

IGG

Magazine

Par des joueurs pour des joueurs

no 04 / octobre 2010

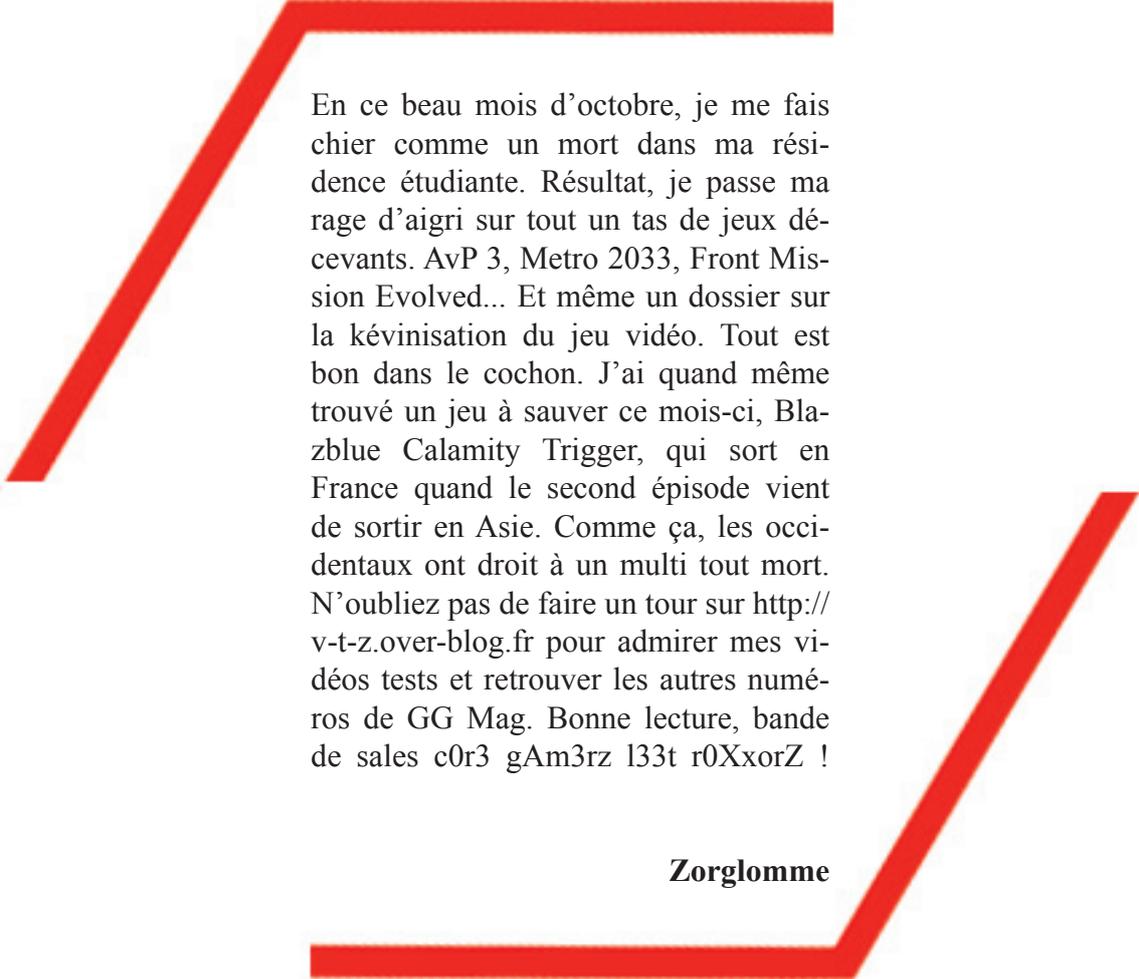
Metro 2033 : une exclusivité
PC qui déçoit...



Les tests :
Blazblue, Metro 2033,
Front Mission Evolved,
Alien vs Predator...

