

Ghost Trick Détective Fantôme, Capcom



Activision / Bizarre Creations Blood Stone 007

Dans les plus célèbres sagas – licences du jeu vidéo, certains opus de 007 sont devenus mythiques. Des générations de joueurs ont relevé les défis de ces histoires d'espionnage, d'infiltration, de FPS, d'aventure, en se mettant dans la peau de James Bond qui affronte des méchants, toujours en lien avec les films si populaires. L'intérêt de ce nouvel épisode est d'être basé sur le personnage revisité par l'interprétation de Daniel Craig. Les décors et cinématiques sont somptueux, les modélisations impressionnantes et l'action dans le jeu ne nuit pas à cette qualité. Le scénario reprend les fondamentaux, sauver le monde, d'Athènes à Bangkok, des méchants mégalomanes, riches, bêtes et surarmés. Le jeu est linéaire, alternant phases d'infiltration et d'action. Rien de révolutionnaire, mais c'est un excellent opus, extrêmement divertissant. Le paramétrage de la difficulté est intelligemment calculé (novice dans ce type de jeu, pratiquant occasionnel, expert, et niveau Bond lui-même), et permet de satisfaire au moins les trois premières catégories. (O.P.)

[Test PS3] PC / PS3 / Xbox 360 / DS

À partir de 40 €

À partir de 13 ans

BigBen Interactive / Neko Entertainment Marvel Super Heroes 3D : Grandmaster's Challenge

De manière assez incompréhensible, ce jeu annoncé par un PEGI 12 mériterait un PEGI 3. On touche ici les limites de cette classification : jeu de bagarre, donc 12 ans ! Alors qu'on est en présence de l'équivalent d'un traditionnel jeu de plateau de superhéros, où les enfants déplacent leurs pions (Spiderman, Ironman, Captain America...) par équipe, de case en case, déclenchant des événements et parfois des combats contre des « Villains » (dont Fatalis, Le lézard...). Loin des codes habituels des jeux vidéo d'aventure, on est ici dans ceux du jeu de société (tour par tour, choix à faire, plateau virtualisé en 3D...). La manette trouve son usage dans les combats, pour se défendre ou terrasser l'adversaire. La

vue subjective permet à l'enfant d'incarner le héros, sentiment qui peut être renforcé en mode 3D par le port d'un masque imitant le héros, avec une vision en relief. Clairement, ce jeu basique se destine aux plus jeunes ou débutants qui sont fans des superhéros : le public des cours de récréation de maternelle / CP. Il remplit alors pleinement sa fonction. Dommage que la vision en relief ne fonctionne pas de manière séduisante. (O.P.)

Wii

Coffret avec les 5 masques Wolverine, Spiderman, Captain America, Iron Man et Thor

40 €

À partir de 6 ans

Capcom

Ghost Trick Détective Fantôme

Dans cette aventure originale, vous incarnez Sissel, ou plus exactement son fantôme. En effet celui-ci vient d'être assassiné et ne dispose que de la fin de la nuit pour démasquer son assassin, avant que son âme ne disparaisse à jamais. Pour cela on exploitera son pouvoir lui permettant de déplacer son âme d'objet en objet, de manipuler ceux-ci par des « tours de fantômes » et d'interagir avec le monde des vivants. Il a aussi la faculté de remonter le temps de quatre minutes, pour éviter les meurtres des personnages-clés. Il faudra alors user d'ingéniosité, de rapidité et de coordination pour atteindre les objectifs des 18 chapitres qui permettront de dénouer l'intrigue finale. Un système de jeu habilement construit, par la bascule incessante du monde des fantômes au monde des vivants, permettant d'agir et de progresser dans l'aventure, sans oublier la richesse du scénario, des personnages et des dialogues. Une très belle surprise ! (C.B.)

DS

40 €

À partir de 12 ans



Okami Den, Capcom

Capcom

Okami Den

Okami, sorti sur PS2 en 2007, a connu un succès d'estime plus qu'un succès commercial. Après une adaptation pertinente sur Wii, voici la suite tant attendue réservée à la DS. Chibiterasu, le jeune louveteau est l'héritier d'Amaterasu, la louve qui est une réincarnation de la déesse du soleil, héroïne du précédent opus. Il détient les pouvoirs du pinceau céleste, qui vont lui permettre de combattre Yamata-no-Orochi, le démon à huit têtes, avec l'aide d'Issun et d'autres personnages qu'il rencontrera au cours de son périple. C'est avec beaucoup de brio que cette aventure pleine de poésie entraîne le joueur, dans une structure de jeu parfaitement construite. On utilisera le stylet comme un pinceau pour combattre ou pour créer des éléments, dans ce Japon d'antan, aux couleurs si particulières et si belles. Pas besoin d'avoir été enchanté par *Okami* pour découvrir avec plaisir un titre voué à devenir une référence. (C.B.)

