

NOMADES/Actus

Jeux Vidéo **Opinion**



Alexandre de Bourrousse

Vie de la rédaction, suite. Le mois dernier, nous évoquions la difficulté – invisible aux yeux du grand public – de travailler dans le jeu vidéo. Bruits incessants, énervements, jets de bouteilles en plastique et autres objets en tout genre. Bref, on expliquait non sans mal que, malgré

ces événements, le métier de journaliste dans ce milieu n'était pas forcément une sinécure. Pour tous ceux qui commencent à crier au scandale et nous taxer de "pauvres petits chatons", il est de bon ton de rappeler que notre passion est également jalonnée de moments intenses, voire même déroutants. Observer un Gianni, fervent adorateur de la *lambada* – surtout avec Marco –, ne plus ouvrir la bouche ni décoller de son siège pendant deux jours, c'est assez flippant. Malade? Non. En réalité, notre ami venu d'Italie a été – comme Mowgli par Kaa –, hypnotisé par un serpent autrement plus intelligent que celui de Kipling. Il est resté tellement scotché aux basques de *Snake*, qu'il a décidé de nous en faire part, sur quatre pages, chose inédite dans cette rubrique. Oui, le jeu vidéo peut aussi créer des miracles, et transformer un petit-fils d'immigré italien en virtuose de la plume.



Sommaire

Tests	116
PSP	
Blazblue Portable	132
Coupe du monde de la FIFA: Afrique du Sud 2010	136
Metal Gear Peace Walker	124
DS	
Iron Man 2	138
Dragons	138
Sports Island	134
iPHONE	
Coupe du monde de la FIFA: Afrique du Sud 2010	131
Iron Man 2	130
Fast and Furious Adrenaline	130
Saving Private Sheep	131

iPad Une console en devenir

Nous avons testé la tablette tactile d'Apple. Comme l'iPhone, l'iPad pourrait prétendre rejoindre les consoles de jeux portables. Mais à certaines conditions...

Depuis sa création, Apple a su développer une magie autour de ses produits, grâce à un design épuré et racé.

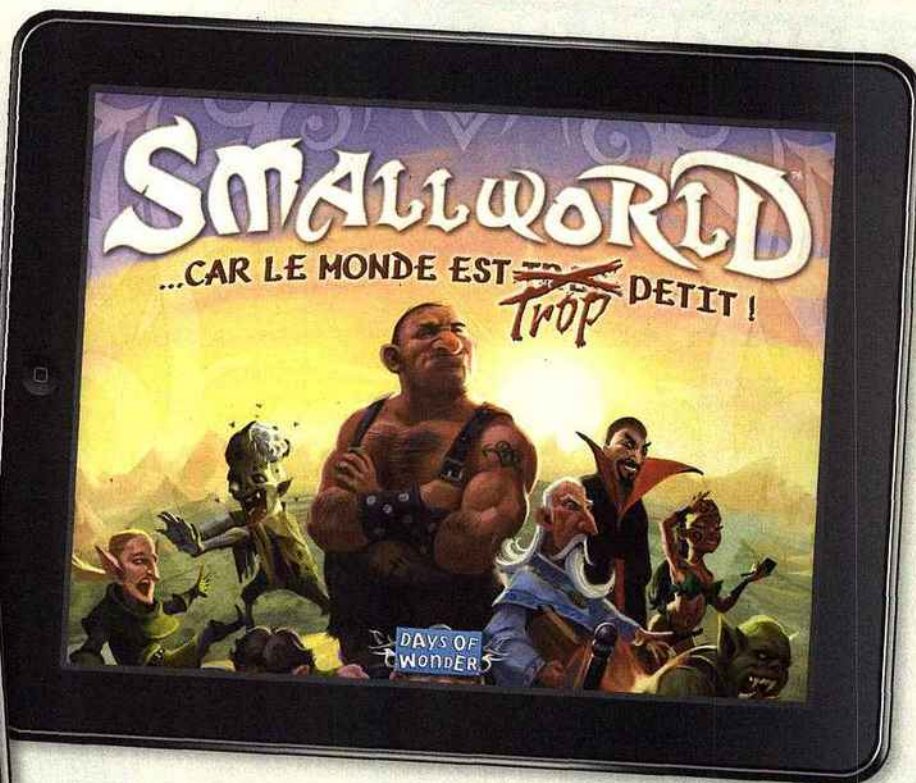
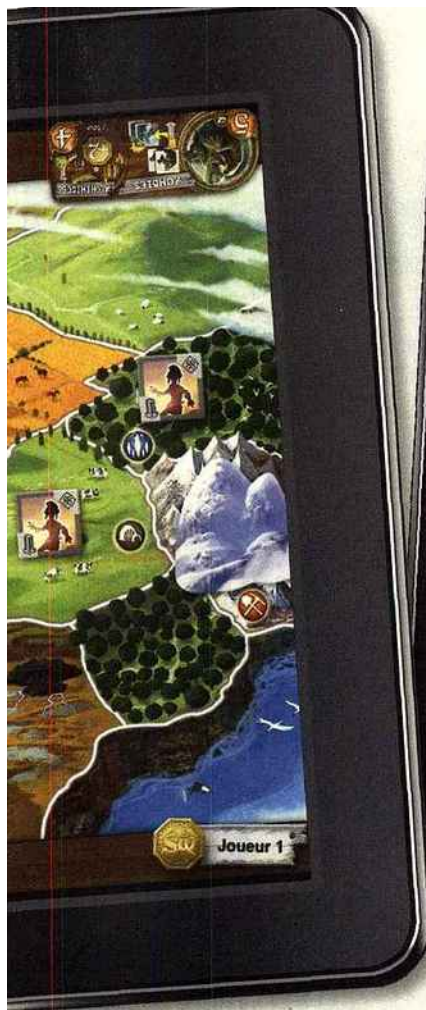
Aujourd'hui, les inconditionnels – qui iraient presque jusqu'à vendre leur mère, pour s'acheter le dernier bijou de la firme Apple – découvrent l'iPad, une tablette tactile que l'on pourrait qualifier d'iPhone taille XXL. Car l'iPad est effectivement une vraie petite perle, à condition bien sûr d'exploiter au maximum ses possibilités. Ce qui nous intéresse, avant tout, c'est de déterminer si cette "plaquette" peut devenir une plateforme de jeu attractive sur le long terme.