Dossier : Les gamers se
sont tiré une balle dans
le pied !





En ce beau mois d'octobre, je me fais chier comme un mort dans ma résidence étudiante. Résultat, je passe ma rage d'aigri sur tout un tas de jeux décevants. AvP 3, Metro 2033, Front Mission Evolved... Et même un dossier sur la kévinisation du jeu vidéo. Tout est bon dans le cochon. J'ai quand même trouvé un jeu à sauver ce mois-ci, Blazblue Calamity Trigger, qui sort en France quand le second épisode vient de sortir en Asie. Comme ça, les occidentaux ont droit à un multi tout mort. N'oubliez pas de faire un tour sur <http://v-t-z.over-blog.fr> pour admirer mes vidéos tests et retrouver les autres numéros de GG Mag. Bonne lecture, bande de sales c0r3 gAm3rz l33t r0XxorZ !

Zorglomme

Pour m'insulter ou m'envoyer des bombes à retardement, vous avez deux possibilités : faire trembler l'intraweb tout entier sur <http://v-t-z.over-blog.fr>, ou faire exploser la base de données de Yahoo en m'envoyant un mail à zorglomme1@yahoo.fr.

FPS

Test

Metro 2033

Développeur : 4A Games
Editeur : THQ



C'est dur à dire, mais Metro 2033 a beau être une exclusivité PC, c'est aussi une grosse déception. Pourquoi, comment ? C'est trop triste.

Oui, Metro 2033 est une exclue PC, développée par des ex de chez GSC, autrement dit les créateurs de STALKER. On a vu pire comme références. Je m'attends donc à un gameplay trippant et nerveux, un level design d'enfer et un scénario béton. D'autant que tous les titres de presse sans exception ont encensé le soft. Certains diront que j'ai mauvais goût, moi je préfère dire que j'ai les yeux en face des trous.

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

...qui vit dans le métro moscovite avec ses compatriotes, parce que la guerre nucléaire a fait de gros trous dans Moscou. C'est moche. Et grosso modo, vous allez devoir parcourir ces tunnels de métro pour faire le bien. L'excuse c'est que vous devez transmettre un message de la plus haute importance à un pélo, mais pour être honnête, j'ai craqué avant la fin du jeu, et ça, ça veut tout dire. Parce que quand je paye un jeu, même 15€, je met un point d'honneur à le finir. Mais là... D'abord, le système de commerce que l'on a tant vanté, à savoir que nos balles font office de monnaie, est bien foireux. Mal expliqué, mal utilisé et doté d'une interface immonde que l'on croirait tout droit sortie d'une console (le comble pour une exclusivité PC), on aura vite fait de faire une croix dessus et de se débrouiller en pillant tous les cadavres croisés sur notre chemin. Et le pire, c'est que c'est possible. Autant dire que très vite, on sent que Metro 2033 va partir en sucette, malgré une mission introductive très réussie.

Et voilà, c'est chiant !

Tournons-nous à présent vers le level-design hyper décevant de Metro 2033. N'espérez pas faire le moindre pas en dehors de la voie que les développeurs ont tracée pour vous.

de balles dans la dernière station visitée ! Bravo pour la crédibilité, dès que la porte de la station se referme derrière nous, impossible d'y revenir. C'est limite pitoyable. Le gameplay n'arrange rien, puisqu'on retrouve là les errements de STALKER : les sauts sont foireux et le feeling général est très mauvais. Habile transition pour en venir à l'armement, lui aussi raté. Alors oui, c'est une bonne idée de faire pomper le joueur pour recharger un fusil à air

