

HGG

Magazin

Par des joueurs pour des joueurs

no 03 / septembre 2010

Dragon Age : à la fois
roxxor et suxxor.



Numéro spécial : les jeux d'interventions tactiques !

Et toujours les rubriques
BD et livres...

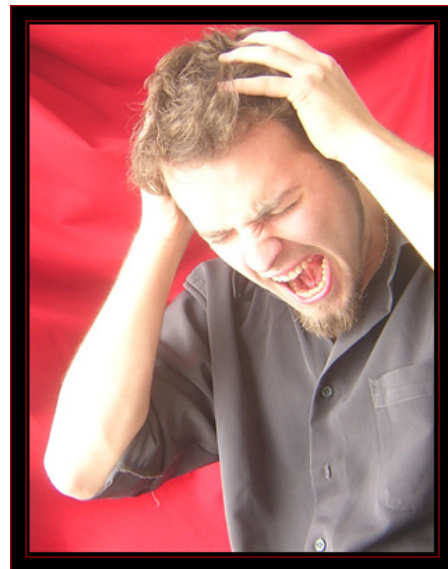




zOMG, une couverture moche, une de plus ! Oui, mais cette fois-ci c'est pour la bonne cause. En effet, ce GG numéro 3 est un numéro spécial «jeux d'intervention tactique». Autant dire qu'on se retrouve vite limité, puisque je parle bien d'intervention tactique, et pas de réalisme. Exit donc les Operation Flashpoint et consorts, on se retrouve en slip avec la série Tom «God Bless America and fuck teh frenchies and teh communists» Clancy Rainbow Six et SWAT 4. A part ça, vous retrouverez dans nos colonnes le même taux d'aigritude que d'habitude, et même une interview de Jean-Pierre Pernault sur les bureaux de poste dans les petits villages... Bref loooooads of trucs passionnants ! Au passage, notez que vous pouvez désormais suivre les parutions de GG Mag et de mes vidéos tests sur <http://v-t-z.over-blog.fr>. Bonne lecture !

Parce que la guerre est déclarée... ça va chier !

C'est officiel, la guerre des consoles c'est fini, bienvenue dans la guerre des consoles contre le PC. A ma gauche, des plates-formes de jeu adressées au grand public, quoi qu'en disent les soi-disant gamers jouant sur PS3 et 360, moins chers qu'un PC à l'achat mais dont le prix des jeux est scandaleux et surtout qui infligent au gameplay et au level design d'innombrables tortures. A ma droite, le PC. Les mauvaises langues le disent mort pour le jeu, pourtant ceux-ci sont bien moins chers sur ce support, et surtout le PC reste supérieur à la console par sa maniabilité et même ses licences exclusives (STALKER, Metro 2033...), tandis que les jeux consoles sont tous adaptés sur PC tôt ou tard (Blazblue, Darksiders, Red Dead Redemption...). Cette infâme news cache en fait l'annonce d'un dossier sur le sujet dans le prochain GG Mag, alors ne manquez pas cette occasion de nourrir le troll !



Naaan ne nourrissez pas le troll, non ne faites pas ça !

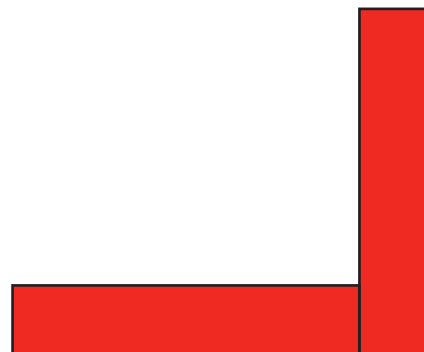


OnLive, le fantasme des éditeurs de jeux vidéo.

Vous avez sans doute déjà entendu parler d'OnLive. Si ce n'est pas le cas, voici un petit rappel. Il s'agit d'une nouvelle méthode de commercialisation des jeux, visant à pouner la tronche des pirates en permettant de jouer à des jeux de oufzor sur des configs minuscules, grâce à la technologie du streaming. En gros, le jeu est lancé sur un serveur, et l'image arrive chez vous. Le piratage est donc clairement impossible. Autant dire qu'une telle invention déclenche des érections chez les éditeurs de jeux, autant les joueurs disposant d'un tantinet de jugeotte flairent le danger. Mais cette news n'est pas là pour cracher sur cette daube d'OnLive, non, elle est là pour relater le son premier essai public, qui a eu lieu à Cologne lors de la dernière GamesCom. Et le verdict est... ça marche. Oui, c'est tout. Parce que sinon, ce n'est pas brillant. Oh non. D'abord, en l'état actuel des choses, OnLive ne fait tourner les jeux qu'en 1024*768. Un peu cheap, vu que les fabricants font croire à toute la planète depuis des années que plus on a un gros écran, plus on a une grosse quéquette. Ensuite, les graphismes sont sérieusement moches sur un jeu OnLive, par rapport au même jeu tournant sur un PC classique : textures baveuses et artefacts, comme si vous regardiez un vieux DivX ! Et enfin le pire : la capacité des serveurs d'OnLive. Parce que bon, déjà que c'est pourrit quand c'est testé avec dix personnes à la GamesCom, mais alors imaginez lorsque 5 millions de blaireaux se connecteront en même temps lors de la sortie de Call of Modern Assault on Iraq XII ? Faut-il prévoir des crashes de serveurs longs de plusieurs jours ? Probablement, parce que faire la radasse sur les serveurs, c'est avant tout un moyen de gagner du pognon. Et on ne va pas cracher la dessus, non ?

PC is superior.

Pour faire suite à la news précédente, sachez qu'un site pro-PC est déjà ouvert (Pad4Fags de son petit nom). Les articles sont rares car l'équipe est petite, l'orthographe est carrément douteuse, le propos souvent au ras des pâquerettes, MAIS les informations y sont exactes et surtout, on ne les trouve nulpert ailleurs. Petite sélection pour vous mettre l'eau à la bouche : les types de chez Crytek qui foirent le démo de Crysis 2 à la GamesCom du fait de la médiocrité des pads, un abruti de journaliste vidéo-ludique anglais déclarant que les noskills sont sur PC... Il y a de tout !



Rainbow Six

Développeur : Red Storm Entertainment

Editeur : Take 2



Oui, l'image d'en-tête est moche et la jaquette ne respecte pas le format habituel, mais que voulez-vous, on était en 1998.

en jetai grave, n'ayons pas peur des termes de kikoo.

Avant tout, sachez que la note donnée correspond évidemment à l'époque de sortie du jeu, et au plaisir prit à y jouer à l'époque. Ensuite, petite leçon littéraire (pour de plus amples informations, sautez sur la rubrique «livre» de ce numéro) : pour ceux qui l'ignorent, Tom Clancy est un écrivain américain auto-proclamé «wesh trop réalistes mes romans». Sa spécialité : des romans à peine digne de vous servir de PQ, remplis de bons sentiments, de réactionnisme et de racisme. Alors bon, on avait de quoi flipper en voyant un jeu vidéo débarquer en étant estampillé «Tom Clancy». Sauf qu'à l'époque, le FPS, c'était du bourrinage et rien d'autre. Rainbow Six va donc apporter une bouffée d'air frais à ce genre qui m'est si cher.

Zulu, go go go !

Rainbow Six, c'est pas compliqué, c'est le tout premier jeu de «simulation» d'intervention tactique en milieu urbain (plus ou moins en tout cas, nos barbouzards n'hésitant pas à aller expliquer leur façon de penser à quelques barbus planqués dans la jungle). En pratique, cela se traduit par l'absence d'arme au premier plan, un viseur

ultra-sensible qui réagit aux tirs et à votre vitesse de déplacement, et enfin une team de couillus à diriger. Une révolution en ces temps reculés ! Normalement, c'est le moment où vous vous dites : «c'est quoi le fracking rapport avec Tom Clancy, gros naze ? Je GTFO now !» Eh bien à la base, les Rainbow sont une

70% menus, 30% action.

Oui, vous avez bien lu, l'essentiel du jeu se déroule dans l'interface de préparation des missions (même si la partie action est bien entendu décisive). C'est là que vous allez assigner tel homme à tel équipe, puis définir leur cheminement sur une carte du niveau en 2D. Et, audace suprême, le jeu instaure un système qu'il

«Cela se traduit par l'absence d'arme au premier plan et un viseur ultra-sensible. Une révolution !»

unité d'intervention internationale, dirigée par John Clark (le Six) et Ding Chavez, hispanique au sang chaud. Le tout dans les romans de Tom intitulés... Rainbow Six, youpi ! Les développeurs ne se contentent donc pas de nous balancer des missions comme ça, sans justification. Chaque mission dispose de son briefing très précis, et un fil rouge noue toutes les missions entre elles. Rien de transcendant aujourd'hui, mais à l'époque, ça

conservera jusqu'à l'excellent épisode Raven Shield en 2003, à savoir les ordres d'action. Par exemple, vous ordonnez à l'équipe A de jouer les campouzes devant une porte jusqu'à ce que vous donniez l'ordre Alpha. Il vous suffira alors d'appuyer sur la touche d'ordre pour vous entendre brailler «Alpha, go !», et de voir vos bonhommes se précipiter à l'intérieur pour sécuriser la pièce. Du pur bonheur, même si évidemment, de nos jours, l'IA



aurait plutôt tendance à nous faire rire ou pleurer. En plus de vous permettre de planifier vos assauts de A à Z, l'interface vous propose aussi de customiser vos hommes (ce n'est pas sale) et leur arsenal dans les moindres détails. Flingue, fusil, grenades, kits de crochetage, poids de la tenue, tout ! Au final, on s'y croit vraiment.

