



a.

CAPCOM

À PARTIR DE 15 ANS

**Devil May Cry HD Collection (a)**

Retrogaming! Les compilations de classiques de la PS1 ou 2 permettent aux joueurs actuels de (re)découvrir des jeux célèbres et qui ont « fait » ce qu'on appelle des licences. La série *Devil May Cry* fait partie de ces objets cultes de l'univers vidéoludique, voici ici les trois premiers épisodes remis à niveau pour machines et écrans HD. Dante, le héros, fils d'un chevalier-démon et d'une humaine, doit lever des malédictions, éliminer spectres et créatures dans des châteaux et des villages. C'est du « beat them all » dynamique et bien mis en scène, avec un gameplay limpide. Le premier jeu reste remarquable d'intensité, de rythme, avec une faune variée et spectaculaire. Les décors s'appuient sur de somptueuses architectures, la musique construit l'ambiance inquiétante. Le deuxième permet de faire jouer une aventurière en alternative à Dante, mais il est confus, répétitif, privilégiant l'arcade à l'histoire. Le dernier offre également deux personnages complémentaires, mais ressemble à un long clip, la bande-son ne jouant pas le scénario mais l'ambiance. Bien équilibré, il reste agréable, mais en dessous des épisodes 1 ou 4 (sorti lui en 2008). Au final, une compilation intéressante, contenant un vrai chef-d'œuvre, classique du « beat them all » de donjon. Le PEGI 16 est équilibré. O.P.

PS3 / XBOX 360

[TEST PS3]

À PARTIR DE 20 €



CHILINGO

À PARTIR DE 9 ANS

**Contre Jour**

Le jeu démarre sur un tableau au décor en noir et blanc, avec comme unique élément vivant une bestiole, petite boule à l'œil unique. Il faut guider et accompagner cette boule, à chaque niveau, jusqu'au point lumineux qui permettra d'accéder au niveau suivant. Pour cela, ce n'est pas le personnage que l'on déplace, mais on influe sur le décor pour le faire progresser. On modifiera donc le niveau du sol, on déplacera des cordes-tentacules auxquelles notre petite boule va se suspendre, le tout en tâchant de récupérer un maximum d'éléments lumineux en un minimum de temps. Ce parti pris original, plusieurs fois développé dans des jeux comme *Locoroco*, permet de renouveler le genre. Un titre d'adresse et de réflexion simple et attachant qui doit son succès à un graphisme simple et soigné, une musique de qualité, le tout proposant un divertissement plaisant. Un titre idéal à proposer en animation! C.B.

PC / IPHONE / ANDROID

[TEST IPHONE ET PC]

À PARTIR DE 3 € [ACHAT EN LIGNE]



MICROSOFT GAMES STUDIO / LIONHEAD

À PARTIR DE 9 ANS

**Fable : the journey**

*Fable*, c'est une série de trois jeux de rôles et d'aventures créés par Microsoft comme étendard de la Xbox, et qui ont su séduire un public et devenir une saga riche, intéressante et appréciée, sinon culte. Ce titre en reprend l'univers, mais est totalement construit autour de l'utilisation du Kinect... ce qui change tout. On incarne le jeune et distrait Gabriel, conducteur de chariot, qui réussit à perdre son convoi et doit faire un très long détour pour retrouver les siens. Sur son chemin, l'aventure! avec force monstres, sorcellerie et toute la beauté de l'univers de *Fable*. Ce jeu Kinect se joue assis (en carriole!), et bénéficie

d'excellents réglages des gestes. Il offre des activités originales pour cet univers, qui donnent parfois l'impression de jouer à «Alexandra Ledermann à Fantasyland» ou à «Bilbo passion vétérinaire». Très facile, laissant du temps, culminant dans les combats, ce jeu propose une expérience sans rapport avec les précédents et visant un public plus jeune et occasionnel. O.P.