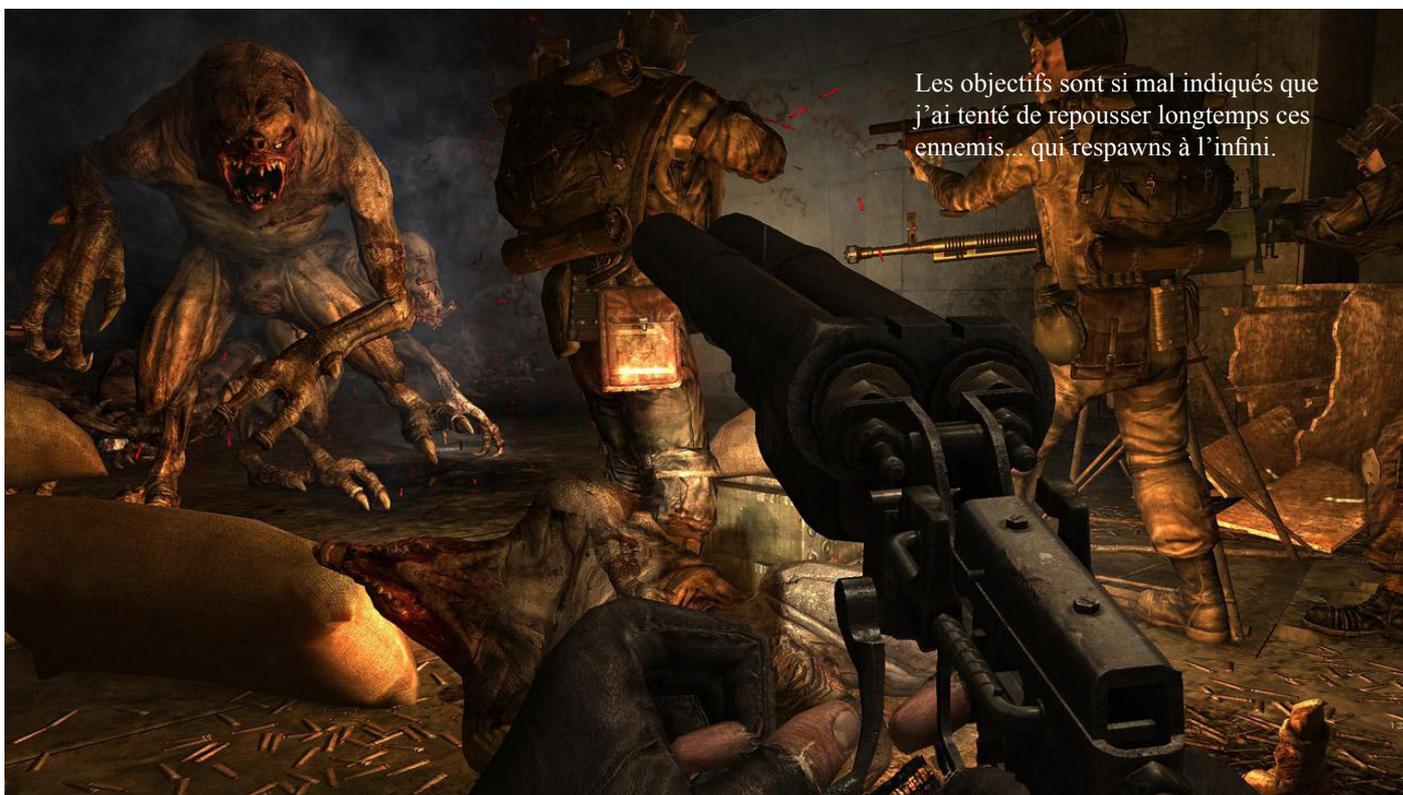
«Le système de commerce que l'on a tant vanté, on aura vite fait de faire une croix dessus.»

Vous vous contenterez de traverser des couloirs de métro soporifiques, même si deux passages en extérieur viennent relever un peu le tout. Foutage de gueule suprême, il est totalement impossible de revenir sur ses pas pour faire le plein

comprimé, mais non, c'est mal que ce fusil fasse le bruit d'un pistolet à bouchon et surtout tire n'importe où. Oui, toutes les armes sont d'une imprécision outrancière, à tel point que s'en est ridicule.