Action.

Une fois votre assaut minutieusement préparé, vous pouvez vous lancer dans la tourmente, pour le meilleur et pour le pire. Pour le meilleur d'abord, car R6 propose une expérience inédite : élimination de terroristes, récupération d'otages ou mise sur écoute d'un grand méchant, les objectifs sont variés. Et il faudra adapter votre approche en fonction de chacun. Par exemple, inutile d'espérer sauver les otages sans avoir équipé vos armes de silencieux. Dans tous les cas, la progression est minutieuse et très stressante pour le joueur, car la moindre balle est fatale, la moindre alerte conduira à l'exécution prématurée des otages. Le tout se déroule évidemment sans sauvegarde ou checkpoint (à l'époque, les développeurs et les joueurs ne s'étaient pas encore dégonflés comme des baudruches). De plus, l'efficacité de vos hommes est prouvée, ils ne sont donc pas des boulets à traîner. R6 est avant tout un jeu stressant. Pour s'en convaincre, il suffit soit de se sentir sous les bras, soit de regarder le temps utilisé pour chaque mission. «Kouuuua ?! 4 minutes la mission ! Purée, j'ai l'impression que ça fait 1/4 d'heures que je suis là-dedans !» Oui, R6, c'est comme les vraies interventions, ça va vite, très vite. Tout n'est pas non plus rose. D'abord, parce que vos hommes alternent parfois entre tireurs d'élite et grosses loques putrides (défaut qui poursuivra la série jusqu'à aujourd'hui), ensuite parce que la difficulté est parfois injuste envers le joueur. Les terroristes sont en effet de véritables pistoleros, qui peuvent facilement vous mettre la misère à 100 mètres de distance avec un pauvre Beretta en plastique. Et rien de plus rageant que



la bombe explose sans même que l'on sâche pourquoi, ou qu'un otage soit exécuté alors que l'on progresse à pas de loup depuis le début du niveau.

Trivialement parlant...

R6 n'a jamais été une tuerie graphique, et même il faut bien dire que le jeu a très, mais alors très mal vieilli. Les animations sont risibles, les graphismes sont immondes (comme en attestent les screens), les environnements carrés au possible. Heureusement, le jeu se rattrape par le nombre de missions (16, si ma mémoire est bonne), et des doublages (anglais) de bonne qualité. De plus, le jeu est doté d'un multi jouable en local, donc rien ne vous empêche de vous faire un petit trip roots avec un pote, ça mange pas d'pain.

Même s'il est totalement dépassé à tout point de vu, R6 est un jeu à essayer, ne serait-ce que pour mieux comprendre les évolutions de la série, ou pour enrichir votre culture vidéo-ludique. Car Rainbow Six premier du nom est un pilier du jeu vidéo, tout comme le sont les Quake, Age of Empire, Doom etc... Et si mes références ne vous plaisent pas, eh bien je vous em*** !**

Verdict : **15/20**

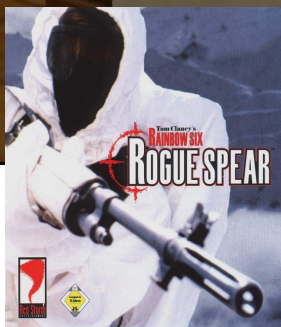
Sans doute le premier otage de l'histoire du jeu vidéo !



Rainbow Six Rogue Spear

Développeur : Red Storm Entertainment

Editeur : Take 2



Aaaah Rainbow Six Rogue Spear, sa jaquette moche, ses missions cultes et ses petites améliorations. 1999 en force !

Rogue Spear est tout simplement une amélioration indispensable pour Rainbow Six. Plus beau, plus fun, plus prenant. Un jeu à se procurer pour ne pas mourir idiot !

Un an après le succès du premier épisode et une extension (Eagle Watch), Red Storm sort Rogue Spear, qui est tout simplement une version 1.5 de Rainbow Six premier du nom. Mais quel 1.5 ! D'abord, 16 nouvelles missions, un nouveau scénario (toujours aussi bidon, type «allalala des méchants terroristes arabes, au secours, Tom Clancy, aides-nous !»), et surtout quelques améliorations fort appréciables.

à présent de bourriner un peu à certains moments, mais rien de préjudiciable par rapport au réalisme global du jeu. Cette fois-ci, Rainbow Six n'est plus le seul jeu d'interventions urbaines sur le marché, car un certain SWAT 3 commence à se tailler la part du lion. (le premier épisode de SWAT est sorti en 1995).

Verdict : **17/20**

Un jeu indispensable.

Si la recette de Rogue Spear ne change pas d'un iota quant au déroulement des missions (briefing, planification, action) ou aux objectifs de celles-ci, c'est d'abord au niveau graphique que l'on note une évolution. Même si aujourd'hui cela ne saute pas aux yeux, Rogue Spear a bénéficié d'un lifting bienvenue par rapport à son aîné. Les textures sont plus nettes, et les personnages sont bien plus détaillés. Quant aux environnements, ils sont souvent plus beaux, plus ouverts, pour lumineux, plus variés. Bref, plus tout ! La franchise est donc sur la bonne voie. D'autant que le mode multijoueur est toujours de la partie, et les missions prêtent beaucoup plus le flanc à la coopération que dans l'ancien opus (aaah la mission de l'avion, quel pied !). On notera aussi une discrète simplification de la visée, surtout pour les flingues, qui permettent à

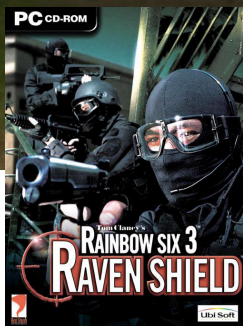
Ceci est une mission culte.



Rainbow Six Raven Shield

Développeur : Red Storm Entertainment

Editeur : Ubisoft



Si la série s'englué dans les jaquettes immondes, elle ne cesse de s'améliorer, comme le prouve cette mouture next-gen.

Pourtant, à l'époque, on aurait pu croire à la catastrophe. Pas de jeu d'intervention depuis la pitoyable extension pour Rogue Spear sortie en 2000 (Covert Ops), ce même Rogue Spear et un SWAT 3 dépassés... Ca va mal pour les adeptes des interventions tactiques le cul sur la chaise. Heureusement, Ubi et Redstorm sont dans la place, et ça va chier.

Next-gen de 2003.

Abordons ce test par le côté technique du soft. A sa sortie, Raven Shield est très beau, et toujours aujourd'hui, il n'est pas désagréable à regarder. Les modèles sont assez détaillés, mais c'est surtout les armes qui sont au top (l'arsenal compte une soixantaine de guns en tous genres !). Quant aux environnements, le jeu vous transportera de Londres à Rio en passant par le Jura et les îles

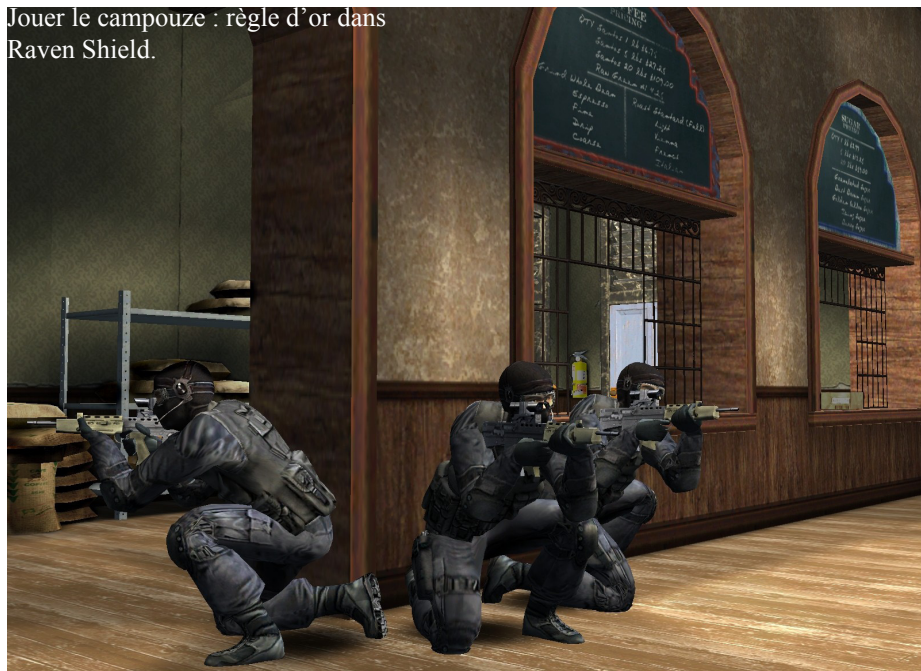
caïmans. Dépaysement garantie. Bref, Raven Shield n'a pas à rougir de son enveloppe. D'autant que les doublages sont cette fois-ci en français, et de très bonne facture. Le scénario est toujours bidon (bouh les méchants mexicains qui veulent faire un attentats, pas beau, caca !), mais bon, c'est pas vraiment l'intérêt du jeu.

