est, par la force d'un marketing forcené et d'un véritable succès public, devenue la représentation/VRP d'une certaine idée du jeu vidéo. Un peu racoleuse et clichée certes, mais parfaitement intégrée à la culture de masse. Reste qu'à s'afficher partout, la brunette a légèrement oublié de renouveler le propos de ses aventures vidéoludiques. Résultat, un *Ange des ténèbres* mal pensé, à peine testé, et jeté en pâture aux joueurs par un Core Design pressé d'en finir. La reprise de la franchise par Crystal Dynamics (*Soul Reaver*) n'a cependant pas transformé la série autant qu'on pouvait l'espérer, le studio n'ayant visiblement jamais eu les mains libres pour s'extirper de la formule créée par Core. Le résultat: des ventes en baisse, épisode après épisode, malgré une qualité en hausse. Le temps était donc venu pour un grand nettoyage de printemps, un changement d'orientation, un véritable reboot. Et, le moins que l'on puisse dire après cette présentation exclusive, c'est que Crystal Dynamics n'a gardé que la substantifique moelle de la série, pour mieux la transformer et la tordre à des exigences internes de narration. Oui, *Tomb Raider* raconte enfin une véritable histoire, celle de Lara, de sa transformation.

Renouveau. Montré pour la première fois l'année dernière durant l'E3, *Tomb Raider* fait table rase de près de quinze ans de continuité narrative. Oubliée l'acrobate, oubliée la flingueuse, du haut de ses 21 ans, cette nouvelle Lara Croft n'a rien de l'exploratrice mise en scène, adulée, depuis 1996. De fait, les objectifs avoués de Crystal Dynamics avec ce "prequel" ne sont ni plus ni moins que, un, montrer comment Lara est devenue cette Indiana Jones en short et, deux, recréer un lien avec elle, lien (empathie?) qui s'était émoussé au fil des épisodes. Pour ce faire, le studio s'appuie d'abord et avant tout sur la physique, les mouvements et déplacements de son héroïne. Blessée dans la première démonstration, on la retrouve ici claudiquant le long d'un sentier battu par la pluie, avançant à tâtons, se tenant le ventre, traînant la patte jusqu'au premier abri, jusqu'au premier feu de camp. On la plaint, souffre avec elle à chaque pas, à chaque foulée. Oui, on est déjà à ses côtés. Quant au feu de camp, il ne

s'agit que du premier, chaque zone de cette île semi-ouverte qui sert de scène principale à l'aventure en proposant au moins un. Plus que de simples points de repère sur la carte, ces bases servent de nouvelles mécaniques de jeu, très orientées RPG. Si, si!

Expérimentée? En effet, pour que le joueur comprenne et ressente (via le pad) que la d'abord timorée Lara devient de plus en plus assurée, de plus en plus efficace, il fallait un système de jeu illustrant la progression constante de ses capacités. Et quoi de mieux que des points d'expérience, que des compétences à débloquer et à améliorer pas à pas? Parce que Lara n'est pas sans défense sur cette île. Une fois un arc récupéré, la voilà qui peut chasser des cerfs, puis des loups. Mais, ainsi que l'explique Karl Stewart, directeur des marques pour Crystal Dynamics : "Ici, il ne s'agit pas de chasser des animaux pour survivre! Avec cette toute première heure de jeu, on permet aux joueurs de se familiariser peu à peu avec les nombreux gameplays intégrés. À aucun moment nous n'avons voulu proposer de simulation de survie, ça n'a pas de sens dans

“ Oubliée l'acrobate, du haut de ses 21 ans, cette nouvelle Lara Croft n'a rien de l'exploratrice mise en scène, adulée, depuis 1996. ”

une franchise comme *Tomb Raider*.” En fait, avec ces premières parties de chasse, on se rend compte qu'il est fini le temps des salves de tirs pendant un saut arrière et des esquives bondissantes. Ici, Lara vise et tire comme dans un shooter actuel (ou dans *Skyrim...*), plus ou moins précise en fonction de son niveau d'expérience, roule-boule pour éviter les crocs d'un loup enragé. Plus réaliste. Quelques cerfs tués, quelques points d'expérience gagnés, et on peut alors s'en retourner au feu de camp le plus proche pour améliorer sa compétence de tir et chasser avec encore plus d'efficacité. Plus tard, Lara devra ouvrir une porte avec une hache trouvée dans une caverne. Mais, prêt à céder, l'outil devra être renforcé pour tenir le coup. Au joueur de trouver des caisses et, avec les débris, de l'améliorer... Il faudra faire de même avec la plupart des armes récupérées pour accéder à des pièces secrètes, d'abord inaccessibles, ou pour se battre plus efficacement. Classique, mais intégré intelligemment.

Un univers scripté. Mais, pour que le joueur s'attache à Lara, pour qu'il comprenne ses motivations, ses peurs, encore faut-il que les bases du personnage aient été exposées. Qui est-elle, cette nouvelle Lara? Un personnage de jeu d'action, oui,



▲ Les charognards vénèrent des dieux oubliés. On en saura sans doute rapidement plus.



▲ La narration de *Tomb Raider* oscille entre cut-scenes, action scriptée et QTE pour varier les frissons.

LA NOUVELLE LARA

Si elle aime toujours graver des montagnes, Lara a d'autres cordes à son arc pour s'en sortir. La preuve par trois !



▲ En combat : Capable d'esquiver les attaques grâce à des roulades, Lara doit viser juste, se mettre à couvert et ne pas se retrouver à court de flèches et de munitions...



▲ En formation : N'hésitez pas à revenir au camp pour améliorer les armes ou compétences de Lara après une bonne partie de chasse, ou après avoir retrouvé des débris.

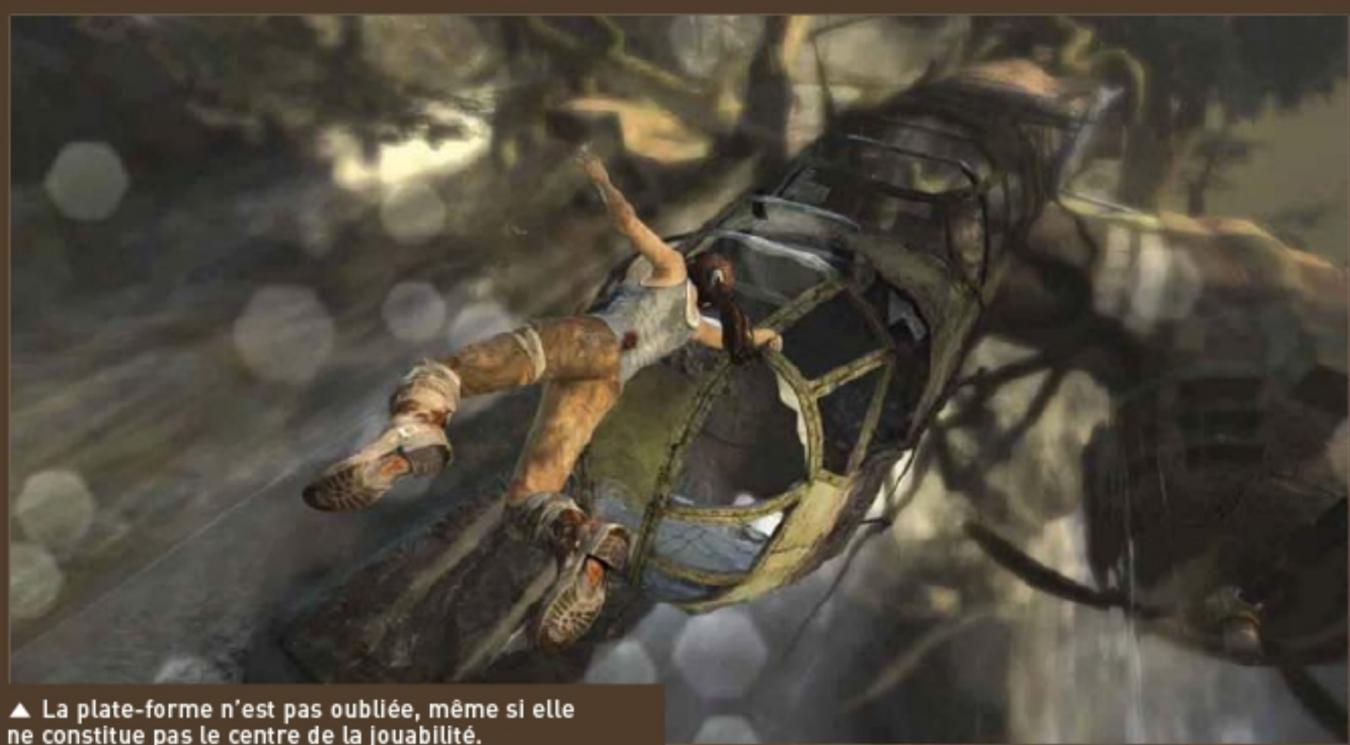


▲ En infiltration : Avec son système de couverture, *Tomb Raider* fait penser à une autre licence de Square Enix : *Hitman*, elle aussi renouvelée dans ses grandes lignes.

En couverture



▲ Il faut parfois prendre quelques risques pour être suffisamment armé contre les charognards.



▲ La plate-forme n'est pas oubliée, même si elle ne constitue pas le centre de la jouabilité.



▲ Rapidement, on pourra se "téléporter" d'un feu de camp à l'autre pour s'épargner quelques trajets.

mais débutant, encore en attente de révéler ses capacités. Cette grosse heure de jeu met donc logiquement l'accent sur une narration toute de cut-scenes et de séquences scriptées. Ainsi, le premier animal qu'elle tue est l'occasion d'une séquence poignante, comme elle le dépèce pour récupérer sa viande. La mort de l'innocence, mains dans le sang. Plus violent, plus radical et frontal encore, vers la fin de la présentation, Lara est faite prisonnière par une équipe de charognards, des cultistes, adorateurs du Continent perdu (l'Atlantide? Mu?). Ligotée, elle ne doit sa survie qu'à l'arrivée d'une poignée de survivants armés. Et là, c'est le chaos, le feu et le sang, des corps qui choient, percés de balles, des cadavres qui tombent de toute part, alors qu'un incendie se répand dans la zone, embrase la forêt. Pour Lara, il s'agit de survivre, de se cacher dans l'ombre, derrière les murets et les arbres pour éviter les cultistes partis à sa recherche. Les mains toujours liées, elle progresse à tâtons, dénêche enfin une cache. Qu'importe, la voilà rattrapée par le chef qui la jette à terre et tente d'abuser d'elle dans cette obscurité suintante, cette obscurité qui efface, tait les horreurs humaines. Oh, vous le sentez ce crescendo d'émotions, vous la sentez cette peur animale, cette panique qui étreint Lara! Et puis, quelques plans, quelques effets de montage bruts, saccadés, et Lara dérobo l'arme du charognard. Boum! La caméra zoome sur une Lara choquée, ses yeux grand ouverts, son visage couvert de sang, du sang de l'autre, là, qui s'écroule mollement, désarticulé, qui gît dans

“ Qui est-elle, cette nouvelle Lara ?
Un personnage de jeu d'action, oui,
mais débutant, encore en attente
de révéler ses capacités. ”

la boue maintenant, sa gueule devenue un puzzle de chair. On tremble avec Lara, comprend avec elle l'irréversibilité de son acte. Remarquable de justesse. Évidemment, pour immerger un peu plus le joueur dans la peau de Lara, Crystal Dynamics use aussi de quelques mécaniques de QTE (principalement du Button Mashing), mais toujours pour appuyer une narration visuelle, un mouvement précis, douloureux, un effort. À d'autres moments, ce sont des ruines ou des épaves qui s'écroulent, un peu à la *Uncharted*, mais le but n'est pas tant d'accumuler les scènes spectaculaires que de retisser ce lien ténu, fragile, qui unissait Lara et le joueur. D'où un équilibre forcément délicat entre une mise en scène hollywoodienne, une multiplication de cut-scenes et une volonté de se rapprocher de l'héroïne. Univers scripté, oui, mais pas pour dire ou montrer n'importe quoi.

Des questions? Il en reste énormément, en suspens, sur les lèvres, une fois la présentation achevée. En effet, si on a pu constater l'importance de l'histoire, de la mise en scène dans cette première partie du jeu, l'ouverture attendue vers un monde moins linéaire n'était pas encore à l'ordre du jour, Square Enix gardant quelques cartouches pour de futures annonces. Il faudra donc encore attendre un peu pour voir Lara gambader dans des plaines, escalader à l'envie ou “se téléporter” d'un feu de camp à l'autre. Heureusement, quelques informations supplémentaires ressortent de cette démonstration. La première, c'est que l'infiltration sera de la partie, Lara, comme l'agent 47 du même éditeur (*Hitman : Absolution*) pouvant se déplacer à couvert. La seconde, c'est que les fusillades useront d'un système de couverture inédit dans la série. Enfin, Lara ayant la possibilité de s'adonner à l'artisanat et d'améliorer ses armes (que ce soit ses pistolets ou sa hache), en dénichant des caisses, on peut imaginer un système de combat au corps à corps un peu plus travaillé que dans les précédents volets. Beaucoup (trop?) de questions donc, pour un titre qui donne déjà sacrément envie, ne serait-ce que par cette volonté distincte de redonner un coup de fouet à une licence redondante. Trop froide, distante, héroïne iconique, mais par trop synthétique par le passé, Lara est, ici, et seulement au bout de quelques minutes à l'écran, devenue un véritable personnage, l'être d'émotions qu'elle n'avait jamais été. Quelques larmes, quelques sacrifices nécessaires à sa transformation auront suffi. Le temps de grandir, le temps de devenir Lara Croft.

■ Raphaël Lucas



“ Le problème que nous avons eu, par le passé, c'est que Lara Croft est devenue une caricature. ”

KARL STEWART

Retour, avec Karl Stewart, sur certains choix qui ont guidé le développement de ce nouveau *Tomb Raider*.

En quoi ce *Tomb Raider* constitue-t-il un reboot ?

Les questions que nous nous sommes d'abord posées sont : "Comment ré-imaginer une licence connue ? Comment Lara Croft est-elle devenue Lara Croft ?". Rapidement, nous nous sommes rendu compte qu'il y avait un certain nombre de choses dont nous ne pouvions nous passer, des piliers qui ont rendu célèbre *Tomb Raider*, et sur lesquels nous devons nous reposer : exploration, combats et résolution de puzzles. Tous ces éléments se retrouvent dans ce *Tomb Raider*, mais réévalués à l'aune d'une plus grande liberté, de plus de physique, et d'un système de tir plus exigeant. Mais la véritable décision, à mon sens, a été de situer l'action dans un seul et même lieu, sur cette île dans le triangle du dragon, au sud du Japon. Ici, ce n'est pas Lara qui voyage d'un bout à l'autre du globe, mais Lara, coincée sur ce bout de terre émergé, qui rencontre de nombreux personnages, évolue, se transforme. Des relations sociales se créent, ce qui nous permet d'en savoir plus sur elle. On commence alors à s'intéresser à sa personnalité, à s'inquiéter pour elle, ce qui n'avait jamais été le cas dans un *Tomb Raider*, et ce qui est encore trop rare dans les jeux vidéo. Mais, en ré-imaginant *Tomb Raider*, nous avons fait attention à ne jamais aller trop loin, à ne pas nous éloigner du concept original. Ça, ç'aurait été une erreur !

Et cela nécessitait un début aussi scripté, aussi narratif ?

Oui, mais l'île s'ouvre une fois qu'on l'a présentée, qu'on a exposé la menace que constituent les charognards. Là, à la fin de la démonstration, Lara vient de tuer quelqu'un pour la première fois de toute sa vie ! Après cette longue introduction, elle a enfin une véritable motivation : il y a ces hommes dans l'île qui chassent ses amis, et elle sait qu'elle peut les aider. C'est ce qu'elle va s'efforcer de faire pendant l'aventure.

Le reste de l'aventure profitera-t-il aussi de scripts dans ce monde semi-ouvert ?

Il y en a quelques-uns, oui, mais chacun se veut unique, original. Par exemple, lorsque Lara rencontre les loups pour la première fois, il y a cette séquence où son pied est pris dans un piège, et ils bondissent alors sur elle, avec ce ralenti qui lui permet de les viser. Ça, ça n'arrive qu'une seule fois dans le jeu. Nos événements scriptés se veulent entièrement liés à la narration, à l'émotion, et ils nous permettent aussi de créer de la tension, d'en jouer.

Et pourquoi avoir intégré des éléments de RPG ?

La survie est l'élément principal de ce *Tomb Raider*. Or, ici, Lara est jeune, inexpérimentée... Elle doit apprendre. Et on voulait que le joueur l'accompagne dans cet apprentissage, apprenne lui aussi à son contact. Qu'il comprenne, par exemple, qu'en chassant, il va gagner des points d'expérience qu'il pourra

investir dans des compétences qu'il choisira lui-même, une fois près du feu de camp. Qu'en récupérant des pièces d'équipement échouées, il pourra améliorer son matériel pour qu'il corresponde à sa façon de jouer.

Rassurez-nous, *Tomb Raider* n'est pas devenu une simulation de survie ?

Non, *Tomb Raider* n'est pas une simulation de survie. La jauge de vie remonte lorsque Lara est planquée derrière une couverture, et elle n'a pas besoin de se nourrir régulièrement. Néanmoins, en chassant des animaux, elle peut gagner du matériel qui lui permet d'améliorer son équipement. Être obligé de cueillir des baies pour se soigner, ou de dépecer un animal parce que vous allez mourir de faim autrement aurait eu tendance à sortir le joueur de l'aventure. Et ça n'aurait pas fait un bon *Tomb Raider* !

Toute cette introduction, c'est pour que le joueur ressente de l'empathie pour Lara ?

Le problème que nous avons eu, par le passé, c'est que Lara Croft est devenue une caricature d'elle-même. Elle était arrogante, sarcastique, mais sans âme. Et, quitte à rebooter la série, nous voulions que les joueurs s'attachent à ce personnage. Donc nous nous sommes inspirés de livres, de films, de séries télé... Un exemple, Daniel Craig dans James Bond. Jusqu'à *Casino Royal*, vous n'aviez jamais ressenti de connexion avec James Bond, qu'il soit interprété par Roger Moore, Sean Connery ou Timothy Dalton. Et puis, en quelques minutes, dans la séquence des toilettes où Craig manque de se faire tuer, vous êtes immergé, vous expérimentez ce lien comme jamais auparavant. Notre précédente Lara était un James Bond, façon Sean Connery. Aujourd'hui, nous voulons que les joueurs se souviennent longtemps de cette séquence où elle est emprisonnée, qu'ils puissent se dire : "J'étais là quand elle a tué quelqu'un pour la première fois !".

Vous utilisez aussi la voix off pour guider le joueur...

Oui, mais nous faisons très attention à ne pas en abuser. Parfois, une indication, une intonation de voix suffit pour faire comprendre au joueur l'état d'esprit du personnage. C'est un peu la même chose avec la carte du jeu. Si elle est bien là quand le joueur la demande, il faut aussi que le level design soit significatif. Il y a des éléments dans le décor qui indiquent naturellement des directions au joueur, sans qu'il ait besoin d'une grosse flèche en haut de l'écran. Par exemple, le premier feu de bois que l'on trouve est placé en bas d'une rivière et d'une côte. On considère que le joueur aura intuitivement enregistré cette information et que, quand il voudra retrouver le camp, il suivra le cours d'eau plutôt que de se référer à sa carte.

^ Dossier

DISHONOR

Steampunk, pictural, *Dishonored* n'oublie pas de soigner sa jouabilité ou son level design. Explications.



ED

Genre Action/aventure | **Console** PS3 | **Éditeur** Bethesda Softworks | **Développeur** Arkane Studios | **Nbre de joueurs** 1 | **Jeu en ligne** Non | **Disponible** 2012

Mélanger infiltration et action ? La recette n'est pas nouvelle, mille fois usitée, invoquée et monopolisée par les plus grands noms du jeu d'aventure à la première personne. De *Thief* à *System Shock*, en passant par *Deus Ex*, certains des titres emblématiques du jeu vidéo ont emprunté cette voie, la tordant à leurs exigences de narration ou de mise en scène. Et pourtant, si chacune de ces œuvres a marqué durablement le média, toutes accusent de véritables lacunes d'un côté ou de l'autre : *Thief*, pour ne citer que lui, manque cruellement de vigueur dès qu'il faut passer aux choses qui tachent, faire parler la poudre et/ou les carreaux d'arbalète. Définitivement placé sous le signe de ces grands anciens – qui sont autant d'inspirations majeures de Raphaël Colantiano, fondateur et co-créatif directeur d'Arkane Studios –, *Dishonored* cherche à concilier ces deux approches, ces deux philosophies de design – on ne développe pas des niveaux d'infiltration comme des niveaux d'action ! –, sans pour autant perdre en réactivité ou en subtilité.

Le meilleur des mondes. Pour pallier l'un des problèmes inhérent à ce genre hybride, Arkane Studios a d'abord opté pour une aventure linéaire. Dunwall, cette ville imaginaire, inspirée par le Londres du XIX^e siècle, ne se dévoile que quartier par quartier, au gré de chapitres définis et de péripéties scénaristiques. Parce qu'ici la liberté n'est pas tant dans la progression que dans les moyens de parvenir à ses fins. En effet, Corvo, le héros, avide de se venger du Lord Régent, dispose de plusieurs pouvoirs lui permettant de choisir sa façon d'agir. Ainsi, en plus d'armes de jet ou à feu (pistolet, arbalète) et de lames (couteau, mais aussi fleuret), il peut faire appel à Blink (téléportation), Possession (d'un animal ou d'un être humain, en fait, on entre à l'intérieur), Wind Blast (une mini-tornade), Bend Time (une sorte de Bullet Time), Devouring Swarm (invocation d'une nuée de rats)... En tout, une douzaine de pouvoirs à débloquent selon les points d'expérience gagnés durant chaque mission. Comme dans *BioShock* ou *System Shock*, c'est donc le joueur



▲ Arme de tir dans la main gauche, lame dans la droite, Corvo se déplace bien équipé.



▲ Un coup de Windblast et vos adversaires sont projetés. Utile aussi pour faire croire à des suicides !

QUESTION D'ATMOSPHÈRE

Si Dunwall est une ville imaginaire, elle s'inspire pourtant du Londres du XIX^e s



▲ **GUEULES D'ANGLAIS** : Les personnages ont été créés à partir de photos de tronches prises à la volée, d'où oreilles décollées, allures de hooligans...



▲ **DE LA DONZELLE** : Comme les dignitaires de l'Angleterre victorienne, ceux de Dunwall aiment fréquenter des institutions très spécialisées...

“ Pour qui s’est longuement adonné à un *System Shock*, à *BioShock*, à un *Thief* ou à *Deus Ex*, *Dishonored* a des airs de déjà-vécu. ”



ècle. Ambiance.