Les seuls bons moments sont ceux à l'extérieur du métro. Dommage, ils ne sont qu'au nombre de deux...



Les objectifs sont si mal indiqués que j'ai tenté de repousser longtemps ces ennemis... qui respawns à l'infini.

En effet, impossible de mettre un coup au but, même en tirant seulement deux balles avec l'ironsight. Un beau foirage, surtout pour un jeu dont l'économie repose sur les balles : 75% des nôtres finissent injustement dans le plafond ! Les combats en sont donc d'autant plus stressant que l'on se demande quand est-ce que l'une de nos balles va se décider à atteindre sa cible. Mais je ne suis pas sûr que c'était prévu par les développeurs.

Silence de mort.

Le seul truc qui fonctionne bien dans Metro 2033, c'est l'ambiance. La plupart du temps, notre périple est accompagné d'un silence de mort glaçant, et les niveaux sont parsemés de mutants répugnants et de fantômes revanchards. De plus, les animations sont tout simplement parfaites, tout comme les doublages. La peur est donc très présente, surtout lorsque l'on s'aventure hors des tunnels, pour plonger dans Moscou en ruine. Là, il faut impérativement revêtir un masque à oxygène, dont il faut changer très souvent le filtre. L'effet est immédiat : on se concentre plus sur la jauge de respiration que sur l'environnement, ce qui est dangereux, et notre champ de vision est réduit. De plus, les mutants ont une fâcheuse tendance à vous attaquer lorsque vous vous y attendez le moins. Enfin, les graphismes servent magnifiquement le jeu : les effets sont sublimes et les filtres bien employés, un sans-faute. Mais cela ne suffit pas à faire un bon jeu.

Graphismes

De toute beauté. Les environnements, aussi bien souterrains qu'en surface, sont parfaits. Les animations ont bénéficié de beaucoup de soin, et les filtres d'image sont employés avec bon goût. L'activation (facultative) de DirectX 11 permet de débloquer deux nouveaux effets visuels, qui ont surtout pour conséquence de diviser le framerate par deux.

Jouabilité

Oh-mon-di-eu ! Quel horreur. On se croirait sur un portage de jeu console, avec ces déplacements lourds et ces sauts atrocement mal gérés. Les gunfights sont terriblement agaçants de par leur difficulté artificielle (visée injustement imprécise et ennemis capables de vous sniper à cent mètres au fusil à pompe) et leur manque de punch. On s'ennuie, on s'ennuie ferme.

Durée de vie

Le jeu est tellement chiant que je ne suis pas allé jusqu'au bout. Mais on raconte dans de sombres forums qu'elle atteindrait les huit-dix heures. Mais bon, si on s'emmerde, ça vaut pas le coup, non ? Notez l'absence de mode multijoueur.

Bande son

L'absence de musique est judicieuse et augmente la tension ambiante. Les doublages russes semblent bons, et les bruitages sont corrects.

Scénario

Que c'est mauvais ! Au lieu de profiter de son background sympa, le jeu se contente de nous trimballer de station en station avec des excuses bidons dignes de F2P coréens : « Apporte ça à Truc (et passe par une zone très dangereuse bien sûr) », « Passe le mot à machin... ». Super, quelle motivation !

Snif, je suis tout triste. J'ai sorti le porte-feuille pour ce jeu prometteur, et voilà, je me suis ennuyé comme un mort, au point de préférer Bad Company 2, la honte (pour moi comme pour Metro 2033). Le jeu propose pourtant quelques bons moments de stress, mais on reste dans un FPS, pas un survival horror. Donc, au final, on s'endort lentement devant son écran.

Verdict :

11/20

Blazblue Calamity Trigger

Développeur : ARCE
Editeur : Aksys



Blazblue est mon dernier coup de coeur, et pourtant je n'affectionne pas particulièrement ni la baston, ni la 2D, ni même le style manga.

Retour vers le futur.

