



a.

CAPCOM

À PARTIR DE 13 ANS

Monster Hunter 3 Ultimate (a)

Cette série de jeux vidéo a offert au public des jeux acceptables sur un concept qui peut prêter à débat : le jeu de chasse, dont il existe des versions pour adultes violentes et au premier degré. Ici, dans la lignée d'un *Jurassic Park 2* – le film, les joueurs vont incarner un groupe de chasseurs plongés dans un univers peuplé de monstres fantastiques. Le safari est nettement moins cruel, d'autant que les charmantes bestioles sont très impressionnantes. La richesse de la faune, qui compte plusieurs dizaines d'espèces toutes plus spectaculaires et originales les unes que les autres, est l'un des points forts du titre. Sa jouabilité et son didactisme en sont un autre. La prise en main est extrêmement guidée, par des activités qui ont sens et intérêt, et qui permettent de s'immerger en douceur dans le principe. Loin d'être un jeu de combat simpliste, *Monster Hunter* possède un réel aspect stratégique. Il faut se construire un équipement adapté, explorer, planifier, et surtout jouer en équipe. L'action est également scénarisée par des quêtes nombreuses et assez variées. Remarquablement réalisé, ce titre est réellement addictif. Et chasser le dragon est bien plus sain, si ce n'est politiquement correct, que de s'exciter sur les jeux de guerre contemporains... O.P.

3DS

35 €

DOUBLE FINE PRODUCTION / SEGA

À PARTIR DE 12 ANS

The Cave

Ce drôle de titre met en scène un singulier personnage : La Caverne, qui est à la fois le lieu où se déroule l'histoire, et surtout le narrateur. L'aventure débute par le choix de trois personnages parmi les sept protagonistes proposés : l'aventurière, le moine, les jumeaux, le fermier... – chacun ayant des caractéristiques spécifiques – que l'on guidera dans l'antre. Plus que la progression d'un jeu de plate-forme, parsemé d'embûches et d'énigmes typiques d'un point and click, c'est la narration de cette envoûtante caverne qui compose la vraie richesse de cette aventure, renfermant des lieux d'une variété insoupçonnée. Une originalité peu surprenante de la part de Double Fine production, et surtout du créateur Tim Schafer, à qui l'on doit entre autres *Psychonaut* qui avait déjà brillé par une originalité et une qualité de réalisation que l'on retrouve ici. C.B.

PC/MAC/PS3/XBOX 360/ WIIU
[TEST PS3]**À PARTIR DE 13 € [ACHAT EN LIGNE]**

KALYPSO MEDIA / GAMING MINDS
STUDIOS

À PARTIR DE 13 ANS

Port Royale 3

Il existe encore des jeux de gestion et de simulation commerciale ou stratégique, même sur console, et ce bien que le genre soit un peu passé de mode et devenu plutôt une niche. La série *Port Royale* aborde l'univers du commerce maritime et de la piraterie, dans une ambiance XVIII^e siècle. Dans la lignée du succès des films *Pirates des Caraïbes*, il est assez logique que des éditeurs aient voulu relancer ce thème. Cependant, malgré des graphismes vraiment magnifiques et de belles cartes, ce jeu ne possède vraiment pas le souffle, ni d'ailleurs l'ironie de cette franchise cinématographique. Le joueur a le choix entre deux modes, marchand ou combattant. Dans le premier, il va établir des routes commerciales, spéculer sur les valeurs des matières premières, bâtir des comptoirs, créer un empire de ports. Dans le second, il va plutôt pourchasser des cibles, mais la notion de gestion n'est pas absente pour autant. Le jeu manque un peu de rythme et d'action et, si l'interface est compréhensible et simple, le fonctionnement des événements est assez déroutant. Il vaut mieux jouer avec les aides automatiques que chercher de fins réglages qui ne semblent pas produire d'effets prédictibles. L'amoureux des jeux de simulation d'il y a quinze ans se réjouira de retrouver un gameplay qui ne se résume pas à des combats incessants, mais l'amateur de vitesse et d'action passera son chemin. **O.P.**

XBOX/XBLA/PS3/PC [TEST XBOX]

24 €



NAMCO BANDAI / EKO SOFTWARE
À PARTIR DE 11 ANS

Storm

Pour changer des jeux d'affrontement et de la pyrotechnie permanente, voici un jeu qui semble vouloir s'inscrire dans la lignée d'un *Flowers* ou d'un *Spore*. Le jeu présente un paysage naturel, escarpé et fleuri, qui va évoluer au fil des saisons avec les intempéries, et dans lequel le joueur doit guider une graine, lui éviter les embûches, les éclairs, les avalanches, pour arriver à la planter et la faire pousser! Presque un jeu vidéo bio! Sérieusement, cela offre une parenthèse poétique et délicieusement inutile, gratuite, mais qui sollicite quand même les méninges. L'environnement musical et la succession des tableaux sont très réussis. Dommage que ces titres indépendants ne soient pas mieux mis en avant sur les sites, car ils amènent de la diversité dans une offre trop homogène. **O.P.**

XBLA UNIQUEMENT

800 MS PTS



NICALIS

À PARTIR DE 7 ANS

NightSky (b)

Dans la tendance des titres indépendants de réflexion et d'adresse, celui-ci tire son épingle du jeu en proposant une aventure bien plus poétique qu'il n'y paraît. Le narrateur trouve une mystérieuse sphère qui, dans ses rêves, va l'inviter à la guider. Pas besoin de leçon de prise en main, quelques touches suffisent pour faire évoluer cette étrange sphère sur des éléments de décors sombres et des teintes aux variations crépusculaires. À cette rêverie visuelle s'ajoute une bande sonore parfaitement assortie, qui invite à l'évasion tout au long du chemin de la sphère. Une expérience particulièrement agréable, qui invite au songe et à la détente. **C.B.**

PC/MAC/WII/3DS/ IPHONE

[TEST PC - 3DS - IPHONE]

À PARTIR DE 3 € [ACHAT EN LIGNE]



b.