▲ SOUS SURVEILLANCE : Les rues sont remplies de points de contrôle, de policiers aux ordres du Lord Régent et de leurs machines/prisons sur rails.

qui, en fonction de son approche, décide de l’orientation de son Corvo, même si, aux dires de Raphaël Colantonio, “on s’est rendu compte que la plupart des joueurs passaient de l’action à l’infiltration, et inversement, qu’ils ne se cantonnaient jamais à une seule manière d’agir.” Et, pour permettre cette variété, il faut évidemment un level design approprié, pensé, suffisamment ouvert et flexible pour accueillir ces expérimentations.

En route. L’un des deux niveaux montrés durant cette présentation, le Golden Cat Bath House, une maison de passe, nous a permis de nous rendre compte des possibilités d’interaction entre décor et pouvoirs. Le but de cette mission ? Entrer dans le bordel et tuer les jumeaux Pendleton. Si l’on en croit Harvey Smith, co-directeur créatif – et game designer du premier *Deus Ex* –, il existe six façons de pénétrer dans la bâtisse. On peut posséder un rat et s’infiltrer par une voie d’aération, posséder un garde en faction qui passera inaperçu parmi les autres, ou encore nettoyer furtivement l’accès à certaines portes/fenêtres – en se téléportant derrière les soldats en faction – avant de se faufiler à l’intérieur. Là, nouveau problème, la position des jumeaux est définie aléatoirement. Plusieurs options s’offrent à nouveau au joueur. Se cacher et écouter les discussions des clients et prostituées, puis se téléporter discrètement d’une cache (paravent, lieu placé en hauteur, ombre portée) à l’autre, ou alors foncer dans le tas, et tuer tout le monde. D’ailleurs, toujours selon les développeurs, il est possible de finir le jeu en demeurant vierge de tout meurtre, boss inclus. Pour ce niveau précis, il suffit de rendre un service à un chef de gang durant une mission annexe, ce dernier se débrouillant alors pour ridiculiser les deux frères sur la place publique. À d’autres moments, on peut aussi faire disparaître certaines cibles en les forçant à quitter Dunwall. En fait, en y regardant de plus près, *Dishonored* semble aussi avoir pris des leçons de level design auprès de *Hitman*,

puisque, en sus des solutions évoquées précédemment, il existe toujours une solution, scriptée, cachée – écoutez les discussions ! – pour se débarrasser des cibles, sans se mouiller ni éveiller l’attention. L’éventail des possibles est large, et devrait ainsi pousser les joueurs les plus rigoureux à refaire le jeu plusieurs fois pour tout voir et tout faire.

Un peu old school. Soyons francs, pour qui s’est longuement adonné à un *System Shock*, à *BioShock*, à un *Thief* ou à *Deus Ex*, *Dishonored* aura des airs de déjà-vécu, de déjà-joué. Sauf que là où *Deus Ex: Human Revolution* parvenait difficilement à se détacher de son inspiration première, presque englué dans des mécaniques dépassées – oh, des caisses à empiler ! –, le titre d’Arkane Studios, lui, tente de nouvelles choses, pousse le joueur en direction d’une action plus nerveuse, plus maîtrisée aussi. Ainsi, le jeu autorise des combinaisons et usages de pouvoirs très originaux, peut-être plus proches de la dernière vague de jeux du genre (*BioShock*) que de ses grands anciens. Par exemple, même en se jetant dans le vide, du haut d’un bâtiment, on peut s’en sortir en possédant à la volée un des gardes postés plus bas. De même pour s’échapper d’une situation critique, pourquoi ne pas simplement invoquer une nuée de rats, en posséder un – évitez de vous faire écraser par des gardes effrayés au passage ! –, puis fuir de la zone. Évidemment, il faudra avoir débloqué ces améliorations pour s’en servir ! Techniquement au point, graphiquement magnifique, *Dishonored* semble avoir trouvé l’équilibre idéal entre action/infiltration, sans trop se perdre ni s’éparpiller dans un monde ouvert toujours difficile à gérer. À voir si, sur le long terme, level-design et rythmique narrative seront suffisamment variés pour conserver l’intérêt du joueur, mais les précédents et concluants essais d’Arkane Studios, voire la tenue de ce qui nous a été montré, auraient plutôt tendance à nous rassurer.

■ Raphaël Lucas



FIFA 13

Rigoureux, discipliné et tactique comme une équipe italienne, *FIFA* se déride et s'ouvre à la magie du football.

Genre Football | **Console** PS3 | **Éditeur** Electronic Arts | **Développeur** EA Canada | **Nbre de joueurs** 1-7 | **Jeu en ligne** Oui | **Disponible** automne 2012

Le changement, c'est maintenant. Telle pourrait être la devise d'EA Sports chaque automne, au moment de la sortie du nouveau *FIFA*. Conscient qu'un manque de remise en question peut lui être fatal (comme ce fut le cas pour son concurrent *PES*), le géant américain a décidé qu'il ferait tout pour ne pas se reposer sur ses lauriers. Bousculer sans cesse les habitudes des joueurs, les sortir de leur zone de confort mais tendre vers toujours plus de réalisme est l'ambition qui anime aujourd'hui les développeurs. Dans *FIFA 12*, cette volonté s'était matérialisée par la mise en place d'un système de défense flambant neuf (la Défense Tactique), lequel demandait un degré d'implication inédit, aux antipodes du double-pressing automatisé des précédents volets. Pour *FIFA 13*, le changement ne sera pas aussi brutal en termes de prise en main ; ce qui ne signifie pas pour autant que les nouveautés seront moindres. Au contraire, sur un certain nombre de points, cet épisode promet d'être celui de la libération.

Cassage de reins. Avec sa gestion quasi-irréprochable du bloc-équipe et son jeu de passes racé, *FIFA* s'est taillé, au fil des années, une sacrée réputation sur le terrain de la simulation. Jusqu'à *FIFA 10*, jamais il n'avait été aussi plaisant de construire du jeu, de faire tourner le cuir patiemment en attendant de trouver une faille dans la défense adverse. La mécanique était, et reste, impeccablement rodée. Mais elle a fini par mettre en lumière certains défauts récurrents. Des défauts auxquels on s'accommode sans peine tant le jeu reste malgré tout de grande qualité. Mais des défauts qui, s'ils venaient à être gommés, transcenderaient alors littéralement le gameplay. C'est par exemple le cas de la conduite de balle et des dribbles. Bien que plus souple depuis l'introduction du contrôle à 360°, ils permettaient encore difficilement de forcer la décision de manière individuelle. Si l'on avait tellement tendance à chercher à développer du jeu, c'est aussi parce que le gameplay n'offrait pas la latitude suffisante pour que l'on puisse agir autrement. En nous permettant de fixer un défenseur pour mieux le dribbler,



▲ Comme on peut le voir, les partenaires de Drogba sont en mouvement et s'engouffrent dans les espaces.



▲ Afin d'éviter les interceptions, il sera possible d'exécuter des petites passes lobées.



▼ On espère que le jeu aérien se montrera un peu plus tranchant que dans FIFA 12.



▲ Les partenaires soutiennent davantage les actions et n'hésitent pas à apporter le surnombre.



▼ Le nouveau système de dribble devrait favoriser les joueurs techniques comme Agüero.

FIFA 13 devrait corriger ce problème. Surtout que des crochets latéraux qui nous gardent dans le sens du jeu seront introduits, ce qui aura pour conséquence de fluidifier le rythme des duels. Les changements de direction raides qui recentraient automatiquement le joueur en direction du ballon vont ainsi disparaître au profit de quelque chose à la fois plus souple et plus crédible.

dans la pratique, mais Electronic Arts promet que nos coéquipiers seront animés d'un vrai sens de l'anticipation et de l'initiative au moment de l'élaboration des attaques. À l'image d'un Daniel Alves, un défenseur latéral pourra ainsi prendre son couloir pour proposer une solution, sans que le porteur du ballon n'ait à coller à la ligne de touche pour déclencher

“ Electronic Arts promet que nos coéquipiers seront animés d'un vrai sens de l'anticipation et de l'initiative. ”

En mouvement. Les possibilités en attaque vont en ressortir démultipliées, d'autant que, parallèlement à ça, l'I.A. a été largement retravaillée pour varier les situations de jeu. Nos partenaires tiendront désormais compte du placement des défenseurs pour se positionner intelligemment et offrir une vraie solution au passeur, lorsque notre avant-centre quittera le point de pénalty et ses chiens de garde pour s'isoler au second poteau par exemple. On attend encore de vérifier tout ça

le script. Les appels seront d'ailleurs faits avec davantage de malice que par le passé. Entre les joueurs qui flirtent avec la ligne de hors-jeu et ceux qui n'hésiteront pas à dévier la trajectoire de leur course pour rester en position licite, le jeu en profondeur devrait s'avérer encore plus redoutable que ce qu'il était jusqu'à présent.

Tout en subtilité. Globalement, le jeu promet d'être beaucoup moins stéréotypé qu'auparavant, beaucoup

moins soumis à la volonté d'un script. C'est d'ailleurs l'idée des développeurs : restituer, avec *FIFA 13*, l'incertitude qui plane sur un terrain, sur l'issue d'une rencontre. La fameuse magie du football – bien qu'elle soit commune à n'importe quel sport, en fait. Même si cela fera sans doute grincer des dents, ils tiennent absolument à effacer le côté binaire du jeu en y ajoutant une dose de hasard. L'angle d'une passe, sa puissance, la pression adverse, ou encore les capacités techniques



FRANC-TIREUR

Arme déjà bien redoutable quand ils sont bien tirés, les coups-francs vont étendre leur champ d'action.

d'un joueur influenceront désormais de manière déterminante sur la qualité d'un contrôle. En cas de longue ouverture aérienne, à la manière de ce que l'on voit dans la réalité, il sera ainsi préférable de dégager le ballon directement dans les tribunes plutôt que de se risquer à contrôler comme on le faisait jusqu'à présent, sûr de la réussite de notre geste. Car en cas de loupé, un attaquant qui aura poursuivi son effort pourra récupérer le cuir et s'ouvrir un boulevard vers le but. On espère que cette excellente idée, sur le papier, ne sera pas trop prégnante et qu'il sera néanmoins encore possible de juger si oui ou non notre joueur assurera le coup. Mais si le hasard aura son rôle à jouer, les contacts hasardeux, eux, sont promis à la disparition. À l'aide d'une nouvelle I.A. et de paramètres physiques affinés, l'Impact Engine n'engendrera plus de chutes ou de collisions invraisemblables comme c'était le cas jusqu'à présent. Naturellement, la notion même de duel physique est amenée à gagner en réalisme, ce qui permettra de jouer de tout son corps, pour faire un écran notamment. La Défense Tactique, l'autre nouveauté majeure du précédent volet, subira également son lot d'améliorations. Alors qu'il n'était possible de contenir un adversaire qu'en jouant sur la distance qui nous séparait de lui, *FIFA 13* permettra également de se déplacer latéralement. Ce système n'en sera que plus gratifiant lorsqu'on parviendra à enfermer notre vis-à-vis ou à le pousser à la faute grâce à un placement judicieux. Vous l'aurez constaté, contrairement à *FIFA 12*, *FIFA 13* n'est pas à l'origine d'effets d'annonce tapageurs. Mais c'est peut-être tout simplement ça que l'on appelle la révolution silencieuse.

■ Hung Nguyen



▲ RETOUR À LA FAUTE

Même si l'on nous promet que l'arbitrage sera revu pour être plus juste, rien ne peut se faire si l'homme en noir ne porte pas son sifflet à la bouche.



▲ BRISER LE MUR

Placer des partenaires dans le mur permet de l'échauffer, tandis que les défenseurs peuvent grappiller des centimètres ou sortir de ce dernier pour contrer une frappe.



▲ FAUSSES PISTES

Trois joueurs peuvent entourer le ballon pour feinter l'adversaire. Les possibilités de passes ou de tirs (une fois que le mur est retombé) sont alors plus nombreuses.

🐾 Dossier



▲ *OddWorld: La fureur de l'étranger*, le remake HD par excellence: respectueux, et magnifique.

REMAKES HD : L'ARNAQUE ?

Les remakes affluent, se multiplient. Mais sont-ils tous de qualité ? Valent-ils tous vraiment le coup d'être joués ?

L'industrie du jeu vidéo tourne-t-elle en rond ? Est-elle tellement en perte d'inspiration qu'il lui faut déjà ressasser son passé ? Si de telles questions semblent aujourd'hui précoces, c'est néanmoins l'impression que donne l'arrivage quasi-mensuel de remakes HD : *Silent Hill*, *Devil May Cry*, *Beyond Good & Evil*... En fait, tous les éditeurs semblent s'être pris au jeu pour redonner jeunesse graphique, et parfois maniabilité améliorée, à leur back-catalogue issu de la PlayStation 2. Ce qui n'était qu'un exercice exceptionnel il y a encore deux ans est devenu un véritable business, profitable, permettant de combler les trous de calendriers de sorties sans avoir à se lancer dans des développements au long cours, trop coûteux. Et pourtant, alors que la production de ces titres ne semble nullement poser problème, les résultats s'avouent parfois discutables, voire presque moins bons que les versions originales. Alors, escroqueries ou bonnes affaires ?

De la qualité ? Côté journalistes, on a tendance à être très coulants avec les remakes. Un, parce qu'ils proposent souvent beaucoup de contenu sur un même Blu-ray (*Metal Gear Solid HD Collection* et ses trois jeux). Deux, parce qu'ils se monnaient à des tarifs peu élevés (*Rayman 3 HD* est à 10 euros sur le SEN). Trois, parce qu'ils accordent parfois leur maniabilité d'origine aux exigences actuelles (encore *MGS HD* avec son Peace Walker repensé pour le deuxième stick). Quatre, parce qu'il s'agit d'œuvres phares qui ont fait le jeu vidéo, et dont les titres actuels sont redevables. Sauf que ce qui partait d'un raisonnement juste, à savoir "proposer des jeux cultes PS2 en HD", s'est un peu fourvoyé en route. Rappelons que les premiers titres, des jeux Sony, proposaient des "HDisations" très convaincantes. On se souvient de la très propre *God of War Collection*, développée par Bluepoint Games, avec son anti-aliasing, ses soixante images/seconde, ou de *The Sly Trilogy*,



▲ *Resident Evil 4*, plus beau, plus propre, des trophées en plus, et c'est tout. Mais c'est déjà beaucoup !



▲ Quand Konami revisite son passé, c'est pour l'améliorer jusque dans sa jouabilité.

“ On est ici devant une mode terriblement opportuniste, pleinement inscrite/conscrite dans cette génération. ”

qui améliorerait l'esthétique générale du jeu en passant au HD. Mais ce qui relevait de l'exceptionnel, du retour en fanfare d'une série culte, est aujourd'hui pour un éditeur un moyen, simple, pas trop onéreux, de faire travailler ses franchises et de les ramener sur le devant de la scène. Ainsi, la sortie de *Beyond Good & Evil HD* a constitué pour Ubisoft un test en grandeur nature. Après des ventes très moyennes suite à un marketing absent lors de sa première sortie, cette remasterisation devait permettre à Ubisoft de vérifier l'intérêt des joueurs pour ce jeu culte, et donner ou

non le feu vert à Michel Ancel pour le développement d'une hypothétique suite. Dans le même ordre d'idées, l'arrivée de la *Silent Hill HD Collection* vient supporter celle de *Silent Hill: Downpour*. Bref, le remake HD est devenu une véritable industrie.

Des arnaques? Mais ces remakes ne sont pas tous de qualité équivalente. L'exemple de *Silent Hill*, développé en externe par Hijinx, buggé à souhait – on attend toujours le patch! –, le démontre parfaitement. Mais à quelles normes doit répondre

NOTRE TOP 5 DES REMAKES HD



1. Metal Gear Solid HD Collection
40 € env.



2. OddWorld : La fureur de l'étranger
15 € env.



3. God of War Collection
45 € env.



4. The Sly Trilogy
40 € env.



5. Devil May Cry HD Collection
40 € env.

une "HDisation" ? Suffit-il vraiment de modifier/améliorer les textures pour être estampillé d'un label HD ? Est-il nécessaire d'aller plus loin ? Stewart Gilray, PDG de Just Add Water (*OddWorld : La fureur de l'étranger* disponible sur le SEN), lui, le croit : "Les remakes HD sont une blague pour une grande partie. Les éditeurs ou développeurs se contentent de faire tourner le code en 720 p, et c'est dans la poche. J'ai joué à *Resident Evil 4* récemment, et j'ai été très déçu. Presque rien n'avait été amélioré. Même constat pour *ICO*. J'adore le jeu, mais je ne comprends pas pourquoi ils n'ont pas réussi à le faire tourner à soixante images par seconde. Ils n'ont même pas changé les commandes, on y valide toujours ses actions avec rond !!". Oui, à en croire Gilray, la plupart des remakes HD sont juste des portages fainéants, se contentant du minimum graphique et de l'ajout de quelques trophées. Au contraire, chez Just Add Water, chaque modèle a été retravaillé entièrement, le framerate tient ses 60 images/seconde, la 3D stéréoscopique a été intégrée et certaines cinématiques entièrement refaites en 1280*720 natif. Du vrai boulot d'artisan consciencieux. Quand on compare avec la "HDisation" d'un *Devil May Cry HD Collection*, avec ses cinématiques ou ses menus en basse définition, il y a de quoi pleurer... ou rire jaune. Pour rappel, Just Add Water n'est composé que d'une poignée de développeurs. Rien à voir avec la force de travail de Capcom donc, un Capcom qu'on aurait pu penser plus consciencieux. D'autant plus que, paradoxalement, la collection *DMC* est sûrement la seule à ne pas snober un épisode. D'autres devraient prendre exemple... Notons enfin que dans certains cas, ce sont des développeurs indépendants qui se chargent des portages HD. Ce qui permet à ces studios de moindre importance, comme Just Add Water (*OddWorld*), Sanzaru (*Sly Trilogy*), Hijinx (*Silent Hill*), Bluepoint Games (*God of War*) et d'autres, de survivre, et aux gros développeurs ne pas monopoliser leurs créateurs les plus importants. Ce qui explique, en partie, la qualité relative de ces portages, entièrement dépendante de la dévotion du studio pour son travail.

À court terme. Ce qui ressort donc, c'est qu'on est ici face à une mode terriblement opportuniste, pleinement inscrite/conscrite dans cette génération, ne visant que le court terme, des ventes coup de cœur immédiates. Normal alors que tous les éditeurs sautent aujourd'hui sur l'occasion pour écouler leurs séries phares "HDisées". En effet, ce marché ne doit son existence qu'à une poignée de facteurs conjoncturels bien précis qui risquent de ne pas se reproduire : l'absence d'évolution de la maniabilité entre les contrôleurs (les bases se sont historiquement posées avec la DualShock), l'existence des codes sources et des textures de base de la version originale, le rapprochement temporel des deux machines, une base énorme de franchises et trilogies à exploiter... Il faut donc sortir vite les produits – comment les appeler autrement ? –, et profiter de la vague. Sauf qu'on assiste déjà à un essoufflement, maintenant que les grandes licences se sont frottées à cet exercice. Quelle série adapter maintenant ? Quant à la PS4, on voit mal comment les éditeurs pourraient poursuivre cette politique éditoriale ou relancer la machine à remakes. En effet, mis à part des *Uncharted* et des *Assassin's Creed*, peu de licences ont vu le jour sur PS3, ou, en tout cas, beaucoup moins que sur PS2. Alors il faudra sans doute remaker les remakes ? Qui sait, peut-être assistera-t-on, dans quelques années, à l'émergence d'une industrie de recyclage constant, uniquement fondée sur la nostalgie immédiate (cinq à dix ans en arrière) ? Peut-être, peut-être... En attendant, un conseil : achetez et jouez à *La fureur de l'étranger*, à *Metal Gear Solid HD Collection*, ou à *God of War Collection*, le meilleur de ce qu'a cet exercice à proposer aujourd'hui ! Là, vous êtes sûr d'en avoir pour votre argent !

■ Raphaël Lucas



▲ Tout premier véritable remake HD, *God of War* reste une valeur sûre de cet exercice.



▲ Avec un portage très moyen, *Silent Hill HD Collection* est loin d'être indispensable.



▲ La trilogie du Prince de Perse a aussi été adaptée : portage correct, et 3D intégrée.

ON Y A JOUÉ premières impressions



▲ Le Response Defending permet de bien tendre la jambe pour essayer de chiper le ballon. Pas comme dans FIFA 12.

| FOOTBALL | PS3 |

PRO EVOLUTION SOCCER 2013

Éditeur Konami | Développeur K.C.E.T. | Nbre de joueurs 1 à 4 | Jeu online Oui | Disponible automne 2012

Si les nouveautés prévues n'étaient pas encore intégrées, le jeu s'est tout de même laissé approcher le temps de quelques parties.

Tout est dans le toucher. Bien qu'il soit à la traîne par rapport à *FIFA*, *PES* n'a pas déposé les armes et va continuer son combat avec l'édition 2013 programmée à l'automne prochain. Pour espérer titiller l'ogre d'Electronic Arts, Konami a décidé d'offrir une plus grande souplesse aux joueurs, que ce soit en termes de maîtrise du ballon ou de construction de jeu. Le Dynamic First Touch, par exemple, est un système de contrôles actifs

qui permet de feinter et passer un joueur sur la première touche de balle. Mimer la frappe pour fixer un défenseur, lever le ballon pour tenter le sombrero, le bloquer ou l'emmenner dans sa course permettra de faire la différence, à condition que les caractéristiques techniques de notre joueur l'y autorisent et que l'on apprivoise les différents manips – assez complexes, il faut bien l'avouer. Plus simple à prendre en main, le Deft Touch Dribbling offre

une conduite de balle extrêmement intuitive qui permet de faire des ravages dans les petits périmètres et d'enchaîner les doubles-contacts comme le ferait un Iniesta. Avec cette nouvelle option, les duels sont censés gagner en crédibilité et en dynamisme, mais avantagent encore beaucoup trop le dribbleur. Gageons que le Response Defending, une version plus efficace de la Défense Tactique de *FIFA 12*, rééquilibrera les choses.



▲ Comme c'est le cas depuis quelques années, les clubs sud-américains seront de la partie.



▲ La physique de balle est pleine de patate, comme on la voudrait dans un jeu de foot.

PLAYER ID

Pour plus d'authenticité, Konami travaille les animations et le comportement d'une grosse quarantaine de joueurs, quel que soit leur poste.



▲ En tant qu'ambassadeur, Cristiano "CR7" Ronaldo a droit à un traitement de choix dans PES 2013. Ses plus grands admirateurs pourront ainsi retrouver son sprint caractéristique ou encore sa capacité à lâcher des missiles ultra-précis, même en bout de course.



▲ Neymar n'est pas un joueur tout à fait confirmé, mais les développeurs se sont penchés sur son cas afin d'intégrer ses petits gris-gris qui font fureur au Brésil. En le contrôlant, il sera par exemple possible d'agiter le pied au-dessus du ballon afin de déboussoler un défenseur.