Derrière le nom ridicule de Blazblue se cache un jeu de baston foutrement génial. Ce qui frappe au premier abord, c'est la 2D. Chaque personnage (au nombre de douze, j'y reviendrais plus bas) a été dessiné à la main (!) avec soin, et chacune des animations est d'une qualité tout simplement impressionnante. Le travail accompli est tout simplement colossal et admirable, mais il faut jouer au jeu pour comprendre. Je vais donc passer au gameplay, sans toutefois oublier de préciser que si les personnages sont magnifiques, les décors, eux en 3D, le sont nettement moins.

Sale planqué va !

Blazblue, c'est avant-tout un système de garde complet et complexe que je vais tenter de retranscrire ici. Chaque personnage dispose d'une jauge dite «barrier». Lorsque cette jauge est vide, les coups reçus sont bien plus douloureux. Pour vider la barrier de l'adversaire, il faut tout simplement l'attaquer sans relâche pour le forcer à parer à l'aide des trois moyens à sa disposition : la parade classique, qui consiste simplement à reculer, la guard libra, qui déploie un bouclier devant le personnage, et enfin une sorte de furie qui repousse instantanément toute attaque, mais qui vide aussi la barrier à 100% ! Bref, chaque parade doit être utilisée avec parcimonie pour ne pas se retrouver en slip rapidement. Ce qui me permet de glisser sur la baston en elle-même. Blazblue est une vraie réussite dans le sens où les débutants comme moi peuvent s'amuser en sortant quelques

combos facilement, tandis que les pros peuvent s'entraîner à maîtriser chaque personnage sur le bout des doigts. Et autant dire qu'il y a du boulot car chaque personnage est absolument unique ! Certains ont même leur propre jauge de ci ou de ça, et aucune manière de jouer un personnage ne ressemble à celle d'un autre.

d'un background très complet, et chaque histoire est dotée de plusieurs embranchements. On passe d'ailleurs plus de temps à lire des dialogues oscillant entre le rigolo et l'horriblement niais qu'à combattre, en mode histoire. Bon, okay, tout est parfait dans Blazblue. Tout ? Non, parce que je ne suis jamais content.



Certains personnages sont d'ailleurs effroyablement difficiles à maîtriser, comme Rachel Alucard, la loligoth de service (screenshot ci-dessus).

C'est une belle histoire niaise.

Presque tous les personnages disposent de leur mode «story». Or, ce mode se veut très complet, contrairement aux autres jeux de baston. Chaque personnage dispose donc

Le guide du parfait mangaka.

Tout dans Blazblue est cliché. Les personnages sont effroyablement convenus (en vrac : le héros à la mèche rebelle, la loligoth, la catgirl, la fille aux énormes seins, le gros hulk, la pleurnicheuse, la cyborg...), tellement convenus que s'en est agaçant rien que d'y penser. Les musiques japonisantes sont elles-aussi globalement insupportables, ce qui est bien dommage.