XBOX 360 [NÉCESSITE KINECT]

À PARTIR DE 15 €



NAMCO BANDAI / CHUNSOFT

À PARTIR DE 11 ANS

### Dragon Ball Z for Kinect

Problème : comment associer un univers culte basé sur les combats, déjà (sur)exploité en jeu vidéo, et le système Kinect? DBZ propose en théorie la synthèse parfaite, avec un manga / dessin animé massivement connu, dont l'histoire est une infinie suite de combats d'arts martiaux et d'apprentissage de techniques, de développement de capacités : un jeu vidéo en somme! L'idée de mimer le kaméhaméha devant Kinect fonctionne cependant très moyennement : le système alterne les coups que vous donnez et leur résultat sous forme de cinématique. Les enchaînements se prêtent autant à la gesticulation désordonnée qu'à l'art du combo, et si vous vous lâchez, Kinect vous perd! Bien sûr, les personnages sont bien modélisés, les voix sont correctes, les fans retrouveront l'univers et prendront de l'intérêt aux duels, en suivant l'histoire. Mais techniquement, c'est assez peu varié et donc on se répète... Très drôle à regarder (le joueur), physiquement fatigant, ce jeu est sympathique et très fidèle mais ludiquement peu addictif... O.P.

XBOX 360 [NÉCESSITE KINECT]

À PARTIR DE 30 €



NINTENDO / LEVEL-5

À PARTIR DE 6 ANS



### Inazuma eleven 2 : Tempête de Feu / Tempête de Glace

S'il est bien une série qui a déclenché l'enthousiasme des lecteurs (de manga), téléspectateurs (de l'anime) et des joueurs (de DS), c'est *Inazuma Eleven*. Le concept est ravageur, associant en somme «Olive et Tom» à *Dragon Ball* ou *Pokemon*. Ce jeu de football est en effet enrichi de techniques spéciales qui transforment le terrain en champ de tir pyrotechnique et le match en chorégraphie spectaculaire. Le grand intérêt du jeu DS est de confier au joueur la constitution de l'équipe à travers le recrutement, le développement des techniques, la stratégie des matchs, etc. C'est donc beaucoup plus riche et fin que le manga. L'interface plutôt simple (façon *Pokemon*) convient bien à ce jeu de combats à effets et de gestion de personnages, ceux-ci étant particulièrement bien décrits. Une réussite du studio de *Professeur Layton*, addictive à juste titre. O.P.

DS

À PARTIR DE 40 €

NINTENDO / NEXT LEVEL GAMES

À PARTIR DE 6 ANS



### Luigi's Mansion 2

Le premier opus paru il y a une dizaine d'années ayant connu un succès surprise, cette suite était donc impatientement attendue. L'aventure met en scène Luigi, sans son céléberrime frère Mario, devant braver sa couardise pour partir à la chasse au fantôme. Pour cela il est muni d'un aspirateur, l'Ectoblast 5000, arme fabriquée par le professeur K. Trastoff qui lui a donné pour mission de retrouver les morceaux éparpillés de Lune Noire. Un jeu vraiment réussi, mêlant aventure, action, réflexion et plateforme, dans de nombreux décors entretenant l'ambiance effrayante et comique. Un titre d'une grande

richesse, tant du point de vue de la qualité de la réalisation, que pour l'importante durée de jeu proposée, sans nuire au niveau de difficulté, savamment dosé de manière progressive. Un incontournable. C.B.

3DS

À PARTIR DE 35 € [ACHAT EN LIGNE]



SEGA / SPORTS INTERACTIVE

À PARTIR DE 13 ANS

### Football Manager 2013

*FM 2013* est le dernier-né d'une série datant de plus de vingt ans. Il permet de se glisser dans la peau d'un manager contrôlant un club de A à Z : entraînement, tactique, gestion de l'effectif et du budget, rapports avec les médias... avec un réalisme inégalé dans le domaine. Si la navigation dans les menus nécessite un apprentissage, le nombre de clubs et de joueurs présents est impressionnant. Cet opus s'efforce d'être plus accessible : il est possible de jouer en mode simplifié ou de se décharger de certaines tâches. Ceci étant, il reste surtout destiné aux passionnés du genre, du fait de son principe même mais aussi de son interface austère. J.P.