Totale maîtrise ? Autrefois très scripté, PES cède également à la mode du full manuel. Que ce soit pour les tirs ou le jeu de passes, il est possible de trouver des angles et d'ouvrir des trajectoires que n'autorise pas un système automatisé. Enfin, en théorie. Car pour l'heure, et comme nous l'ont confirmé les développeurs, on sent que le tout est encore à l'état de test. Viser les tribunes était chose courante, si bien que la plupart de nos confrères se sont vite passés de la gâchette L2 qui sert à tirer manuellement. Dans de pareilles

conditions, il n'était pas facile d'expérimenter les une-deux manuels dont les joueurs du Barça se sont fait une spécialité.

Avant-saison. Tout comme il est prématuré de parier sur le futur vainqueur du championnat à l'orée de la saison, il est bien difficile d'émettre un avis constructif sur ce PES 2013 tant il n'est pas représentatif du produit final – les nouveautés qui nous ont été présentées brillaient souvent par leur absence une fois la manette en main. La qualité

du jeu collectif, notamment, n'a pu être vraiment approchée pour le moment, le Pro Active AI (censé mieux faire coulisser nos lignes en phase défensive) et le Teamwork AI (qui doit apporter plus de mouvements et des déplacements intelligents en attaque) ne devant être implémentés que dans les prochaines semaines. Mais bon, quand on en est encore à squatter les bornes jusqu'à l'extinction des feux, c'est que le jeu est généralement sur la bonne voie.

■ Hung Nguyen



▲ Cette conduite de balle tout en "roulette" sert à se faufiler dans les petits espaces.

ÇA S'ANNONCE COMMENT ? INTÉRESSANT

Si Konami parvient à intégrer toutes les nouveautés qui nous ont été présentées sans nuire à l'équilibre du jeu, PES 2013 pourrait créer la surprise. Pas au point de disputer à FIFA son trône de leader, mais suffisamment pour se poser en alternative et redonner foi aux adorateurs de la série. C'est pourquoi nous attendons avec impatience nos prochains contacts avec le jeu, histoire de vérifier que les choses vont bien dans le bon sens.

ON Y A JOUÉ premières impressions



▲ Square Enix prouve avec *Sleeping Dogs* qu'il restait une place entre *Saint's Row* et *GTA*.

| ACTION |  | PS3 |

SLEEPING DOGS

Éditeur Square Enix | Développeur United Front Games | Nbre de joueurs 1 | Jeu online Non | Disponible 17 août

Après nous avoir rassurés sur ses mécaniques et son potentiel de jeu d'action, *Sleeping Dogs* nous a laissé apprécier sa dimension open world.

Quand on arrive en ville. Bien que *Sleeping Dogs* soit fortement conduit par son scénario, il est possible à tout moment de dévier de sa mission première pour jouir des à-côtés que Hong Kong a à offrir. À bord de ses propres véhicules ou simplement "en se servant" dans la rue, Wei Shen peut partir à la découverte d'une ville à la fois atypique et admirablement modélisée. Qu'il s'agisse de prendre une collation ou de faire

un peu de shopping et de s'offrir une tenue complète (histoire de profiter de divers bonus), les occasions de s'arrêter ne devraient pas manquer. Mais ce qui poussera davantage Wei Shen à explorer la ville est sans conteste la recherche des upgrades qu'elle renferme. Entre les nombreux autels devant lesquels on doit s'incliner pour faire grimper sa barre de vie et les statuette à apporter au dojo pour débloquer de nouveaux combos, la

motivation devrait être facile à trouver au moment de prendre la route.

Plusieurs facettes. Comme dans tout bon *GTA*-like qui se respecte, il faudra néanmoins veiller à suivre un minimum le code de la route. Certes, il est amusant "d'emprunter" divers véhicules pour constater que la conduite diffère bien d'un modèle à l'autre. Mais vu comme les flics sont coriaces et difficiles à



▲ La partie gunfight s'appuiera sans surprise sur un système de couverture.



▲ Certains acteurs et certaines stations de radio apportent une couleur "locale" à l'environnement sonore.

LE BON SAMARITAIN

Jouer au flic, au gangster ou au citoyen modèle n'aura pas la même influence sur la progression de Wei Shen, ce qui oblige à participer à un maximum de missions.



▲ L'expérience que l'on retirera des quêtes liées à la police (la Police XP) ouvrira l'accès à des capacités et à un équipement propres aux forces de l'ordre. Autant dire qu'il s'agira d'un passage obligé si l'on tient à se faciliter la vie.



▲ Les missions de Triade (jouer au caïd) feront grimper le niveau correspondant (la Triade XP). Wei Shen mettra alors la main sur des armes et des techniques de voyou qui le rendront plus violent.



▲ Wei Shen pourra être sollicité par les habitants pour de menus services. De quoi développer sa popularité (la Face XP) et lui permettre d'accéder à des personnalités ou des lieux plus huppés.

semer (leurs voitures exagérément puissantes trichent quelque peu, cela dit...), le mieux est encore d'éviter de déclencher l'alarme. Mais penser que *Sleeping Dogs* ne doit sa dimension ouverte qu'à ses nombreuses routes ou à ses ruelles bondées serait une erreur. Grâce aux capacités de free-runner de Wei Shen, il est possible de découvrir la ville sous un angle plus vertical. On attend encore de voir dans quelle mesure il sera libre d'arpenter les bâtiments et le toit des immeubles, mais il est clair que de nombreux segments ont été pensés pour le parkour. À ce sujet, il est important de noter

que les développeurs ont apporté un peu de consistance au gameplay de ces séquences : il ne s'agit plus de maintenir une touche pour franchir automatiquement les obstacles (comme dans un *Prototype*), mais bien de gérer leur passage en appuyant dans le bon timing. Heureusement.

Sans transition. Pour ce que nous en avons vu, le Hong Kong de *Sleeping Dogs* semble vivant, étendu, et pas dénué d'intérêt. Mais ce qu'il y a certainement de plus appréciable dans son utilisation de l'open world, c'est cette capacité

qu'il a à agencer les différentes séquences afin que l'action s'enchaîne sans temps mort. Se bastonner avant de prendre part à une course-poursuite, partir aux trousses d'une petite frappe en défiant la gravité, le corriger, puis fuir avant l'arrivée des forces de l'ordre est le genre d'événement qui apporte de l'épaisseur à l'action tout en enrichissant sa mise en scène. L'aspect cinématographique rejaillit alors, et c'est pile ce que l'on attend d'un jeu qui prend place au sein de l'ancienne colonie britannique.

■ Hung Nguyen

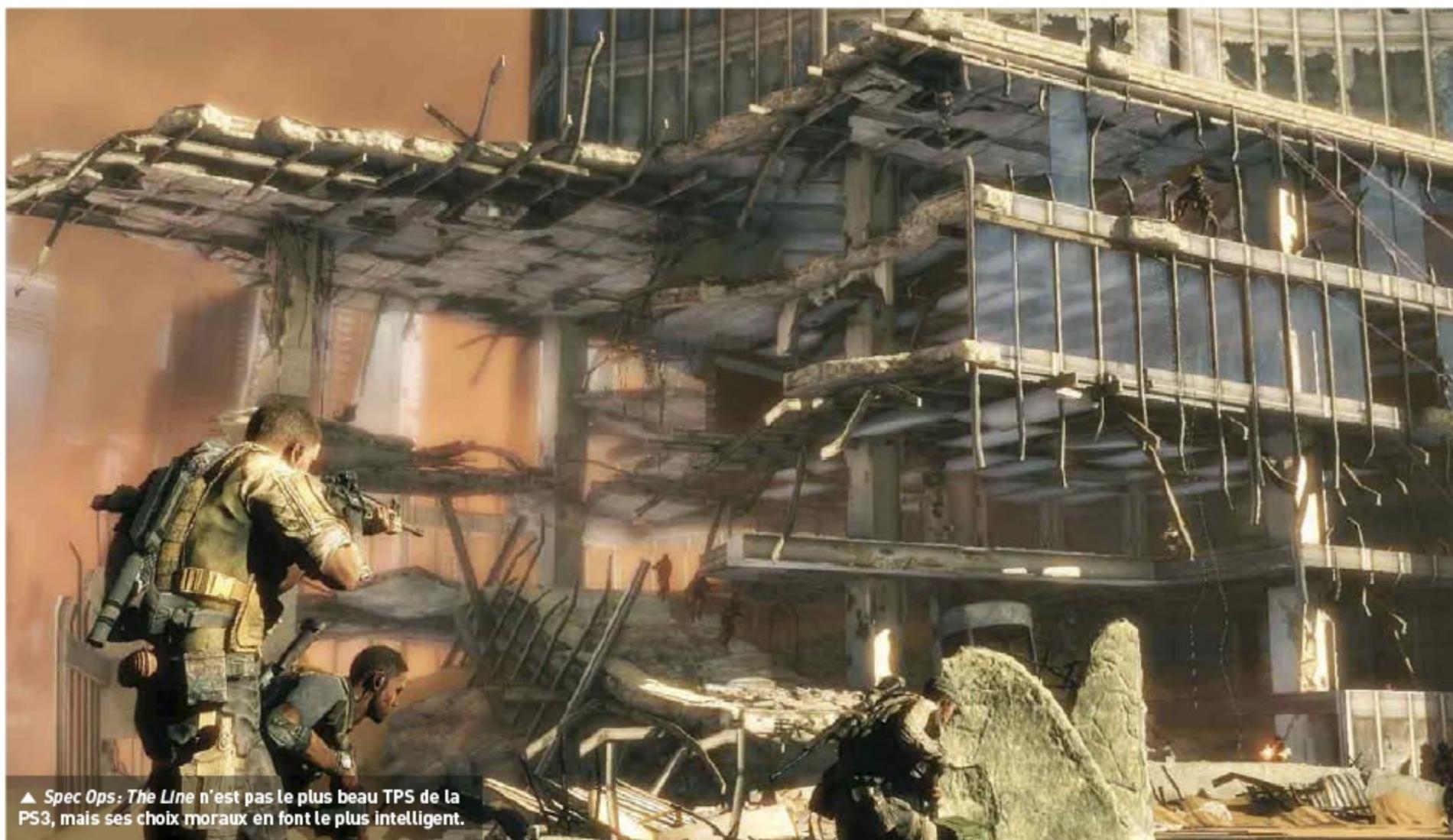


▲ On sent que les développeurs s'en sont donné à cœur joie au moment d'imaginer les finish moves.

ÇA S'ANNONCE COMMENT ? SURPRENANT

Son développement fleuve nous faisait craindre le pire, mais il semblerait que *Sleeping Dogs* soit bien parti pour être la surprise de l'été. Avec un terrain de jeu qui s'annonce étendu, des mécaniques plutôt solides, pas mal de missions annexes et une réalisation honnête, le titre de Square Enix n'a finalement plus qu'à nous offrir un scénario digne des meilleurs Tsui Hark et autres Johnnie To pour définitivement nous convaincre.

ON Y A JOUÉ premières impressions



▲ *Spec Ops: The Line* n'est pas le plus beau TPS de la PS3, mais ses choix moraux en font le plus intelligent.

| ACTION |  | PS3 |

SPEC OPS : THE LINE

Éditeur 2K Games | Développeur Yager | Nbre de joueurs 1 | Jeu online Non | Disponible 29 juin 2012

Pour sa virée dans les ténèbres de l'âme humaine, *Spec Ops* joue avec la moralité du joueur. Un pari risqué ?

Amoral. Les jeux à choix moraux semi-dirigés auraient-ils fait leur temps ? C'est clairement la question que pose *Spec Ops: The Line*. En effet, si l'on passe sur ses atouts de TPS classique (système de couverture, tir en aveugle, ordres simples aux coéquipiers), le premier jeu des Berlinois de Yager efface d'une main une décennie de titres à pseudo-choix. Si, si, vous savez, ces *Mass Effect*, ces *BioShock* où l'on doit se décider entre

seulement deux-trois pseudo-possibilités préétablies... *Spec Ops: The Line*, lui, opte délibérément pour une autre voie, expérimente avec les outils narratifs du genre pour mieux questionner le joueur. Le but ? Simple, selon François Coulon, réalisateur et producteur : faire vivre l'horreur de la guerre. Et quoi de mieux que la narration linéaire d'un *Apocalypse Now* de Coppola ou d'un *Au cœur des ténèbres* de Joseph Conrad pour ce faire ?

En ligne droite. Le long de la Sheik Zayed Road à Dubaï, la progression de Walker, Adams et Lugo est rapidement entachée de sales rencontres, d'affrontements armés contre des milices, puis contre le bataillon du 33^e que l'équipe était pourtant originellement venu secourir. Le reste, on vous laisse le découvrir puisque *Spec Ops* ne propose qu'une campagne solo longue d'une (grosse ?) huitaine d'heures. Et puis, parce que ce qui



▲ Le sable joue un rôle important. Visez les vitres et baies vitrées de certains lieux pour qu'il se déverse !



▲ Toute la panoplie des mouvements d'un TPS répondent à l'appel : couverture, contournement...

LES RACINES DU MAL

Au fur et à mesure de la progression sur la Sheik Zayed Road, les personnages vont évoluer, de façon à illustrer leur désenchantement.



▲ S'ils commencent apprêtés comme de bons petits soldats, les héros de *Spec Ops: The Line* vont peu à peu se couvrir de sang, de blessures, leurs vêtements finissent en haillons. Et le joueur peut assister à cette déchéance physique...



▲ D'abord prêts à tout, vos deux coéquipiers vont mettre de moins en moins d'entrain à vous obéir. D'ailleurs, tous deux ne seront pas d'accord quant aux stratégies à adopter.



▲ Si les exécutions sont d'abord très professionnelles, elles deviennent sales, dures, radicales, au fur et à mesure que Walker et ses compagnons assistent à des scènes de violence.

ressort vraiment de ce long contact, c'est l'attrait de Yager pour la manipulation de la grammaire et du vocabulaire du genre TPS, voire du jeu vidéo dans son ensemble, pour plonger le joueur dans cette pérégrination. D'ailleurs, en fait de montrer l'horreur de la guerre, ses ténèbres morales autant qu'humaines, *Spec Ops* vous y enfonce très profondément, un centimètre à la fois. Parce que chez Yager, on a disséqué les inclinations du joueur, ses habitudes, pour mieux le retourner comme une crêpe, jouer avec lui, avec sa morale et ses nerfs. Vicieux.

Outils narratifs. Dans *Spec Ops: The Line*, tout repose donc sur la découverte, l'expérimentation personnelle des dispositifs émotionnels créés par Yager. Après avoir joué, après avoir également observé d'autres joueurs, on s'est finalement rendu compte qu'il y avait du génie à l'œuvre. Comme lors de l'apparition de ce trophée "Obéir aux ordres" qui vous laisse un sale goût dans la bouche, comme cette civile qui meurt de votre main alors que vous êtes emporté par l'action, comme cette arme dont vous ne voulez pas vous servir parce

que vous en connaissez parfaitement les conséquences... Des images – corps calcinés, visages cloqués, civils massacrés, exécutions sommaires –, oui, des images qui hantent longtemps après la partie. En fait, l'approche de Yager se révèle bien plus subtile et pertinente que n'importe quelle fin de *Mass Effect*, puisque *Spec Ops* oblige le joueur à vivre avec ses choix, qu'il s'inscrit dans le gameplay même du jeu et du genre. Oh, oui, tous ceux qui joueront à *Spec Ops: The Line* n'en ressortiront pas indemnes.

■ Raphaël Lucas



▲ La mise en scène est réussie et multiplie les cut-scenes et événements scriptés.

ÇA S'ANNONCE COMMENT ? ÉMOTIONNEL

S'il ne renie nullement son côté hollywoodien – nombreux scripts de destruction à prévoir –, *Spec Ops: The Line* a surtout la bonne idée de ne jamais s'en remettre à des recettes et codes déjà établis. D'où un jeu constant avec l'attente et l'appréhension du joueur. En fait, l'ensemble paraît bien engagé sur la voie de l'expérience unique, inoubliable et d'autant plus troublante que le jeu, imprévisible, ne frappe jamais là où on l'attend.



Tests Jeux



p. 64

LE JEU DU MOIS !

MAX PAYNE 3

Le flic le plus sombre de sa génération poursuit ses mésaventures dans un Sao Paulo en crise. Le carnaval de douilles aura bien lieu.

LES BONNES AFFAIRES



Elle a peut-être la taille proportionnelle aux prix affichés dans sa rubrique, mais pour ce qui est de dénicher les meilleures affaires, Kim n'a pas de limites ! Qu'il s'agisse de la baisse de prix d'*Assassin's Creed: Revelations*, idéale pour découvrir les dernières aventures d'Ezio à moindre coût... d'une session de tir à 25 euros en

compagnie du meilleur jeu de basket du moment, *NBA 2K12*, ou d'un lynchage à demi-tarif de zombies dans *Dead Rising 2*, il y en a pour tous les goûts ! p. 62

LE SONY ENTERTAINMENT NETWORK

Ce mois-ci, les DLC sortent les griffes avec du contenu supplémentaire pour le jeu d'aventure *Les Royaumes d'Amalur: Reckoning* (un nouveau décor, une vingtaine de quêtes, cinq donjons inédits !), mais aussi l'extension estivale de *FIFA 13* attendue par les accros du ballon rond, *UEFA 2012*. Dont la particularité cette année est de n'être dispo qu'en téléchargement. Faut-il craquer ou non ? C'est la question que s'est posée notre goulou asiatique, Hung Nguyen, qui n'a pas hésité à sortir le minishort pour l'occasion ! p. 82



LES NOUVEAUTÉS

PlayStation 3

<i>DiRT Showdown</i> 12/20	p. 72
<i>Ghost Recon: Future Soldier</i> 15/20	p. 76
<i>Max Payne 3</i> 19/20	p. 64
<i>Sniper Elite V2</i> 14/20	p. 74

PS Vita

<i>Gravity Rush</i> 19/20	p. 68
<i>Resistance: Burning Skies</i> 14/20	p. 78

Sony Entertainment Network

<i>AwesomeNauts</i> 5/5	p. 84
<i>Datura</i> 2/5	p. 87
<i>Max Payne</i> 3/5	p. 85
<i>The House of the Dead 4</i> 3/5	p. 87

LA NOTE, MODE D'EMPLOI !

Tous les tests sont notés en fonction de plusieurs paramètres. Tout d'abord, nous jugeons la qualité intrinsèque du jeu. Exploite-t-il pleinement les capacités de la console, la réalisation est-elle à la hauteur des standards actuels ? Dans notre verdict final, nous prenons également en compte les jeux concurrents. Le rapport qualité-prix est très important, c'est pourquoi le prix du jeu peut avoir une influence sur la note.

Moins de 05

Pas grand-chose à ajouter sinon qu'il est difficile de lui trouver des circonstances atténuantes.

05 à 09

Même si sa note frôle la moyenne, ce titre est beaucoup trop limité techniquement.

De 10 à 13

Les développeurs se sont contentés du minimum, l'idée est là, mais le plaisir est éphémère.

De 14 à 16

Même s'il n'a pas le statut de hit, il fait partie des titres à essayer... voire à acquérir.

De 17 à 20

Vous pouvez l'acheter les yeux fermés ! Dans son registre, il fait partie des jeux incontournables.

PLATINUM DU MOIS



ASSASSIN'S CREED : REVELATIONS

À quelques mois de la sortie d'*Assassin's Creed III*, Ezio s'offre un dernier baroud d'honneur à petit prix.

L'heure de la révélation sonne à nouveau. Alors que tous les regards se tournent vers Connor, l'Amérindien qui va jouer les assassins de l'ombre en pleine guerre d'indépendance, Ubisoft continue d'entretenir l'époque de la Renaissance italienne en effervescence avec l'édition platinum à 30 euros d'*Assassin's Creed: Revelations*, sortie le 31 mai dernier. Ce titre fait suite et fin aux péripéties narrées dans *Assassin's Creed II* et *Brotherhood*, et situe son action dans un Constantinople qui est sans nul doute son atout majeur. En effet, la ville sublime offre un terrain de jeu aussi

conséquent que charmant, plus agréable et rapide à arpenter grâce à l'apparition inédite d'un crochet à utiliser comme une tyrolienne. Si les différentes missions perdent de leur intensité à cause de gardes à l'intelligence artificielle plutôt grossière, elles trouvent néanmoins un soupçon de stratégie qui renforce la sensation d'infiltration, et les différentes bombes donnent un peu plus de piquant aux préparatifs. Comme toujours, la réalisation est de qualité avec une bande-son particulièrement soignée, et la copie n'aurait pas été complète sans un multi bien fait, allant jusqu'à huit joueurs. ■



TÉLEX ■ ELECTRONIC ARTS FAIT LE PLEIN DE JEUX PSP À PETIT PRIX : ARMY OF TWO : LE 40^E JOUR, DANTE'S INFERNO, MEDAL OF HONOR : HEROES ET MEDAL OF HONOR : HEROES 2 SONT À 9,99 EUROS CHACUN, DÈS LE 5 JUIN. ■ FRACASSEZ DU ZOMBIE SANS COMPTER EN COMPAGNIE DE FRANK WEST, AVEC DEAD RISING 2 : OFF THE RECORD SUR PS3 ACTUELLEMENT AU PRIX DE 25 EUROS.

