

GG

Magazine

Par des joueurs pour des joueurs

no 01 / mars 2010

«Mass Effect 2 repousse les limites connues du jeu vidéo.» Découvrez notre test de ce jeu hors du commun.



Bioshock 2 explose la concurrence et les standards du FPS !

Rétro : Red Faction, c'était le bon temps.

Quake Wars déçoit son monde

Mass Effect Redemption en première publication ce mois-ci



123456789012



Dur dur le premier édit. Mieux vaut-il situer directement le webzine et sa ligne éditoriale d'entrée de jeu, ou bien noyer la nouveauté dans un discours mielleux déjà vu et revu ? Vous l'aurez compris, je préfère la première solution, et c'est pourquoi je sais que si vous trouvez que la saga «Call of» s'enfonce dans une médiocrité de plus en plus crasse, que les gros studios comme les petits peuvent tout aussi bien sortir des bombes que des bouses monumentales (nous en avons la preuve ce mois-ci encore avec Mass Effect 2 et le pauvre Quake Wars), et que vous vous intéressez à l'actu PCiste sans jouer au gros snobinard, alors vous avez entre vos charmantes paluches le bon webzine. Et comme c'est le premier numéro, j'accepte avec plaisir tous les conseils à zorglommel@yahoo.fr. Je vous souhaite une bonne lecture et attends avec impatience vos feedbacks.



Dans ce numéro, vous trouverez :

Test - Mass Effect 2

Test - Quake Wars

Test - Bioshock 2

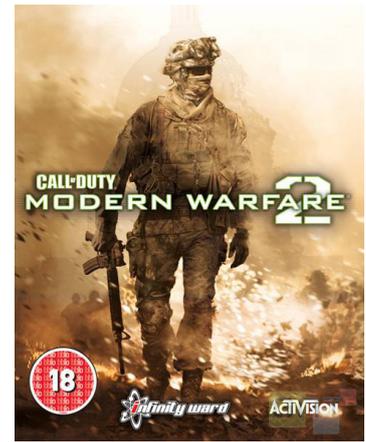
Rétro - Red Faction

Dossier - Le futur de l'anti-piratage

Entre deux frags - BD, manga, livre

Downcharger de la daube, c'est très mal.

Ayé, les chiffres du piratage 2009 sont tombés (source TorrentFreak). A prendre comme toujours avec des pincettes, parce que dire que tel ou tel jeu a été téléchargé tant de fois, c'est à la base un peu idiot puisque c'est illégal donc aucun organisme n'est là pour compter. Bref, ce sont des estimations dirons-nous. Comme prévu, aucune raison de pleurer pour les PME du jeu vidéo, puisque les jeux les plus piratés sont aussi les meilleures ventes de 2009, à savoir Modern Warfare 2 en tête, suivi par les Sims 3, Prototype, NFS Shift et Street Fighter IV. Autrement dit des suites des suites et encore des suites, parues chez les plus gros éditeurs. Snif, tout cet argent perdu à cause de ces sales pirates, c'est trop triste. Ceci étant dit, il est vraiment désespérant de constater que c'est une daube comme Modern Warfare qui tient le haut du pavé, talonné de prêt par les Sims 3, ambassadeur de l'ennui vidéo-ludique. Ah, peut-être que les joueurs savaient que ces jeux étaient nazes, et du coup les ont téléchargés juste pour voir. Mais je doute.



CoD MW2 est à la fois le jeu le plus vendu et le plus piraté en 2009... Quelle faute de goût !

Auto-pounaid, second encounter.

Vous connaissez sans doute le slogan de la campagne de propagande actuelle de l'Armée de Terre : «Devenez vous même». Or, la semaine dernière, les Parisiens ont pu voir dans le métro des affiches publicitaires pour Battlefield Bad Company 2 ayant pour slogan «Devenez plus que vous même». Un détournement flagrant et plutôt marrant si on regarde la situation générale de la com' de la Grande Muette en ce moment. Ainsi, celle-ci loue à EA (éditeur de BF BC) des panneaux publicitaires dans les jeux vidéo (entre autres NFS Shift, NHL 10, NBA Live 10...). Tout aurait dû s'arrêter là. Mais hélas pour nos cerveaux, le général Pontiers, en charge de la campagne, a décidé de se la jouer moins muet que son employeuse.



Morceaux choisis : «Il n'y avait rien de subliminal ou de détourné comme certains l'ont cru. Mais nous avons clairement spécifié que nous ne voulions pas annoncer dans des jeux de guerre. Il ne faut pas qu'il y ait confusion et nous sommes très clairs là-dessus : la guerre n'est pas un jeu». Niveau master en humour, ce mec. La guerre n'est pas un jeu, donc on fait de la pub dans des jeux (mais attention, pas des jeux de guerre). Blague. Quant à la première phrase, je pense tout de même que l'on peut qualifier de subliminale une publicité destinée aux jeunes dans un jeu vidéo, car lorsque l'on joue, le cerveau est bien plus disponible pour recevoir des informations à la con, et ça les marketeux de chez TWBA (agence en charge de la com'

de l'Armée de Terre) l'ont bien compris. Mais notre franc-tireur n'en a pas terminé avec nous : «Dans un jeu vidéo, même s'il existe certaines règles, on peut la plupart du temps les transgresser sans conséquences graves. Notre projet, c'est d'expliquer qu'il faut justement sortir d'une logique de jeu vidéo pour entrer dans la vraie vie. Dans l'armée, il y a des codes, des règles et des lois. Et si on passe outre, on met en péril la vie de civils, la vie de soldats et on peut compromettre la mission.» Ben quand même, se faire perma-banné d'un serveur avec un «cause : cheat», c'est un peu grave non ?! Je passe sur le coup de

«notre projet», qui est simplement de recruter des djéuns pas bien malins, pour m'attarder sur la dernière phrase, du pur caviar de connerie ! Non parce que je sais pas si vous êtes au courant mais l'armée IRL c'est quand même plus gore que ingame. Y'a en commun le friendly-fire, mais IRL va plus loin, avec les viols, les tirs sur civils (shit, on voulait tirer sur la grotte et on a touché l'école. C'est ballot.), et ça ne gêne pas l'Armée d'envoyer nos troupes en Afghanistan avec deux pauvres chargeurs pour se défendre. Franchement je pense qu'on respecte plus les règles dans un jeu qu'IRL dans l'armée, parce qu'au moins dans le jeu la sanction est immédiate. Alors qu'à l'Armée, on peut toujours dire que le matos était foireux ou les renseignements pas clairs. Au final, la Grande Muette ferait mieux de le rester, ça lui évitera de dire des conneries.

Auto-pounaid

Comme vous le savez sans doute, la principale justification du téléchargement illégal donnée par les joueurs est que les jeux sont de plus en plus chers et de plus en plus courts. Si la première affirmation n'est pas nécessairement vraie (rappelez-vous les cartouches de N64), la seconde en revanche est difficilement contestable. Et pourtant, les joyeux lurons de l'industrie s'efforcent tant bien que mal de se justifier. Ainsi, les relations publiques des grands éditeurs clament sans cesse que si les jeux sont plus courts c'est parce que les coûts de développement augmentent et que donc forcément faut aller plus vite pour développer (traduction : on embauche plein de dev' pour faire des effets useless et tant pis si le jeu dure 5 heures, sale joueur !)... Ah. Pourtant j'ai bien l'impression que Far Cry 2, Bioshock, Bioshock 2 ou encore Mass Effect 2 (en test dans ce numéro) ne sont ni courts ni des petites productions. Comme quoi l'industrie se contredit elle-même en sortant parfois de gros blockbusters qui dépassent les 6 heures de durée de vie, qui sont devenues le standard du FPS. Bref, auto-pounaid.

Mass Effect 2

Développeur : Bioware
Editeur : EA



La plupart des testeurs aiment bien aborder les défauts d'un jeu au début ou à la fin de leur test. Mais comment faire alors quand le jeu testé est parfait ?

