

**Console : Fable : The Journey sur Xbox 360 Kinect, le test**

**Console**

Posté par : JeremyD

Publié le : 27/2/2013 14:00:00

**Fable : The Journey** est un jeu style rail-shooter, développé par Lionhead Studios, et édité par **Microsoft Studios**. C'est une exclusivité Xbox 360 et **se joue uniquement avec le capteur Kinect**.

Le défi lancé par les développeurs de Lionhead, est qu'on pouvait faire autre chose que des jeux vidéo de sports ou de dance sur Kinect. Pourquoi aussi ? Ou d'acceptation et bide l'ogendaire ?

Tout d'abord il est important de préciser que cet épisode de Fable sur Kinect se joue assis face à son écran, ce qui est assez rare sur ce type de support.



**L'histoire**

Dans Fable : The Journey, nous incarnerons Gabriel, jeune homme passionné de fables et de légendes qui voyage avec sa carriole au sein d'une caravane. Très rêveur, il est souvent à la traîne et se retrouve, lors d'un gros orage, coupé du reste de son groupe, il doit donc faire un long détour pour rejoindre le reste de sa caravane.

Rapidement nous rencontrerons Thors, notre grande sœur et guide dans les prairies de jeux Fables, qui nous apprendra que le monde d'Albion est à nouveau menacé par les forces des ténébreux et que seul un héros pourra les vaincre. Et bien sûr ce sera Gabriel qui mènera de cette mission.

Au début, réfractaire à son devoir, il changera d'avis lors de l'acquisition des gantelets magiques. A partir de là, on est vraiment dans le jeu, l'aventure est lancée.



### Gameplay

Fable : The Journey est un rail-shooter, ce qui signifie que notre progression s'effectue linéairement comme sur des rails, en alternant conduite de carriole, phase de combat, et aires de repos. A l'inverse de ses prédécesseurs qui sont des Open-world\*, et où on avait la possibilité d'explorer et de traverser les contrées d'Albion à notre guise.

En effet notre progression dans le jeu se fera en jonglant avec ces trois phases de Gameplay.

Le mode conduite de notre carriole s'effectue en simulant la manœuvre de notre cheval avec des rennes. Il faut les faire claquer pour accélérer, les tirer vers notre poitrine pour ralentir, pour les virages il faut avancer un bras et rabattre l'autre. Une manipulation très intuitive et rapide à prendre en main, et grâce au Kinect, le rôle de cocher au volant de sa voiture hippomobile que l'on incarne prend une dimension plutôt arcade, et est assez normale.



Il nous arrive de descendre de notre carriole pour avancer sur un terrain plus accidenté ou pour explorer un coin spécial, une maison, ou encore un donjon. Dans ce mode, nos mouvements serviront à lancer nos sorts pour résoudre des énigmes ou dépoter toute sorte de créatures.

L'utilisation de la magie se fait avec nos mains et nos bras, il faut placer nos mains à hauteur de nos épaules pour charger les sorts et effectuer des mouvements de poussée vers l'écran pour les lancer. On peut se pencher sur la droite ou la gauche pour esquiver, et se protéger le visage pour contrer les attaques ennemies.



Autant dire que l'utilisation de la magie est jouissive mais est malheureusement trop souvent perturbée par les quelques bugs de reconnaissance de la Kinect. L'éclairage est très important et le moindre changement de luminosité d'un nuage ou autre peut faire galérer notre Kinect, et il faudra plus d'une minute pour qu'elle puisse se recalibrer. En plein combat ces bugs de reconnaissance altéreront la précision de nos sorts et peut être limite étonnant. On a tendance dans ces moments là, à s'exciter comme une puce devant notre écran en lançant 20 sorts en 4 secondes, mais ça ne sert à rien exception faite de vider notre réserve de mana.

Le mieux à faire est de mettre rapidement le jeu en pause et de réajuster nous même la lumière, en fermant ou ouvrant un rideau ou en allumant une ampoule. Une fois la maîtrise du

contre-bug de reconnaissance acquise, ce problème ne devrait plus être trop gênant.

Notre voyage sera parsemé de «aires de repos», sorte d'oasis de paix entre 2 batailles ou courses de carriole. On pourra notamment soigner notre cheval, le nourrir, l'abreuver, le brosser et toutes ces actions vous rapportent de l'XP !



Ces petits moments de calme sont parfait pour notre lvl-up\* , celui s'effectue sur un arbre à 2 branches ou il faudra choisir une amélioration parmi 2 proposées (la plupart du temps, une offensive et une défensive). La récolte de nos points d'XP se fait en tuant des créatures, résolvant des énigmes, s'occupant de notre monture ou en les ramassant en roulant sur des orbes de différentes couleurs avec notre carriole.

### Albion a (encore) besoin de vous !

Peut-on appeler ce nouveau volet « Fable 4 » ? La réponse est plutôt mitigée, car Fable : The Journey est vraiment différent de ses prédécesseurs sur le plan du Gameplay. Par contre le background est resté le même, se sont toujours les contrées d'Albion qu'il nous faudra arpenter, hobbes, balverines et hommes creux sont toujours au rendez vous et Thors sera là pour nous (récemment) accompagner lors de notre aventure. L'histoire est la suite logique des anciens Fables et les clins d'oeils à ceux-ci sont nombreux tant dans le scénario que dans les objets à collectionner.

La dimension morale qui était propre à la série Fable, est inexistante dans ce dernier volet, plus de choix à faire, plus de possibilité de devenir le sauveur du royaume ou un démon tyrannique.

Le jeu manque aussi cruellement de challenge, une fois nos sorts et la mécanique de combat maîtrisés la difficulté d'adestompe. Le joueur à la recherche de défi et de complexité s'ennuiera rapidement.

En contre partie le jeu est plutôt sympa graphiquement, les fans de la série Fable passeront d'agréables moments à arpenter les terres d'Albion et à pulvériser des hobbes à coup de boules de feu. Malgré la facilité, on peut néanmoins posséder jusqu'à 5 sorts, combinés avec nos esquive et nos contres, la dynamique en combat est présente et l'on peut adopter différentes tactiques en combat.

Graphisme	17
GamePlay	12
Scénario	14
Voix et Musique	17
Jouabilité	13
Durée de vie	14
Note Moyenne	<b>14</b>

Finalement, Fable : The Journey exploite très bien les fonctionnalités de la Kinect et le pari visant à prouver que l'on pouvait faire autre chose qu'un jeu de dance sur le petit bijou de Microsoft est réussi. Un jeu fun, que tout le monde peut rapidement maîtriser et y passer un bon moment.

### Bon jeu !

\*/ Open-World : vaste monde « ouvert » où l'on peut circuler librement selon nos désirs.

\*/ Démonop : Démontruer ; s'oppose au « pop » qui définit l'apparition dans le jeu de créatures, objets ou autres.

\*/ Lvl-up : monter d'un niveau