BAISSE DE PRIX UN HIT DANS LE PANIER



Les amateurs de dunks ne peuvent pas passer à côté de *NBA 2K12*, et encore moins depuis que son prix a chuté à 25 euros. Le titre de 2K Sports est tout simplement le meilleur dans sa catégorie, avec un gameplay parfaitement calibré, profond et intuitif, offrant des actions impressionnantes et réalistes. Dribbles, passes, feintes, paniers à trois points, dunks dos au panier, rien ne manque pour donner l'impression de se retrouver face à une vraie rencontre, surtout que la réalisation et les animations profitent d'un travail méticuleux. Le contenu n'est pas en reste puisque les meilleurs clubs et leurs mythiques joueurs tiennent le haut de l'affiche, avec notamment Michael Jordan, Magic



Johnson, Larry Bird, Wilt Chamberlain ou encore Bill Russell. Les nostalgiques peuvent même revivre les matchs des années 60 via une présentation originale, façon retransmission télé en noir et blanc. L'ensemble des modes (Carrière, Saison, Playoffs, Multi...) profite aussi de grandes améliorations par rapport à l'édition de l'an passé pour une simulation ultime. ■



PLATINUM

	METAL GEAR SOLID HD COLLECTION	THE JAK AND DAXTER TRILOGY	SILENT HILL HD COLLECTION	DEVIL MAY CRY HD COLLECTION
				
Nbre de joueurs	1	1	1	1
Éditeur	Konami	Sony	Konami	Capcom
Genre	Sport	Action/Plate-forme	Survival-Horror	Beat'em all
Synopsis	Découvrez la saga MGS dans des épisodes qui vous feront incarner Raiden, puis Naked Snake dans ses missions passées, vues sur PS2 et PSP.	Pour aider Daxter à retrouver sa forme d'origine, Jak va entreprendre un long périple qui l'amènera en prison et même en exil. Des épreuves qui le feront mûrir.	Faites-vous peur en suivant dans la ville de Silent Hill James Sunderland à la recherche de sa femme défunte, puis Heather, sujette à d'horribles hallucinations.	Incarnez Dante, spécialiste de dégomme de monstres en tout genre. Épées, pistolets et lance-roquettes virevoltent dans ses mains pour des combats destructeurs.
Les plus	Un beau lissage	Trois jeux variés	Deux titres forts	La classe de Dante
Les moins	Pas de MGS 1	Coup de vieux	Portage au rabais	DMC 2 moins bon
Date de sortie	Disponible	Disponible	Disponible	Disponible
Prix	40 €	40 €	40 €	40 €
Avis	Une belle occasion de se remémorer deux épisodes mythiques de la saga et d'apprécier le meilleur épisode disponible sur une console portable.	D'un jeu plutôt bon enfant, Jak a réussi à prendre une direction de plus en plus mature qui l'a rendu unique. Les premiers pas très réussis de Naughty Dog, qui a depuis brillé avec <i>Uncharted</i> .	Les deux monuments du survival-horror ont de quoi faire frissonner, mais le traitement graphique et les bugs en tout genre réduisent grandement la force de l'expérience.	Dante renoue avec ses origines dans un titre défonnant, qui ne fait ni dans la facilité, ni dans la finesse. Pour autant, le lifting graphique ne parvient pas à faire oublier son âge.
	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★

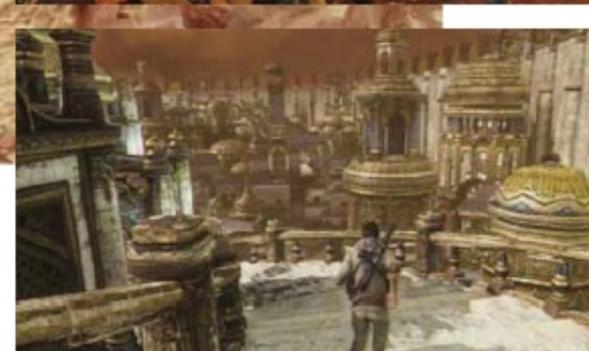
ÉDITION GOTY UNCHARTED 3



Un troisième volet dans toute sa générosité. N'ayant jamais froid aux yeux, Nathan Drake attaque sur tous les fronts. D'un côté, il s'est offert il y a peu la totale dans une édition trilogie comprenant les trois opus. Demain, ou plus précisément le 20 juin, il empaquette sa dernière aventure dans une édition ultime. Pour 39,99 euros, *Uncharted 3: Illusion de Drake* Édition jeu de l'année propose une aventure dépaysante comme le baroudeur les affectionne tant, mais inclut aussi dans la galette les douze contenus additionnels sortis depuis le lancement du titre en novembre dernier. Deux packs de skins permettent d'adopter les traits de quatorze ennemis mineurs, alors qu'un autre sert à admirer cinq persos de la série dans leurs physiques déformés et qu'un dernier propose huit maps retravaillées issues des deux premiers épisodes. Néanmoins, les packs additionnels les plus importants concernent le multi, avec vingt-cinq skins et des accessoires réservés pour cette partie, mais aussi quatre nouvelles cartes



(cimetière, vieux quartier, rues de Londres et oasis), des missions destinées à la coop' et aussi de la survie, également pensée pour la coop'. Autant dire qu'il y en a plus qu'il n'en faut pour prolonger l'aventure à un prix très attractif. ■





EN 2 MOTS

Ex-flic, alcoolique, Max Payne est engagé comme garde du corps par un gros entrepreneur brésilien. Mais très vite, l'épouse du magnat est kidnappée...



| ACTION |  | PS3 |

MAX PAYNE 3

Éditeur Rockstar Games | Développeur Rockstar Games | Nbre de joueurs 1 | Jeu online Oui | Disponible Oui

Trop culte pour son propre bien, Max Payne revient sous les projecteurs pour une suite orchestrée par un Rockstar très en forme.



Histoire de flic. Max Payne, on connaît son histoire, sa tragédie, ses pétages de plomb à foison. Reste que la sortie maintes fois reculée de ce troisième épisode ne manque pas d'interroger. En effet, Rockstar ayant repris les rênes de la franchise, on doutait de la capacité du studio/éditeur à trouver ses marques dans cet univers de flics hardboiled, nocturne, ultra codifié, plutôt éloigné de *Red Dead Redemption* ou de *GTA*. Et c'est sans doute pour cette raison que, plutôt que de sombrer dans la suite sans inspiration, plutôt que de s'engluier peu ou prou dans une répétition des précédents volets, Rockstar a tout

simplement décidé d'exiler son héros dans d'autres contrées, sous des cieux plus lumineux, de l'arracher à New York et à ses (trop lourdes) racines narratives. À Sao Paulo, Max est un autre homme, oui, et *Max Payne 3*, un peu un autre jeu.

C'est quoi, Max Payne? Une mécanique spécifique, oui, inscrite dans une époque, mais aussi et surtout une atmosphère de film noir. Si quelques niveaux jouent dans cette cour du polar urbain, rappelant certaines scènes clefs du passé de Max, la majeure partie de l'action, elle, se déroule dans un cadre moins monochrome : Sao Paulo, ses boîtes de nuit branchées, ses bases aériennes, ses favelas. Et ce changement d'ambiance, ce déplacement des enjeux narratifs permet d'abord à Rockstar de ne plus se préoccuper d'une quelconque continuité esthétique. En fait, c'est à une véritable rupture qu'on assiste ici. Après un premier acte nocturne, la suite du jeu embraie sur une escapade en plein jour, couleurs vives et criardes en sus. Mais c'est véritablement dans ses nouveaux effets graphiques que *Max Payne 3*

PlayStation
Le Magazine Officiel - France

LE VERDICT

PLUS

L'action est rythmée, la réalisation parfaite, le shoot nerveux, animal !

MOINS

S'il fallait chipoter, nous citerions les quelques très légers et rares bugs d'affichage...



"Beau, violent, prenant, terriblement bien écrit et mis en scène, *Max Payne 3* dépasse, et de loin, le rang de simple suite. Un nouvel essor pour cette série de shooter."

Raphaël Lucas

19



▲ **FORCE ARMÉE**
 Au fur et à mesure du jeu, on doit affronter des adversaires de mieux en mieux équipés. Un conseil, profitez du Bullet Time et visez la tête!

▼ **EN LIGNE DROITE**
 Les séquences de rail shooter sont plutôt bien pensées, la jauge de vie n'étant plus celle de Max, mais celle de l'engin dans lequel il est embarqué. Arcade!

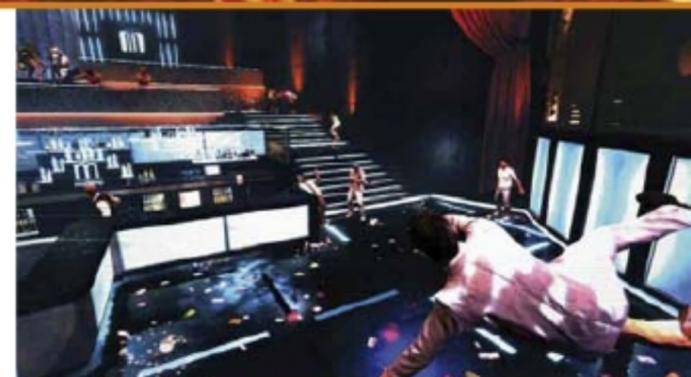


Ces merdeux me gonflaient depuis des jours. Des enfants gâtés du New Jersey.



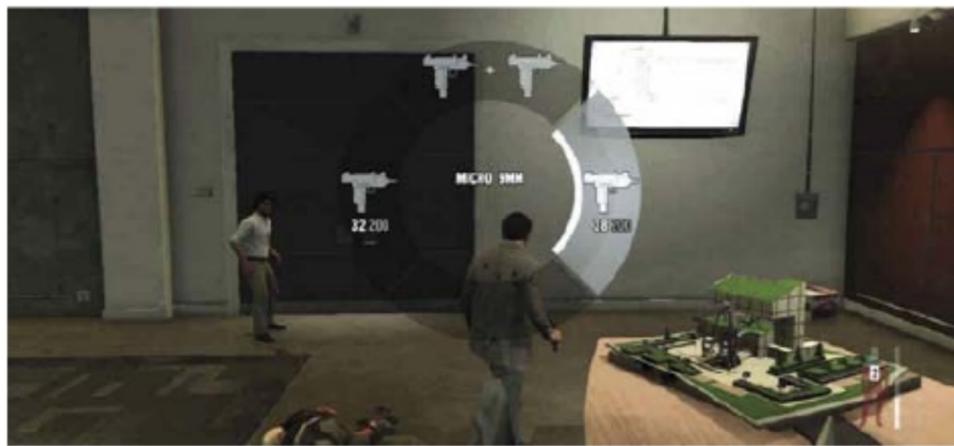
▲ **MISE EN SCÈNE**
 Max Payne 3 profite de nombreux filtres et surimpressions pour rendre visuellement l'alcoolisme de Max. Une idée intéressante puisqu'elle ne gêne jamais le gameplay.

► **AU RALENTI**
 Lors de certaines scènes, le jeu se met automatiquement au ralenti pour permettre au joueur de nettoyer les alentours et de se faciliter la suite de la séquence.



LES ARMES DE LA DOULEUR

Paré à tuer, Max dispose de nombreux mouvements pour s'en sortir. Petit tour d'horizon.



▲ **ARMÉ**: Max ne peut s'équiper que d'un pistolet et d'un fusil, ou de deux pistolets en même temps. Eh non, il n'y a pas de grenades dans le solo!



▲ **ANTIDOULEURS**: Indiqués sur la silhouette de Max, les antalgiques sont le seul moyen de récupérer de l'énergie, la jauge ne remontant qu'à certains moments précis.



▲ **DERNIÈRE CHANCE**: Lorsque sa jauge de vie tombe à zéro, Max dispose d'une dernière chance. En visant, au ralenti, celui qui l'a touché, il ingère automatiquement un antidouleur.



▲ **COUVERTURE**: Contrairement aux anciens Max Payne, ici il est impensable d'avancer à l'aveugle. D'abord on se planque, ensuite on tue.



◀ PHYSIQUE

Grâce à son moteur propriétaire, Rockstar peut gérer chaque balle, et chaque impact sur les adversaires. Les explosions ont aussi des effets ravageurs. L'essayer, c'est l'approuver.

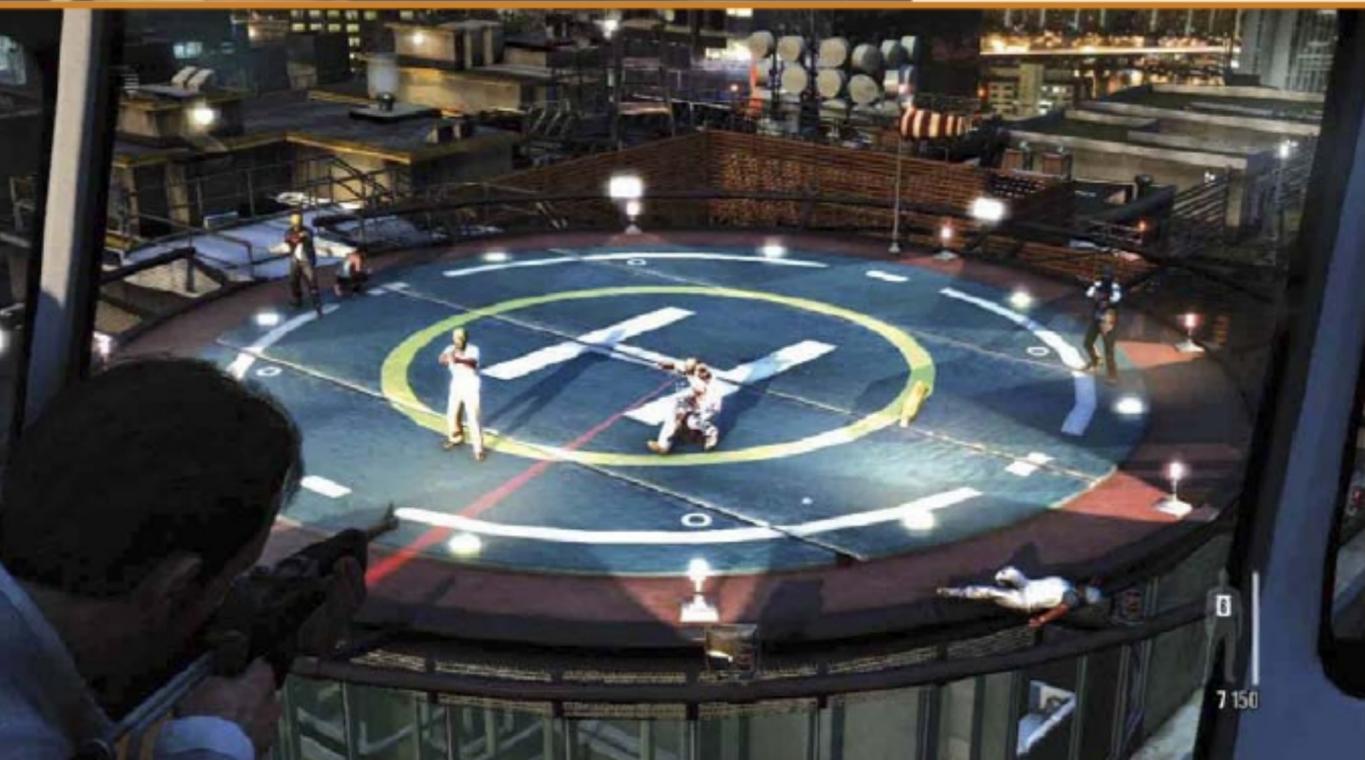
▼ GARDE DU CORPS

En hélico ou un fusil de sniper en main, veillez bien à ce que vos adversaires n'atteignent jamais vos protégés. Sinon c'est le Game Over assuré!



▲ SOUVENIRS

Deux niveaux permettent de retrouver l'ambiance des deux premiers Max Payne: neige, New York, cimetière, toits des bâtiments... Et, même là, ce Max Payne 3 est plus agréable à jouer!



“ Les mécaniques du genre sont ajustées pour s'accommoder à la narration, plus intimiste, de la série. ”

se distingue des précédents volets: dédoublement de l'image, multiplication de filtres (télé, etc.), surexposition... Plus qu'un gimmick pour épater la galerie, Rockstar a développé un véritable vocabulaire graphique pour illustrer les errements psychologiques du héros. Un dispositif narratif par l'image étonnant, plutôt bien vu qui, appuyé par les monologues incessants, voix off, de Max, pose une ambiance sombre, crue, cruelle, à des lieux du tout-venant vidéoludique.

Par l'image. On le sait, Rockstar aime proposer des mondes travaillés, détaillés à l'extrême. *Max Payne 3* ne trahit pas la réputation de l'éditeur en affichant un Sao Paulo plein de contrastes, oscillant entre le clinquant des boîtes de nuit, la propreté clinique de bureaux, la moiteur de marais et la crasse des bidonvilles. Assez logiquement, la mise en scène se révèle au diapason, de nombreuses cut-scenes coupant la progression, permettant au joueur de se lier un peu plus aux personnages, à Max. Notons au passage que le jeu se met parfois

automatiquement, et une fois par niveau, en mode Bullet Time, pour permettre au joueur de nettoyer proprement une arène dédiée. À d'autres moments, on a droit à des séquences de rail shooting parfaitement calibrées, cinématographiques à souhait. En fait, pour un coup d'essai dans le shooter pur, Rockstar réussit le carton plein: les mécaniques usuelles du genre sont non seulement parfaitement ingérées, mais surtout ajustées, réarrangées pour s'accommoder à la narration, plus intimiste, de la série. On shoote, oui, mais à raison, les objectifs étant répétés, constamment mis à jour, commentés par un Max dépassé par la violence dont il est acteur et témoin. Brillant!

Shoot hardcore. Si l'esthétique a évolué, les mécanismes de *Max Payne 3* restent quasiment identiques à ceux des précédents volets. On retrouve le Bullet Time, les sauts en avant et en arrière, flingues en main, le tout désormais mu par RAGE, le moteur interne de Rockstar. Cependant, contraint de lier la physique dudit

À SAVOIR

Pour ceux qui voudraient aller plus loin, et en savoir un peu plus sur Max, un comics est disponible gratuitement à l'adresse suivante: www.rockstargames.com/maxpayne3/comics

moteur à des exigences de maniabilité actuelle, le développeur a dû faire l'impasse sur le strafe, ces petits pas de côté bien utiles – mais visuellement ridicules – pour zizaguer entre les balles. En contrepartie, on a droit à une esquive et à un système de couverture plutôt bien intégrés, plus logiques et naturels, à un Max mieux animé en fait. Rapidement, on apprend donc à passer du Bullet Time à la couverture, esquivant puis allant au corps à corps. En fait, après avoir été un pur produit du monde PC, presque un dérivé du FPS, *Max Payne* s'est accommodé aux codes du jeu console: certains crieront à la trahison, nous, nous ne pouvons qu'applaudir cette nouvelle orientation. Car *Max Payne 3* est ici plus frondeur, plus rentre-dedans, plus agressif, crade et transgressif dans sa mise en scène, en parfait accord, en fait, avec le cinéma actuel. Là où d'autres singent des gloires passées, Rockstar a bien compris les fondamentaux de la série, et les a portés avec soin à la génération actuelle de shooters. Excellent! ■



EN 2 MOTS

Kat, amnésique de son état, utilise les pouvoirs magiques d'un chat pour défier les lois de la gravité et reconstruire la cité d'Hekseville envahie par les Névis.



| ACTION |  | PS VITA |

GRAVITY RUSH

Éditeur Sony | Développeur Team Siren | Nombre de joueurs 1 | Jeu online Non | Disponible 13 juin 2012

Double récompense pour la Vita qui étoffe son catalogue d'un chef-d'œuvre et fait pardonner sa grande discrétion depuis son lancement.



40 € env. Public: 12+

Contrairement aux apparences ou aux dires des joueurs élevés à la guerre moderne, le paysage japonais n'a pas toujours été en proie au doute, multipliant les essais manqués ou se spécialisant dans le RPG pour midinette avertie. Il fût même un temps où les Call of Duty et autres FIFA d'aujourd'hui s'appelaient *Onimusha*, *Parasite Eve*, *Final Match Tennis* et avaient pour point commun de flirter avec les dix-huit de moyenne et d'être en provenance de l'archipel nippon. Oui, le Japon faisait la pluie et le beau temps sur consoles. Et si l'on évoque le bon vieux temps, ce n'est pas pour se la jouer nostalgique, mais bien pour introduire *Gravity Rush*, dont

l'intelligence et l'originalité nous rappellent ce pourquoi nous aimions le jeu vidéo japonais d'antan.

Une base solide. Ce constat, on le doit tout d'abord à cette esthétique si particulière, si maîtrisée, très éloignée des standards actuels qui ne jurent que par l'exotisme de l'Afrique du Nord, le cyberpunk ou l'invasion alien en plein New York. Ici, on navigue en terre inconnue, Hekseville, menacée par des fantômes apparus suite à une mystérieuse tempête de gravité. Baptisés Névis, ces êtres ont découpé la cité en différents segments que vous devrez reconstruire par la force de vos poings... et de la gravité. Une mission peu évidente de prime abord, notre jeune héroïne n'étant pas simplement frêle au début du jeu, mais aussi amnésique ! Le point de départ demeure très classique et se contente de poser le décor, mais le fait avec beaucoup de sagesse. Le joueur n'est sans doute pas étonné par le scénario mais ne s'en offusque pas. Encore sous le choc visuel et sonore (*Gravity Rush* maîtrise ces deux domaines, nous y reviendrons), il profite

PlayStation.
Le Magazine Officiel - France

LE VERDICT

PLUS

Musique somptueuse, direction artistique sans faille, prise en main carrée, personnages réussis... la liste est longue !

MOINS

Les challenges bien trop corsés d'après-guerre (que l'on attaque une fois l'aventure achevée) ne visent que l'élite.



"Mystique, féérique, diablement efficace, *Gravity Rush* est non seulement LE jeu de la PS Vita, mais aussi le plus abouti de ce début d'année. Une perle à ne manquer sous aucun prétexte." **Cédric Devoyon**

19



▲ **INTERACTIF**
Chaque cinématique est l'occasion de suivre l'histoire de Kat sous forme de bande dessinée interactive. Glissez votre doigt à l'écran pour faire défiler les strips.

▼ **ANIME LAND**
Du vieillard mystérieux à Crow la belle antagoniste, le casting du jeu est irréprochable et renvoie aux préceptes du dessin animé japonais.



▲ **TECHNIQUE**
Gravity Rush est une ode au bon goût, à l'esthétique ultra chiadée qui saura vous en mettre plein la vue jusqu'à la dernière seconde.

► **GRAND PUBLIC**
Du basique aux imposants remparts de fin de tableau, chaque Névi a son point faible. Souriez, il ne faut pas sortir diplômé d'une école de jeux d'action pour le trouver.



UNE KAT EN KIT

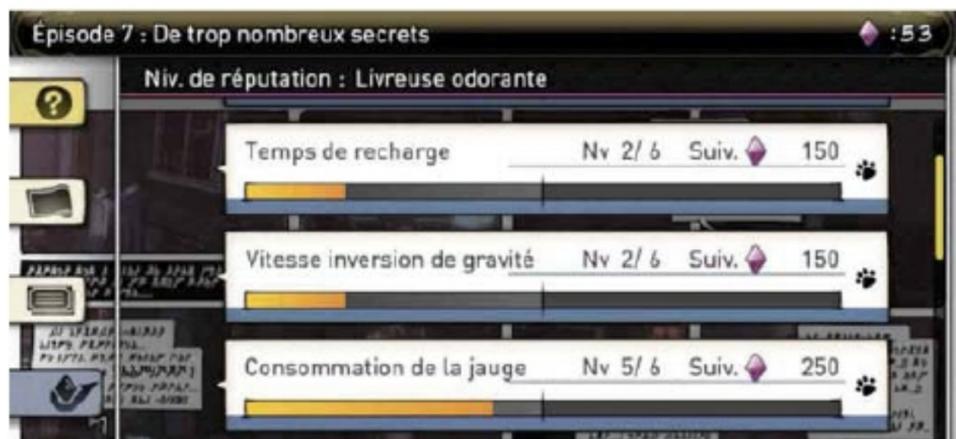
En constante évolution, la frêle Kat des débuts libère des pouvoirs pour assurer le génocide de Névis.