PC / MAC / PSP [TEST PC]

À PARTIR DE 25 €



SONY / GAME REPUBLIC

À PARTIR DE 11 ANS



### Folklore

Retour sur un jeu sorti dans l'anonymat et qui mérite un vrai détour, par son climat, son originalité et la qualité de sa réalisation. Ce jeu d'aventure mâtiné de jeu de rôle et d'énigme propose une vraie double ligne narrative, complémentaire, emmenant un journaliste spécialisé dans le paranormal et une jeune fille « orpheline » sur une île d'Irlande, qui cache l'entrée du Netherworld, royaume de faerie et des morts à la fois. La jeune Ellen cherche à sauver sa mère, Keats, à résoudre un meurtre. Après avoir ouvert le passage, ils pénètrent dans l'Outremonde, en apprenant les règles et à affronter les monstres. On progresse en absorbant leurs âmes, en utilisant la manette comme une wiimote (une bonne idée). Chaque niveau permet de rencontrer de nouvelles créatures et correspond à des missions bien intégrées dans l'histoire. L'univers féerique celtique est une réussite visuelle autant que narrative, et on se passionne pour cette quête un peu orphique. C'est un vrai jeu d'univers et historié, comme savent en produire les studios japonais, plein de trouvailles poétiques et que l'on a envie de terminer. Sans horreur ni hémoglobine, malgré le contexte, avec une iconographie originale et fouillée, ce titre raconte une histoire envoûtante, soutenue par de belles musiques bien dosées : une petite pépite poétique. O.P.

PS3

À PARTIR DE 30 €



a.

UBISOFT / PASTAGAMES

À PARTIR DE 7 ANS

### Rayman Jungle run (a)

Ce titre inédit met en scène Rayman sur les plateformes tactiles et mobiles dans un jeu de plateforme semblant très classique, puisqu'il faut faire franchir au héros divers niveaux. Cependant c'est au joueur de choisir de quelle façon le faire, sauter, voler, courir sur les murs, donner des coups de poing : il n'y a pas qu'une façon de parcourir les différents décors proposés. Un titre soigné, tant graphiquement que conceptuellement, composant un jeu de plateforme accessible à tout public, particulièrement bien pensé pour un usage nomade et tactile. Cela peut être une bonne occasion de découvrir ce genre de jeu sur ces supports, et de vouloir en prolonger le plaisir sur console, dans des expériences tout de même plus riches. Ce serait dommage de s'en priver. C.B.

IPHONE/ IPAD / ANDROID

[TEST IPHONE]

À PARTIR DE 3 € [ACHAT EN LIGNE]



WARNER INTERACTIVE / DOUBLE FINE PRODUCTIONS

À PARTIR DE 3 ANS

### 5 rue Sésame: Il était un monstre

Les personnages d'Elmo et de Macaron, sortis du célèbre univers de marionnettes télévisées, sont les guides des (très jeunes) enfants pour ce jeu conçu pour Kinect, entièrement oralisé et pilotable au geste. L'interface, une fois le jeu lancé, ne demande donc pas de savoir lire. Les personnages lancent les consignes, basées sur l'imitation : l'enfant découvre des historiettes simples et des personnages en tournant littéralement les pages d'un livre multimédia. C'est plutôt beau graphiquement et bien dosé en difficulté pour des 4-6 ans, les bestioles sont sympathiques et la répartition entre action et cinématiques est équilibré. Mais c'est aussi un peu court et très répétitif dans le parcours. Peut-être à faire en famille pour le partage enfant-parent? O.P.

XBOX 360 [NÉCESSITE KINECT]

À PARTIR DE 10 €



RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE

Claire Bongrand

RÉDACTEURS

Claire Bongrand, Jonathan Paul  
et Olivier Piffault