DS

40 €

À partir de 12 ans

Microsoft / Harmonix Dance Central

Le lancement de Kinect ne pouvait se faire sans un jeu de danse. Il s'agit donc du premier du genre ne nécessitant aucun accessoire. Sur près d'une trentaine de titres, vous allez pouvoir bouger en décomposant les pas des chorégraphies, en solo ou en mode *battle* : en affrontant un adversaire, chacun dansant à tour de rôle. Un tel jeu permet de mettre en valeur la caméra de Microsoft qui transforme votre corps en manette, permettant un rendu fidèle des mouvements – le seul reproche qu'on pouvait faire au *Just Dance* sur Wii. En revanche l'ergonomie, c'est-à-dire la présentation des mouvements à effectuer, n'est pas des plus lisibles pour les débutants et on peut éprouver quelque diffi-

multimédia

culté à identifier le mouvement à reproduire. Cela reste un titre qui marque un changement majeur dans les jeux de danse, et il serait dommage de ne pas s'y confronter ! (C.B.)

XBox 360 + Kinect

45 €

À partir de 10 ans

Namco Bandai / Xseed Games / Project Aces

The Sky Crawlers : Innocent Aces

Ce jeu est l'adaptation du long métrage d'animation de Mamoru Oshii. Ceux qui l'ont vu comprendront mieux le scénario et l'univers dans lequel se déroule le jeu. Les ambiances graphique et musicale sont prenantes, les cinématiques d'animation travaillées, permettant ainsi de s'immerger assez vite dans ce monde. Si *The Sky Crawlers* ne se veut pas une simulation réaliste de vol, la gestion intuitive et intelligente de la Wiimote et du Nunchuck fait éprouver au joueur des sensations fortes de vol. La durée de vie est d'une quinzaine d'heures au minimum. Un très bon titre dans un genre assez peu présent sur Wii. À découvrir. (C.M.)

Wii

20 €

À partir de 12 ans

Nintendo Mario Sports mix

Dans la lignée des nombreux (trop ?) titres de sports sur Wii, il n'est pas surprenant de voir un jeu mettant en scène la mascotte de Nintendo. Vous choisissez d'incarner l'un des célèbres personnages de la firme japonaise (Mario, Luigi Peach, Donkey, Yoshi...) et, mettant à profit les compétences de chacun, vous allez vous mesurer aux autres au travers des quatre sports qui vous sont proposés : volley-ball, basket-ball, hockey sur glace et ballon prisonnier, lors d'un match amical ou d'une compétition. On apprécie les différentes combinaisons des manettes, chacun pouvant jouer à sa façon, avec des mouvements toujours très intuitifs, un grand nombre de paramètres selon le niveau de difficulté choisi. Comme tous les jeux à plusieurs à l'effigie



Pokemon version Blanche / Noire,
Nintendo / Game Freak

multimédia

de Mario, voici un titre convivial, plaisant, qui ne manquera pas d'animer des soirées ! (C.B.)

Wii

40 €

À partir de 7 ans

Mario vs Donkey Kong : Pagaille à Mini-Land !

De la même façon que dans le précédent opus de Mario vs Donkey Kong, il s'agit d'un titre de réflexion, qui nous rappelle un lointain Lemming. Dans chaque niveau, des petits jouets représentant Mario, Toad et autres personnages doivent atteindre la porte de sortie. À vous de les guider, en créant des plateformes, échelles et autres éléments nécessaires au cheminement des minis, tout en récoltant un maximum de bonus, dans le temps le plus bref possible, et ce pour contrer Donkey Kong. Il s'agit bien d'un casse-tête et plus du tout d'un jeu de plateforme ; les niveaux de difficulté croissants conduiront plus d'un à s'arracher les cheveux. À une durée de jeu respectable s'ajoute la possibilité de construire et de partager ses propres niveaux. Un titre plaisant qui ravira les joueurs. (C.B.)

DS

40 €

À partir de 9 ans

Nintendo / Game Freak Pokemon version Blanche / Noire

Comment peut-on encore être surpris par un nouveau Pokémon ? Voilà une saga dont les graphismes sont au-delà de l'archaïsme, le *gameplay* en apparence inchangé depuis 15 ans, dont le pouvoir addictif reste intact, et qui réussit ici un spectaculaire renouvellement ! Cette cinquième génération (douzième « couleur », autour du 47-48^e jeu !) augmente notablement le nombre de bêtes à collectionner (156 d'un coup, très réussies), offre des graphismes renouvelés avec de la 3D, de la profondeur de champ, des perspectives, de la vitesse

d'animation... tout en restant fidèle au moule inusable. Le monde d'Unys n'est pas un simple copier / coller de Jotou ou autres continents, le *gameplay* bénéficie de quelques modifications à prendre en compte dans une stratégie qui reste éternelle : voyager, rencontrer, dresser, combattre, échanger. Car *Pokemon*, c'est d'abord un jeu d'échange entre vrais humains, un univers culturel un peu envahissant mais dont les joueurs pratiquent le partage et la coopération, console éteinte ou en main. Paradoxe, mais qui explique la force de ce jeu, pour un épisode vraiment remarquable. (O.P.)