Le pied intégral.

Raven Shield est un jeu inoubliable, et pas seulement pour son thème principal, culte. Non, si RS est mémorable, c'est parce que sa difficulté extrême vous force à passer encore plus de temps à la phase de planification, qui s'est largement étoffée. Vous pouvez désormais générer la map en 3D si ça vous chante, et afficher ce que verront vos hommes si vous les positionnez à tel endroit. Un plus appréciable, car dans cet épisode, les terrosistes

se sont acheté un cerveau, ce qui n'est hélas pas le cas de vos hommes. C'est le seul défaut que l'on peut reprocher à RS : alors que les terroristes sont toujours tireurs d'élites, et n'hésitent pas à exécuter un otage ou à faire péter une bombinette au moindre prout de votre part, vos hommes sont de véritables incapables, en dehors du fait qu'ils sont eux-aussi des snipers en herbe. Ainsi, n'hésitez pas à demander à l'un de vos homme de sniper un pélo avec un 9mm à 200 mètres de distance (réalisme...). Par contre, ordonnez à votre équipe de sécuriser une pièce toute con, et vous pouvez être sûr d'assister au massacre le plus ridicule possible. Vos hommes ont en effet systématiquement la bonne idée d'ouvrir une porte en restant dans l'encadrure. Donc forcément, si un terro campe derrière, c'est le pruneau assuré pour le soldat d'élite... Il faudra donc prévoir vos assauts en tenant compte de la connerie de l'IA, ce qui est assez gonflant au début, mais on fini par s'y habituer, et au final le handicap est limité, il suffit de savoir quoi ne pas leur demander.

Jouer le campouze : règle d'or dans Raven Shield.



Pour en terminer avec la planification, sachez que la personnalisation des armes a été un poil améliorée, ainsi que celle des tenues. Et comme d'habitude, la mort d'un membre de Rainbow est définitive, alors faites gaffe, comme disait l'autre.

Ingame.

Une fois en jeu, c'est tout simplement un régal. Le lean a été intégré (enfin!), ce qui paraît aujourd'hui indispensable à tout FPS, mais pas en 2003. Vous pouvez aussi vous accroupir et vous allonger. Autant dire que vu la précision et la fine ouïe des terros, vous progresserez toujours accroupi, et ce n'est pas plus mal puisque cela vous rend silencieux et plus stable pour le tir. Au niveau des maps, RS fait fort, car celles-ci sont souvent très grandes, vous permettant d'envisager tout plein de stratégies différentes si votre plan initial s'avère foireux. Sans compter que les possibilités d'actions réalisables à vos collègues sont nombreuses. Faut-il nettoyer la pièce, flasher, gazer, sniper, camper... A vous de voir. Au passage, notez que vous pouvez vous-même vous pourrir l'expérience en usant et abusant d'une grosse faille de l'IA jamais corrigée (volontairement ?). En effet, ces blaireaux de terroristes refusent tout bonnement de vous tirer dessus si vous vous planquez dans un fumigène. Dès lors, il suffit de balancer un fumigène devant chaque porte puis de sécuriser tranquille. Si cette technique est indispensable ou presque en multijoueurs coopératif, en solo, ça casse tout simplement le jeu. Bouh, c'est moche. Sans ça, le jeu est un vrai trip de PGM, hardcore. Préparez-vous à recommencer 20 fois la même map !

zOMG I'm playin' with n00bz !

Incroyable mais vrai, Ubisoft assure toujours la disponibilité des serveurs multi de RS ! Ca paraît dingue, surtout quand on voit aujourd'hui les éditeurs/développeurs qui, dans un souci de radinerie ultime, ne fournissent même pas de serveurs dédiés. Bref, une fois que vous vous serez fait les muscles en solo, sautez sur le multi (une centaine de joueurs en soirée). Et là, touchez du doigt la perfection en terme de surkiff intégral dedans votre corps de geek. Je ne parlais pas des modes DM et TDM, totalement inaptés à un jeu réaliste comme RS, mais plutôt du mode coopératif, qui vous permet de refaire les map solo en chasse au terro ou sauver les otages, avec 7 joueurs coupaing !

C'est bien évidemment le mode de sauvetage des otages qui déboîte le plus de kangourou chinois. Il faudra user d'un maximum de teamplay et dégaîner tout le skill dont vous êtes capable afin de coordonner la libération de ces boulets qui se trouvaient au mauvais endroit au mauvais moment. Tout simplement génial, mais une telle difficulté cache évidemment un côté obscur de la force : si votre team est noobesque, si un couillon n'arrive pas à comprendre au bout de vingt essais que non, passer par le rez-de-chaussée n'est pas une bonne idée, alors vous aurez vite fait de ragequitter devant tant de médiocrité. Et le choix en terme de serveurs est hélas limité, car comme souvent avec un jeu aussi vieux, la plupart des serveurs dépassent allégrement les 150 de pings (merci les serveurs haxx en Russie), jusqu'à atteindre des sommets à 450. On pourra aussi déplorer quelques bugs en multi qui ne se manifestaient pas en solo. D'abord la connexion, qui n'hésite pas à téléporter un terro juste devant votre truffe de niais sans raison, ou encore le lean qui ne marche pas. Oui, vous avez bien lu, il arrive que vous vous penchiez au coin d'un bâtiment, mais lorsque vous ouvrez le feu, toutes vos balles iront s'éclater dans le mur face à vous comme si vous n'étiez pas penché... Terriblement rageant, fatal si cela arrive au moment où un terro vous tombe dessus, et pire encore, lorsque c'est votre rôle de sécuriser l'otage en rsetant planqué. «Sry guy, I've a mothafucka bug with mah aim ! -Stfu n00b we've been raped by ur fault, gtfo !» Oui, c'est moche.



Euh comment qu'on dit déjà ? Ah oui, la classe !



Graphismes

C'est de l'avant Far Cry, donc c'est ancienne génération. Néanmoins, les graphismes n'ont rien de repoussant, le large arsenal a été très fidèlement et proprement modélisé, et les missions se déroulent à des endroits très variés (même si Redstorm, dans la grande tradition des Rainbow, nous fais le coup de recycler deux missions à deux reprises.).

Jouabilité

Le gameplay de Rainbow Six Raven Shield est instinctif au possible, et on acquiert rapidement les réflexes de survie : à genou, à plat ventre, rush, lean... Sans compter l'interface de planification, plus complète que jamais, le système d'ordres, efficace et bien classe.

Durée de vie

Seize missions, plus des missions supplémentaires au mode escarmouche, et enfin un multi passionnant (bien qu'un peu répétitif). Et vous pourrez toujours vous challenger en essayant de terminer le jeu sans perdre aucun homme. Et là, bon courage.

Bande son

Avis mitigé, car les voix sont moyennement convaincante durant l'action, surtout les terros, avec leurs trois répliques différentes et leur accent hispanique de merde surjoué. Lors des briefing par contre, le jeu assure, avec nos boss qui nous haranguent en nous expliquant la situation sur le terrain, la situation psychologique du bon peuple etc... Plutôt pas mal, et assez immersif.

Scénario

Jeu Tom Clancy oblige, le scénario est compréhensible par un bulot cuit : des méchants américains du sud trafiquent des armes chimiques avec des mecs de l'est (c'est forcément des communistes !). Aaah c'est des méchant, heureusement les Rainbow sont dans la place, et même si c'est une équipe internationale, elle est dirigée par des américains, ouf !

Tout comme ses illustres ancêtres, Raven Shield doit absolument figurer dans votre gamingothèque (j'invente des mots si je veux), surtout que vous le trouverez facilement pour 5€ neuf, un peu partout.

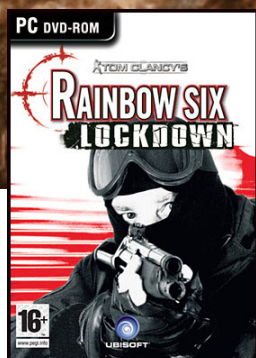
Verdict :

17/20

Rainbow Six Lockdown

Développeur : Red Storm Entertainment

Editeur : Take 2



2006, l'année du drame pour la licence, qui tente un sublime portage PC + ouverture grand public, qui aboutie comme prévu à un jeu minable.

Quand Lockdown est sorti sur PC en 2006, j'étais tout excité malgré les critiques assassines de sa version console (pour la première fois, un R6 a été pensé pour la console et pas pour le PC... Mein Gott !). Peut-être qu'Ubi se serait sorti les doigts pour pondre une version potable, peut-être que les journalistes avaient raconté n'importe quoi, peut-être que... Ah ben non en fait, Lockdown est bien une grosse bouse.