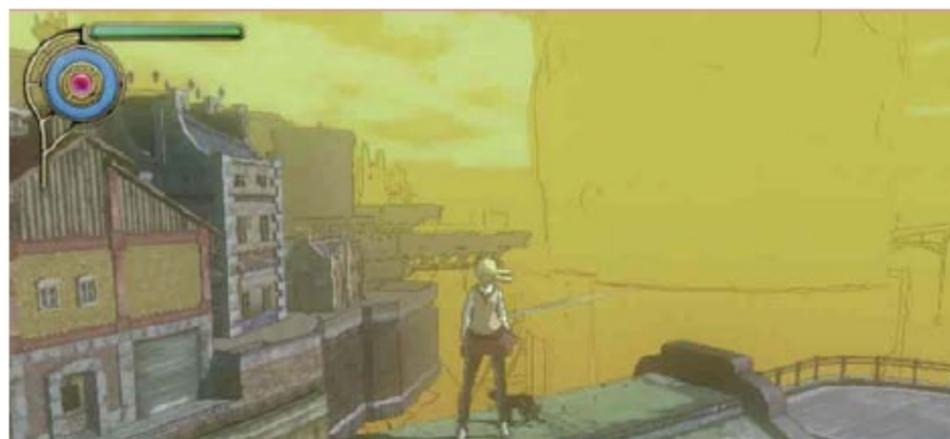
▲ **ENDURANTE** : Planer consomme de l'énergie, et si la belle ne pourra s'envoler en l'air qu'une dizaine de secondes au début du jeu, cela se compte en minutes vers la fin!



▲ **COMBATTANTE** : Enchaînement de coups de pieds, attaque volante, vortex, pluie de rochers, que les nerveux se rassurent, son répondant s'étoffe assez rapidement.



▲ **EXPÉRIENCE** : Les gemmes violettes disséminées dans le décor développent le pouvoir de Kat. À vous ensuite de les distribuer judicieusement dans un sous-menu.



▲ **SEXY** : Outre les différents DLC, Kat étoffe sa garde-robe en avançant dans l'aventure. Minijupe, couettes, tenue de servante, il y en a pour tous les... fantasmes?



◀ REPÈRE

La tête dans les nuages, on pourrait se perdre sans le bon indice. Ici, il suffit d'observer les cheveux de notre héroïne pour retrouver sa position dans l'espace.

▼ NAVIGO

Si Hekseville est immense, on peut s'y déplacer librement, se téléporter pour gagner du temps ou emprunter différents moyens de locomotion.



▲ CODE COULEUR

L'icône en haut à gauche représente votre jauge de gravité (en bleu), la disponibilité ou non de votre superpouvoir (en rouge) et votre santé (en vert).



“On le disait, on le confirme, *Gravity Rush* valse avec les anges de la technicité.”

en plus d'une prise en main parfaitement calibrée. On est donc loin des dernières productions japonaises qui mettent jusqu'à sept heures pour motiver leur audience (*Dragon's Dogma*). Ici, l'attraction est immédiate.

Un confort optimal. On le disait, on le confirme, *Gravity Rush* valse avec les anges de la technicité. Les temps de chargement sont furtifs (hormis au lancement du jeu), les décors rivalisent d'esthétisme et varient en fonction du quartier, et le jeu ne lésine pas sur le détail visuel sans pour autant perdre en fluidité. La prise en main sans faille, mais surtout progressive, lui confère un plaisir tout public. On apprend ainsi à se déplacer dans cette ville ouverte en jonglant avec les deux sticks (déplacements et caméra), à envoyer quelques coups rapides sur les Névis et à utiliser la gravité pour se déplacer à 360° (la gâchette R active la gravité, il suffit ensuite de pointer une direction et d'appuyer à nouveau sur la touche pour s'y rendre). Kat, notre héroïne, développe régulièrement son art pour débloquent de

nouvelles capacités. L'évolution se fait donc en douceur. Ajoutez à cet ensemble une ambiance sonore hallucinante (le compositeur Kohei Tanaka nous livre une bande-son très inspirée), une histoire contée sous forme de pages de manga que l'on dévore tactilement (passer d'un strip à un autre s'effectue directement à l'écran) et des personnages particulièrement attachants, et vous obtenez un cahier des charges parfaitement rempli. Mais ce n'est pas tout.

Un genre respecté. *Gravity Rush* ne ment pas sur la marchandise. Il se veut à la fois action, à la fois aventure, et s'y attèle. Kat peut ainsi enchaîner les coups de pieds, se projeter en avant pour toucher un point vital, esquiver dans tous les sens (selon la direction dessinée sur l'écran tactile), soulever des objets pour mieux les projeter sur l'ennemi, tourbillonner sur elle-même ou créer un vortex. Et ce florilège de mouvements ne sera pas de trop pour venir à bout d'un bestiaire varié, mais surtout à taille variable. Attendez-vous à affronter des monstres capables d'envahir tout l'écran. L'XP

À SAVOIR

Derrière *Gravity Rush* se terre un certain Keiichiro Toyama, directeur de *Forbidden Siren*, mais surtout du premier *Silent Hill*, reconnu aujourd'hui encore comme le meilleur épisode de la série.

enregistré en mission permet de renforcer les statistiques physiques (temps de vol, attaque, défense) de votre protégée, on évitera donc d'avancer dans l'histoire trop rapidement. Et, puisque la cité d'Hekseville est ouverte, autant la visiter pour répondre aux nombreuses demandes d'un peuple en crise en participant à différentes quêtes annexes.

Et ensuite ? Si la quête principale s'achève en huit à dix heures, *Gravity Rush* a encore son mot à dire et ouvre de nouveaux challenges. Certains y verront sans doute un clin d'œil à *Mirror's Edge*, lorsque l'aventure solo s'apparentait plus à un immense tutorial pour pouvoir s'attaquer enfin au cœur du jeu : le chrono endiablé ! Les meilleurs d'entre vous, les plus téméraires surtout, se lanceront donc dans des courses effrénées en ville pour débloquent des médailles, collectionner les costumes dissimulés ou achever les missions bonus en DLC. Pas d'inquiétude, la Team Siren ne compte pas se débarrasser de son œuvre de sitôt... et quelle œuvre ! ■



| COURSE |  | PS3

DIRT SHOWDOWN

Éditeur Codemasters | Développeur Codemasters | Nbre de joueurs 1 à 2 | Jeu online Oui | Disponible Oui

Avec *Showdown*, Codemasters tente un pari pas forcément convainquant sur la durée. Explications.



70€ env. Public: 7+

EN 2 MOTS

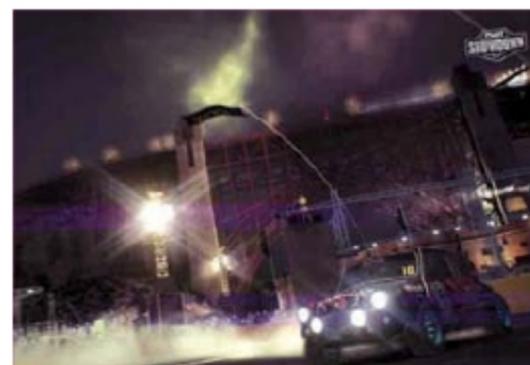
Showdown est avant tout un défouloir. Gagner des courses, casser des voitures, voilà le programme que propose Codemasters.

Froisser de la taule. S'il y a bien un mot pour qualifier *DiRT Showdown* c'est : déception. En effet, si la version preview laissait entrevoir quelques bonnes surprises, le jeu final ne parvient pas à totalement nous convaincre. Entre un *Destruction Derby* et un *DiRT 3*, *Showdown* vous propose donc de prendre le volant de diverses machines pour participer à des épreuves toutes aussi farfelues les unes que les autres. Après chaque course, vous gagnez de l'argent et débloquez la course suivante. Vous pourrez ainsi soit booster vos propres véhicules, soit vous en offrir de nouveaux. Le titre se décline en quatre championnats distincts et votre objectif sera bien évidemment de tout débloquer. Ça, c'est pour la mécanique de jeu. En ce qui concerne les épreuves, commençons par les courses. Ici, votre but est

de finir premier sans totalement détruire votre engin. À la manière d'un *Mario Kart*, ce n'est pas parce que vous êtes premier que la course est gagnée ! Cela s'explique par la configuration de certaines pistes où les routes se croisent. Dans ces conditions, il n'est pas rare de vous faire percuter par un autre pilote qui est bien loin derrière vous. Le second type d'épreuve se déroule dans des arènes où vous devez détruire vos adversaires le plus rapidement possible pour marquer un maximum de points. Ici, les choses sont simples : plus vous tapez fort, plus votre crédit de points augmente. Enfin, les derniers challenges se présentent sous la forme de duels dans lesquels vous allez devoir effectuer un nombre de figures prédéfinies comme un drift, ou encore un donut, le plus rapidement possible. Évidemment, parmi ces trois types

de courses, chacune possède quelques variantes. Arènes ouvertes ou fermées, courses sur neige ou sous la pluie, duels de figures ou de vitesse.

Bien trop répétitif. La véritable déception du titre vient de son caractère redondant. En effet, une fois que vous avez participé à une vingtaine d'épreuves, les suivantes se ressemblent



▲ Si vous êtes du genre nostalgique, certaines machines valent le détour.



◀ PLOTS

Parmi les épreuves que vous devez passer, celle des plots n'offre que peu d'intérêt. En effet, il suffit de les détruire un à un dans un temps imparti.

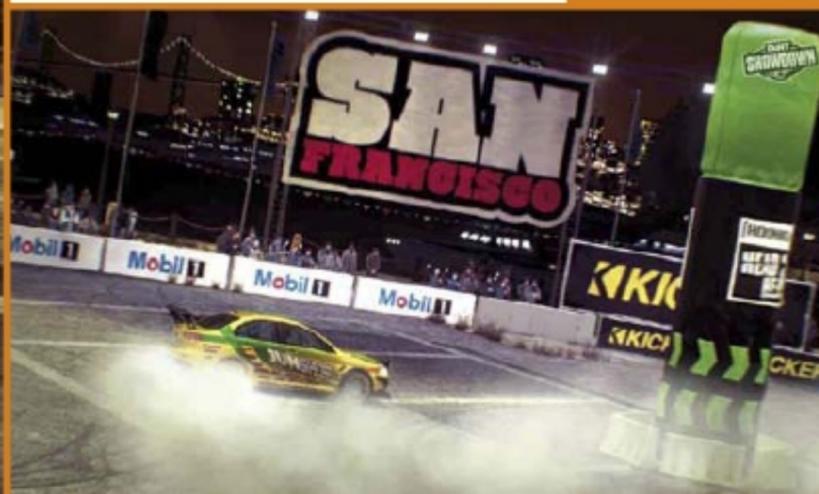
▼ FIGURES LIBRES

Très compliquée, cette phase de jeu vous oppose à Ken Block. Vous devez enchaîner drift, donut et sauts. En mode Hard, il est quasi impossible de battre le pilote américain.



▲ VUES

Seulement deux positions de pilotage dans le jeu. Ici, la vue capot. Inutilisable dans les arènes, elle reste la plus immersive en course.



“ On arrive rapidement à saturation et, à part pour faire du point, *Showdown* devient très vite ennuyeux. ”

DES CAISSES IMPROBABLES

Impossible d'imaginer ce titre sans des voitures improbables : revue de détail.



LA CAISSE DE KEN

Cette Ford est la Fiesta de Ken Block, le célèbre pilote qui passe plus de temps à faire du drift qu'à réellement piloter. Ce sera un rude adversaire dans le jeu.



US

Les vieilles bagnoles américaines ont la part belle dans le titre. Ça ne ressemble à rien, mais c'est toujours drôle de prendre le volant de ce genre de voitures.



LES VRAIES

Quelques véritables voitures sont présentes dans le titre. Ici, une Ford Mustang. Mais vous aurez aussi tout loisir de vous éclater avec des Subaru ou encore des Cooper.



BUGGY

C'est dans les arènes que vous utiliserez les buggies. Certes, au bout de quelques minutes, vous les aurez totalement détruits. C'est un peu le concept du jeu !

toutes. Chaque course garde la même mécanique et votre seule consolation sera de les effectuer avec différents véhicules. On arrive donc rapidement à saturation et, à part pour faire du point, *Showdown* devient très vite ennuyeux. Concernant le gameplay, on ne peut pas non plus dire que ce soit parfait. Seules deux vues sont disponibles, dont l'arrière, bien trop

basse, rendant certains runs pénibles. Côté réalisation en revanche, le titre de Codemasters tient toutes ses promesses avec des arènes bien modélisées et des tracés fun. Pour conclure, *Showdown* se joue une fois de temps en temps pour se faire plaisir à plusieurs ou en ligne. Si vous comptez seulement faire le mode solo, l'ennui risque de vous gagner rapidement. ■

PlayStation
Le Magazine Officiel - France

LE VERDICT

PLUS

C'est du côté du multijoueur que le titre de Codemasters tire son épingle du jeu.

MOINS

Une redondance qui rend *Showdown* très vite lassant. Vraiment dommage car la réalisation est bonne.



“ Sur le papier, *Showdown* promettait d'être excellent. Toutefois, le manque de variété dans les épreuves le condamne à n'être qu'un jeu de course banal. C'est donc vers le multi qu'il faudra se diriger. ” **Laurent Deheppe**

12



| ACTION | PS3



50 € env. Public: 18+

SNIPER ELITE V2

Éditeur 505 Games | Développeur Rebellion | Nbre de joueurs 1 | Jeu online Oui | Disponible Oui

Malgré un concept novateur à sa sortie, *Sniper Elite* a loupé sa cible. Mais Rebellion compte bien se rattraper avec cette V2.

EN 2 MOTS

Sniper Elite V2 vous met dans la peau d'un agent infiltré dans les derniers camps nazis après la fin de la Seconde Guerre mondiale.

Guerre froide. Les fans d'Histoire auront sans doute noté que le titre fait écho au programme d'armement nazi : celui-ci est d'ailleurs au cœur de l'intrigue du jeu puisque votre mission sera justement de récupérer les résultats des recherches menées dans ce domaine avant les Russes. Car le jeu se déroule après le fameux conflit, alors que les blocs de l'Est et de l'Ouest commencent à se dessiner. Mais le "V2" du titre indique aussi que ce nouveau *Sniper Elite* est une révision du jeu sorti en 2005 sur PS2 : peu satisfait du résultat obtenu à l'époque, Rebellion profite des possibilités offertes par les consoles actuelles pour nous proposer une copie plus convaincante.

Viser l'élite. On ne peut pas dire que les choses commencent fort : si on le compare aux nombreux FPS et TPS récents, *Sniper*

Elite V2 affiche une réalisation assez terne. Pas seulement à cause du contexte, peu propice aux décors bucoliques, mais plutôt à cause de textures sommaires et d'un aliasing persistant. Mais le résultat n'est pas si catastrophique, les vastes étendues des niveaux et la distance d'affichage permettent de donner toute leur valeur à vos exploits de tireur embusqué. L'équipe a également voulu donner plus de punch à la mise en scène en utilisant le fameux système de Kill Cam : vos meilleurs frags sont illustrés par un effet de ralenti grâce auquel vous pouvez voir votre cible s'effondrer ; le vice a été poussé jusqu'à passer le corps de votre victime aux rayons X lorsque vous touchez un organe vital. Notez d'ailleurs que ces mêmes frags sont également récompensés par une somme de points qui s'accroissent en un score de fin de niveau.

Une balle dans la tête. Ainsi, Rebellion a voulu offrir une touche arcade à son titre, mais il reste tout de même assez austère... Pour mener à bien chaque mission, vous devez faire preuve de discrétion. Même si votre équipement – un revolver avec silencieux, une mitrailleuse et divers explosifs – vous permet de gérer une confrontation directe, vous êtes largement désavantagé face à des ennemis en nombre. Il ne faut donc pas hésiter à mettre toutes



▲ *Sniper Elite V2* n'est pas un *Call of Duty*, évitez de trop vous rapprocher !



◀ EN ÉQUIPE

Sniper Elite V2 propose également des missions jouables en coop', mais uniquement en ligne (pas d'option écran splitté).

▼ LA MANIÈRE FORTE

Pour remplir certains objectifs, il faudra parfois frapper fort. Prenez garde à couvrir vos arrières en préparant une issue rapide avant qu'une armée ne vous tombe dessus.



▲ AUTHENTICITÉ

Rebellion a voulu mettre en place un contexte authentique : les décors, armes, véhicules et uniformes ont tous été recréés avec la plus grande attention.



“ Le vice a été poussé jusqu'à passer le corps de votre victime aux rayons X lorsque vous touchez un organe vital. ”

MISSION INFILTRATION

Dans *Sniper Elite V2*, la moindre alerte peut vous conduire à l'échec. Avancez prudemment !

À MAINS NUES

Éliminer un garde vous évite d'utiliser des munitions tout en vous garantissant le maximum de discrétion. Pensez tout de même à "ranger" le corps.



OBSERVATION

Lorsque l'avantage numérique est trop prononcé, il vaut mieux faire preuve de patience, et attendre que les gardes reprennent leur ronde plus loin.

les chances de votre côté en éliminant des gardes à mains nues dès que l'occasion se présente ou en profitant du bruit environnant (un bombardement, par exemple) pour éviter de déclencher un état d'alerte. Malheureusement, la progression est parfois entachée par quelques éléments contraignants. Les parcours sont très balisés, et il est par exemple impossible de se faufiler sous une barrière ou de grimper

un muret si cela n'est pas prévu par les designers. On note aussi quelques détails parfois gênants, comme la gestion aléatoire des munitions (il arrive de se retrouver à sec même en prenant soin de fouiller les corps de toutes ses victimes), ou une I.A. inconstante. Mais les défauts de la première version sont largement atténués, et *Sniper Elite V2* devrait plaire aux amateurs de gros fusils. ■

PlayStation
Le Magazine Officiel - France

LE VERDICT

PLUS

Si vous n'en n'avez pas marre de l'ambiance Seconde Guerre mondiale, *Sniper Elite V2* devrait vous plaire.

MOINS

Même si elles sont parfois grisantes, les missions de sniper se révèlent hélas assez répétitives.



“Malgré quelques faiblesses, *Sniper Elite V2* est une révision tout à fait recommandable de la précédente version : les errements de l'I.A. sont tolérables et la maniabilité tient bien la route.”

Benoît Barny

14



| ACTION | PS3

GHOST RECON : FUTURE SOLDIER

Éditeur Ubisoft | Développeur Ubisoft | Nbre de joueurs 2 | Jeu online Oui (12 joueurs max) | Disponible Oui

Plus neuronale que terroriste, cette menace-là aura au moins le mérite de défouler, à défaut d'épanouir la matière grise !



70€ env. Public: 18+

EN 2 MOTS

De la Bolivie au Pakistan en passant par le Niger, incarnez un membre des forces spéciales américaines et mettez fin à l'invasion.

On est les gentils, vous êtes les méchants. Il ne faut pas plus d'une minute de cinématique pour comprendre que le scénario de *Ghost Recon: Future Soldier*, aux relents de mauvais sketch des Inconnus, n'assurera pas le Goncourt au romancier Tom Clancy. Et si Ubisoft tente désespérément d'inculquer une once de sentimentalisme exacerbant en noyant son public sous des hectolitres de cinématiques patriotiques (avec un rappel scandaleux de bêtise sur le 11 septembre), que le joueur ne se trompe pas, l'histoire du jeu touche le fond et continuer de creuser. Pour autant, le titre est bon et a même tout pour être l'un des titres de l'année. Explication.

Positive attitude. Pour commencer, Ubisoft a su redonner un nouveau souffle à une série de prime abord élitiste (*Ghost Recon* a débuté comme une simulation

tactique sur PC), en allant titiller les atouts d'un certain *Call of Duty*. Le résultat débute timide, un peu trop même lors de cette première mission qui peine à convaincre un joueur encore sous le choc visuel (oh oui tu es vilain *Future Soldier!*), mais va crescendo jusqu'à convaincre totalement dès le premier tiers du solo. Ce constat, on le doit tout d'abord à ce rythme haletant qui nous maintient en apnée jusqu'au point d'extraction. Séquence d'infiltration sous camouflage optique, délivrant nos ordres aux trois équipiers pour liquider nos vis-à-vis de manière synchronisée et silencieuse. Récupération de l'indic' que l'on porte à bout de bras tout en tirant à une main sur les terroristes alertés. Attente de l'hélicoptère au point d'extraction en affrontant un tank et toute une armée. Voilà un exemple type de missions que l'on aime et qui ne vient pas bêtement se répéter inlassablement. À chaque décor,

son objectif! Et si vous n'êtes pas occupé à mitrailler du vilain, vous dirigez un robot dans la neige en abusant de son missile téléguidé. Oui, cette année *Ghost Recon: Future Soldier* s'apparente à une piqûre d'adrénaline que le joueur s'injecte sans dose prescrite... et il y prend goût!

Persona grata. La principale force du jeu réside dans cette prise en main adaptée à un très large public et inspirée des derniers



▲ Si le jeu est loin de son esprit simulation d'antan, ne foncez pas pour autant tête baissée.



◀ **I.A.**
Pas d'inquiétude, vos hommes ont plus d'un neurone et savent gérer une situation sans pour autant attendre vos ordres.

▼ **CALL OF**
Le script est à la mode et fait une incursion plutôt réussie dans l'univers des *Ghost*. Attendez-vous à des surprises.



▲ **FUTURISTE**
Votre lunette ultra moderne affiche la moindre info utile à l'écran. Vous ne tirerez pas bêtement sur un civil!



“ Ce *Ghost Recon* s'apparente à une piqûre d'adrénaline sans dose prescrite... et le joueur y prend goût ! ”

LE BON GHOST

Sous ses airs de *Call of Duty* tactique se terrent tout de même quelques restes de l'ancêtre *Ghost Recon*.



FURTIF

Profitez de votre combinaison futuriste pour infiltrer le décor en étant invisible. Prenez garde, un simple tir retirera votre protection de fortune.



GADGET

Le drone est idéal pour repérer l'emplacement des ennemis. Vous pourrez même le diriger librement et le transformer en voiture téléguidée.



ORDRES

Vos trois comparses vous obéissent au doigt et à l'ordre. Une pression sur la gâchette droite et ils exécutent jusqu'à trois cibles simultanément!

standards. On peut donc viser, tirer, zoomer, prendre position derrière un abri de fortune ou utiliser le moindre gadget avec une facilité déconcertante. Le but n'est pas d'embrouiller son public avec une prise en main complexe, mais de lui donner les cartes en main pour s'attaquer librement aux challenges. Des challenges représentés sous la forme d'objectifs secondaires réservés à l'élite (achever la mission en

temps limité ou sans alerter le quidam). Les débutants quant à eux se contenteront de finir la mission principale sans se poser de questions. Alors oui, *Ghost Recon: Future Soldier* est moche et s'éloigne de ses préceptes PC. Oui, l'histoire du jeu ferait passer le moindre nanar français pour de la grosse production hollywoodienne. Mais pour ce qui est du plaisir de jeu, en voilà un qui maîtrise son domaine. ■

PlayStation
Le Magazine Officiel - France

LE VERDICT

PLUS

L'action est parfaitement maîtrisée, le tir précis et les situations variées. Ubisoft domine son sujet.

MOINS

Les cinématiques tentent de sensibiliser le joueur aux affres de la guerre, ici dégoulinantes de bêtise.



"*Future Soldier* est à l'action ce que le fast food est au plaisir culinaire, un jeu gras, riche en patriotisme mièvre mais qui remplit allègrement son rôle de défouloir."