DS

40 € chaque

À partir de 6 ans

Sony / Media Molecule LittleBigPlanet 2

Après un premier volet au concept extrêmement surprenant, au graphisme décalé et au *gameplay* inventif, le studio nous offre une nouvelle mouture qui brille de tous ses feux visuels. La beauté des décors, des effets, reste remarquable sur une console HD comme la PS3, et constitue l'un des plaisirs essentiels. Mais le *gameplay* lui-même, fidèle à la recette, mêle références cachées et une apparente gratuité des actions, d'abord déroutante, puis addictive. La poupée de chiffon parcourt un univers de tissus, formes, effets lumineux, et l'on se surprend à jouer, selon les séquences, en plateforme, puis au flipper, ou en *survival*. Très pédagogique, le jeu permet une prise en main très intuitive. On peut préférer le pur parcours ou la personnalisation du héros (couleurs, vêtements, ajouts...), un module très bien fait, alimenté par les bonus récoltés. La progression est bien conçue. La multitude d'univers en fait une compilation de la culture du jeu vidéo et la richesse des modules créatifs permet une variation et une personnalisation séduisantes et apparemment inépuisables. Ceux qui ne connaissent pas encore peuvent plonger, les fans du



De Blob 2 / THQ / Halfbrick

De blob 2

multimédia

nouveautés

premier opus trouveront à se renouveler un peu, les simples amateurs risquent par contre de rencontrer un sentiment de déjà vu. Mais cela reste un jeu exceptionnel par ses mécanismes comme par son univers. (O.P.)
PS3

60 € 

À partir de 9 ans

Square Enix

Final Fantasy Crystal Chronicles : The Crystal Bearers

Dans ce volet de la série FFCC, le joueur incarne Layle, jeune homme de la tribu des Clavats doté de pouvoirs psychiques. Les idées sont nombreuses, le jeu regorge de mini-séquences, de quêtes annexes, et la réalisation graphique est plutôt réussie. Néanmoins, le contrôle des pouvoirs de Layle sur la Wiimote n'est pas toujours très précis, rendant l'action confuse. Il manque des explications lors des phases de mini-jeu et bien souvent l'usager se retrouve démuné. Enfin, les pouvoirs psychiques de Layle n'évoluent que très peu, rendant les combats ennuyeux. Un divertissement au prix raisonnable, mais pas un grand jeu Wii. (C.M.)

Wii

20 € 

À partir de 12 ans

THQ / Halfbrick

De Blob 2

Deuxième volet de ce qui n'était au départ qu'un projet d'étudiants. On retrouve Blob le héros qui, dans cette version DS, va devoir contrer le Docteur Von Blot qui se livre à d'étranges expériences sur toutes les créatures. En incarnant ce héros, sous la forme d'une boule colorée, il va falloir redonner la vie en prêtant des couleurs aux décors et en suivant parfois des indications précises. On regrettera l'aspect quelque peu répétitif de cette version, mais l'ensemble est un jeu de plateforme agréable et sympathique dont la plus grande force réside dans cet apport de couleurs dans un monde tout gris qui donne au joueur un sentiment particulièrement plaisant. (C.B.)

[Test DS] PS3 / Xbox 360 / Wii / DS

À partir de 30 € 

À partir de 7 ans

Ubisoft

Ruse

Les STR (jeux de stratégie en temps réel) sont nés sur PC et y constituent l'un des points forts du jeu vidéo, avec les jeux de gestion d'univers. Ils nécessitent une ergonomie clavier+souris pour attraper les éléments, les faire bouger, développer, construire, etc. à toute vitesse et avec précision, ce qui fait que jouer avec une manette s'apparente souvent à une punition. Ce titre prétend cependant être aussi performant sur PS3 et Xbox que sur PC. Basé sur la Seconde Guerre mondiale avec tous ses théâtres d'opération, il se joue en mode campagne comme en mode défi, seul ou en équipe et réseau. Il faut gérer les moyens de production, les ressources, construire son armée, la manœuvrer, le tout plus vite que l'ennemi qu'il s'agit surtout de piéger par la tactique. Celle-ci intègre ici le *gameplay* par la possibilité de lancer des opérations de désinformation, de choisir les principes moraux et tactiques, etc. Il faut déjà maîtriser le système pour percevoir l'impact de ces choix. La carte est très jolie, même trop idyllique pour une guerre et elle fait un peu « sur maquette ». Deux problèmes majeurs d'ergonomie – la gestion des zooms et angles de vision qui font vite perdre tous les repères – le repérage sur console des unités, et leur sélection pour action – malgré des menus très bien conçus. Honnêtement, la version PC reste plus manipulable, même avec le PSMove, peu précis. L'avantage de la console ? Jouer sur un grand écran ! Et les graphismes le méritent. Soulevons cependant un point de morale (oui !) : est-ce bien raisonnable, dans un univers réaliste (1939-1945) d'utiliser des mécanismes de ligues, classements, points, en réseau qui rappellent les jeux de foot ? On a parfois l'impression d'être à la FIFA... (O.P.)

[Test PS3] PC / PS3 / Xbox 360

À partir de 30 € 

À partir de 11 ans

RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE :

Claire Bongrand

RÉDACTEURS :

Claire Bongrand, Cécile Ménégghin et Olivier Piffault