R6 version 0.5

Aaah, la belle régression que voilà ! En dehors du thème remixé sauce hardrock de kikoo (perso j'aime bien, goûts de merde en force), le choc se fait dès le bouton «campagne» cliqué. zOMGWTFBBQ ! Où qu'elle est ma planification ? Ah, on me signale que je peux me la mettre au cul parce que bon planifier les assauts c'est bien marrant une minute, mais bon ça risque de trop fatiguer les consoleux, et y'a

pas de raison qu'on se fatigue à en pondre sur PC puisque de toute façon nos missions sont super linéaires et y'a qu'à foncer tout droit en défonçant tout sur son passage. Eh oui, adieu la tactique, R6 n'est qu'un vulgaire FPS bourrin totalement dénué d'intérêt. Vous ne pouvez même plus customiser vos coéquipiers ni lancer un assaut en plusieurs équipes. Non, vous foncez bille en tête avec deux potos, vous dessoudez un max de barbus à forte tendance arabe, et on rentre à la maison regarder les images à la télé (avec une bonne bière, bidasse oblige).

C'est mou, on s'fait chier.

Omigod, c'est quoi cette interface d'ordres chiatique ? Il était sans doute trop dur pour les dev' d'améliorer à la fois l'IA de vos bonshommes et de fournir une interface d'ordres correcte au sale joueur qui de toute façon est un imbécile, puisqu'il

a acheté Lockdown. Ahaha, raped & pounaid ! Cette interface est totalement inutilisable car l'action est trépidante mais donner des ordres demande de cliquer trouzemillions de fois sur une malheureuse porte pour que nos bras cassés se décident à l'ouvrir. Bref, inutile de s'attarder, R6 Lockdown est une daube totale, dont les graphismes sont passables, le gameplay pourrit, et l'intérêt général complètement nul.

R6 Lockdown n'est pas un R6. Comme le confirmera les épisodes Vegas, Lockdown n'a été qu'un épisode de test, de transition entre un changement majeur pour la saga : passer de la tactique pure au bourrinage plus ou moins réaliste.

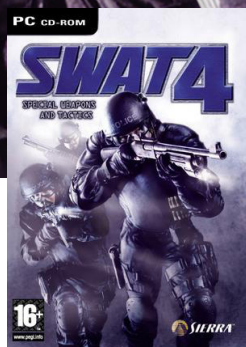
Verdict :

06/20



SWAT 4

Développeur : Irrational Games
Éditeur : Sierra



Jusqu'en 2005, Raven Shield était une fin en soit, puisqu'il était le seul titre d'intervention tactique en milieu urbain. Et voilà-t-y pas que débarque SWAT 4.

Et vas-y donc, encore un grand jeu. Si vous vous demandez pourquoi y'a presque que des bons jeux testés dans GG, ben c'est parce que j'ai rarement le goût de jouer à des jeux de merde (/ narcissisme off). SWAT 4, donc, est un jeu d'intervention tactique en milieu urbain, doté de graphismes next-gen (pour l'époque), et surtout d'un gameplay tout simplement fabuleux (ouais m'sieur !).

Explicatione.

SWAT 4 vous fait incarner «Boss», le... boss de l'unité SWAT de LA. A vous de désamorcer des situations explosives avec l'aide de vos quatre coéquipiers, gérés (admirablement le plus souvent) par l'IA. Au menu : sécurisation d'une boîte de nuit, désamorçage de bombe dans un immeuble en construction... Le tout avec toujours des otages dans les pattes (c'est une constante dans SWAT 4). Aucun droit à l'erreur donc, car les méchants n'hésiteront pas

à exécuter ces otages ou à faire détoner la bombasse. Mais là où SWAT 4 se démarque le plus de ses illustres concurrents Rainbow, c'est par le but lui-même des missions : le sang ne doit pas couler. Audace folle de la part des développeurs, il est interdit de blesser ou tuer un suspect/terro. Certes, vous pouvez toujours abattre un méchant trop menaçant ou bien lui tirer dans les jambes, mais ce type d'action sera sanctionné lors du débriefing, et un trop grand nombre de dérapage vous empêchera de passer à la mission suivante.

Komenkonfé ?

Ben voui, comment qu'on fait alors pour neutraliser les bad boys ? Plusieurs possibilités s'offrent à vous. D'abord, le jeu dispose d'un arsenal d'armes non létales (hélas peu nombreuses) comme un paintball, un fusil à balles en caoutchouc ou un tazer. Ensuite, la soumission des terros à votre putain d'autorité dépend de la violence

de votre entrée. Si vous voulez que les gangstas se soumettent à votre première invective (le jeu inclut un système jouissif de hurlements grâce au bouton du milieu de la souris. Une simple pression et votre avatar gueulera des «Police, on your knees» et autre «Get down, put you down !»), il va falloir envoyer la sauce lors de votre entrée en scène, à coup de flashbang, de coups de feu en l'air et de tazer. Quelle pied de voir un voyou se faire la malle, lui tirer une courte rafale au ras du fion, et le voir se rendre, terrorisé. Vous êtes assisté par quatre mecs, que vous pouvez séparer en deux groupes afin par exemple d'investir une pièce en différents points. Hélas, si donner des ordres à vos pélos pour un assaut devant vous est très instinctif (contrairement à Lockdown), il n'en va pas de même lorsqu'il s'agit de donner des ordres à vos hommes à l'autre bout de la carte. Il faudra alors activer une caméra casque et afficher l'interface d'ordre, ce qui est moyennement pratique. Au final, on utilisera plutôt nos collègues pour sécuriser des pièces à notre place plutôt que de les envoyer seuls en territoire inconnu.



A la fin de chaque mission, vous serez évalué en fonction de vos actes sachant que tout acte de violence entraîne une pénalité, aggravée si cet acte violent n'était pas précédé d'une sommation ! Ca pousse loin le réalisme, plus loin qu'aucun jeu ne l'a jamais fait, et c'est jouissif à jouer. D'autant que l'enrobage de SWAT 4 est loin d'être périmé.

Graphismes.

Côté technique, SWAT 4 est certes dépassé, mais pas à la rue. Visuellement, le titre offre des décors variés et des effets de lumières bien sympatoches. Les animations des personnages sont très bien rendues, seules des textures pas toujours très propres sont à déplorer. Les doublages (en anglais) sont très soignés, chacun

de vos personnages ayant une voix spécifique (ce n'était pas le cas dans la série des Rainbow's) et convaincante. Le résultat final est classe et efficace. D'autant que contrairement à Rainbow Six Raven Shield, le seul véritable adversaire de SWAT 4, vos hommes ont un cerveau (ils ne restent pas comme des poireaux devant une porte), ainsi que vos ennemis, qui peuvent aussi bien se rendre à votre seule vue, que se rebeller malgré des flashbangs et des coups de tazer dans la tronche. Sans parler des civils, qui peuvent se recroqueviller au sol lors des échanges de tirs, ou se tirer en courant et traverser votre fireline.

On teh veb.

Tout comme Raven Shield, les serveurs de SWAT 4 sont toujours actifs (mais de bien meilleure qualité par contre), et le jeu n'a pas de réelle protection contre les petits pirates de l'intraveb, ce qui contribue sans doute à faire vivre encore pas mal le jeu, et ça, on va pas s'en plaindre. Et contrairement à Rainbow Six Raven Shield, le jeu se prête ici très bien au TDM, du fait des nombreuses possibilités de gameplay qui s'offrent à vous. Allez-vous attaquer à coup de fusil d'assaut, de bombe anti-agression ou bien de grenades non-létale ? Car les arrestations de membres de l'équipe adverse rapportent cinq fois plus de point qu'un frag simple.

Le SWAT poursuivra les malfaiteurs jusqu'à dans les chiottes s'il le faut !





Aller les tafioles, on ouvre la porte et on reste pas dans l'encadrement, pas comme ces couillons de Rainbow's !

Scénario

Chaque mission dispose d'un contexte très précis et détaillé. Les briefings sont suffisamment prenant pour que l'on se sente vraiment concerné par le sort des otages et l'issue de la mission. Rien de transcendant, mais le travail n'a pas été baclé, bien au contraire.

(narcissisme on) **Signe que SWAT 4 est un jeu indispensable, j'ai refais le solo un max de fois, et il est dans mon top 5 des jeux auxquels j'ai le plus joué en multi.(narcissisme off)** A part ça, le jeu est vraiment prenant, bien foutu, et en plus on le trouve partout (ou presque) en édition Gold avec son extension **imprononçable (The Stetschkov Syndicate, 'tain de Russes)** pour le **prix de 5 minables maps multi de CoD MW 2, c'est à dire 14€.**

Durée de vie

Seize missions pour SWAT 4. C'est un peu léger vu la courte durée de certaines, mais le tout est sauvé par une difficulté de cinglé, une rejouabilité honorable et surtout un multi passionnant si vous accrochez au concept. Notez que des fans du jeu ont créé pléthores de mods et de maps solo à télécharger un peu partout on da veb, notamment des reprises de maps des anciens SWAT. Ca vaut toujours le coup d'arrêter de dl du pr0n pour libérer la bande passante pour des trucs plus sains :D.

Verdict :

18/20

Graphismes

Cette fois c'est de l'après Far Cry mais de l'avant Crysis. Le résultat est donc tout à fait supportable, d'autant que le level design est varié. Seules des textures parfois pas nettes, surtout sur les personnages, peuvent vous faire saigner des yeux.