Cédric Devoyon

15



| FPS | PS VITA



50 € env. Public: 16+

RESISTANCE : BURNING SKIES

Éditeur SCEE | Développeur Nihilistic Software | Nbre de joueurs 1 | Jeu online Oui jusqu'à 8 | Disponible Oui

Avec *Resistance: Burning Skies*, Sony nous promet un FPS nomade aussi jouable qu'avec un bon vieux DualShock. Une chimère ?

EN 2 MOTS

Alors que les Chimères déferlent sur la Côte Est des USA, Tom Riley, un simple pompier, va les combattre sans relâche pour retrouver sa famille.

Une première. Pour les joueurs, la sortie de la PS Vita était synonyme de prouesses technologiques. Mais ce que beaucoup ont tendance à oublier, c'est que la petite dernière de Sony est également capable de restituer à l'identique les sensations d'une console de salon. Car, ne tournons pas autour du pot, oui, *Resistance: Burning Skies* est bien le premier FPS portable à offrir une prise en main exemplaire. Avec ses deux sticks analogiques qui permettent de viser instinctivement et les petites interactions offertes par les deux surfaces tactiles (ouvrir une porte, balancer une grenade via l'écran, déclencher un sprint en tapotant le pavé arrière), le titre développé par Nihilistic Software s'avère particulièrement agréable à jouer. On peut juste regretter une utilisation quasi-systématique du

toucher pour les tirs secondaires, mais globalement, les développeurs ne sont pas tombés dans le piège du gimmick.

Fidèle. *Resistance: Burning Skies* est un jeu d'autant plus agréable qu'il respecte à la perfection les bases de la série érigées avec *Resistance: Fall of Man*. Passés ses niveaux cloisonnés peu propices à la liberté de déplacement, le jeu nous propose une bonne dose d'action franchement plaisante, grâce notamment aux différentes armes originales qui ont contribué à la renommée de la franchise. Au nombre de huit et toutes différentes les unes des autres, elles s'adaptent à des situations bien précises, nous obligeant à connaître leurs caractéristiques. Entre le Canon Sw.A.R.M. qui permet de verrouiller plusieurs cibles, la foreuse qui traverse les murs, le Déchiqueteur à l'immense puissance de feu et les

différents tirs secondaires, le jeu offre une action soutenue et suffisamment variée pour ne pas nous plonger dans la lassitude. Dommage que l'histoire et la narration ne se soient pas mises au diapason.

Peu ambitieux. En dépit de ces qualités incontestables, *Resistance: Burning Skies* n'est néanmoins pas parvenu à rééditer les exploits d'un *Uncharted: Golden Abyss* ou d'un *WipEout 2048*.



▲ C'est plus par agressivité que par stratégie que les ennemis nous mettent en déroute.



◀ POINT FAIBLE

Certaines Chimères disposent d'un point faible bien précis, comme c'est notamment le cas du canon de celle-ci. L'utilisation d'une arme spécifique est alors recommandée.

▼ PRÉCISION

Combiné au stick analogique droit, le maintien de la gâchette L permet naturellement d'ajuster sa cible avec une grande précision.



▲ PLANQUÉ

Dans l'arsenal qui est mis à disposition de Riley, on trouve bien évidemment l'équivalent d'un fusil-sniper afin d'abattre les cibles éloignées.



“ *Resistance : Burning Skies* est bien le premier FPS portable à offrir une prise en main exemplaire. ”

PETITS MEURTRES ENTRE AMIS

Jouable jusqu'à 8 et en équipe, le multi de *Resistance : Burning Skies* rallonge le durée de vie.



DEATHMATCH

Resistance : Burning Skies ne fait pas l'impasse sur ce classique du FPS, que l'on joue pour sa propre gloire ou celle de son équipe.



SURVIVAL

Deux joueurs incarnent des Chimères et transforment leurs victimes en monstres. Le vainqueur est le dernier joueur qui sera parvenu à rester humain.



PROGRESSION

Des points d'expérience s'accumulent en fonction de vos prouesses pour attester de votre niveau et donner accès à diverses améliorations.

Outre le fait qu'il s'avère décevant techniquement, ne rendant pas vraiment hommage au support qui l'accueille, ce qui gêne le plus est certainement son manque d'envergure. L'aventure s'avère en effet extrêmement linéaire, sans aucune montée en tension ni aucun moment de bravoure à nous offrir, et hormis quelques pics de difficultés que l'on doit surtout au caractère

aléatoire d'une I.A. médiocre, le jeu ne posera aucun problème aux joueurs avertis. Et il ne faut malheureusement pas compter sur les boss pour changer la donne, ces derniers faisant généralement pâle figure. Un constat assez regrettable tant il s'agit d'une licence qui avait pris la bonne habitude de nous surprendre agréablement sur PlayStation 3. ■

PlayStation
Le Magazine Officiel - France

LE VERDICT

PLUS

Les différentes armes contribuent à nous offrir une action globalement plaisante.

MOINS

Le scénario peu entraînant et la mise en scène minimaliste génèrent les adeptes de scripts spectaculaires.



Premier FPS de la PS Vita, *R: BS* remplit efficacement son office avec aussi bien du solo que du multi. On regrette néanmoins que les capacités techniques de la machine aient été peu exploitées.

Hung Nguyen

14

LE CHOIX DE LA RÉDACTION

Pour que vous ne passiez pas à côté des meilleurs jeux, nous vous proposons une sélection de titres exceptionnels classés par genre.

ACTION



01 UNCHARTED 3: L'ILLUSION DE DRAKE
Uncharted 3 est une merveille qui séduit par ses graphismes somptueux, ses dialogues ciselés et ses phases de jeu inoubliables. Alors, certes, il ne révolutionne pas sa recette, mais c'est tellement bon!



02 GOD OF WAR III
 Beau à se damner et d'une violence inouïe, ce chef-d'œuvre de Sony Santa Monica est une ode à l'action sans compromis. Incontournable, jouissif avec frissons de plaisir garantis!



03 DEAD SPACE 2
 Frénétique et bénéficiant d'une ambiance sonore hors du commun, *Dead Space 2* est ce qui se fait de mieux en matière de survival-horror. Flippant et gore à souhait, il vous fera frissonner de plaisir.



04 THE DARKNESS II
 Il n'a pas l'aspect aventure de son aîné, mais pour ce qui est de l'action, *The Darkness II* en fait son affaire. Décapitation, arrachage de thorax, l'hémoglobine coule à flots.



05 PROTOTYPE 2
 Entrez dans la peau du sergent James Heller et profitez de pouvoirs surnaturels pour remettre de l'ordre dans un New York envahi par la menace alien. Ici, la démesure est totale!

ACTION-AVENTURE



01 GTA IV
 Dans un New York fantasmé plus vrai que nature, vous devez gravir un à un les échelons de la pègre. LE concept de la totale liberté magnifié par un scénario hors pair. Génial.



02 BATMAN: ARKHAM CITY
 Rocksteady ouvre le terrain de chasse de Batman pour nous offrir des moments d'infiltration inoubliables et des bastons chorégraphiés. Un titre d'une richesse et d'une profondeur hallucinantes!



03 MGS HD COLLECTION
 Retrouvez tout le génie de Hideo Kojima dans cette compile ultime qui regroupe pas moins de cinq épisodes de *MGS: 2, 3, Peace Walker* et les deux originaux sortis sur console MSX. Incontournable!



04 DRAGON'S DOGMA
 Désigné comme un sous-*Skyrim*, *Dragon's Dogma* a surpris son monde en réunissant le meilleur du RPG japonais et du jeu d'aventure à l'occidentale. Un must pour tous les amateurs de grandes épopées.



05 INFAMOUS 2
 Cole revient dans une aventure encore plus musclée, et surtout nettement plus aboutie sur le plan visuel. Combats d'anthologie, pouvoirs spectaculaires, *inFamous 2* envoie du très lourd!

COURSE



01 GRAN TURISMO 5
GT5 est la référence absolue en matière de simulation de conduite. Des centaines d'heures de jeu, plus d'un millier de voitures: un incontournable pour tous les pilotes virtuels comme réels.



02 DIRT 3
 Capable de ravir tous les amateurs de sensations, *DIRT 3* est ce qui se fait de mieux. Fun et original avec ses épreuves de gymkhana et sérieux sur sa conduite. Fans de caisses, foncez l'acheter!



03 F1 2011
 Son mode Carrière varié et son Multi complet impressionnent. Plus immersif et très agréable à jouer, la simulation de Codemasters est une référence pour tout amateur de sports mécaniques.



04 SPLIT/SECOND: VELOCITY
 Quand le jeu de course se la joue « Hollywood », ça donne un des meilleurs titres arcade de sa génération. Cartons monstrueux et destruction massive des décors, on en a plein les yeux.



05 NEED FOR SPEED HOT PURSUIT
 Quand la série *NFS* rencontre les créateurs de *Burnout*, forcément ça fait des étincelles. Crashes à plus de 300 km/h poursuites de fous furieux et conduite irréprochable: il envoie du lourd!

FPS



01 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3
 Le roi ne cède pas son trône, loin s'en faut! Malgré une campagne Solo solide mais sans surprise, *MW3* nous a emballés avec son Multi exceptionnel et un mode Coop génial. Indispensable!



02 RAGE
 Le dernier-né d'Id Software est un peu passé inaperçu, dommage. Car il s'agit certainement d'un des FPS les plus jouissifs jamais créés. Certes, il n'y a pas de vrai Multi, mais quel Solo!



03 BATTLEFIELD 3
 On en attendait beaucoup, trop peut-être, mais *Battlefield 3* reste un très bon FPS. S'il est un peu trop sage et convenu sur sa campagne Solo, c'est en Multi qu'il prend son essor. Exigeant, mais très addictif!



04 KILLZONE 3
 Techniquement au top, *Killzone 3* vous fera vivre une expérience inoubliable. Rythmé, intense, il propose ce qui se fait de mieux en matière d'aventure Solo dans le genre. Un must!



05 CALL OF DUTY BLACK OPS
 Toujours plus loin dans la démesure, *Black Ops* propose ce qui se fait de mieux en matière de sensations et de grand spectacle. Intense, efficace, épique, l'un des meilleurs FPS de la console!

TOP JEU



RED DEAD REDEMPTION

Plus encore qu'un simple jeu, *RDR* est une véritable révélation qui a littéralement envoûté tous ceux qui y ont joué. Univers ouvert gigantesque, décors inoubliables, ambiance à couper au couteau, scénario et personnages pittoresques, mise en scène soignée... Une épopée extraordinaire à ne manquer sous aucun prétexte. LE jeu à posséder à tout prix.

COMBAT



01 SOULCALIBUR V

La série se bonifie avec le temps et fournit une baston bien plus tactique sur le terrain pour un confort de jeu optimal. Il ne manquait plus qu'une option online à la hauteur... Et c'est chose faite !



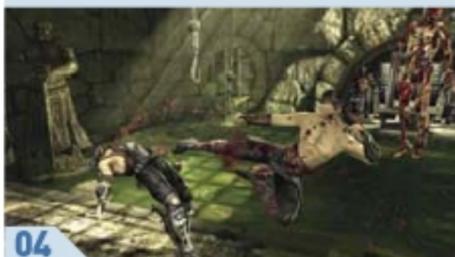
02 SUPER STREET FIGHTER IV

Sorti à peine un an après *SFIV*, ce monument de la baston en 2D en remet une couche avec de nouveaux persos et un mode Online ravageur. Impossible de résister, c'est un perfect !



03 NARUTO SHIPPUDEN: GENERATIONS

Moins généreux en solo que son aîné, mais quant à faire parler les poings, *Generations* ne manque de rien ! Plus technique, plus rythmé, c'est le jeu de baston que les fans du manga attendaient.



04 MORTAL KOMBAT

Violent, gore à souhait, décalé et super fun, le nouveau *MK* ravira tous les fans de baston en quête de sensations. Idéal pour des soirées à plusieurs même pour les non-initiés. Qui a dit mortel ?!



05 STREET FIGHTER X TEKKEN

Avec plus de quarante combattants déjà disponibles sur le disque, la nouvelle star de Capcom assure une baston généreuse, décalée, visuellement kitsch et surtout accessible pour le commun des mortels.

SPORT



01 FIFA 12

FIFA 12 s'impose grâce à un nouveau moteur de collision incroyable et des sensations de jeu irréprochables. Une simulation de foot qui atteint des sommets en matière de réalisme et de fun.



02 SSX

La licence phare d'une génération PS2 délivre une surdose d'adrénaline à tous les joueurs en mal de sensations fortes. Le nez dans la poudreuse ou sur un rail, vous ne vous en remettrez pas !



03 PES 2012

Si les esthètes du ballon rond pesteront contre l'irréalisme du gameplay, les fans seront ravis de voir leur série revenir. Sur PS3, en tout cas, *PES* ne s'est jamais aussi bien porté.



04 TOP SPIN 4

La référence des simulations de tennis, même si cet opus est un peu plus accessible. On apprécie surtout le rendu visuel proche des retransmissions TV. Indispensable pour les fans de tennis.



05 NBA 2K11

Sans conteste l'une des meilleures simu sportives jamais créées à ce jour. Exigeant, ultra-réaliste et bénéficiant de la présence de Michael Jordan, *NBA 2K11* est la référence ultime en basket.

RPG



01 MASS EFFECT 3

Le commandant Shepard achève son périple sur Terre pour un final en apothéose. Jeu de rôle et d'action savamment dosé, *Mass Effect 3* est le chef-d'œuvre de ce début d'année !



02 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Bienvenue à Bordeciel ! Choisissez l'apparence de votre héros, faites-le évoluer selon vos désirs et accomplissez les quêtes à votre convenance. Sans aucun doute le plus grand RPG sur PS3 !



03 FINAL FANTASY XIII-2

Suite directe du treizième épisode, ce nouveau *FF* innove avec un scénario original, basé sur des voyages temporels et un système de combat nerveux qui n'est pas sans rappeler *Kingdoms Hearts*.



04 FALLOUT NEW VEGAS

Encore plus que son prédécesseur, *New Vegas* nous entraîne dans un véritable melting-pot d'idées et de choix qui s'entremêlent. Un incontournable pour tout rôliste digne de ce nom.



05 LES ROYAUMES D'AMALUR

Versez une dose de *Skyrim*, un demi-litre de *Seigneur des Anneaux* et une pincée de *Diablo*, vous obtenez la recette d'un action-RPG certes peu novateur, mais goûteux et particulièrement pêchu !

INCLASSABLES



01 L.A. NOIRE

Véritable révolution, *L.A. Noire* est le polar parfait. Élucider des meurtres, découvrir la vérité, user de son intuition pour vivre pleinement un vrai et grand jeu admirablement écrit et réalisé. Un must.



02 HEAVY RAIN

Entre film interactif et jeu cinématographique, *Heavy Rain* crée un nouveau genre. Sorte de thriller haletant où les actions ont des répercussions sur le scénario. Immersion garantie.



03 LITTLEBIGPLANET 2

Complètement atypique, ce deuxième volet donne carrément les outils pour créer son propre jeu dans l'univers de son choix. Seule limite : l'imagination ! Une vraie perle ludique.



04 PORTAL 2

Le jeu vidéo rend-il intelligent ? Avec *Portal 2* pas de doute : à vous les équations à multiples inconnues et les moyennes de dingue en physique. Et en plus d'être original, il est super fun !



05 CATHERINE

Succombez, comme Vincent, à la sulfureuse Catherine dans un habile mélange de dessin animé japonais et de jeu de réflexion pour neurones avertis. C'est qu'il faut la mériter, la garce !



NETWORK

L'actu du PlayStation Store et du jeu en ligne

C'est fou!

Tout juste sorti, le DLC *Harley Quinn* pour *Batman: Arkham City* met en scène Robin affrontant les hordes de la nouvelle reine d'Arkham. L'aventure dure deux heures, si on en croit les dires des développeurs.



COD IS BACK

Un nouveau mode pour *CoD*!

À l'assaut! C'est ainsi que l'on pourrait nommer les futurs contenus téléchargeables de *Call of Duty: Modern Warfare 3*. Si Oasis, la prochaine map multi, ne changera pas grand-chose à la jouabilité, Getaway, Lookout, Aground et Erosion inaugureront le retour très attendu du mode Face-off qui avait disparu depuis le premier *Modern Warfare*. En effet, sur ces quatre cartes, on s'affrontera à 1 contre 1, ou 2 contre 2, dans des environnements très cloisonnés. De quoi rendre l'action encore plus trépidante et nerveuse! En plus de ce mode original, Infinity Ward nous proposera deux nouvelles maps *Spec Ops*,

nommées Killswitch et Iron Clad, la première se déroulant sur un chantier naval, et la seconde donnant l'occasion à un des joueurs de piloter un tank Abrams. Évidemment, les abonnés à *Call of Duty Elite* se verront proposer gratuitement ce contenu au cours du mois de juin, normalement.

EROSION



LOOKOUT



GETAWAY



DE LA PRÉCOMMANDE EN LIGNE

Une nouvelle fonctionnalité

Aujourd'hui, il n'est pas rare que certains titres sortent à la fois dans les boutiques physiques et en ligne en même temps. Partant de ce principe, Sony propose une nouvelle fonctionnalité pour le PlayStation Store: la précommande. Et le premier titre concerné n'est autre que le très attendu *Sorcery*. Si Sony avait déjà mis en place ce genre de service pour l'opération PLAY de l'été dernier, ce nouveau système pourrait, lui, se généraliser à toutes les offres éditeurs tiers, ce qui permettrait d'acheter à l'avance tel ou tel titre qui nous fait de l'œil, sans avoir à attendre sa sortie effective. Le jour dudit lancement, le jeu s'activera de lui-même. L'idée est excellente, mais devrait, une nouvelle fois, couper l'herbe sous le pied aux revendeurs spécialisés, la précommande étant jusqu'ici une offre spécifique à ces boutiques.





Enfin!

Les Américains ont de la chance : tous les DLC de *Uncharted 2* ont été proposés gratuitement sur le SEN US. Heureusement, cette opération devrait arriver d'ici peu sur la boutique européenne.

Multi en masse

Si l'on en croit certaines fuites, le prochain DLC de *Mass Effect 3* se concentrera sur le Multi, offrant six nouvelles classes, deux maps et trois nouvelles armes. Et cette fin inédite promise, elle arrive ?

Ecco Park

Mélange d'*Ecco The Dolphin* pour le gameplay et de *South Park* pour l'esthétique, *Derrick the Death Fin* s'étalera sur 32 niveaux remplis de poissons à becter. Quelques tranches d'humour noir à prévoir!



DU PC À LA PS3!

Des adaptations réussies.

On l'oublie bien souvent, mais beaucoup de jeux téléchargeables de la PS3 ont fait leurs premières armes sur PC. Des exemples? *Echochrome*, *flow* et d'autres étaient disponibles gratuitement sous forme de prototype sur le site de leur développeur. C'est le cas du prochain *The Unfinished Swan*, dont la démonstration a été présentée il y a quatre ans, et actuellement en cours de finition. Le concept de base? Jeter des billes d'encre noire sur un monde blanc pour faire apparaître les décors. Original. D'autant plus que le studio semble avoir poussé son gameplay vers d'autres latitudes pour proposer d'autres expériences, chacune liée à un tableau. Tout aussi indé, *The Binding of Isaac*, sorte de *Dungeon Crawler* glauque, et véritable succès sur Steam, semble intéresser Sony pour une sortie sur la boutique en ligne. C'est du moins, ce qu'a déclaré son créateur Edward McMillen...

THE UNFINISHED SWAN



THE BINDING OF ISAAC



À TÉLÉCHARGER SUR LE PLAYSTATION STORE



Sélection des dernières sorties du SEN

Jeux complets

- Sonic The Hedgehog 4 - Épisode 2: 12,99 euros
- Prototype 2: 69,99 euros
- PixelJunk 4am: 7,99 euros
- Deus Ex (PS2): 9,99 euros
- The Walking Dead: 19,99 euros

Add-on

- Worms Ultimate Mayhem: Pack Multijoueur: 3,99 euros
- Asura's Wrath: Sutra perdu 2: 1,99 euros
- Max Payne 3 - Gorilla Warfare Loadout Pack: Gratuit

Demos

- Spec Ops: The Line
- Zack Zero
- DiRT Showdown
- Ninja Gaiden 3





CONFRONTATION

Au début du jeu, il n'est pas rare que le centre de la map se transforme en champ de bataille. La victoire sourira à ceux qui usent au mieux de leurs pouvoirs.



BOUTIQUE

Si on peut y régénérer sa santé contre de l'argent, on y achète surtout des améliorations pour ses armes et des compétences supplémentaires.



À PLUSIEURS

Uniquement multijoueur, *AwesomeNauts* peut aussi se jouer en coopération avec deux amis contre une équipe adverse. Parfait pour établir des stratégies complexes.



ACTION/STRATÉGIE | JEU COMPLET | **AWESOMENAUTS**

Éditeur DTP Entertainment | Développeur Ronimo games | Taille 683 Mo | Nbre de joueurs online 2 à 3

Chez Ronimo Games, on ne fait rien comme tout le monde. La preuve, ce jeu d'action/stratégie étonnant et prenant !

9,99 € Public: 12+

Original. Réservé aux PC, les *Defenders of the Ancients*-like (*DotA*-like) n'avaient jusqu'ici jamais réussi à opérer une transition vers la PlayStation 3. Normal, ce mode pour *WarCraft III* ayant été spécifiquement pensé pour le clavier/souris. Et pourtant, Ronimo Games a su trouver la parade. Ici, la 2D vue de côté est préférée à celle du dessus, et le héros est contrôlé directement avec le pad. Et pour le reste ? Peu de changements par rapport aux codes des *DotA*. On retrouve les deux équipes concurrentes qui doivent détruire la base

ennemie à l'extrême opposé de la carte, les minions lâchés à intervalle régulier, les tourelles qu'il faut annihiler pour atteindre le générateur adverse, les raccourcis, les pouvoirs à débloquent progressivement, etc. Le tout revu et corrigé à la sauce jeu de plate-forme en 2D. C'est tout bête, mais ça marche. Est-ce qu'on s'amuse ? Oui, terriblement. Du moins, une fois qu'on a intégré les règles assez inhabituelles de ce type de jeu.