Ah, si, Mass Effect 2 a un défaut, les temps de chargement entre les niveaux sont trop longs. Beaucoup trop longs. Voilà, c'est dit, et ça sera tout. On peut maintenant resituer le jeu dans son contexte. A la fin du premier épisode, vous laissez votre Commandant Shepard en héros sauveur de galaxie, tout le monde était beau et gentil. Autant vous prévenir tout de suite, Mass Effect premier du nom, qui jouait déjà dans la cour des grands, fait figure de coup d'essai pour Bioware (déjà auteur des géniaux KOTOR et Dragons Age) par rapport à son petit frère. Car si ME 1 vous permettait des choix qui se répercutaient dans la suite de l'aventure (allant de la simple mandale dans la face du méchant à l'exécution d'un membre de votre propre escouade!), ME 2 franchit une étape de géant vers ce que j'appelle le «jeu -film-interactif».

J'aurais peut-être dû réfléchir...

Mass Effect 2 vous remet aux commandes de votre Commandant Shepard préféré (vous pouvez importer votre sauvegarde du premier épisode pour récupérer votre avatar ainsi que les choix les plus importants, comme l'exécution ou non de Wrex). Mais cette fois-ci, la menace qui pèse sur la galaxie est plus sombre, plus vicieuse. Vos méthodes doivent donc suivre. Qu'on se le dise, ME 2 est bien plus mature et violent que son prédécesseur. Baston, exécution sommaire, défenestration, menace et torture seront les choix qui s'offriront à vous lors de votre épopée à travers

la galaxie. D'ailleurs, difficile d'évoquer le scénario sans spoiler, je me contenterai donc de signaler que vous devrez à nouveau faire face aux Geths et aux Moissonneurs, ainsi que des nouveaux venus, les Récolteurs. Cette bande de joyeux lurons s'amuse à mettre un boxon galactique

n'est pas meilleur (ni pire) que dans le premier opus, c'est en revanche dans la mise en scène et le gameplay que Mass Effect 2 impose, je l'espère, nous l'espérons tous, de nouveaux standards dans le genre action-RPG. Ce que son aîné n'avait pas su faire, faute de trop nombreux défauts visuels ou ergonomiques.

Mass Effect 2.0

Dès le jeu lancé, la différence est vi-

«L'optimisation désastreuse de ME 1 appartient au passé, ME 2 est un chef-d'oeuvre graphique.»

indescriptible (disparitions de colonies humaines, expériences pas claires...), c'est vous, Shepard, que l'on charge de mater ces fauteurs de troubles et accessoirement de comprendre le comment du pourquoi du où du quand. Si le scénario

sible immédiatement et incontestablement. Il est certes un peu trivial de commencer à parler du jeu en évoquant ses graphismes, mais comment pourrait-il en être autrement ? Mass Effect 2 est une claqué, que dis-je une baffé visuelle de



La séquence d'introduction (jouable) vous coupera le souffle avant même que les bases du scénario ne soient posées. Ils sont forts chez Bioware...

Pour une fois, les artworks fournis par l'éditeur n'ont pas menti : le jeu est magnifique.



tous les instants. Les décors sont fins, les textures nettes, et les effets de post-processing sont magnifiques et toujours employés à bon escient. L'optimisation désastreuse de ME 1 appartient à un lointain passé, ME 2 est un chef-d'oeuvre graphique. Les développeurs ont modélisé des dizaines de planètes uniques et fondamentalement différentes. Passez d'un monde en ruine à une jungle luxuriante, des ruines indigènes à une prison envahie par les herbes, et j'en passe et des meilleurs. Terminées donc, les missions secondaires ultra-répétitives visuellement et dans leurs objectifs du premier épisode. Dans ME 2, chaque quête dispose de SA planète. Alors forcément, cela implique une diminution du nombre de ces quêtes, mais



«Le système de couverture est enfin opérationnel, et c'est tout naturellement qu'on se plaque contre un mur.»

c'est pour notre bien, car parallèlement, la durée et le nombre de quêtes principales a énormément augmenté. En fait, toute l'aventure consiste à réunir toute votre équipe de choc (dix équipiers tout de même !), puis de les rendre loyaux à votre égard, sous peine de les voir subir un sort funeste vers la fin du jeu. Ça serait dommage, surtout que Mass Effect 3 prendra en compte vos actions passées ! Vos équipiers, justement, bénéficient chacun d'une personnalité extrêmement développée et crédible. Le tout est transcendé par des animations à tomber par terre de réalisme et des doublages français tout à

fait respectables, surtout compte-tenu de la quantité indescriptible de dialogues. Dialogues qui, au passage, reprennent le jubilatoire système pragmatisme/conciliation (comprenez méchant/gentil) vous offrant de nouveaux choix de conversations selon votre orientation. Sachez seulement que cette fois-ci, l'apparence physique de votre héros est légèrement modifiée par votre alignement, et que ce même alignement vous permettra (ou non) de réaliser certaines QTE lors des dialogues (un suspect refuse de vous parler ? Heureusement vous êtes pragmatique et une QTE vous permet de lui asséner un vio-

lent coup de crosse en pleine poire !) Et pour ne rien gâcher, Bioware a écrit des dialogues bien rôdés, qui vous éviteront de passer pour un pauvre bas du front lorsque vous déciderez d'être pragmatique, contrairement au premier épisode.

Mass Effect au pays de Gears of War.

En dehors des graphismes, la plus grande évolution de Mass Effect 2 repose sur la refonte totale du gameplay lors des combats. Oubliez les bastons poussives, bourrines et répétitives de ME 1, les combats de ME 2 sont nerveux, stratégiques et palpitants. D'abord, les développeurs ont fait le choix de revenir à de bons vieux chargeurs pour les armes, mettant de côté la surchauffe du premier épisode. Il y aura bien quelques snobs pour hurler au loup, force est de constater que les combats

C'est pas dans le premier Mass Effect qu'on aurait eu droit à de la verdure.



n'en sont que plus sympas. Ensuite, la difficulté a été revue largement à la hausse (jouez en difficile la première fois), les ennemis sont plus malins, plus vicieux et infligent plus de dégâts. Heureusement, le système de couverture est enfin opérationnel, et c'est tout naturellement que l'on se plaque contre une caisse ou un mur, ou que l'on se lance dans une course effrénée entre deux couverts pour ne pas se faire coincer au corps à corps par un gros bourrin. Bref, les combats sont enfin instinctifs et véritablement tripants. Pour couronner le tout, vos coéquipiers sont efficaces et ne se mettent jamais dans vos pattes pour vous empêcher de vous mettre à couvert ou autre truc embêtant dans le feu de l'action. Notez toutefois que tous les coéquipiers ne sont pas logés à la même enseigne (je vois déjà les coups de fouet pleuvoir sur les forums). Par exemple, le krogan du commando est quasi-invincible et fera des ravages dans les rangs adverses, tandis que la belle Tali'Zorah (eh oui elle est de la

partie !) n'aura de cesse que d'envoyer ses pauvres drones de combat au corps à corps... Mais rien de bien gênant, c'est autant de plaisir de baston pour le joueur !

De l'action et un peu de RPG...

Le nouveau dynamisme des combats passe aussi par une grosse simplification du côté RPG du jeu, ce qui fera grincer les dents de certains, et ce qui ravira ceux qui, comme moi, trouvaient l'interface du premier épisode bien lourdingue et pas abonnée à l'ergonomie pour un sou. Ici, oubliez le ramassage de zillions d'armes identiques, vous serez cantonnés à grappiller munitions et améliorations pour vos armes, armures et attaques biotiques. Du coup, on passera plus de temps à personnaliser son armure, plutôt qu'à revendre le même modèle de flingue cent fois pour engranger la monnaie. Dommage seulement que l'on ne puisse pas changer la tenue de nos coéquipiers selon notre bon vouloir (un coéquipier loyal débloque une

deuxième tenue, mais c'est bien peu). Au final, la simplification du côté RPG du jeu au profit de l'action et du dynamisme est une vraie réussite, même si quelques snobinards trouveront bien le moyen de dire que «c'était mieux avant» avec les combats mous et rigides du premier épisode.

Dans l'espace, il n'y a pas de son, alors on va pas s'embêter.