À cette occasion, nous avons pu tester *Small World*, un jeu de société édité par les Français de Days of Wonder, et d'autres appli-

cations déjà disponibles sur l'iPhone. Le résultat ne s'est pas fait attendre : impressionnant, bluffant ! De par son format et son poids relativement léger, la machine se manipule sans encombre ni fatigue, puisqu'on peut la faire tenir dans le creux de son bras comme on supporterait un classeur. Une position idéale, du moins pour jouer à des titres qui ne requièrent que les doigts d'une seule main.

Pour les jeux de course, la donne n'est pas tout à fait identique, car l'iPad se tient comme un volant. S'il existe plusieurs prises en main possibles – qui évoluent en fonction de l'utilisation que l'on en fait –, le rendu visuel de l'iPad, lui, scotche. Déjà unanimement reconnue sur l'iPhone, la qualité graphique des applications, dont la taille est forcément multipliée ici, ne souf-

Toutes les consoles portables



fre à aucun moment de ce grossissement. Un souci du détail appréciable, que l'on a pu observer sur *Small World*, mais aussi sur les applications déjà aperçues sur iPhone, comme *Flight Control*. L'iPad prêt pour le jeu ? Au vu de ce que l'on a pu découvrir, la belle bête d'Apple possède toutes les qualités pour devenir une plateforme de divertissement. Une seule grande question reste en suspens : est-ce que le public ciblé par l'iPad (jeunes cadres dynamiques) donnera vraiment une importance prépondérante à la fonction vidéoludique que peut leur offrir l'appareil ? Et a contrario, un joueur nomade pourra-t-il déceimment dépenser une petite fortune pour utiliser principalement la machine comme console de jeu, et laisser de côté toutes ses autres fonctionnalités ?

■ Alexandre de Bourrousse

■ Sortie : 28 mai

Prix : 500€ env. (16Go), 600€ env. (32Go) et 700€ env. (64Go) (modèles Wi-Fi), 100€ env. de plus pour la version 3G.

Quelques jeux iPad *

- Small World/Days of Wonder/stratégie
- Real Racing HD/Firemint/course
- Scrabble/Electronic Arts/reflexion
- Plants vs Zombies HD/PopCap Games/action
- Mirror's Edge/Electronic Arts/plateforme
- NFS Shift/Electronic Arts/course
- X-Plane/Laminar Research/simulation
- Flight Control/Firemint/stratégie
- Civilization Revolution/2K Games/gestion
- C & C : Alerte rouge/Electronic Arts/strat. tps réel
- Call of Duty: World at War: Zombies/Activision/action
- Worms HD/Team 17/stratégie

* Nom du jeu/Éditeur/genre