Tactique. Que les nouveaux venus dans le genre *DotA*-like se rassurent, il leur faudra peu de temps pour réussir à tirer le meilleur de *AwesomeNauts*. En effet, les premières parties, que vous soyez seul ou jusqu'à trois sur le même écran, se solderont sans doute par un échec. Parce qu'il ne suffit pas de tuer un maximum d'ennemis pour vaincre, il faut surtout apprendre à jouer coopératif

et stratégique, connaître les maps, et éviter de se faire tuer. En effet, chaque fois que vous périssez des mains d'un ennemi, ce dernier monte en niveau, devient plus fort et déverrouille, pour cette partie, des pouvoirs plus puissants. Bref, il ne s'agit pas de foncer bille en tête pour éliminer l'équipe adverse, mais de gérer au mieux sa progression en expérience, tout en ralentissant au maximum celle de vos adversaires. Il faut donc savoir quand fuir, connaître les emplacements des pastilles de soin et, surtout, ne pas quitter la carte des yeux puisqu'elle indique les dernières activités de l'équipe ennemie. Un véritable, mais génial, casse-tête ! Seul petit regret, il n'y a que six guerriers disponibles et trois maps (d'autres devraient être proposées assez rapidement), c'est peu, oui, mais largement suffisant pour jouer déjà très longtemps, chaque partie étant vraiment différente des précédentes. **R. L. ■**

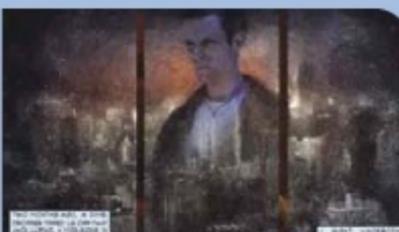
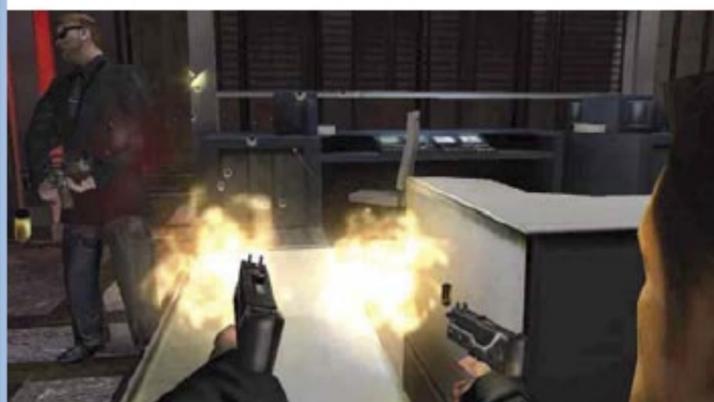
Verdict

AwesomeNauts n'est peut-être pas très beau, mais son gameplay unique, son mélange de genres étonnant, tiennent accroché au pad une partie, puis une autre, puis... ★★★★★



AU RALENTI

Déjà présent, le Bullet Time donne au joueur un peu plus de temps pour viser ses adversaires. Et ce n'est vraiment pas un luxe sur cette version PS2 moyennement maniable...



PÉTOIRES

Déjà à l'époque, Max avait la possibilité de tenir deux pistolets en même temps. L'influence du cinéma de John Woo est très présente dans ce volet.



| SHOOTER |  | JEU COMPLET |

MAX PAYNE

9,99€ Public: 18+

Éditeur Rockstar Games | Développeur Remedy | Taille 4 306 Mo | Nbre de joueurs online Non

La version PS2 pour accompagner *Max Payne 3*, bonne idée ?

Polar noir. Oui, sur le papier, l'idée de 2K de proposer *Max Payne 1* en téléchargement (gratuit pour les membres PS+) sur la boutique en ligne de la PS3 est bonne. En effet, certains joueurs n'ayant jamais pu jouer à ce tout premier volet, et le troisième épisode, tout juste sorti, ne revenant que peu sur le passé de Max, ce premier essai arrive à point nommé

pour raconter la toute première descente en enfer de Max.

Des défauts. Si l'aventure est toujours prenante grâce à son atmosphère de polar noir urbain, la voix off de son anti-héros ou son Bullet Time, impossible de faire l'impasse sur les problèmes inhérents à cette version : chargements longuets à répétition, graphismes en retrait (alors

que c'était un des points forts du jeu), construction un peu différente des niveaux, etc. En fait, on aurait bien du mal à recommander ce *Max Payne*-là aux joueurs qui ont craqué pour *Max Payne 3*, tant le (logique) fossé est grand en termes de maniabilité. En fait, un remake aurait peut-être été une meilleure idée ! R. L. ■

► Verdict



PIÈGE À GAMERS

S'il ne paie pas de mine, *Velocity* est néanmoins addictif, intelligent, difficile : une vraie terreur dans le genre Shoot/puzzle.



| SHOOT THEM UP |  | JEU COMPLET |

VELOCITY

4,99€ Public: 3+

Éditeur FuturLab | Développeur FuturLab | Taille 77 Mo | Nbre de joueurs online /

Du mini, oui, mais qui fait le maximum !

Géniale mécanique. Pour beaucoup de développeurs, l'important, c'est d'abord l'univers et/ou les graphismes, bref le tape-à-l'œil trop souvent vide d'interactivité. Et puis, il y a les autres, les petits génies de la mécanique, ceux qui ne paient pas de mine, presque old-school, mais qui, par leur gameplay, vous tiennent en haleine, niveau après niveau... *Velocity*

est de cette race. Mini par la taille (77 Mo!), pixellisé à souhait, oui, mais dès qu'on commence à jouer, on ne s'arrête plus.

Intelligent. Tout le génie de FuturLab games réside, sous couvert de shoot them up, dans le fait d'avoir intégré des éléments de téléportation. À tout moment, on peut accélérer le scrolling – chaque niveau doit être terminé en un

temps limité –, ou sauter d'un lieu à l'autre. Il faut shooter ennemis et interrupteurs, lancer des mines au loin, placer des checkpoints pour revenir en arrière. Épaulé par un level design de plus en plus barré, *Velocity* renouvelle sans cesse son expérience. Génial!

Un peu moche, mais génial ! R. L. ■

► Verdict





PIRATES

Loin de piocher dans la mythologie irlandaise comme la campagne solo, *La légende de Kel le Mort* s'intéresse aux pirates. Un changement d'univers bienvenu.



EXPÉRIENCE

Avant de vous lancer dans les DLC de *Reckoning*, assurez-vous d'avoir atteint le niveau 20, histoire de ne pas être débordé durant les affrontements.

NOUVEAUTÉS

Si les empoignades n'ont pas bougé d'un pouce dans leur gameplay, *La légende de Kel le Mort* propose de faire évoluer son domaine, un peu comme dans *Assassin's Creed II*.



| RPG | EXTENSION |

LES ROYAUMES D'AMALUR

Éditeur EA | Développeur Big Huge Games | Taille 1 281 Mo / 1 489 Mo | Nbre de joueurs online /

9,99 € Public: 18+

Loin de jouer la carte de la facilité, les DLC des *Royaumes d'Amalur* ont décidé de faire dans le complet, le grassouillet.

Deux DLC. On a souvent l'habitude de DLC expédiés, longs d'une heure maximum (voire ceux, ridicules, du premier *Dragon Age*), peu poussés en termes de narration. Au point qu'on n'attendait pas grand-chose de ceux des *Royaumes d'Amalur: Reckoning*, la campagne originale ne brillant pas vraiment par ses partis pris ou par l'originalité de ses choix artistiques. Et pourtant, *La légende de Kel le Mort* et *Les dents de Naros*, les deux premiers contenus téléchargeables de ce RPG, viennent contredire toute attente. Dans le premier, on se retrouve

dans un univers digne de *Pirates des Caraïbes*, avec des flibustiers morts-vivants, de nombreux donjons à vider de leurs monstres, et même un domaine, Gravehell Keep, à gérer et à faire évoluer. En tout, comptez sept à huit heures pour en faire le tour, un réseau de souterrains et un énorme donjon attendant les joueurs les plus aguerris. *Les dents de Naros*, quant à lui, met en scène un ersatz de Grèce antique habitée par des statues vivantes nommées Kolossae. L'aventure est assez prévisible, les quêtes secondaires sont nombreuses, mais c'est surtout la ville flottante et démesurée d'Illyda qui laisse pantois par ses textures et son architecture monumentale. Reste que, comparé à *La légende de Kel le Mort* qui apporte quelques éléments de gameplay supplémentaires (gestion du domaine), *Les dents de Naros* se contente de missions assez génériques.

Trop faciles? Cependant, il est à noter que ces DLC ne relèvent pas la limite de niveau d'expérience (toujours fixée à 40), et que les armes et sets d'armure à dénicher ne sont pas beaucoup plus puissants ou protecteurs que ce que l'on trouve dans la campagne originale. Bref, à moins de débarquer dans ces DLC avec le niveau d'accès minimum (10), la plupart des héros un peu expérimentés ne devraient pas vraiment rencontrer de problème. Pour le reste, la formule de *Reckoning*, génial mélange d'action et de RPG, est toujours aussi efficace, avec ses combats nerveux et ultra dynamiques, et sa patte graphique très cartoon. Deux bons DLC, suffisamment complets et travaillés pour prolonger le plaisir d'un jeu pourtant déjà bien rempli. Conseillés aux fanatiques des *Royaumes d'Amalur* en manque de quêtes, mais peut-être moins à ceux qui se sont arrêtés en cours de route. R. L. ■

Verdict

Pas ou peu de renouveau de gameplay pour ces DLC, mais des aventures originales, longues, pleines de quêtes annexes. De l'add-on comme on l'aime! ★★★★★



HORRIFIQUE

Entre les zombies qui vous lancent des tonneaux, les boss gigantesques et les cyborgs, le bestiaire de *HotD 4* s'avère vraiment varié, et surtout très agressif.



AU PAD?

Oui, comme *The House of the Dead 3*, ce volet est parfaitement jouable au pad. Ce que l'on gagne en précision, on le perd cependant en émotion.



| SHOOT SUR RAIL |  | JEU COMPLET |

THE HOUSE OF THE DEAD 4

7,99€ Public: 16+

Éditeur SEGA | Développeur SEGA | Taille 4 065 Mo | Nbre de joueurs online 1

De l'horreur, des zombies et des guns : une formule qui marche ?

Néanmoins sur console, *The House of the Dead 4* aura néanmoins mis près de six ans pour passer de l'arcade à la PlayStation 3. Si son scénario est situé entre le deuxième et le troisième volet, le gameplay retrouve ici un peu plus de nervosité que dans le troisième épisode, les deux héros ayant troqué leur fusil à pompe contre des mitrailleuses, les zombies (cyborgs et autres mutants) étant plus

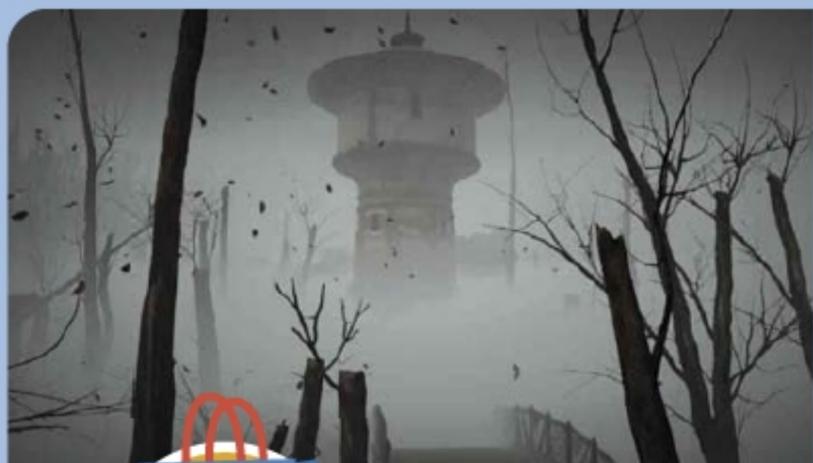
nombreux, et la mise en scène même des séquences de jeu s'avérant plus rythmée. De bonnes doses d'adrénaline donc.

Trop court. Techniquement propre, mais sans éclat – le poids de l'âge sans doute ! –, *The House of the Dead 4* manque en fait surtout de souffle. S'il y a beaucoup d'action, les chapitres sont peu nombreux (6 en tout), courts, et ce malgré quelques

chemins annexes. En guise de bonus, on a droit à un making of, ainsi qu'à un mode de jeu supplémentaire (l'extension SP), et c'est tout. Reste que pour un rail-shooter horrifique, *The House of the Dead 4* fait le boulot avec son gameplay ultra dynamique. De quoi vraiment s'amuser, mais pas longtemps!

R. L. ■

Verdict



NARRATIF

Se déroulant en grande partie dans une forêt, *Datura* intègre des scénettes dans d'autres lieux. Nos choix ont alors une influence sur la forêt. Quant à comprendre le scénario...



| RÉFLEXION |  | JEU COMPLET |

DATURA

7,99€ Public: 16+

Éditeur Sony | Développeur Plastic Reality Technology | Taille 879 Mo | Nbre de joueurs online /

Cryptique à souhait, *Datura* passionne-t-il par ses énigmes ?

Expérimental. Depuis ses premiers pas sur le marché des consoles, Sony nous a habitué à des œuvres bizarres, en marge. Sur cette génération, on pense évidemment à *Journey*, à *Flower* ou à *Echochrome*. Des réussites. Et puis, il y a ces démos visuelles, ces trips étranges, plus ou moins interactifs, comme *Linger in Shadows* et, maintenant, *Datura*. Sorte de *Myst*-like en temps réel,

le dernier-né de chez Plastic s'aventure en terra surréaliste. Pas ou peu d'explications, des ellipses à foison, *Datura* avait tout pour plaire aux amateurs d'expériences étranges. Sauf que...

Raté. Sauf que, là où thatgamecompany (*Journey*) brille, impose de belles épiphanies, Plastic se cherche, erre. La forêt de *Datura* est peut-être belle,

mais ses sentiers, eux, s'avèrent par trop sinueux et difficiles à arpenter, la faute à une maniabilité catastrophique. Et ce ne sont pas les quelques simplistes puzzles proposés qui rendent l'avancée moins ennuyeuse. Parce que, dans sa démesure auteurisante, Plastic a oublié une donnée fondamentale: le gameplay.

R. L. ■

Verdict





PETITS POUSETS
Des pays comme l'Azerbaïdjan ou le Kazakhstan, absents de *FIFA 12*, ont droit à leur petit moment de gloire.



DANS L'ARÈNE
Electronic Arts a évidemment pris soin de modéliser l'intégralité des stades polonais et ukrainiens qui accueilleront la compétition.



LES FAVORIS
L'Allemagne et l'Espagne sont deux équipes incontournables pour prétendre à la victoire, même si les Pays-Bas nous paraissent au-dessus du lot.



SPORT | EXTENSION | UEFA EURO 2012

Éditeur Electronic Arts | Développeur Electronic Arts | Taille NC | Nbre de joueurs online 7

Avec son prix attractif, on pensait l'équation *UEFA Euro 2012* relativement simple à résoudre. Mais est-ce vraiment le cas ?

20 € Public: 3+

Comme à la télé. Pour accompagner la Coupe d'Europe des Nations ou la Coupe du Monde de football, Electronic Arts proposait traditionnellement un jeu dédié, dérivé de sa série *FIFA*. Mais avec la démocratisation du dématérialisé et des DLC, l'éditeur américain a décidé, cette année, de faire une petite entorse à la règle pour ne proposer qu'une simple extension à télécharger. En échange d'une vingtaine d'euros et à condition de posséder *FIFA 12*, il est ainsi possible de mettre la main sur du contenu additionnel tournant autour de l'événement qui se déroulera en Pologne

et en Ukraine. Prenant place dans un mode dédié, celui-ci propose naturellement l'habillage officiel de la compétition avec ses synthés fuchsia pas forcément du meilleur goût. D'une manière générale, on pourra d'ailleurs regretter l'austérité et le manque d'ambiance dégagés par cet *UEFA Euro 2012*, alors que son prédécesseur, *Coupe du monde de la FIFA : Afrique du Sud 2010*, excellait en la matière.

En avoir pour son argent. Heureusement, question contenu, on s'y retrouve à peu près puisque l'essentiel de ce qu'est censé proposer ce type de jeu répond à l'appel. En commençant bien entendu par la présence de l'intégralité des équipes licenciées par la fédération européenne, lesquelles comportant nombre de réservistes que l'on peut intervertir à loisir avec les 23 joueurs de

base. Il est évidemment possible de jouer la compétition en local ou en ligne, même si le plus intéressant se trouve sans conteste dans les Défis scénarisés axés sur les matchs de qualif', puis, au gré des mises à jour, sur les résultats du tournoi. On trouve aussi un mode Expédition qui permet de créer sa propre équipe afin de défier les pays du continent. Mais hormis le fait d' enrôler une star adverse à chaque victoire, ce mode ne propose rien de vraiment consistant sur la durée. C'est d'ailleurs le gros problème de cet *UEFA Euro 2012*. Car là où ses prédécesseurs présentaient un minimum d'intérêt pour les fans en leur offrant des ajustements de gameplay et un avant-goût du *FIFA* à venir, cet add-on se contente juste de répéter à l'identique celui de *FIFA 12*. Autant dire que son acquisition doit être mûrement réfléchie. H. N. ■

Verdict

À moins d'espérer faire gagner la France depuis son salon, l'achat d'*UEFA Euro 2012* est dispensable, tant il n'apporte pas grand-chose à *FIFA 12*. ★★★★★

NUMÉRO 254 - JUIN 2012
joystick
 www.joystick.com
 Joueur exigeant depuis 1990

NOUVELLE FORMULE !
 Plus de pages,
 plus de rubriques,
 plus de bêtises !

FOCUS
DISHONORED
 BETHESDA TIENT-IL SON BIOSHOCK ?
 PREMIERS ÉLÉMENTS DE RÉPONSE...

DOSSIER
KICKSTARTER
 LES JOUEURS PRENNENT LE POUVOIR,
 ENQUÊTE SUR UN PHÉNOMÈNE !

LA RUMEUR NAVRANTE DU MOIS
VALVE ET APPLE PACSÉS ?
 QUAND UNE (FAUSSE) RENCONTRE
 ENFLAMME LE WEB

**CALL OF DUTY
 BLACK OPS 2**

ENFIN DU NOUVEAU POUR LA SÉRIE
 MILLIARDAIRE. SUIVEZ LE GUIDE !



**Offre spéciale
 Nouvelle Formule :**

Pour vous :
50%
 de réduction !
 (Même pas mal)

1 an - 13 Nos
45,50 € au lieu de 90,35 €

Bulletin d'abonnement

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



JE CHOISIS LE PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL,

Je m'abonne à *Joystick* par **prélèvement auto**
 au prix de **10,50 €** par trimestre (3 nos) au lieu de ~~20,85 €~~*

JQ54

JE CHOISIS LE PAIEMENT ANNUEL (13 numéros),

Je m'abonne à *Joystick* pour **1 an - 13 nos**
 au prix de **45,50 €** au lieu de ~~90,35 €~~*

JR54



ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

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

Mme M. Nom* :
 Prénom* :
 Société :
 Adresse* :
 Code Postal* : _____ Ville* :
 Adresse email* :
 Tél fixe* : Tél portable* :
 Date de Naissance* : _____ (*) Champs obligatoires
 Je souhaite ne pas recevoir en avant-première les offres de M.E.R.7

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

Chèque bancaire ou postal à l'ordre de M.E.R.7
 n° : _____
 Date de validité : _____ Cryptogramme _____
 (validité minimale 2 mois) (3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Date et Signature obligatoires :

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :
 Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code postal : _____ Ville :
 Désignation du compte à débiter :
 Code banque : _____ Code guichet : _____
 N° de compte : _____ Clé R.I.B. : _____
 Etablissement teneur du compte à débiter :
 Etablissement :
 Adresse :
 C.P. et Ville : _____

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par M.E.R.7. Organisme créancier - Mer7 - Service abonnements - 18,24 quai de la Marne 75164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 601582.

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95 € (30/04/12). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/06/12. Pour l'étranger nous consulter au +33 1 44 84 05 50 - email : abomer7@diplay.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale. Joy4all = De la joie pour tous !

PROTÉGER ET SERVIR

Ce mois-ci, un nouveau casque gaming pour PS3 très performant et trois accessoires pratiques et pas chers pour protéger ou augmenter le potentiel de votre PS Vita !

TURTLE BEACH XP 300

REÇU 5 SUR 5

199 € environ | Turtle Beach | www.turtlebeach.com

Loud and clear. Distribué (par Big Ben) depuis peu de temps dans nos contrées, le prolifique constructeur américain Turtle Beach propose une large gamme de casques gaming pour tous les budgets. Témoins, ces deux nouveaux modèles dénommés XP 300 et XP 400, compatibles PlayStation 3. Évidemment sans fil, ils adoptent la nouvelle technologie Wi-Fi 2,4/5 Ghz, une plage d'utilisation bien plus étendue que le 2,4 Ghz seul, évitant ainsi les interférences avec les désormais multiples appareils sans fil de la maison. Les XP300/400 choisissent donc automatiquement la fréquence la moins encombrée pour assurer une liaison claire et sans parasites.

Confortable et bien fini. Nous avons testé la version d'entrée de gamme, le XP 300, qui se distingue de son grand frère par son rendu sonore moins évolué, une simple stéréo digital 2.0 ou lieu d'un 5.1 Dolby Surround. Pour le reste, il partage les mêmes caractéristiques. Sa qualité de finition est impressionnante, avec des plastiques de très bonne qualité et des assemblages rigoureux. On apprécie également le confort de l'XP 300 une fois posé sur la tête. Pas trop encombrant et relativement léger, on profite de ses larges oreillettes (50 mm) bien douillettes, revêtues d'un tissu maillé anti-transpirant. Sans oublier une arche facilement réglable pour s'adapter à toutes les morphologies, elle aussi rembourrée pour éviter un frottement inconfortable sur le haut du crâne, et donc une calvitie précoce...

Son pur son. La mise en route de l'ensemble sur PS3 est simple, il faut juste brancher les câbles USB et RCA du transmetteur respectivement aux prises USB et A/V de la console, puis d'enregistrer le casque dans les paramètres bluetooth. Ensuite, il suffit de mettre en route transmetteur et casque pour assurer la communication avec la console et se lancer dans le jeu

■ Confortable et performant, ce casque est idéal pour des heures de jeu en ligne.



en ligne, en ayant la possibilité de le coupler également avec un téléphone mobile bluetooth afin de prendre un appel à n'importe quel moment sans interrompre le jeu. En pratique, le XP 300 tient véritablement toutes ses promesses. Même sans surround, le son se montre particulièrement ample et puissant, et surtout d'une grande pureté dans les conversations avec les autres joueurs. Les réglages sonores se limitent à un égaliseur simple (basses ou hautes fréquences) et à un bouton permettant de moduler l'amplitude du champ

acoustique. Enfin, notons que le XP 300 permet une évolution vers le son Dolby Surround 5.1 en achetant un petit boîtier additionnel à brancher sur le transmetteur. ■

PlayStation
Le Magazine Officiel - France

LE VERDICT

"Un pur casque pour gamer, sans fonctions superflues et très simple d'utilisation, bien construit et fort agréable à porter. Les puristes du son préféreront peut-être se tourner vers le XP 400, mais cette version à l'excellent rapport qualité-prix se montre largement à la hauteur."



BIG BEN DRIVE SUPPORT

VOLANT DE POCHE

10 € environ | Big Ben | www.bigben.fr

Même si les jeux de course ne sont pas encore légion sur la PS Vita, Big Ben propose ce support en forme de volant pour profiter des fonctions gyroscopiques de la console. Comment ça marche ? C'est très simple, il suffit d'insérer la console à l'intérieur du volant, elle vient s'y clipser sans difficulté pour ne plus en bouger. Ensuite, il ne reste qu'à prendre le volant en main pour simuler le pilotage sur des jeux qui autorisent la fonction gyroscopique, *Asphalt*

Injection par exemple. À noter que s'il est construit dans un plastique rigide (et anti-dérapant), il se révèle aussi très léger pour éviter toute fatigue. Enfin, le volant de Big Ben possède également un pied rabattable pour le transformer en socle et assurer un visionnage confortable de vos vidéos et films. ■



■ Un accessoire clin d'œil pour les accros de la simu auto.