C'est sans doute ce que se sont dit les sounds designers du jeu lorsque le moment fut venu de mettre un peu de musique dans ce bijou qu'est Mass Effect 2. Autant les bruitages divers et les doublages sont de toute beauté (au passage, les conversations ne sont pas les mêmes selon les coéquipiers qui nous accompagnent. Il y a dix coéquipiers et des centaines de dialogues... Pas besoin de vous faire un dessin, c'est tout simplement un travail de cinglé.), autant la musique est inexplicablement délaissée dans cet épisode. Déjà pas au beau fixe dans Mass Effect premier du nom, les musiques d'ambiance sont ici presque absentes, et totalement sans intérêt quand elles sont audibles. Si l'aventure a un souffle véritablement épique, ce n'est pas la musique qui y contribue. C'est sans doute le seul élément qui manque pour atteindre une note parfaite : des musiques bien épiques et bien orchestrales pour accompagner vos actions les plus héroïques. Reste tout de même un ou deux thèmes qui retiendront votre attention, comme la triste musique de la mission qui vous emmènera sur le site du crash de votre ancien vaisseau. Mais rien de bien mémorable. Décevant, mais il faut bien qu'il reste quelque chose à améliorer pour ME 3.

I demand an explanation for...

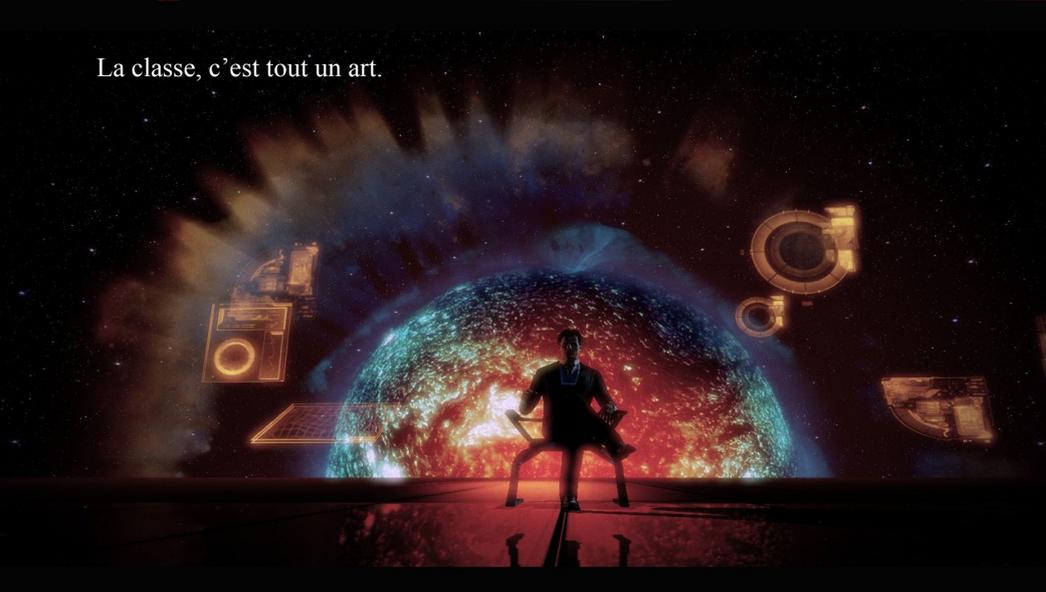
...le code Cerberus. Keskecé ? Il s'agit d'un code unique fourni avec chaque copie du jeu, que vous devrez associer avec un compte EA Games en ligne. Ce code vous permettra d'accéder à du contenu plus ou moins intéressant, comme des armures ou des armes supplémentaires, mais aussi des missions bonus et un personnage supplémentaire ! Rien que ça ! Le tout gratuitement. L'objectif de la manoeuvre n'est bien entendu pas de faire plaisir au joueur (enfin si quand même un peu), mais de couper l'herbe sous le pied du marché de l'occasion et des petits pirates. En effet, ce code étant à usage unique, un acheteur d'occasion ou un pirate devra se le procurer sur le site officiel d'EA, moyennant une quinzaine d'euros. On tient sans doute là l'avenir de la lutte contre le piratage, à savoir permettre au joueur de télécharger la seconde moitié de son jeu en entrant un code fourni dans la boîte. En effet, ce type de protection est similaire à l'anté-diluvien et très contesté système des clés-CD, inpiratable.

Oui, c'est bien un lance-missile nucléaire dans le dos de Shepard. Plus d'action, on vous dit !



Bonne nouvelle, Garus est toujours de la partie, et plus poseur que jamais.

La classe, c'est tout un art.



Jack est un hommage direct à Pitch Black et aux Chroniques de Riddick.

Graphismes

Des environnements magnifiques et sans cesse renouvelés et des effets post-process à couper le souffle. Les animations des protagonistes sont époustouflantes de réalisme, les animations faciales sont une réussite, et votre dream team est plus nombreuse et plus variée. Mass Effect 1 était un coup d'essai, on vous dit.

Durée de vie

Tandis que la plupart des jeux raccourcissent, Mass Effect 2 se paie le luxe d'être plus long que son aîné. Comptez une trentaine d'heures pour en voir le bout, soit dix de plus que ME 1. Comme d'habitude, jouez en difficile et faites toutes les quêtes secondaires, sinon vous en verrez le bout bien plus rapidement (une vingtaine d'heures en traçant tout droit).

Scénario

L'univers de ME 2 est crédible au possible, très riche, et les conversations à choix multiples qui influent sur la suite de l'aventure contribuent encore plus à vous immerger dans une aventure inoubliable. Sans compter la galerie de personnages, dont la plupart sont attachants, et que les scénarios parallèles vous permettront de mieux connaître.

Jouabilité

Un gameplay revu et corrigé pour des combats ultra-dynamiques. Quant au problème d'ergonomie, Bioware l'a résolu en supprimant purement et simplement les interfaces pourries du premier épisode. Et on ne va pas s'en plaindre, puisque le jeu n'est en rien appauvri. Par contre, on s'éloigne de plus en plus du RPG, et il faut espérer que Bioware ne nous pondra pas un clone de Gears of War en guise de troisième épisode. Croisons les doigts.

Bande son

Les bruitages et les doublages français sont d'une excellente qualité. Les répliques s'enchaînent parfaitement entre elles quelle que soit la tournure de la conversation (malgré quelques ratés parfois). Un travail de titan que l'on ne peut que saluer. Il n'en va pas de même pour la bande originale. Si un ou deux thèmes se détachent du lot, aucun n'est mémorable et ne viendra dynamiser l'action. Le dernier apport pour Mass Effect 3 ?

Parfait en (presque) tous les points, ce soft est une leçon de jeu vidéo (wah ça fait Télérama comme formule!), dont les éditeurs et développeurs feraient bien de s'inspirer. Mass Effect 2 est un chef d'oeuvre, un véritable film interactif. Un de ces rares jeux que vous n'oublierez jamais.

Verdict : **19/20**

FPS

Test



Quake Wars

Développeur : Splash Damage
Editeur : id Software

Depuis le mythique Quake III, sorti en 1999, id Software semble se tourner les pouces. Notamment en faisant développer ses jeux par d'autres.

Ca a commencé en 2005, lorsque Quake 4 débarque sur les étales, mais développé par Raven Software et non id Software. Bien que le jeu soit un FPS tout à fait sympathique, il est assassiné par la presse, qui en attendait beaucoup. Il était peut-être temps que id reprenne les affaires en main. Mais, trop occupés à s'auto-congratuler depuis le succès (mérité) de l'excellent Doom 3, sorti en 2004, les dev' du studio semblent plutôt enclins à siroter du champagne qu'à nous sortir un vrai Quake. On se retrouve donc ici avec Quake Wars, un FPS massivement multijoueurs. Oui, vous avez bien lu. Massivement multijoueurs.

La fausse bonne idée.

Quake Wars, tout comme l'enfer, est pavé de bonnes intentions. Imaginez, 64 joueurs par map, des objectifs très variés, allant du sabotage à la sécurisation de zone en passant par la fabrication d'un laser géant, le tout régi par un système de classes. Pourquoi pas. Sauf que. Tout d'abord, les humains et leurs terrifiants et non moins dégueu' adversaires, les Stroggs, sont divisés en cinq classes (soldat, médecin, soutien, saboteur et technicien). Premier problème, le choix d'une classe n'octroie pas de bonus spécifique à celle-ci. Comprenez que la mitrailleuse du Soldat sera aussi puissante que la même mitrailleuse entre les mains d'un Technicien. C'est ballot. Du coup, la classe du Soldat, cantonné au bourrinage à la mitrailleuse, se trouve bien entendu désertée par les joueurs. Quant aux autres classes, elles sont bien trop (et mal) cloisonnées. Si vous êtes Soutien, préparez-vous à passer votre temps à déployer des tourelles de défense que l'adversaire peut très bien one-shoter avec un tir orbital bien classieux au deumeurant. Si vous êtes médecin, préparez-vous à courir dans tous les

sens pour tenter de ranimer des camarades qui de toute façon se referont descendre juste après car ressuscités avec un tout petit peu de santé. Bref, rien de bien passionnant.