Jouabilité

Un modèle du genre. Très instinctif sur les déplacements, ultra-exigeant sur la visée, SWAT 4 se manie aisément pour peu que l'on ait du skill. L'interface d'ordres est aussi super efficace. Seul bémol, l'interface d'ordre à distance, elle, est vraiment peu pratique, tellement peu que l'on ne s'en sert pour ainsi dire jamais, sauf à l'occasion d'un trip «aller, j'me complique la vie, j'envoie mes bonshommes en reconnaissance à deux kilomètres, j'suis un ouf moi !» Quant au multi, la prise en main, si elle est identique, sera appréhendée différemment.



Rainbow Six Vegas 2, ou l'intervention urbaine version gangsta rap, gros !

Rainbow Six Vegas 2

Développeur : Red Storm Entertainment

Editeur : Ubisoft



La tactique a disparue de Rainbow depuis l'épisode Lockdown, mais R6 Vegas 2 redore le blason de la licence de belle manière.

Non, Rainbow Six Vegas premier du nom ne sera pas testé dans ce numéro, car j'y ai joué après le 2, et il m'a tellement gonflé que j'ai même pas terminé le premier niveau. Petit topo tout de même des trucs chiantes et corrigés dans ce deuxième opus : pouvoir courir (oui, ça semble couler de source, mais pas dans Vegas 1), donner des ordres tactiques à nos compères (ça semble couler de source aussi, mais bon...) et enfin personnaliser notre bonhomme à mort (c'est toujours fun quand c'est bien foutu).

C'est l'histoire d'un mec...

...qui détestait tout ce qui n'est pas américain de souche, et plus particulièrement les communistes, les Français et les Mexicains. Pour Vegas 2, ce sont les mexicains les heureux élus.

Au programme donc, du massacre de guerilleros prêts à tout pour contaminer Las Vegas avec une bombe chimique (et probablement des travailleurs clandestins, mais ça, pas de problème). Et qui on appelle quand des sales terros foutent la merde ? Les Rainbows bien sûr ! Tient d'ailleurs, ça me donne une idée d'accroche qu'Ubi aurait pu mettre sur la boîte : «Ils reviennent, mais quelque chose a changé». Adieu tactique, bienvenue bourrinage. Disons-le clairement, Vegas 2 n'a strictement rien à voir avec les rainbows Raven Shield et antérieur.

Omigod !

C'est mon exclamation de surprise lorsque j'ai lancé le jeu pour la première fois. La suite c'est «zOMG oukelé l'interface

tactique ? J'ai pas configuré mes teams ? WTFBBQ On est que trois bonhommes pour sécuriser tout Las Vegas, c'est quoi ces conneries ?» Bon, c'est pas très positif comme première impression, heureusement ça va s'arranger. Notamment grâce à ce que certains qualifieront de futile ou d'inutile mais que je qualifie de «petits plus qui peuvent rendre un jeu incontournable». Je parle de la customisation de notre héros musclé : en dehors du visage (à la personnalisation limitée), vous pouvez débloquent des kilotonnes de gilets pare-balles, camouflages, armes, casques, lunettes différents, le tout customisable à volonté. Liberté totale pour vous créer un gros badass violeur de femmes et brûleur de petits vieux ou un agent du SWAT stylé, ou un joueur de paintball si ça vous amuse. Et rien que ça, c'est super. D'autant que pour tout débloquent, il faudra passer beaucoup, beaucoup, kré kré beaucoup de temps sur le jeu. Et ça, c'est toujours bon pour la durée de vie !

AAAHH des putains de Mexicains dans la fumée !



Da kill teh chicanos seal of approval, by Tom Clancy.

Bon, l'est temps de lancer le scénario nan ? Aller hop, on s'y met. Et là, autre mauvaise surprise : c'est quoi ces graphismes ? Sur console je veux bien qu'on cache la misère avec ce qu'on peut, mais là ?! Les textures étant très simples, les dev' tentent la désormais classique astuce de noyer le jeu sous un grain filter tout simplement insupportable (regardez le ciel, il est parcouru de petits points noir, c'est meuuuugnon !). Heureusement, après une mission introductive assez immersive, on comprend vite qu'il va falloir casser du chicanos à la pelle dans des gunfights ultra-dynamiques. Alors là, il y a deux écoles : celle des snobinards qui disent que «cay plus tactique alors j'y joue pas», et ceux qui décide de ranger leur honneur au placard et de se plonger dans l'aventure en oubliant que le jeu est estampillé Rainbow Six. Bien fasse à ces derniers. Car R6V2 est un très bon jeu, à défaut d'être un grand jeu. Et pourquoi ? D'abord pour son gameplay frôlant la perfection (je pourrais dire «parfait», mais je suis trop aigri pour ça), ensuite pour la classe générale dégagée par le soft.

Une leçon de gameplay.

J'aime faire des intertitres à la Téléràma. Bref, commençons par le gameplay. La progression dans les niveaux est rarement originale : vous vous contentez de foncer tout droit dans des lieux plus ou moins grands,



jusqu'à rencontrer une porte signifiant la présence d'une pièce à sécuriser fissa.

Relâchez ce bouton et le badass se décroche du mur et repasse en vue subjective.

«R6V2 est un très bon jeu, d'abord pour son gameplay presque parfait, ensuite pour la classe générale qu'il dégage.»

Le jeu est donc ultra-linéaire, mais de mon point de vue, ce n'est pas un problème. Car les affrontements sont tellement dynamiques que l'on en oublie les autres défauts. D'une simple pression sur le bouton droit du mulot, votre bonhomme se plaque sur la surface la plus proche et en vue à la troisième personne.

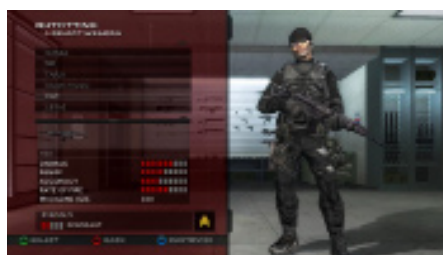
Ce mode de couverture, très instinctif est dépourvu de tout bug, permet à la fois de tirer en visant au coin de murs, mais aussi de balancer moultes grenades et même de tirer à l'aveuglette, ce qui fini toujours par payer si on est pas radin sur les balles. De plus, vos compères se mettent eux aussi à couvert, et souvent



de manière appropriée. Je dis souvent, parce que parfois vos pélos décident de rester debout en plein milieu du champ de bataille pour canarder tels des Rambos devant l'éternel. Heureusement, ils sont presque invincible, et le jeu vous assiste carrément en vous permettant de les ranimer une fois abattus ! Il est au début assez agaçant de se sentir assisté comme ça, mais finalement, les checkpoints (oui, le jeu fonctionne par putains de checkpoints) étant assez espacés, on est souvent content de pouvoir ranimer nos blaireaux plutôt que de se retaper un kilomètre à pied. Pour résumer, le déroulement des missions est assez répétitif mais classieux et instinctif au possible. On s'éclate.

A plusieurs, c'est encore meilleur.

Derrière cet intertitre chiatique se cache une grosse vérité pour R6V2. Je passe sur le mode online en versus, qui n'est pas plus digne d'intérêt que les précédents Rainbow's, pour m'attarder sur l'aventure en coopération. A deux joueurs, vous pouvez retraverser les neuf niveaux (26 chapitres) du scénario afin de casser du chicanos tout en taillant le bout de gras. Trippant, d'autant que chaque action vous rapporte de l'XP qui vous permet de débloquer armes et items (un frag = 1 XP, mais frag + headshot = 1 XP + 3 XP, par exemple). Vous pourrez aussi vous la péter en affichant en ligne votre grade et vos succès. Et si ça n'était pas assez, le soft comprend une douzaine de maps supplémentaires dédiées à la chasse aux terroristes (dont des remakes de maps issues de Raven Shield). Que demander de plus ? Au final, pour peu que vous trouviez un bon compère, le multi transcende la durée de vie (au deumeurant assez courte pour le solo) par dix ! Merci tonton Tom ! God bless USA !



Genre tout est parfait, tout est rose, sale aigri va !

Non Kevin, tout n'est pas parfait, faut pas pousser mémère chez Acer, quand même. Comme dit plus haut, les graphismes ne sont pas gerbants mais n'ont vraiment rien de particulier pour retenir l'oeil. Ensuite, comme toujours avec Tom Clancy, le scénario pue la merde fasciste à dix kilomètres et fera bien plaisir aux réactionnaires de tous poils qui hantent l'intratube. Tom, les Mexicains c'est dépassé, faudrait penser à renouveler ton disque. Pourquoi tu nous ferais pas un petit scénar' avec les déjantés de la NRA qui décident de lyncher des Noirs partout dans Las Vegas, où le joueur serait chargé de ramener un peu d'ordre ? Pour pinailler, soulignons aussi que le solo est assez court. Pour peu que vous soyez comme moi (j'adore m'auto-congratuler) un PGM des FPS, vous pourrez tracer toute l'aventure une huitaine d'heures, un peu plus si certains passages retors vous retardent. Pas mirobolant mais pas honteux non plus, surtout en comparaison des durée de vie cancéreuses auquel les FPS d'aujourd'hui carburent. Pour terminer, je rappelle à nouveau que R6V2 abandonne absolument toute dimension tactique, faudra pas venir porter réclamation après. Votre santé se recharge toute seule lorsque vous êtes à couvert, vos acolytes sont surpuissants, et vous pouvez aussi bien bourriner à grand coup de M60 que y aller à la grenade lacrymo, le résultat sera le même.