PlayStation.
Le Magazine Officiel - France

LE VERDICT

"Indispensable ? Sûrement pas. Mais de qualité et très bien conçu. La présence du pied rabattable faisant office de socle constitue un vrai plus !"



BIG BEN TRAVEL PACK

RESTEZ BRANCHÉ !

20 € environ | Big Ben | www.bigben.fr

C'est les vacances ! Il est temps de faire les valises, et d'y glisser votre PS Vita, ses jeux et tous ses accessoires. Ah bon, c'est pas encore les vacances ? Pas grave, on ne va quand même pas se priver de ce pack de voyage qui viendra compléter utilement votre panoplie d'accessoires. Il se compose d'un adaptateur secteur et d'un adaptateur allume-cigare, dotés tous deux d'une entrée USB où viendra s'enficher le câble de liaison idoine d'1,50 m de longueur. De quoi

recharger votre PS Vita dans toutes les situations, ou transférer vos données grâce au câble USB 2 en 1. Le tout est sérieusement construit et devrait faire bon et long usage... Vivement les vacances donc ! ■



PlayStation.
Le Magazine Officiel - France

LE VERDICT

"Un petit pack de trois accessoires à utiliser en solo ou en les combinant, toujours proposé à un prix très compétitif selon les bonnes habitudes de Big Ben..."





Réalisateur

Jaume Balagueró

Acteurs

Luis Tosar,
Marta Etura,
Alberto San Juan...

Disponible

LUIS QUI ?

S'il n'a quasiment tourné qu'en Espagne, Luis Tosar est en train de s'imposer comme l'un des acteurs les plus intéressants de sa génération. Malgré un charisme à la Sean Connery, il n'hésite pas à incarner des méchants (dans *Malveillance*, mais aussi dans *Miami Vice* ou *Cellule 211*). Nul doute qu'il devrait bientôt éclater sur la scène internationale.



MALVEILLANCE

LE TÉMOIN DU MAL

L'Espagnol Jaume Balagueró quitte l'univers des *[Rec]* et revient à un cinéma plus classique, mais pas moins brillant.

Gardien du mal. César est concierge dans un immeuble. Sous ses airs affables, il est affligé d'un mal étrange : il n'a jamais été heureux. Le malheur des autres est sa seule distraction. Plus particulièrement celui de la belle Clara, dont il va faire de la vie un enfer...

Folie cachée. Avec *Malveillance*, Jaume Balagueró renoue avec les thématiques de son premier film, l'excellent *La Secte sans nom* (voir fin de cette rubrique), en montrant comment le Mal absolu peut pervertir nos vies. Cette fois, il adopte la forme d'un thriller "polanskien", avec la description d'un quotidien doucement parasité par la folie d'un homme voué à la destruction d'autrui.

Humain après tout. Mais il aurait été trop facile de faire de César une figure du Mal sans nuances. Grâce à un scénario subtil et à l'interprétation habitée de Luis Tosar, le personnage revêt un aspect tristement humain, amenant ainsi le spectateur dans une position inconfortable, prenant fait et cause pour César parce que, comme tout le monde, celui-ci recherche le bonheur. C'est ce qui donne tout son sel à ce vénéneux thriller à la construction implacable, et par ailleurs bien servi par un Blu-ray techniquement solide et bourré de bonus passionnants.

VERDICT ★★★★★



INTERVIEW

JAUME BALAGUERÓ

RÉALISATEUR

Le petit génie du fantastique espagnol nous parle de *Malveillance*, son dernier bébé, ainsi que du futur de la saga *[Rec]*.

Après la narration à la première personne des *[Rec]*, étiez-vous pressé de revenir à une forme de cinéma plus classique ?

[Rec] et *[Rec] 2* constituent une expérience atypique, où j'ai manipulé une narration différente. Mais pour moi, la façon naturelle de faire du cinéma, c'est la façon conventionnelle, à travers laquelle on peut utiliser le montage, construire la narration avec les éléments habituels du 7^e Art. C'était donc vital de revenir à la forme classique du cinéma, car c'est là que je me sens le plus à l'aise.

On retrouve dans *Malveillance* l'idée centrale de votre premier film, *La Secte sans nom*, qui montre que le Mal ultime consiste à détruire

ou pervertir le lien particulier qui unit les personnages à leurs enfants...

Ce que vous dites est très intéressant... Je n'avais jamais fait le lien entre les deux films, mais il est vrai que dans les deux cas, il y a quelque chose à voir avec l'enfant, la maternité. Mais je n'ai pas pensé à ça en faisant *Malveillance*. Pour moi, les deux longs-métrages sont très différents, parce que dans *La Secte sans nom*, on voit un Mal plus conceptuel, c'est presque une entité. Dans *Malveillance*, le Mal est plus quotidien, plus tangible. Le film est plus réaliste que *La Secte sans nom*.

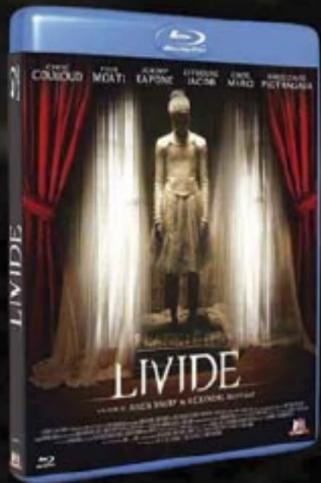
Un autre élément de *Malveillance* ramène à l'enfance : César, le concierge, est en quelque sorte le monstre qui

se cache sous le lit et nous guette la nuit pendant notre sommeil...

Oui, j'ai adoré cet élément du scénario, le fait qu'il se cache sous le lit. C'est une histoire d'horreur pour un public adulte, mais avec des éléments très proches de l'imaginaire des enfants. On peut voir *Malveillance* comme un conte pour les enfants.

Le secret est bien gardé sur le quatrième *[Rec]*, que vous allez réaliser, mais pouvez-vous en dire quelques mots ?

Non, je ne peux pas (rires). On est en train de finir le scénario. Ce que je peux dire, c'est que si *[Rec] 3* était un film orienté comédie, *[Rec] 4* sera tout le contraire. Ce sera un retour à l'horreur et à l'atmosphère du premier.



Réalisateurs
Alexandre Bustillo
et Julien Maury
Acteurs
Chloé Coulloud,
Félix Moati,
Marie-Claude Pietragalla.
Disponible



LIVIDE IN AMERICA ?

Livide a failli être une coproduction franco-américaine, puisque le cinéaste Robert Rodriguez (*Sin City*) a un temps voulu produire le film et installer le tournage chez lui, au Texas. Mais le long-métrage de Bustillo et Maury renaîtra aux States sous une autre forme, puisqu'il est déjà question d'un remake made in Hollywood.



FRENCH VAMPIRE LIVIDE

Les petits Frenchies d'*À l'intérieur* changent légèrement de registre et vous invitent à un petit tour de train-fantôme... en Bretagne.

Chasse au trésor. Depuis le suicide de sa mère, la jeune Lucie vit seule avec son père. Alors qu'elle vient de commencer un stage de formation comme aide-soignante, elle visite la demeure isolée d'une vieille patiente dont la rumeur dit qu'elle cacherait un trésor. La nuit venue, Lucie, son petit ami et le frère de celui-ci décident de visiter la bâtisse pour dénicher ce trésor. Mais ce qu'ils vont trouver pourrait signer leur arrêt de mort.

La Bretagne, ça vous gagne. Alexandre Bustillo et Julien Maury avaient réalisé le saignant *À l'intérieur*, un vrai électrochoc dans le petit monde du film de genre français. Après avoir flirté avec Hollywood, ils reviennent dans l'Hexagone pour livrer une histoire de vampires pas comme les autres, empreinte d'une atmosphère typiquement bretonne, et qui n'hésite pas à mélanger gore

poisseux et ambiance onirique. Les deux cinéastes soignent leur mise en scène, leurs décors et leur photo, avec à la clé un récit aussi cauchemardesque qu'envoûtant. Au final, malgré des comédiens pas toujours convaincants, *Livide* s'impose comme l'un des meilleurs exemples de l'horreur à la française de ces dernières années.

À l'extérieur ? On attend maintenant le duo Maury/Bustillo aux commandes d'un budget un peu plus ambitieux. De l'autre côté de l'Atlantique, peut-être ? Pour patienter, ce Blu-ray offre des qualités techniques remarquables, mais pêche un peu en termes de bonus. Heureusement, les réalisateurs assurent un commentaire audio drôle et infirmatif.

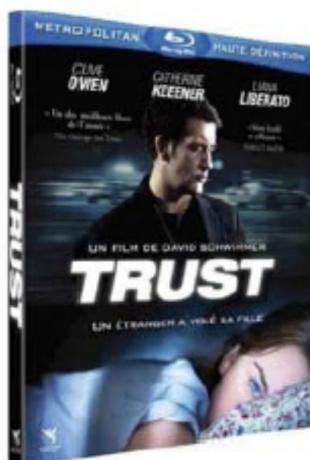
VERDICT ★★★★★

CONFIANCE TRAHIE

TRUST

Le Ross de *Friends* passe derrière la caméra pour aborder un sujet grave avec une belle sensibilité.

Réalisateur David Schwimmer Acteurs Clive Owen, Liana Liberato, Catherine Keener Disponible Oui



Prise au piège. Annie, 14 ans tchatte depuis plusieurs mois avec un garçon qui dit avoir 17 ans. Lorsqu'il lui donne finalement rendez-vous, elle s'aperçoit qu'il est en fait bien plus proche de la quarantaine. Après avoir abusé d'elle, il disparaît.

Annie et sa famille vont devoir affronter l'impact de cet événement sur leur vie, tandis que le FBI tente de retrouver le criminel...

Une question d'approche. Difficile d'aborder un tel sujet sans paraître alarmiste ("Internet, c'est le mal!") ou racoleur (voir le film inédit *Megan is*

Missing, plus proche de l'horreur). C'est pourtant ce qu'arrivent à faire David Schwimmer (qui signe ici sa deuxième réalisation pour le cinéma) et ses scénaristes, qui se concentrent surtout sur les effets d'un tel drame, et sur la nécessité de rester à l'écoute des victimes. Le long-métrage navigue ainsi entre drame et thriller (l'enquête menée par le FBI) sans jamais céder à la facilité ni au sensationnalisme. Une gageure.



Performance d'acteurs. Cette réussite doit beaucoup aux comédiens, tous parfaits, avec notamment un Clive Owen impressionnant en père meurtri qui ne parvient pas à canaliser sa colère autrement qu'en cherchant à tout prix le coupable, alors que sa place est aux côtés de son enfant. Dans la peau de cette dernière, Liana Liberato est criante de vérité en ado blessée qui cherche à trouver son identité à travers cette épreuve. Tous les comédiens s'expriment avec sensibilité sur le sujet du film dans un making-of plutôt intéressant.



VERDICT ★★★★★

VENGEANCE PROGRAMMÉE

LE PACTE

Nicolas Cage affronte une organisation adepte de la justice expéditive dans un thriller d'un classicisme absolu.

Réalisateur Roger Donaldson Acteurs Nicolas Cage, Guy Pearce, January Jones Disponible Oui



Marché de dupes. Suite à l'agression de sa femme, Will, un professeur tout ce qu'il y a de plus normal, accepte l'offre d'un homme mystérieux : celui-ci lui promet que le criminel sera éliminé en échange d'un service anodin. Mais Will met

le doigt dans un engrenage qui mettra sa vie en danger, et l'amènera à douter de ses proches...

Le petit Nicolas. Nicolas Cage délaisse ses rôles "borderline" à la *Ghost Rider* ou *Bad Lieutenant* pour se glisser dans la peau d'un Monsieur Tout-le-monde qui se retrouve dans une situation

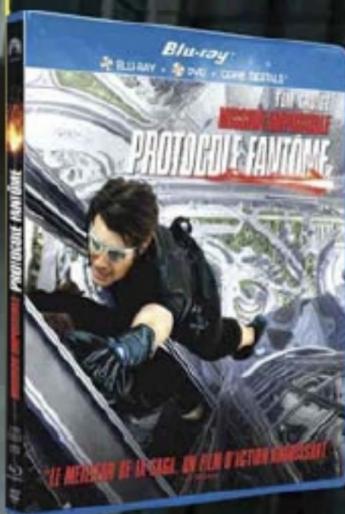
extraordinaire. Le schéma est archi connu : le héros est accusé à tort, poursuivi par la police, réalise que ses proches ne sont pas innocents, doit mettre à jour une vaste conspiration, bla bla bla... Toutefois,



la mécanique est bien huilée et la mise en scène du vieux routard hollywoodien Roger Donaldson (*Sens unique*, *La Mutante*, *Le Pic de Dante*...) n'accuse aucun temps mort, à défaut se s'illustrer par une quelconque originalité.

Seconds couteaux. Classique, *Le Pacte* l'est jusqu'au bout des ongles, notamment lorsqu'il évoque certains thrillers des années 80, aussi bien dans son ambiance que dans son sujet. On regrette en revanche le peu d'importance accordé à des seconds rôles très plats, alors qu'ils sont incarnés par des comédiens d'exception comme Guy Pearce (*Memento*, *L.A. Confidential*), Jennifer Carpenter (la sœur de Dexter) ou Harold Perrineau (*Lost*). Un beau gâchis, à l'image de l'unique bonus de cette édition, un making-of aussi court qu'inintéressant.

VERDICT ★★★★★



Réalisateur
Brad Bird
Acteurs Tom Cruise,
Paula Patton,
Jeremy Renner.
Disponible



ÀÏE DUBAÏ!

C'est lors de la promotion de son *Star Trek* à Dubaï que J.J. Abrams, réalisateur du précédent *Mission: Impossible* et producteur de celui-ci, s'est dit qu'une scène d'action située sur la façade du Burj Khalifa, plus haute tour du monde (828 mètres) aurait fière allure. C'est ainsi qu'est née l'impressionnante séquence où Cruise s'adonne à la haute voltige, et ceci sans trucages!



RATACRUISE

MISSION: IMPOSSIBLE PROTOCOLE FANTÔME

Ethan Hunt reprend du service pour une quatrième aventure confiée au réalisateur des *Indestructibles*.

Ultime trahison. L'IMF (pour Impossible Mission Force) est en très fâcheuse posture: après une explosion dévastatrice ayant ravagé le Kremlin, Ethan Hunt et son équipe sont officiellement désavoués par le président des États-Unis et recherchés pour acte de terrorisme, alors qu'un fou dangereux a décidé de déclencher un holocauste nucléaire.

Mission indestructible. Ce nouveau volet de la franchise *Mission: Impossible* était attendu comme le loup blanc depuis que le petit génie de l'animation Brad Bird (*Le Géant de fer*, *Les Indestructibles*, *Ratatouille*) avait hérité du poste de metteur en scène. Pour son premier film "live", le cinéaste ne déçoit pas et propose un spectacle solide, parfois ébouriffant d'audace (toute la scène à Dubaï, de l'incroyable séquence de voltige sur la tour Burj Khalifa à la poursuite dans la tempête

de sable), dans lequel Tom Cruise fait une fois de plus preuve de son engagement physique. Il est de plus parfaitement secondé par un autre homme fort, Jeremy Renner, amené à prendre la relève dans les futurs opus de la saga.

Scenar' faiblard. Mais les qualités formelles du film, ainsi que les sensations qu'il procure, ne peuvent éclipser un script souvent brouillon, qui néglige son bad guy et ne parvient jamais à tirer profit des tensions entre ses personnages. Une petite déception donc, renforcée par un Blu-ray à l'interactivité limitée. Heureusement que l'aspect technique est irréprochable, avec une image ciselée et surtout une piste son anglaise ravageuse, appelée à devenir une référence en la matière. Prévenez les voisins, ça va déménager!

VERDICT ★★★★★

COMBATS DE MAÎTRES

LE RÈGNE DES ASSASSINS

John Woo signe un "semi-retour" avec ce film d'arts martiaux qu'il produit et coréalise.

Réalisateur Su Chao-Bin Acteurs Michelle Yeoh, Jung Woo-sung, Shawn Yue Disponible Oui



Des tueurs pour cibles. Dans la Chine féodale, une équipe d'assassins est à la recherche des deux parties d'une relique qui fera de son possesseur le maître incontesté du monde des arts martiaux. Bruine, une tueuse invincible, détient l'une des deux parties, mais

décide après une rencontre avec un moine de changer de vie. Elle modifie son visage, rencontre un homme et se marie. Mais son passé la rattrape...

Who's back? Woo! Il semble que John Woo soit définitivement de retour en Chine. Après le magnifique *Les Trois royaumes*, il produit et participe à la réalisation du *Règne des assassins* de Su Chao-Bin (l'excellent thriller *SF Silk* en 2006),

magnifique hommage aux récits martiaux bondissants de la Shaw Brothers, studio hongkongais légendaire des années 60/70 où Woo fit ses armes.

Arts majeurs. Dominé par une Michelle Yeoh toujours aussi impériale, le film accumule les rebondissements, dispense des combats spectaculaires où se mêlent arts martiaux et fantastique et offre des idées visuelles saisissantes (l'épée souple de Bruine) servies par une mise en scène ample et nerveuse. Mais surtout, le scénario approfondit peu à peu chaque personnage, leur donnant une épaisseur trop rare dans le genre. Chaudement recommandé pour les fans de wu xia pian (films d'arts martiaux chinois), donc. D'autant que le Blu-ray est techniquement parfait, même si l'on s'interroge encore sur l'utilité de la présence d'une "version internationale" d'une durée d'1h47, contre 2h pour la version d'origine.

VERDICT ★★★★★



PLANZET

Jun Awazu – Kazé

- En 2047, des extraterrestres aux pouvoirs dévastateurs ravagent la Terre. Quelques années plus tard, une organisation continue à lutter et se prépare à lancer son arme secrète...
- Grosse déception que ce moyen-métrage en images de synthèse qui reprend le schéma typiquement nippon des jeunes ados livrant bataille contre des aliens aux commandes de mechas géants. Aucune innovation à l'horizon, une animation rigide, un rythme mou... Dommage de la part de Jun Awazu, qui nous avait offert l'excellent court-métrage *Negadon: Monster from Mars*, heureusement visible ici en bonus de luxe.

★★★★★



ROGUE RIVER

Jourdan McClure – M6 Vidéo

- Alors qu'elle répand les cendres de son père dans une rivière, Mara rencontre Jon, un homme qui lui propose de venir passer la nuit chez lui et sa femme lorsque Mara réalise que sa voiture a disparu. C'est le début d'un long cauchemar...
- Le cinoche américain n'en finit plus de nous expédier des pellicules d'horreur tournées dans les bois avec une cruche poursuivie par des psychopathes. *Rogue River* fait partie du bas du panier, avec un scénario bateau et une mise en scène hideuse. Le pire, c'est que dans les très nombreux bonus, l'équipe a l'air persuadée d'avoir accouché d'un chef-d'œuvre...

★★★★★



LA SECTE SANS NOM

Jaume Balagueró – Wild Side

- Cela fait cinq ans que la fille de Claudia a été assassinée. Pourtant, un jour, elle reçoit un coup de téléphone de cette dernière, qui la supplie de venir la chercher. Aidée par un ancien flic, elle va tenter de découvrir la vérité...
- À l'occasion de la sortie de *Malveillance* (voir au début de cette rubrique), Wild Side ressort en Blu-ray (avec une belle copie) le premier long-métrage de l'Espagnol Jaume Balagueró. L'occasion de vérifier que les diaboliques engrenages de ce scénario retors n'ont pas vieilli d'un poil, et de constater que le cinéaste est bel est bien fasciné par l'idée du Mal absolu.

★★★★★

PlayStation®

Le Magazine Officiel - France



RESIDENT EVIL 6

Questions, coups de gueule, suggestions, écrivez-nous :

playstation.mag@mer7.fr

Le contenu du magazine et la date de parution sont susceptibles de changer en fonction de l'actualité.

ÉCOUTE "SKYROCK"
ET GAGNE LE NOUVEAU SMARTPHONE
SAMSUNG

Samsung
GALAXY S III
designed for humans*

SAMSUNG

6.9"

LE MORNING DE

DIFCOOL

SKYROCK

PREMIER SUR LE RAP

DAS = 0,342 W/kg. Le DAS (débit d'absorption spécifique des téléphones mobiles) quantifie le niveau d'exposition maximal de l'utilisateur aux ondes électromagnétiques, pour une utilisation à l'oreille. La réglementation française impose que le DAS ne dépasse 2 W/kg. © 2012 - Samsung Electronics France, 270 avenue du Président Wilson, 93458 La Plaine Saint Denis Cedex. RCS Bobigny 334 367 497. SAS au capital de 27 000 000 €. Visuels non contractuels.

TEST DRIVE®

FERRARI RACING LEGENDS

“Un pilotage riche en sensations
et exigeant... Cette fois c'est du sérieux”

Jeux Vidéo Magazine

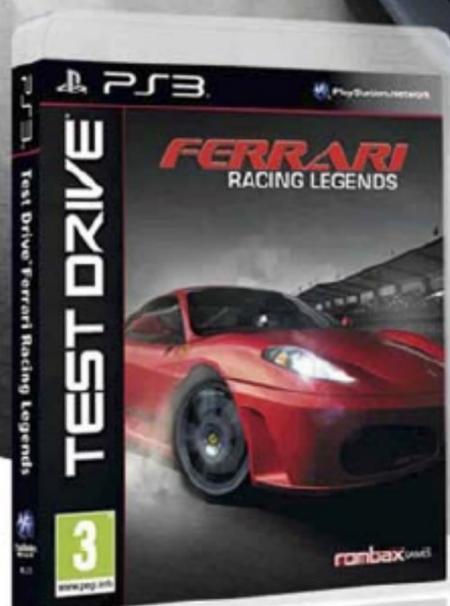
Ferrari 512 BB - GT - 1976
Ferrari 308 GTS - GT - 1977
Ferrari 312 T4 - Monoplace - 1979
Ferrari 308 GTB Quattrovalvole - GT - 1982
Ferrari 288 GTO - GT - 1984
Ferrari Testarossa - GT - 1984
Ferrari F40 - GT - 1987
Ferrari F1-87 - Monoplace - 1987
Ferrari F40 Competizione - SPORT - 1989
Ferrari F1-90 - Monoplace - 1990
Ferrari 512 TR - GT - 1991
Ferrari 348 Spider - GT - 1993
Ferrari F355 GTS - GT - 1994
Ferrari F333 SP - SPORT - 1994
Ferrari F355 Spider - GT - 1995
Ferrari F355 - GT - 1995



Disponible en juin 2012

Ferrari

OFFICIAL LICENSED PRODUCT



De 1947 à 2011, pilotez plus de 60 ans d'histoire automobile.