Et c'est reparti comme en 40...

Bon okay, les classes ne sont pas super, mais les maps sont peut-être fun non ? Ben, ça dépend si vous aimez la randonnée. Car certes les maps sont gigantesques et disposent toutes d'un habillage graphique unique, sauf que Quake Wars souffre du syndrome du «jeu qui pète plus haut que son cul». En effet, c'est bien beau d'afficher «des parties à 64 joueurs» derrière la jaquette, mais c'est oublier que maintenir un serveur de 64 joueurs, ça coûte horriblement cher. Résultat, il n'y a aucun serveur pouvant accueillir autant de joueurs, la limite étant souvent 24.. Du coup, on se retrouve à faire de petites escarmouches dans des maps prévues pour 64 joueurs... Forcément on s'ennuie un peu, et on passe sa vie à courir dans toute la carte pour remplir des objectifs qu'un coéquipier réussira juste avant vous. Bref, Quake Wars vous permettra de ressentir tout plein de sentiments peu agréables, comme l'ennui, la déception et

l'agacement de devoir subir une énième chute de framerate inexplicable. Notez que visuellement, le jeu est assez inégal, avec des bâtiments et des textures au sol moches, mais des véhicules, des armes et des personnages très détaillés.

L'honneur est (presque) sauf.

Tout le tableau n'est pas noir. Il y a quand même de bonnes idées dans QW, comme par exemple les bombardements orbitaux, impressionnants visuellement, ou les véhicules, assez jouissifs (jet pack, mécha géant...) à piloter. Mais c'est bien faible pour contrebalancer l'ennui profond qui se dégage du jeu. D'ailleurs, je vais de ce pas réinstaller le bon vieux Quake 4, qui lui propose des assauts héroïques et renoue correctement avec l'esprit bien crade et dégoulinant de la saga Quake.

Quake Wars loupe complètement son coup, avec des classes mal pensées et des maps bien trop grandes en regard de la taille des serveurs. Résultat, on s'ennuie et on change de jeu. Vivement un Quake 5 développé par id Software.

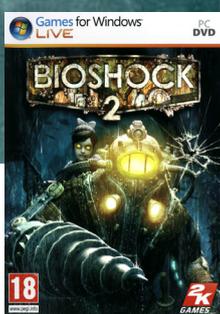
Verdict : **11/20**



«Bombardement Strogg sur Stroggs, dégagez du secteur.»

Bioshock 2

Développeur : 2K
Editeur : 2K



Pourquoi vouloir innover alors que l'épisode précédent atteignait la perfection ? Mystère, mais 2K tente l'expérience, et se plante.

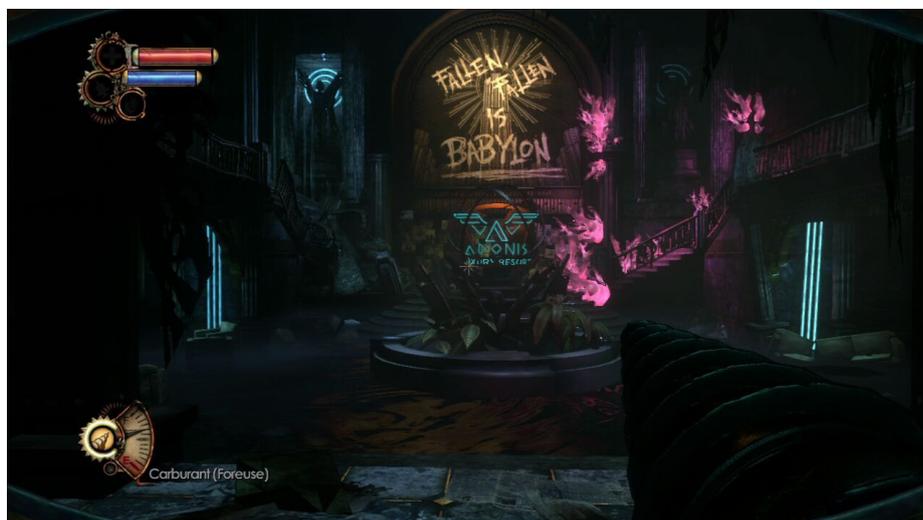
Its not a trap.

Rassurons tout de suite nos petits coeurs de joueurs avides de productions de qualité, Bioshock 2 est un bon jeu, un grand jeu, un FPS de qualité supérieure Label Rouge. Mais (il y a toujours un «mais») je vais m'atteler à vous démontrer dans ce test que cet épisode 2 est inférieur, pas en tout point mais presque, à son prestigieux aîné. Tout d'abord, à moins que vous n'ayez passé les derniers mois sur une île déserte, vous savez que dans cet épisode, vous incarnez un Big Daddy (le tout premier créé, en plus !). Oui, un Big Daddy, c'est la classe, c'est surpuissant. Et ça protège une Petite Soeur. Et justement le scénario de Bioshock 2 vous propose, 10 ans après les événements du premier épisode, de retrouver votre Petite Soeur, qui a bien grandi d'ailleurs. Mais là encore, des idéalistes tarés vont se mettre en travers de votre route, car votre Petite Soeur n'est pas n'importe quelle Petite Soeur, elle est plus mieux bien que les autres. Voilà pour le pitch de départ. Pas folichon folichon, mais dans Bioshock premier du nom, le scénario ne cassait pas trois pattes à un canard non plus, il n'était prétexte qu'à installer une ambiance oppressante et un univers art déco sous-marin sublime (ce qui n'empêchait pas quelques retournements de situation vers la fin de l'aventure). Mais c'est un peu tard.

Tu viens Monsieur P. ?

Avant toute chose, il faut savoir que Bioshock 2 a été développé par 4 studios 2K différents, à savoir 2K Marin (le studio d'origine de Bioshock), 2K China, 2K Australia et Digital Extrem (ce dernier s'occupant du multijoueur, voir encadré page suivante.). Cela explique sans doute quelques problèmes de ce Bioshock 2. Dès le lancement du jeu, vous aurez la mauvaise surprise de sentir l'effet SecuRom + Game for Windows Live : vous devez vous identifier, les menus rament, et, tenez-vous bien, vos

sauvegardes ne sont pas hébergées localement mais sur le serveur distant de GfWL. Autant dire que le jour où cette daube fermera ses portes, on aura l'air malin, avec notre jeu dans lequel on ne pourra pas sauvegarder. Première déception. Bon allez, le coeur battant du fan que je suis lance l'aventure et pan, le choc, les graphismes sont identiques au premier épisode. Parfait, puisque le moteur est toujours aussi bon (l'Unreal Engine 3). Les décors sont toujours magnifiques, les designers s'en sont donné à coeur joie. De plus, 10 années ayant passé, Rapture (la ville sous-marine où se déroule l'aventure, pour ceux qui auraient, honte à eux, loupé le premier Bioshock) a continué à se dégrader, l'eau s'infiltré de toute part et des



«Tu connais la différence entre toi et moi ? Sur moi, c'est la classe.»

C'est pour mieux mettre en valeur les reflets de ma belle foreuse.



plantes sous-marines apparaissent dans tous les coins. Les habitants de la ville aussi, ont continué à se dégrader. Les Chrôsmes, ces junkies drogués à l'Adam, sont devenus plus forts, plus résistants et plus agressifs. Et cela s'en ressent sur la difficulté du jeu (commencez toujours un jeu en difficile pour savoir ce qu'il vaut), nettement supérieure à celle du premier volet. Les Chrôsmes Plafonniers notamment, sont une véritable plaie qu'il vous faudra rapidement cautériser à grands coups de foreuse ou de harpon. Bref, pour notre plus grand plaisir, Bioshock 2 est difficile, très difficile. Mais cela ne serait-il pas pour augmenter artificiellement une durée de vie inférieure à son grand frère ?

Silence dans les rangs.