SONY

À PARTIR DE 15 ANS

God of War : Ascension

La série *God of War* est un classique des jeux pour Playstation, que ce soit sur PS2, PSP, PSvita ou PS3. Elle revisite le genre très codé – et assez basique dans son concept – du *beat them all*, en s'appuyant sur une très grande qualité de réalisation graphique, musicale et d'animation. Délaissant le traditionnel univers de l'héroïc-fantasy, elle propose au joueur d'incarner un guerrier spartiate antique, Kratos, maudit par les Dieux de l'Olympe, et qui doit tenter de survivre dans un univers saturé de monstres mythologiques. C'est l'occasion pour le joueur d'évoluer dans des décors somptueux, avec des architectures travaillées et une faune qui sort d'un certain ordinaire. Cet épisode se situe narrativement avant tous les précédents, explorant le début de la période de folie du guerrier. Celui-ci doit affronter les Erynies, plonger dans ses souvenirs, s'échapper d'une prison à la fois réelle et mentale pour redevenir le Kratos original. L'apport principal de cet épisode tient techniquement dans un mode multijoueur qui peut être plaisant, et pour l'ambiance dans la description d'un personnage plus humain, qui n'est pas une simple machine à affronter des serpents géants, chimères, etc. Toujours aussi spectaculaire, le jeu offre une succession de défis avec ses « boss », mais reste un défilé de combats. La violence caractéristique de la série est un peu atténuée et de toute manière distancée par les adversaires mythologiques et immortels. Mais cela reste clairement un titre pour les plus grands, adolescents au minimum, habitués à ce genre. **O.P.**

PS3

25 €

WARNER BROS / MONOLITH GAMES

À PARTIR DE 13 ANS

Gardiens de la Terre du Milieu

Ce titre exploite l'univers de Tolkien, en s'appuyant sur les nombreux personnages emblématiques et les nombreuses races de nains, elfes, gobelins, orques, trolls, etc. qui le peuplent. Contrairement aux titres tirés des films ou rattachés aux livres, il n'y a pas ici véritablement d'histoire, car il s'agit de ce que l'on appelle un MOBA, Multiplayer Online Battle Arena, en gros un champ de bataille multijoueurs. Ce système a été popularisé par le célèbre *Warcraft III*. Il diffère des simples batailles par l'utilisation de personnages qui peuvent évoluer et gagner en compétences. Héritier en un sens des jeux comme *Final Fantasy Tactics*, il doit aussi être lu comme une version jeu vidéo des échecs, qui inclut la gestion de ressources. L'écran ou arène comprend deux zones symétriques opposant les forces, avec leurs lieux de ressources et de défense, leurs obstacles, chaque joueur devant s'emparer de la zone adverse, sans se faire détruire la sienne. L'intérêt du MOBA est évidemment d'avoir des personnages identifiés qui ne doivent pas mourir : sacrifier Gandalf n'a pas de sens ! Ce titre, riche de nombreux suppléments, offre de très beaux décors et des cartes agréables, des effets graphiques de combats et une ambiance qui évoque réellement certains épisodes de la *Terre du Milieu*, ainsi qu'une gestion limpide des personnages. Loin d'être évident, il demande une bonne réflexion, surtout joué face à des humains et non face à une I.A. Dans le genre, c'est une réussite. **O.P.**

XBOX LIVE ARCADE, PS3 [TEST XBLA]

34 €

WARNER BROS / NETHEREALM STUDIOS

À PARTIR DE 15 ANS

Injustice : les dieux sont parmi nous

Ce jeu spectaculaire exploite une nouvelle fois l'univers des comics de super-héros de DC, autour de *Batman* et *Superman*. Ce n'est pas un jeu scénarisé comme *Arkham Asylum* ou *Arkham City*, mais une variante de jeu d'affrontement, opposant héros et vilains. Il y a bien un fil rouge, avec un mode Histoire qui vous guide et vous permet d'incarner une série de personnages, mais tout au long de duels. Toute la qualité du titre tient dans la richesse des possibilités offertes par les décors, surprenants et piégés, que l'on a intérêt à utiliser. On a un peu l'impression de jouer comme un gamin avec ses figurines, mais avec une ambiance de cinéma ! Plutôt aisé à prendre en main, le titre n'ennuie pas et semble garantir une bonne durée de vie. De quoi renouveler les parties entre amis. **O.P.**

XBOX, PS3, WIIU. [TEST XBOX]

39 €**RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE**

Claire Bongrand

RÉDACTEURS

Claire Bongrand et Olivier Piffault