Graphismes

Le jeu n'est pas moche, mais j'ai horreur qu'on essaye de cacher la merde au chat avec des filtres merdiques.

Jouabilité

Le top du top. Instinctive et efficace, la maniabilité de R6V2 est un modèle du genre (GoW peut se cacher).

Durée de vie

Pas très brillante sans le multi, elle devient dantesque avec celui-ci. Je dois avoir deux cent heures à mon actif. Pas mal pour un jeu en gamme Budget.

Scénario

Beurk ! Cliché et écoeurant pour les êtres supérieurs que nous sommes, le scénario made in Clancy vous fera tout au plus marrer de désespoir.

Rainbow Six Vegas 2 est fun, doté d'une rejouabilité énorme, et doté d'un gameplay qui semble couler de source tellement il est bien pensé. Fun, long, agréable à jouer : n'est-ce pas là ce que l'on attend d'un jeu vidéo ? Le jeu n'atteint néanmoins pas les hautes sphères à cause de son scénario stupide au possible et de la linéarité extrême des niveaux. Enfin, je sanctionne tout de même d'un point l'abandon TO-TAL de la dimension tactique, au profit d'un jeu d'action excellent mais qui comporte quand même une putain de jauge auto-régénérante comme sur une vulgaire console. A mort !

Verdict :

16/20

Les RPG, ça m'emmerde. J'aime pas ça, et à part des jeux excellents comme FF IX, KOTOR ou Mass Effect, j'ai tendance à regarder ces productions d'assez haut (où est le skill dans un RPG ?). Mais bon, Dragon Age Origins c'est Bioware, comme Mass Effect, alors je me laisse tenter, aventurier que je suis. Compte-rendu mitigé.

Etant un total unskilled sur les RPG en dehors des quelques expériences positives citées dans ma pitoyable introduction, ce test est rédigé comme si je parlais à des n00bzors de l'espace, en étant un moi-même en la matière. Inutile donc de cracher sur votre écran de mépris, par contre vous pouvez m'envoyer des caillous par la Poste, je me les enverrai au visage tout seul comme un grand.

Oh putain, encore !

Un des trucs qui fait que j'ai une sainte horreur des RPG, c'est le manque flagrant d'originalité du contexte, du scénario, des personnages, bref un manque d'originalité de tout. Et si les KOTOR et autres Mass Effect sortait de ce bourbier héroic-fantasy pour un univers SF riche et original (encore que, Star Wars, bon...), DAO s'enfonce dès les menus dans un manque d'inspiration (volontaire) crasse. Si l'interface de personnalisation du personnage est très fournie, le reste est écoeurant de classicisme : humain, elfe ou nain, et c'est tout ! Une fois votre race (et votre sexe) choisie, définissez votre classe. Et là, en plus d'être assez pauvre, on retrouve une fois de plus du vu et revu 9999 fois (counterblock!). Et vas-y que j't'envoie un voleur, un archer, un magicien... Alors certes le jeu est héroic-fantasy, m'enfin creusez-vous la boîte à cerveau pour nous inventer des classes genre «crocodile de l'espace,

+2 en badass» ou je ne sais pas quoi. Enfin bref, pas rebuté pour un sous, je me crée une elfette aux mensurations tout à fait raisonnables et bien barbare. Et c'est parti, youpla, la grande aventure !

Oh putain, ça continue !

By Jove ! Le premier contact visuel avec le jeu est atroce, et ça n'ira pas en s'améliorant. C'est pas compliqué, le jeu est moche au maximum, mais je suis en plus obligé de jouer en moyen vu l'optimisation catastrophique



Dragon Age Origins

Développeur : Bioware

Editeur : EA

du bazar. Et en minimum, je vous raconte même pas, bienvenue en 2001. Et le pire, c'est que le jeu se paye le luxe de ramer lors des bastons un peu confuses... J'entends Kévin qui s'énervé dans le fond «zOMFG naab t'as un PC d'merde!» Certes, mais cela ne l'a pas empêché de faire tourner Mass Effect 2 au maximum de manière fluide, donc tu rentres chez ta maman apprendre tes tables de multiplications. DAO c'est donc moche et en plus ça rame, pour l'instant c'est pas vraiment positif. Et le jeu s'enfonce encore plus dans la merde pendant les premières heures de jeu.

Originality, do not want.

Progressant lentement mais sûrement, je m'aperçois très vite que l'univers de DAO est à l'image de son interface de création de personnage : très complet mais aussi totalement vide d'âme. Pour résumer vite fait : le monde est envahis par des démons (du jamais vu!), heureusement le monde est protégé par une confrérie secrète dont vous êtes la dernière recrue (du jamais vu toujours!). Malheureusement, lors de la bataille décisive, un traître permet aux démons d'emporter la victoire (du jamais vu encore!). Commence alors votre long périple ayant pour objectif de botter le derche de ces hordes maléfiques. Du grand Spielberg. Le tout est complété par une galerie de personnages ultra-clichée dont voici un petit extrait :



le preux chevalier comique mais torturé, l'elfe séducteur, la sorcière gothique de type bombe anatomique (dont les artworks illustrent ce test), grosse brute mystérieuse... Yay, originality I has it ! Même les conversations sont souvent très convenues, malgré la présence de quelques gros mots bienvenue car trop rare dans les jeux aujourd'hui auto-censuré par des développeurs soucieux de ne pas faire pleurer les chatons.

En dehors de ça...

Pour en terminer (pour l'instant) avec les sévères réprimandes, parlons un peu beaucoup des quêtes. Comme dans tout RPG, la progression des personnages se fait en accomplissant des quêtes. Rien de nouveau là encore, mais ce n'est pas là que le bât blesse le plus. Le gros problème, c'est que ces quêtes sont données la plupart du temps d'un seul coup et sont à réaliser dans tous les coins du jeu. Par exemple, vous arrivez dans une ville, et là vous allez récolter dix quêtes d'un coup sur un tableau d'affichage, puis dix autres quêtes en parlant à des PNJ, en sus de la quête principal. Non seulement c'est beaucoup trop d'un coup, mais en plus les explications sont parfois floues (du type : «tuez le fellow aperçu pour la dernière fois à VillageInutile»), ce qui nous force à nous taper les temps de chargements et les escarmouches sur la carte du monde simplement pour éventuellement peut-être si c'est possible tuer un type. Vous avez dit chiant ? Au final, on fini par se tamponner carrément des quêtes secondaires, en se contentant de réaliser celles qui nous transportent le moins loin de notre objectif principal. Du coup, on se retrouve souvent avec un «Quête secondaire terminée» à un moment où on s'y attend pas du tout, simplement parce que l'on a parlé à un péon dans un bled durant l'aventure principale. Et là on se rappelle la quête secondaire acceptée il y a

une dizaine d'heures. Aaaah d'accord !

Et en plus ça parle.

Là où DAO fait mouche rapidement, c'est là où Bioware fait toujours mouche, c'est à dire avec son système de dialogue à choix multiple qui influent plus ou moins sur la suite de l'épopée. Le principe est déjà jouissif, étant donné que chaque conversation est susceptible de faire dégénérer la situation en foire d'empoigne générale, mais les dialogues se payent en plus le luxe d'être doublés d'une manière irréprochable. Non seulement les voix françaises ont été dans l'ensemble bien choisies, mais surtout la conviction et les intonations données aux conversations sont parfaites, et ce n'est pas un terme que j'emploie souvent. C'est d'autant plus admirable vu la quantité de dialogues tout simplement monumentale que comporte le jeu, dont la durée de vie est tout à fait remarquable comme nous le verrons plus loin.

Gameplay moyen.

Cet intertitre digne de Jean-Jacques Rousseau résume bien l'état du gameplay de DAO. On retrouve le semi-temps réel cher à Bioware, à savoir que les combats se déroulent en temps réel mais que le joueur peut pauser le jeu à tout moment pour définir les attaques de chaque personnage. Pour compléter ça et afin que l'IA ne soit pas trop à la rue, le studio a eu la bonne idée d'intégrer une interface de stratégie très complète. Par exemple, vous pouvez assigner au Templier Allistair d'attaquer en priorité les ennemis les

Le seul grief que l'on peut reprocher aux combats sont leur répétitivité, qui découle directement du point suivant.

OMAGAD la belle transition que voilà...