Contrairement à Bioshock 1, où les niveaux

s'enchaînaient le plus naturellement du monde et où le tout était très cohérent, Bioshock 2 rentre dans le rang avec des niveaux de type «Début du niveau, ton objectif est de rallumer le courant. Bravo tu as rallumé le courant, retourne à ton point de départ et continuons l'aventure !» Fini les niveaux où nos objectifs n'étaient pas clairement définis et se précisaient au fur et à mesure de notre progression. Ici tout est clair, net et précis, ce qui enlève un peu la peur de l'inconnu. Mais c'est aussi la construction même des niveaux qui est modifiée. Les niveaux sont plus petits, mais sont plus longs à parcourir pour deux raisons : d'abord, vous aurez à effectuer de nombreux aller-retour, mais en plus, tout comme son prédécesseur, Bioshock 2 fait respawnner les bots régulièrement dans le niveau. Mais, contrairement à

Bioshock 1, cela pose problème ici. Car les munitions sont encore plus rationnées qu'auparavant. Du coup, ces respaws massifs et régulier ont tendance à agacer, surtout lorsque tout content on a enfin trouvé quelques munitions, et on se retrouve à tout gâcher pour plomber quelques Chrôsmes qui ont réapparu dans votre dos. Le découpage des niveaux a toutefois un effet bénéfique : tous les niveaux (au nombre de 7 ou 8, oui c'est peu) sont radicalement différents les uns des autres. Vous passerez d'un musée à un parc d'attractions, du parc à un laboratoire, joie.

Le jeu ne suffit pas.

C'est une impression étrange qui se dégage de l'expérience Bioshock 2. En effet, même si on prend plaisir à parcourir cet univers si particulier, on manque un peu de motivation, de carotte pour nous faire avancer, alors que des défauts récurrents nous font face. En plus des respawns intempestifs évoqués précédemment, le jeu, testé sur la même configuration qui faisait tourner le premier Bioshock au maximum et de manière fluide, est saccadé et subit régulièrement des chutes de framerate. Ajoutez à cela le chargement extrêmement tardif des textures sur les objets, les environnements et les personnages (c'est quoi ce machin marron informe qui me fonce dessus ? Ah c'est un méchant qui n'a pas fini de se charger ? D'accord.), et vous obtenez une diarhée visuelle on ne peut plus agaçante, surtout lorsque l'on sait que le premier Bioshock utilisait le

I demand an explanation for...

...le mode multijoueur. Eh oui, les développeurs ont décidé d'intégrer un mode multi à Bioshock, et disons-le d'emblée, c'est une catastrophe (comme on pouvait le présager au vu du gameplay de Bioshock). D'abord, Digital Extreme (en charge du bazar) a opté (sans doute par contrainte financière dite «du rapiat») pour un système de matchmaking façon consoleux. Comprenez par là que vous ne choisirez pas votre partie, le jeu la choisit pour vous. En plus, il n'y a pas de serveur dédié, donc c'est un péon comme vous ou moi qui héberge le serveur. Bonjour les pings de 800 et l'admin qui rage-quit en plein massacre. Bref, Bioshock 2 refait les mêmes erreurs que FEAR 2 : gameplay mou, pas de serveur dédié, pas de browser, un multi mort-né qui n'existera plus dans un mois. Dommage, car il comportait tout de même de bonnes idées, comme par exemple le système de niveau, qui vous permettait d'acheter (définitivement) des nouveaux pouvoirs et de nouvelles armes en gagnant de l'XP.

Les Big Sisters sont le nouvel ennemi de Bioshock 2. Et vous allez apprendre à les craindre.



euh... On peut peut-être discuter ?

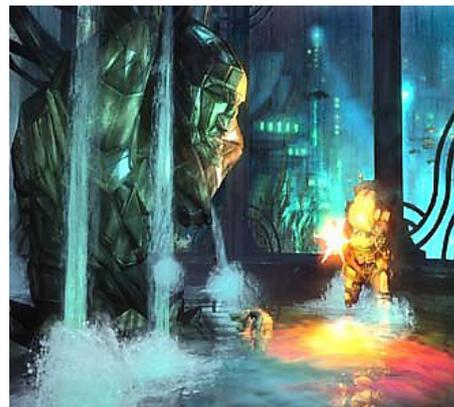


même moteur mais n'avait pas ces problèmes. Je pensais pouvoir accuser SecuRom et GfWL de mettre la pagaille dans toute cette histoire, jusqu'à ce que l'un des responsables du développement déclare que le jeu utilisait essentiellement du streaming, contrairement à son aîné. Super... Et le fait que le jeu soit développé conjointement par des studios aussi proches les uns les autres que Lille est proche de Monaco, ça doit bien arranger l'optimisation. Tournons-nous à présent vers la bande-son, qui, pour le coup, a été bien copiée sur le 1er. Et donc, c'est une réussite. Angoissante et parfaitement en accord avec l'environnement, la musique et les doublages sont parfaits, du pur bonheur que d'écouter les Chrôsmes converser entre eux sur des sujets complètement barrés avant de vous foncer dessus en hurlant des inepties.

Bioshock is superior !

Malgré cette avalanche de reproches, ne vous y trompez pas, Bioshock 2 est supérieur à la plupart des FPS insipides et clônés dont nous abreuvons les éditeurs (Et vas-y que je t'envahis l'Irak pour gagner tout seul la guerre qu'on est en train de perdre IRL), le jeu est simplement entâché par des défauts absents chez son illustre prédécesseurs. Pour être franc, j'ai passé de bons moments avec Bioshock 2, mais il m'a surtout

donné envie de réinstaller Bioshock 1. Tout n'est pas si déprimant dans ce deuxième opus. Le fait d'incarner un Big Daddy vous fera vous sentir sentir puissant, et quel pied de pouvoir charger à la foreuse comme le faisaient ces gros sacs dans le premier épisode ! Eh oui, vous pouvez frapper avec la foreuse, la faire tourner bien sûr, mais aussi charger comme un taré et one-shoter n'importe quel ennemi. Il en résulte d'ailleurs un certain déséquilibre, qui fait que l'on passe le plus clair de son temps et de son argent à acheter du carburant pour la foreuse plutôt que pour autre chose. Mais vraiment, quel pied ! J'ai fait 75% du jeu rien qu'avec la foreuse, et j'en redemandais à la fin. La fin justement, est sans doute ce qui est le plus réussi dans ce Bioshock. Les deux derniers niveaux (très courts, je ne les compte pas dans le nombre de niveaux donné à la page précédente) sont de véritables chef-d'oeuvre. Impossible d'en parler ici sans spoiler comme un chacal, mais attendez-vous à de la classe en or massif et de l'émotion en pagaille, le tout brillamment mis en scène par les virtuoses de chez 2K. Sans compter les 4 fins différentes qui tenteront toutes (avec plus ou moins de succès) de vous arracher une larme de pauvre petit joueur ému devant tant de... ah je ne peux rien dire. Si vous voulez



en savoir plus, il faudra acheter le jeu ! Et n'oubliez pas : Bioshock is superior.

Bande son

Là, 2K n'a pas changé l'équipe qui gagne (ce qu'elle aurait aussi dû faire pour le reste), c'est donc du très bon. Votre épopée sera bercée par des thèmes des années 60, ou bien troublée par d'angoissantes musiques au violon. Dommage toutefois qu'il n'y ait pas plus de thèmes différents.

Scénario

Sympa mais sans plus, c'est surtout vers la fin que vous vous sentirez impliqué jusque dans vos tripes. On trouve toujours autant que cassettes audios pendant l'aventure, mais elles sont moins dérangeantes que dans l'épisode précédent.

Graphismes

Moteur identique au premier (donc magnifique) mais des textures foireuses, et le jeu rame.. Bioshock 1 garde la main.

Jouabilité

Le jeu est plus nerveux, car on manie à présent plasmide et arme en même temps. Une bonne idée, mais les développeurs ont oublié que les humains n'ont que 2 mains, alors qu'une troisième aurait été bien utile.

Durée de vie

Inférieure de deux-trois heures à celle de son aîné, la durée de vie de Bioshock 2 enfonce tout de même largement celle des FPS actuelle, avec une quinzaine d'heures. 2K, continuez comme ça ! En revanche carton rouge pour le multijoueurs, complètement raté et qui ne prolongera en rien la durée de vie du soft. Signe du baclage de ce multi : il faut passer par un autre exécutable pour le lancer ! Affligeant.

Considérez la note ci-dessous non pas comme mise par rapport aux autres FPS du marché mais par rapport au 19/20 que mérite Bioshock premier du nom. Ah oui au fait, l'édition collector de Bioshock 2 vaut vraiment le coup.

Verdict :

16/20

Anti-piratage

Le piratage, c'est mal. Ca ruine les PME type EA ou Nintendo, et ça tue des chatons. C'est pourquoi les fabricants rivalisent d'ingéniosité pour lutter contre ces flibustiers du XXIème siècle.

Au commencement.

Au sixième jour, Dieu créa le dimanche pour pouvoir se la couler douce. Et le dimanche, Dieu créa la clé-CD. Soyons clair, le système de clé-CD, vieux comme les jeux vidéo ou presque, est actuellement le système anti-piratage le plus efficace. Cette série de chiffres et de lettres est unique et vérifiée en ligne par le jeu lorsque vous tentez de jouer en multijoueurs. Cela n'empêche donc pas de jouer en solo, mais il est impossible pour 90% des jeux piratés de jouer en multi. Ce système est efficace car la vérification est hébergée sur un serveur distant, donc inpiratable. Et en plus, ça ne pourrait pas trop la vie des joueurs qui ont acheté le jeu, puisque le seul risque de se faire rouler est que notre clé-CD légale ait été crachée par un vil key-generator, ce qui est peu probable. Oui, mais c'est aujourd'hui de notoriété publique, les protections anti-pirates doivent avant tout emmerder les joueurs qui ont acheté le jeu et pas les pirates.

...et SecuROM régnera pendant mille ans !

D'où l'invention du génial SecuRom par Sony. Petit (gros) rappel sur les propriétés de SecuRom, qui, comme toutes les protections (sauf celle énoncée plus haut) est contournée par les pirates avant même la sortie du jeu : en plus du check DVD au lancement du jeu, cette usine à gaz a le bon goût de compter le nombre d'installation d'un jeu. L'exemple le plus célèbre est Bioshock premier du nom, limité à cinq installations, après quoi il fallait appeler le service après-vente et justifier notre 6ème installation ! Le comble ! Heureusement la grogne des joueurs fut telle que 2K (l'éditeur du jeu) dut à l'époque sortir un patch qui supprimait cette limite. Affligeant. SecuRom a aussi le bon goût de checker la présence du DVD même pendant le jeu, sans doute simplement afin de faire chuter votre framerate. En résumé, une bonne grosse daube qui dérange tous les joueurs qui ont sorti leurs sous pour acheter un jeu.

L'avenir qui ne marchera pas.

Parlons maintenant (enfin) du sujet de cet article : le futur ! Vers l'infini et au delà ! Car tout comme le piratage est en mouvement permanent, les protections doivent en faire autant, mais récemment des pas importants ont été franchis. Intéressons-nous d'abord à une solution ingénieuse baptisée OnLive) imaginée par une entreprise américaine. Imaginez : les jeux ne seraient plus hébergés sur votre PC mais sur un serveur distant gigantesque, pouvant accueillir des zillions de joueurs en même temps. Du coup, plus besoin d'avoir un PC de la NASA pour jouer au dernier Crysis, un pentium II suffirait. Chance pour nous (qui tenons bien sûr à tâter notre boîte et notre notice quand on achète un jeu), ce système n'a quasiment aucune chance de voir le jour IRL. En effet, des tests ont été effectués avec quelques dizaines de joueurs, et le système fonctionne, mais l'inventeur reconnaît lui-même qu'en l'état actuel des choses, permettre à des millions de joueurs de jouer en même temps au même jeu est impossible. C'est vrai que ça serait idiot d'acheter un jeu et d'avoir ce joli message d'erreur au lancement : «désolé, l'éditeur est une grosse radasse et ses serveurs sont sous-dimensionnés, veuillez réessayer vers 4h du matin heure de la côte ouest». Second point (et le plus important) qui fait que cette méthode ne sera jamais utilisée : le pognon à perdre bien sûr (ou le manque à gagner, comme vous voulez) pour les fabricants de bécanes ! Ben voui, comment vont faire Apple, Asus, Acer, Dell et j'en passe, pour

vous fourguer leurs machines de combat si un vieux pentium en bois à 200€ permet de faire tourner les derniers jeux ? Et même Microsoft pourrait perdre ses billes dans l'histoire, puisque les jeux pourraient bien tourner sous linux etc... Bref, on imagine difficilement de tels poids lourds se laisser déplumer par ce système. Voilà pourquoi celui-ci ne verra sans doute jamais le jour.

L'avenir qui marche déjà.

«eh oh si c'est déjà en cours c'est pas l'avenir alors ?!» Un peu quand même parce que l'on n'en est qu'aux prémices. Je parle bien sûr d'un retour au sources : la bonne vieille clé chiffrées et vérifiée sur un serveur distant. Un éditeur futé étant sans doute tombé sur le proverbe «c'est dans les vieilles marmites puantes qu'on fait les meilleurs soupes» dans un vieil almanach ardéchois, il a décidé de pousser le concept plus loin. Si on ne peut pas forcer le joueur à acheter le jeu, on va faire en sorte que cet achat soit indispensable pour pouvoir jouer à la totalité du jeu. Je m'explique en prenant pour exemple l'excellent Mass Effect 2 testé dans ce numéro. Avec chaque exemplaire du jeu est fourni un code unique et lié à votre compte et votre jeu. Ce code vous permet de télécharger du contenu gratuit facultatif mais néanmoins très sympa et rallongeant la durée de vie du jeu. Vous voyez où je veux en venir ? Pourquoi, dans l'avenir, la moitié du jeu ne serait pas disponible au téléchargement (légal) avec ce type de code ? Vous achetez votre jeu en boîte à votre FNAC préférée, mais le DVD ne contient que la moitié du jeu, l'autre

Learn the difference

Pirate du XVIème siècle

Pirate du XXIème siècle



It could save you life

moitié doit être téléchargée sur les serveurs de l'éditeur. C'est techniquement tout à fait réalisable, et c'est probablement vers ce type de «protection» que se dirige le jeu vidéo. D'autant qu'elle a un deuxième atout, moins glorieux que de lutter contre les vilains pirates. Vous ne voyez pas ? Mmmh je répète les éléments essentiels de cette protection : code unique, usage unique, lié au jeu, lié au compte utilisateur. Oui, vous là, dans le fond ! L'occasion ?! OUI, le marché de l'occasion ! Bien joué. Eh oui, l'autre grand ennemi des éditeurs, c'est le marché de l'occasion. Imaginez, des sagouins qui revendent leur jeu sans payer une deuxième fois l'éditeur, c'est inconvenant ! Or, avec un système pareil, le jeu d'occasion sur PC, déjà dans un sale état, serait définitivement abattu. Mais comme il n'y a pas de petits profits, on ne va pas laisser passer une occasion de se remplir les fouilles sur le dos des revendeurs. C'est pourquoi ces codes d'activation sont à vendre sur le site officiel de l'éditeur (c'est déjà le cas pour ME 2) moyennant une vingtaine de dollars. Un bon moyen à la fois de récupérer les acheteurs du marché de l'occasion, et en plus de faire tout de même payer les petits pirates qui veulent du contenu gratuit... Qu'ils devront alors payer !

Pour conclure sur une conclusion...

Ce système est, mine de rien, le meilleur pour les joueurs. En effet, en tout cas pour le moment, ça fonctionne plutôt bien. ME 2 est le seul jeu à utiliser ce système actuellement, mais il atteint déjà ce que l'on suppose être les meilleures ventes de l'année, alors que nous ne sommes qu'en février. En plus, cette protection a le bon goût de ne pas alourdir inutilement le jeu (même si la connexion internet est obligatoire). Et, en tout cas pour ME 2, le contenu gratuit est de qualité et alimenté régulièrement, en tout cas en ce moment. (voir encadré «I demand an explanation for...» du test de ME 2) Bref, comme l'avait dit le père Churchill du capitalisme, «la clé-CD, c'est le moins pire des systèmes».



Red Faction

Rétro

Dans cette rubrique, retour sur des jeux qui ont apporté leur pierre à l'édifice vidéo-ludique, ou qui ont tout simplement marqué les esprits de par leur qualité.