Le point abordé ici est d'ordre encore plus subjectif que ce qui précède : il s'agit de la progression dans le jeu. Et je la trouve lente, très lente, terriblement lente. N'espérez pas de loot miracle, les bonnes armures se payent cash en brouzoufs. Idem pour les armes. Il faut donc amasser un max de pognon, ce qui prend un temps fou. Vous pouvez donc tabler sur une nouvelle armure toutes les huit-dix heures, ça fait quand même vraiment pas beaucoup pour un RPG. Et l'absence de loot miraculeux enlève quelque peu l'excitation de la fouille des macchabés en espérant trouver Zi épée miraculeuse dps +999. Mais j'imagine que certains joueurs détraqués aiment progresser à une vitesse d'escargot syphillitique, alors pourquoi pas. Coup de bol (ou pas), c'est moi qui fait le test, et moi j'aime pô. Et la lenteur de la progression de l'inventaire va de paire avec la faiblesse relative du nombre de compétences des personnages, et surtout de compétences efficaces. Résultat, on se retrouve à utiliser sans cesse les mêmes attaques quel que soit le type de combat, et ça, c'est lassant. Par exemple, dès le début du jeu, Morigan la sorcière apprend la compétence de gel. Problème : cette capacité devient rapidement très puissante par rapport aux autres attaques offensives de la belle

«L'univers de DAO est à l'image de son interface de création de personnage : très complet mais aussi totalement vide d'âme.»

plus forts, ou bien de stopper son combat pour aller défendre l'un de vos compagnons en difficulté. Dans l'ensemble c'est plutôt réussi, même si on note quelques errements de l'IA alliée comme adverse. Il n'est pas rare de voir un personnage s'immobiliser sans raison en plein combat ou se coincer dans un bout de décor moche. Mais globalement les combats sont très dynamiques et surtout, très, très difficiles. Et ça c'est bon. Surtout par rapport à la mode actuelle qui tend à faire le boulot à la place du joueur. Les Game Over sont fréquents dans DAO, et certains combats sont atrocement difficiles. Mais c'est pour notre plus grand bonheur.

demoiselle, et du coup on utilise cette attaque à tour de bras dans chaque combat. Lassant je vous dis.

Le cycle de la vie.

Côté durée de vie, le soft s'en sort très bien. Je ne vais pas vous mentir, j'ai craqué après un peu plus d'une vingtaine d'heures de jeu (j'aime vraiment pas les RPG), mais apparemment on le termine en une quarantaine d'heures si on trace et 80 si on prend son temps. Mais attention, le leveling est limité à 25, ce qui est bien peu. C'est de toute façon une durée de vie remarquable si on tient compte du nombre de dialogues et de la scénarisation



sans faille qui donne toujours envie d'aller de l'avant. «Ouais mais t'a craqué tu dis !» Oui j'ai craqué je l'avoue. Mais j'ai une bonne raison : Bioware nous refait le coup des nains qui vivent dans une nomdidiou de ville troglodyte dans laquelle on multiplie des kilotonnes d'aller-retours useless. Voilà ma bonne raison. Mais je ne doute pas que les aficionados du RPG passeront outre. Notez que les dev' ont sorti des tripotés de DLC qui rajoutent en général une quête, mais de toute façon ça ne compte pas puisque ces DLC sont payants donc ça mérite la mort. D'autant que ces enfoirays de chez Bio ont le culot d'intégrer dans le jeu les personnages qui vous proposent ces quêtes payantes, PNJ qui se feront un plaisir de vous envoyer sur le site de Bioware pour repasser par la caisse lorsque vous leur parlerez ! On aura tout vu !

C'est quand même bizarre...

Vous l'aurez sans doute remarqué, ce test ne semble pas très positif. Et c'est ça qui est bizarre : le jeu m'a énervé dans 70% des situations, et pourtant j'ai continué à avancer, alors que d'ordinaire je n'hésite pas à balancer un jeu qui m'agace. Et je n'arrive pas vraiment à mettre le doigt sur ce qui m'a retenu. Peut-être le fait que finalement on s'attache à notre avatar. Peut-être que le scénario, tout bateau qu'il soit, nous donne envie de montrer au méchant de quel bois on se chauffe (du bois de hêtre !). Peut-être que malgré leur classicisme, les compagnons

ont tous une histoire qui les rend très attachants... Sais pas. Toujours est-il que je ne peux pas me résoudre à saquer un RPG qui m'a retenu pendant une vingtaine d'heures, même s'il ne vaut pas Mass Effect, loin de là.

Graphismes

Ce n'est pas tant le fait que le jeu soit moche que je sanctionne, c'est plutôt le fait qu'il se permet d'être moche et de demander autant de ressources que Crysis. Notez aussi que les environnements sont du déjà vu et revu dans trouzemille jeux, films, romans, BD... Originalité, audace, z'êtes où ?

Jouabilité

Contrairement à du Mass Effect, les combats sont ici très difficiles et il est tout simplement impossible de gagner sans utiliser la pause. Un peu comme Kotor en fait, mais en plus dur. Au final, on peut saluer une jouabilité bien rôdée et pratique. On déplore par contre le côté répétitif à outrance de l'action et le faible nombre d'ennemis différents (et je ne parle même pas d'originalité : bonjour les zombies, les elfes, les arbres vivants façon Ent... n'en jetez plus !)



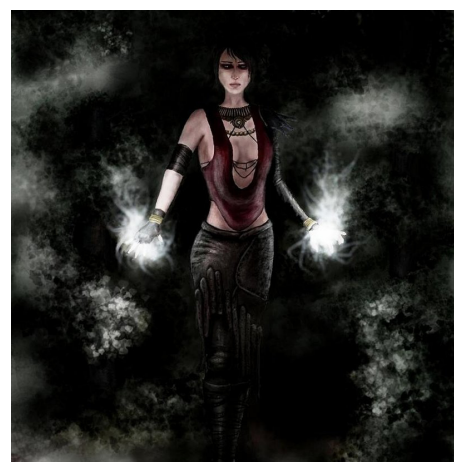


Tient, une image pas trop moche... Ah, normal, ça vient de l'éditeur donc c'est photoshopé et les graph sont max ! Et puis ce qu'il y a de bien avec les screens, c'est qu'on voit pas les saccades.

Durée de vie

Pour le coup, les Mass Effect et encore plus les Kotor, peuvent aller se rhabiller. DAO propose moult lieux et des zillions de quêtes qui oscillent entre le moyen et l'indifférent. Dans tous les cas, vous en aurez pour votre argent (à condition de ne pas acheter vos DLC, auquel cas vous prostituez votre porte-feuille, et ça c'est mal).

Raaaah, difficile de noter Dragon Age Origins. Il est tellement bateau sur de nombreux points que s'en est risible, mais d'un autre côté, ses points forts comme le doublage ou la psychologie des personnages sont vraiment très, très réussis et les autres studios feraient bien de s'en inspirer. Indispensable donc pour les fans de RPG, et pour les autres lorsque le jeu coûtera 15€.

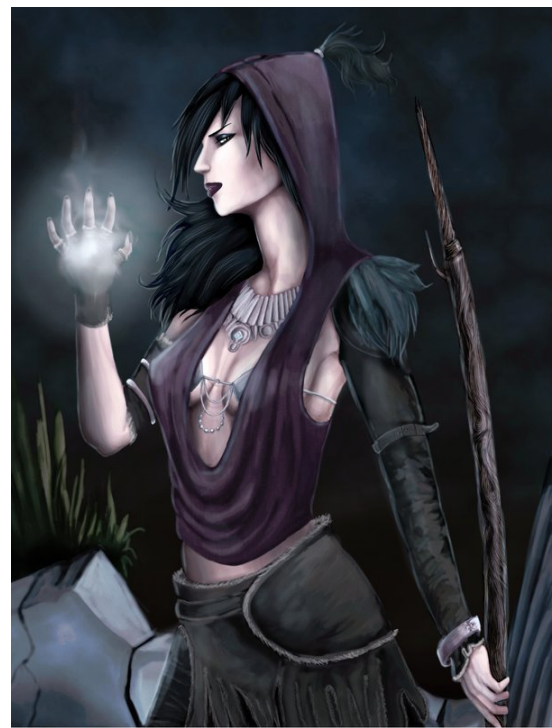


Scénario

Atrocement cliché, le scénario a néanmoins le mérite de bénéficier d'une très bonne narration et d'être rythmé par des cutscenes de qualité entre chaque trajet important. La psychologie des personnages est extrêmement développée, et certains sont très attachants, à l'image d'Allistair le Templier ou de Morrigan la sorcière. Notez que vous pourrez séduire vos compagnons (hommes comme femmes, enfin un jeu open-minded) en les soutenant lors de conflits ou en leur offrant des cadeaux. D'ailleurs, les arrêts au bivouac, qui permettent de récupérer et de dialoguer de manière plus intime avec nos compères, sont toujours bienvenu. La musique y est magnifique et les dialogues des personnages souvent très touchants. Chapeau à BioWare sur ce point. Par contre, la prochaine fois, payez-vous un scénariste quoi !

Verdict :

14/20



Initial D

Pour moi, les histoires de bagnoles c'était forcément du tuning moche, des kékés qui comparent la taille de leur pine, et des filles qui se roulent sur les capots.

Et puis j'ai découvert par hasard Initial D, en demandant conseil à ma libraire selon mes deux critères de choix : «J'veux un truc bien et pas cher !». D'où Initial D, et ses modestes 6,80€ par tome (10 tomes actuellement parus en France).

Keskecé ?