La Red Faction !

Ce mois-ci, c'est Red Faction qui squatte la rubrique rétro. Pourquoi ? Eh bien parce que ce petit bijou de FPS sorti en 2001, développé par Volition et édité par THQ a été le premier jeu de l'histoire à proposer des décors destructibles, interaction qui paraît aujourd'hui logique dans tout FPS qui se respecte. Red Faction, donc, vous met dans la peau d'un jeune mineur, Parker. Mais pas mineur à Lille, non, mineur sur la planète Mars, pour le compte d'une vilaine société, Ultor (bouh le nom de méchant). Evidemment, les mineurs sont maltraités, et l'aventure débute lorsque la Red Faction syndicat minier, prend les armes pour se libérer du joug de leur employeur (wah on se croirait sur Terre ! Ah non sur Terre on se laisse faire, c'est vrai...). Bref, une excuse pour défoncer le crâne de tous les vilains sbires qui vont se mettre entre vous et la navette d'évacuation.

Sale mineur !

A l'époque j'étais jeune, et je ne connaissais que Quake II et ses monstres terrifiants, et AvP 2 et ses textures baveuses. C'est pourquoi l'expérience Red Faction est pour moi inoubliable. En effet, en plus de vous permettre de casser à coup de roquette ou de C4 presque tous les environnements (y compris en multijoueurs !), le jeu est visuellement beau, avec des tâches de sang haute résolution et des cadavres de bot qui ne disparaissent pas ! (rare à l'époque, encore plus rare aujourd'hui). RF, en avance sur son temps, même un peu trop, car le jeu n'exploite pas vraiment la destructibilité des décors dans l'aventure. Mais cette destructibilité prend tout son sens en multijoueur comme nous le verrons plus loin. Le solo de RF est un modèle du genre. Jamais facile, jamais difficile, le jeu se parcourt avec plaisir, et dispose d'une durée de vie conséquente (comptez une quinzaine d'heure la première fois, beaucoup moins par la suite), car les niveaux sont vastes et les dev' n'hésitent pas à vous faire marcher dans un cul de sac

pour récupérer quelques balles. En plus de l'aspect visuel précédemment évoqué, RF met à disposition du joueur une bonne tripotée d'armes en tout genre (16 exactement, ça fait beaucoup à côté des pauvres arsenaux proposés par Crysis ou CoD...), allant de la grenade au lance-roquette nucléaire en passant par le lance-flamme et le bouclier anti-émeute.

J'ai besoin d'aide ici !

Oui, ces intertitres n'ont aucun rapport avec ce qui les suit, c'est juste pour le plaisir de citer les répliques des méchants gardes du jeu. Bref, RF ne se contente pas d'innover sur le plan graphique et technologique ou d'être très complet niveau armement, mais se paie le luxe de varier ses environnements alors qu'on est sur la planète Mars ! Autant dire qu'un jeu d'aujourd'hui aurait sauté sur l'occasion pour utiliser sans cesse les mêmes textures et décors (comme le dernier RF en date d'ailleurs), mais chez Volition en 2001, on n'était pas comme ça. Ainsi, vous pourrez traverser des mines, des bureaux, une infirmerie, un labo, vous balader sur Mars en extérieur, piloter six véhicules différents, combattre une quinzaine d'ennemis différents, bref, plus complet que complet. Notez au passage que même si le scénario est bidon, le fait de voir des mineurs se faire massacrer au fur et à mesure de votre progression vous donnera vraiment envie d'arriver à la fin pour expliquer votre façon de penser au chef des méchants (oui le manichéisme dans les jeux vidéo c'est pas récent).



Dieu que c'est beau !

Its for the Trueskill.

A présent, l'heure est venue de se tourner vers le multijoueurs RF (toujours actif aujourd'hui grâce à un petit mod créé par un fan). Et là, on a affaire avec un poids lourd. Oubliez Steam et Games for Windows Live, oubliez les succès et les récompenses, à l'époque on joue pour le fun et pour le Trueskill, pour le plaisir d'écraser un adversaire qui avait le culot de se croire plus fort que vous. RF en multi, c'est donc une vingtaine de maps bien construites pour se massacrer joyeusement pendant de longues heures, aussi bien en DM qu'en TDM ou CTF (oui c'est du classique mais c'est ça qui marche). Le gameplay du multi est un petit bijou d'équilibre, qui réclame à la fois précision pour la visée, réactivité pour les sauts et nervosité pour les esquives, tout en empêchant le bunny jumping à outrance. Le multi était d'ailleurs tellement génial à l'origine que les rares mods du jeu n'ont jamais (ou presque) été utilisés par les admins ! Ca veut tout dire. Mais le tout, déjà presque parfait, est transcendé par la fameuse technologie Geo-mod. Ainsi, après quelques minutes, les arènes sont complètement bousillées (avec quelques limites tout de même), et c'est dans la joie et la bonne humeur que les snipers se creusent des trous dans la montagne pour se planquer, tandis que le porteur du drapeau s'enfuit de la base adverse par le trou qu'il a lui-même creusé. Mention spéciale pour la map badland, qui permettait carrément de détruire un pont complet (c'est encore plus drôle quand un type se balade dessus et qu'il tombe avec les rochers dans un gouffre sans fond). Ce qu'il faut savoir sur le Geo-mod, c'est que contrairement aux jeux actuels où les interactions sont procédurales (oui c'est beau une grenade qui fait bouger l'arbre, mais souvent l'arbre bougera toujours pareil quel que soit l'angle de l'explosion de ladite grenade.), c'est que les destructions d'environnements ne sont justement pas procédurales. C'est à dire que le trou ne fera pas la même taille et le même angle selon votre propre angle de tir et la puissance de l'explosif utilisé. C'est pourquoi on pouvait voir en multi de véritables galeries de taupe. D'ailleurs, le jeu proposait même une option qui vous propulsait dans une salle vierge, simplement pour vous amuser à creuser des galeries dans tous les sens. Ca ne sert à rien mais c'est marrant pour voir jusqu'où va la technologie Geo-mod. Bref, le multi de RF, c'était du bonheur à l'état pur. Comme tout le jeu, d'ailleurs.



Les vicieux pouvaient coller du C4 sur les gardes d'Ultor pour le plaisir de les voir se mettre à courir dans tous les sens en hurlant. Interactif jusqu'au bout.



Mais... Mais... C'est un boss !

C'était mieux avant.

Non, ne serait-ce que parce que cette formulation est généralement utilisée par les snobinards de tout poil qui tournent à l'Apple. Disons simplement que Red Faction est un jeu exceptionnel qui a très bien vieilli, même si l'IA de l'époque fait gentiment sourire de nos jours. Je vous conseille vraiment de le trouver d'occasion (et là vous n'aurez pas de problème de clé-cd ou autre connerie du même acabit puisque ça n'existait pas), l'aventure mérite d'être terminée. Et vous porterez sur vos jeux actuels un autre regard.

La jaquette. Dieu que c'est beau, malgré la souillure du logo NRJ.



Death Note

Manga

Que faire quand vous n'êtes pas planté devant votre PC en train de casser du n00b ? Faire du sport, ou rester vautré chez vous en train de lire un bon manga.

Ce mec sait écrire.

Jusqu'à ce que je découvre Death Note (ah non, encore aujourd'hui remarque), pour moi un mangaka c'était un type qui dessinait mal la plupart du temps, qui cherchait à gratter des images en reprenant deux fois le même dessin mais en changeant les dialogues, et qui, justement, ne savait pas trop écrire de dialogues. C'est pour ça qu'il préférait faire des manga de baston avec une page de texte et dix pages d'onomatopées diverses et variées. Mais Death Note, c'est pas ça. Attention, je vais écrire cet article comme si vous ne connaissiez absolument pas ce manga, puristes et snobs de tout poil, fuyez ! Death Note est donc un manga scénarisé par Takeshi Obata, dessiné par Tsugumi Ohba, c'est une série finie en 12 tomes (que si on vous dit la fin ça sert à rien de les lire, vous êtes prévenus), et qui en plus a la qualité d'être pas cher (comptez 5,90€ par tome sur fnac.com).

18 ans, vétéran.

Death Note vous conte la sombre histoire de Light Yagami (Yagami Raito pour les puristes et les frimeurs), lycéen de 18 ans (comme d'habitude dans les mangas), qui trouve un beau jour le Death Note, un cahier régi par d'étranges obligations, qui lui permet de tuer toute personne dont il écrira le nom. Pour cela, il doit simplement connaître le nom et le visage de la personne visée. Et voilà comment tout commence. Car Light a de grands projets pour le Japon : il veut en devenir le dieu en assassinant lui-même tous les criminels de l'archipel. Bien évidemment tout va aller de travers, et rapidement, le très classe et marginal L fait son apparition. L est un détective hors-norme, dont personne ne connaît le visage et le nom. Vous voyez où ça nous mène ?

Le manga intelligent, ça existe !

Death Note est un manga que j'appelle «intelligent». Il narre en fait le combat intellectuel entre Light et L, avec des kilo-tonnes de personnages secondaires, des retournements de situations époustouflants et un besoin perpétuel de connaître la suite. Le tout prend la forme de dessins



Le début du manga peut inquiéter de par son classicisme : le héros est blasé et beau gosse.

soignés et détaillés, avec parfois quelques délires que seul le cerveau d'un Japonais sous amphet' peut pondre (une ville construite en centaines de dés !). Quant à la narration, elle est tout simplement excellente, et une grande majorité de pages est noyée sous un flot de texte. A titre personnel c'est ce que j'attends d'un manga.

Un animé de qualité, c'est possible aussi.

Je me prépare à recevoir des mails de menaces et d'insultes, mais sachez que j'ai d'abord découvert Death Note en regardant l'animé en 37 épisodes (en VOST) de la saga. Et là encore, DN se démarque nettement de la concurrence avec des animations réussies et des dessins ultra-soignés. Quant au scénario, il colle souvent à l'image près au manga d'origine. Rajoutez à ça une bande-son plus que bonne et le dynamisme donné par les voix des personnages, et vous obtiendrez un animé à voir absolument.

Franchement je vous conseille de voir l'anim avant d'acheter les mangas, car l'anim est vraiment génial et il vous sera difficile de ne pas enchaîner 10 épisodes d'affilée, tandis que le manga complètera parfaitement tout ça en apportant les précisions omises dans l'anim. Au final, Death Note est un manga à lire/voir absolument, surtout pour ceux comme moi qui tiennent le manga en général en peu d'estime.



Les couvertures du manga sont remarquablement moches et de mauvais goût.

Les Aigles de Rome

BD

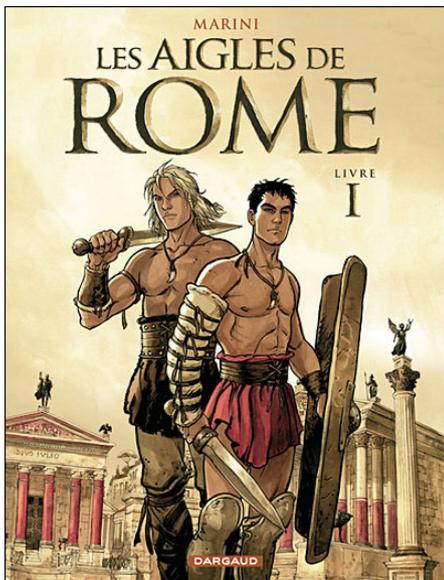
Julien Lepers : «Jeeee suis une BD créée par un dessinateur à la mode, j'accumule les clichés à longueur de page et ne loupe pas une occasion de montrer des filles nues, je suis ?»

La mode, c'est vraiment con.

Les Aigles de Rome est une série toute fraîche dont le deuxième tome vient tout juste de sortir. Et c'est déjà assez pour dire que cette BD est à éviter. Marini, d'ordinaire dessinateur (Le Scorpion, L'Etoile du Désert...) décide ici de remplir aussi la tâche ardue de scénariste. Et là c'est le drame. Pour situer un peu le bazar, LAR se déroule simultanément juste avant et juste après Jésus-Christ. On y suit la jeunesse de deux jeunes Romains, l'un fils de politicien Romain, l'autre fils de barbare Germain résidant à Rome. Comme vous le devinez, tout les oppose. Et Marini nous sert ici une BD «industrielle», complètement convenue et bourrée de clichés, comme nous allons le voir plus bas. Tout cela est d'ailleurs bien dommage, car Le Scorpion est une très bonne série, mais hélas le père Marini semble préférer dessiner des seins nus (et plus si possible, comme dans la série Rapaces) que scénariser une BD.

Une histoire d'hormones.

La publicité l'a bien compris, les hommes (et les femmes de plus en plus) pensent avant tout avec leur organe génital.



Une BD par un homme, pour des hommes. Et ça se voit...

C'est pourquoi à la télé une femme attrape un orgasme en mangeant un Bio de Danone ou en conduisant la dernière Renault. Eh bien ça, Marini l'a compris depuis longtemps, lui aussi. Déjà dans Rapaces et Le Scorpion, les «plans nichons» étaient fréquents, mais au moins justifiés. Dans Les Aigles de Rome, l'histoire totalement soporifique et convenue (devinez quoi, les deux compères remplis de testostérone vont finalement devenir amis pour pouvoir aller déflorer de la donzelle ensemble dans tout Rome) ne semble mener qu'à des scènes de fesse, aussi sûrement que toutes les routes mènent à Rome. Mais ici rien n'est justifié, c'est juste pour étaler des filles avec des seins aussi gros que dans des mangas, et ça, ça veut tout dire. Bon, j'imagine que le bon Marini se défendrait en arguant que «à l'époque y pensaient qu'à s'envoyer en l'air», ce à quoi je répondrais «certes mon brave, mais alors comment expliquez vous que la BD Alix de Jacques Martin soit tellement meilleure que la vôtre qu'il serait ridicule de les comparer, et cela sans aucune scène de fesse ?» Bref, les Aigles de Rome, c'est un peu la représentation typique de ce que devient la BD : ultra-convenue avec une histoire bateau et des filles nues pour faire vendre.. Le nivellement par le bas quoi.



Tient, une page sans bulle...



Tient, une autre page sans bulle !

John Grisham

Livre

Une rubrique livre dans un mag de jeux vidéo ? Oui ! Parce qu'un geek qui lit, c'est un geek intelligent. Ou comment être plus intelligent que son voisin sans acheter un Alienware.

Ca ferait un bon jeu vidéo.

Bon okay c'est vrai je triche, je ne présente pas un livre mais un auteur. John Grisham est américain, (ancien) avocat de profession, et son palmarès d'écrivain est actuellement de 19 bouquins allant du pas mal à l'inoubliable. Un certain nombre ont été adaptés au cinéma avec plus ou moins de succès, comme La Firme, avec Tom «j'ai-toujours-la-bouche-ouverte» Cruise ou encore l'Affaire Pélican avec Julia Roberts. John, lui son truc, c'est d'écrire des «legals thrillers», c'est à dire des aventures policières dont les héros sont souvent des avocats ou des journalistes qui oeuvrent pour la victoire du plus faible en restant dans le cadre de la loi (pas de Steven Seagal ou de Mel Gibson à l'horizon, donc.). Le truc, c'est que Grisham, en plus d'écrire avec un style très agréable à lire, a décidé d'ancrer ses récits dans la réalité et non pas dans le manichéisme bon/méchant. Et ça fait toute la différence.

Pourvu que les gentils gagnent !

Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais IRL celui qui gagne c'est quand même rarement le gentil ou celui qui a besoin de justice (dans le cadre des gros procès je parle), c'est celui qui a le plus gros porte-feuille et le plus d'amis en politique et au tribunal (encore plus aux Etats-Unis). C'est pourquoi dans les romans de Grisham, vous aurez droit à la veuve qui se bat contre un industriel du tabac, des histoires de corruption de jurés, des manigances d'avocats ignobles et sans pitié qui recherchent plus le profit que la justice... Bref la totale, sachant que le bon John agrément ses récits de faits réels bien sordides. L'intérêt des romans de John Grisham, en dehors de la lecture de ses histoires passionnantes, est qu'on ne sait jamais vraiment comment l'histoire va se terminer : la justice peut aussi bien triompher que se trouver renvoyée dans les cordes par un porte-feuille trop rempli dans les toutes dernières pages. Des romans passionnants et à se procurer entre deux frags.