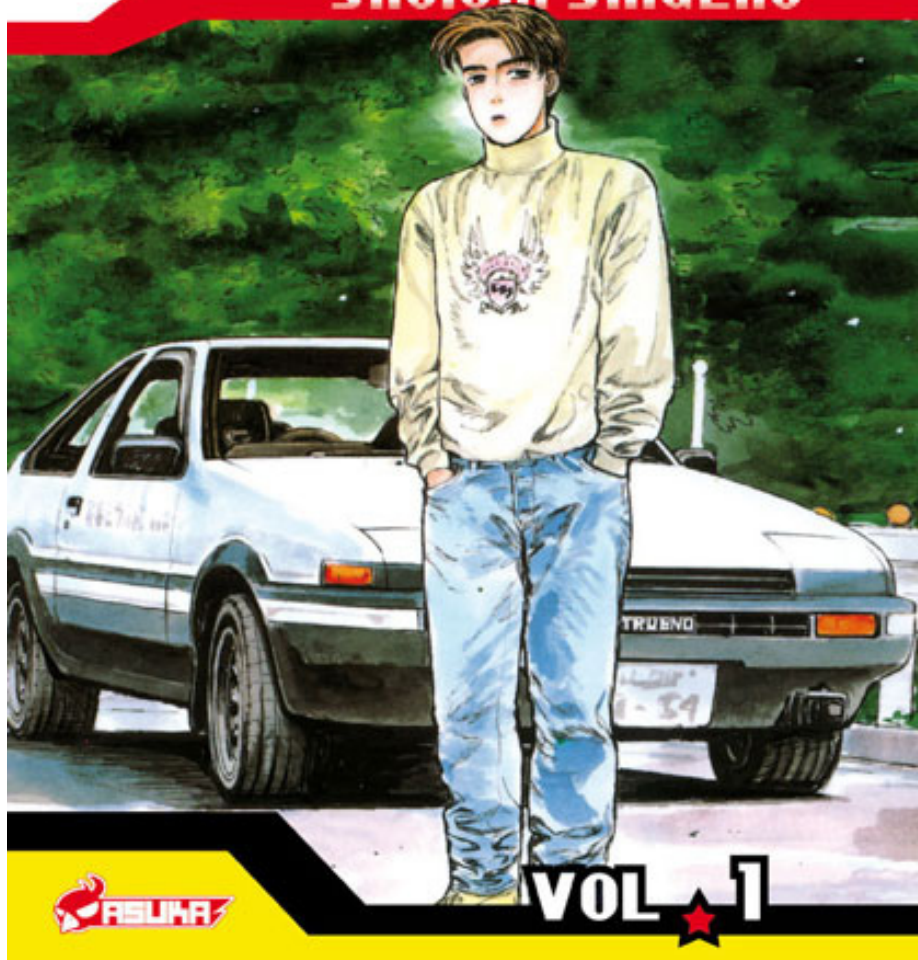
Initial D nous narre les tribulations d'une bande de potes et collègues de travail ayant une passion commune : le drift. Tous les soirs ou presque, des compétitions clandestines démarrent du haut de la montagne et voient deux rivaux se disputer la victoire. Or, il se trouve que le héros du manga, Takumi ne semble pas vraiment attiré par ces compétitions... Jusqu'à ce que ses potes découvrent qu'il conduit comme un dieu. Normal, cela fait 5 ans qu'il livre du tofu à travers toute la montagne pour le compte de son père, lui-même ancien champion de drift. Du coup, les teams rivales ne vont avoir de cesse de provoquer Takumi en duel, ainsi que la team qu'il a nouvellement intégrée. Et c'est parti pour dix tomes de courses.

Contre toute attente...

...c'est plutôt pas mal. Pour tout vous dire, le manga me paraissait tellement engageant juste en le feuilletant que j'ai acheté les deux premiers tomes d'un coup ! Vlà l'truc de ouf ! Et je n'ai pas été déçu. D'abord, même si le scénario ne casse pas trois pattes à un canard, l'auteur (dont j'ai croqué le nom) ne commet pas la faute de faire passer les drifts au premier plan en occultant tout dialogue. Au contraire, les compétitions surviennent souvent à la suite de longues tractations et provocations. Bref, y'a la dose niveau texte, et c'est déjà pas mal. En plus, l'humour est assez présent, et tombe rarement à plat. Pourtant, l'humour japonais, c'est comme l'humour ricain, ça me fait souvent moyennement sourire. Là, les personnages se brocardent, le sidekick du héros est un vrai blaireau, le tout est très digeste. Un bon point supplémentaire. Bon, après, tout n'est pas rose, notamment par le fait que le scénar consiste souvent à : tu me provoque, j'vais te mettre la misère !

INITIAL D

SHUICHI SHIGENO



Dans la catégorie Couvertures Immondes, Death Note est battu à plate couture par Initial D, à la fois ringard et à chier.

Visuellement parlant...

...c'est kré kré discutable. D'abord, les modèles de voitures sont parfaits, trop parfaits pour être honnête, et on voit à 10 kilomètres qu'ils ont été décalqué directement sur des photos déjà prises. Résultat : c'est beau, mais d'un autre côté c'est la honte. Ensuite, les personnages ont un défaut majeur : ils se ressemblent tous ! Nos pauvres cerveaux occidentaux sont sans doute par trop inférieurs à ceux de nos amis Nippons, mais tout de même ! Le héros ressemble bien à deux de ses compères, les frères Takeshi ne sont pas jumeaux et pourtant on le jurerai... Bref, ça craint. D'un autre côté, le manga datant des années 90, l'auteur ne s'est pas senti obligé

dessiner des filles avec d'énormes b00bz pour fourguer sa came, bien au contraire. Initial D est un manga par un homme pour des hommes, et rares sont les filles au fil des pages. Et on va pas vraiment s'en plaindre vu qu'aujourd'hui, la présence de filles dans les mangas (et même les BD) ne sert souvent qu'à justifier des plans nichons et autres plans «culs et cuisses». Tout n'est pas noir côté dessin, car j'ai beaucoup apprécié le fait que ce dessin ne soit pas vraiment typé «manga». Ça peut paraître étrange, mais le dessin pourrait presque venir d'une BD, et ça, j'aime. Bref, Initial D n'est pas indispensable, mais ça vaut le coup d'en lire un à la FNAC pour voir si ça vous plaît.

Compte tenu de la teneur «spéciale» de ce numéro, la rubrique «rétro» passe à la trappe ce mois-ci et cède la place à la rubrique BD. Et en plus c'est une histoire de samouraï.

Oui, samOURaï...

...parce que je veux donner l'occasion à des snobinards de m'insulter par mail à grand renfort de «On dit samOURaï et pas samOURaï, you retard !» Okko, c'est donc une série de BD chéros (13€) actuellement constituée de six tomes, avec Hub (un ancien publicitaire de TF1 qui semble avoir décidé de revenir du côté clair) au scénario et au dessin. Il nous y narre les aventures d'Okko, un samouraï sans maître (un rônin quoi) et de ses compagnons de route, à savoir un démon masqué, un moine alcoolique et son jeune disciple. Au fil des tomes, cette bande de joyeux drilles va croiser le chemin de divers diables, monstres et tordus de tout poil.

Modernité de quality.

De prime abord, Okko peut laisser croire qu'il souffre du syndrome de la BD moderne, c'est à dire de la merde : cher et tellement photoshopé. Heureusement, les scénarios sont vraiment sympas et surtout variés d'un cycle à l'autre (chaque cycle comporte deux tomes). De plus, l'humour est très présent de par le biais du moine Noshin, le sidekick poivrot d'Okko.



Un samouraï avec un cerf-volant, ou les effets secondaires du crack.

Au niveau du dessin, c'est aussi très bon. D'abord, le style est excellent, entre le réaliste pour certains protagonistes, et le portnawak pour d'autres. La colorisation made in toshop est aussi très soignée, et on ne voit pour ainsi dire aucun signe de flémité aigüe de la part du coloriste (qui se manifeste souvent dans d'autres BD par un ciel intégralement bleu ou un vieux dégradé moche). Bref, Okko est une bonne BD qui mérite vos deniers si vous n'êtes pas pauvre, sinon vous vivrez très bien sans.



On échappe pas au plan cul.



Pas mal de dialogues.



Un narrateur mystérieux.

Ce mois-ci, pas d'auteur en général, mais un livre en particulier, à savoir «Tout est sous contrôle», d'Hugh Laurie, l'excellent interprète du Dr. House. Une bonne pioche.

Pfff, c'est commercial !

Ben oui, tout le monde cherche à gagner sa vie, donc forcément, c'est commercial, imbécile ! Passons outre les préjugés que l'on peut avoir sur le fait qu'un acteur publie un livre, d'autant que «Tout est sous contrôle» a été publié bien avant l'apparition de la série Dr. House. Seule sa sortie en France tente de surfer sur la vague, mais pourquoi boudier ce bouquin s'il est bon ? Car il est plutôt bon. Il nous narre les tribulations de Thomas Lang, un ancien militaire qui se retrouve dans la panade en croyant rendre service à un vieux trafiquant. Notre pauvre héros se retrouve trimbalé entre diverses machinations et complots, qu'il commente sur un ton cynique et désabusé.

Une bonne affaire en poche.

Le problème, c'est que le bouquin est divisé en deux parties. La première est très descriptive des événements en court, tandis que la seconde se focalise bien plus sur l'action. Or, le style d'écriture de Laurie convient bien mieux à la description. De ce fait, la seconde partie est très ennuyeuse, ce qui contraste fortement avec une première partie qui se laisse lire en deux temps trois mouvements. Dommage. Néanmoins, le livre est sorti en édition de poche il y a quelques mois, c'est donc une bonne occasion de se le procurer à moindres frais.

Hugh Laurie
Tout est sous contrôle



SONATINE