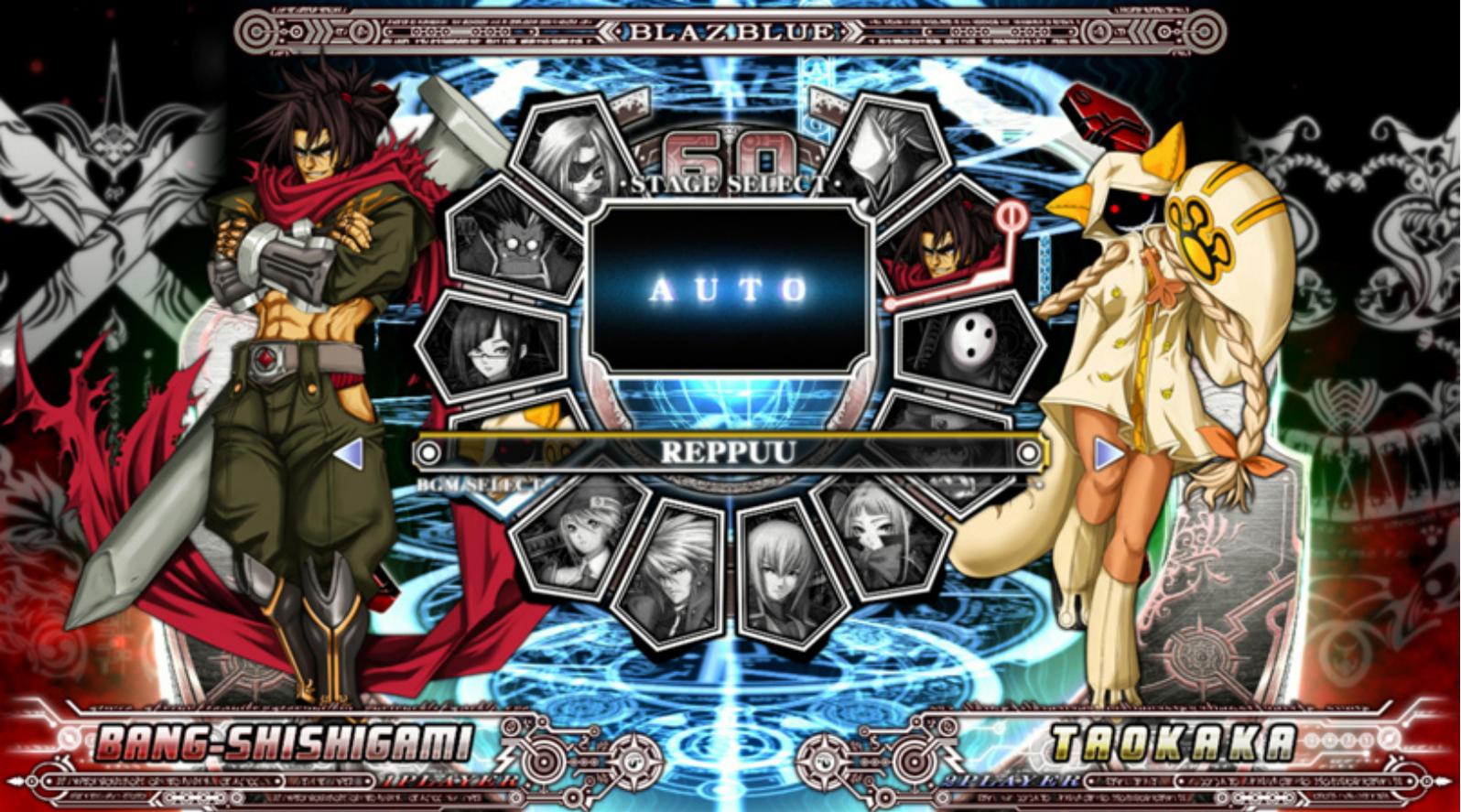


Comme de bien entendu, certains personnages se font un plaisir de hurler le nom de leurs attaques à chaque coup, ce qui est amusant au début mais qui devient saoulant au bout de quinze minutes de jeu. Bref, le jour où les japonais seront un peu moins japonais, ça vaudra mieux pour nous.

Ouhou, y'a quelqu'un ?

Pour en terminer sur les points négatifs, passons au mode multijoueurs. N'y allons pas par quatre chemins, c'est une catastrophe. La version PC de Blazblue permet de jouer contre les possesseurs de 360, et heureusement, car le multi est quasi-désert. Et pour cause, le jeu est sorti il y a plus d'un an en Asie ! De plus, Blazblue est doté d'un matchmaking particulièrement foireux, inefficace et irritant. Si vous désirez jouer en ligne, préparez-vous à attendre dix minutes avant de tomber enfin sur un joueur ayant vingt niveaux de plus que vous qui vous explosera en moins de deux. Passionnant. Au passage, mention spéciale pour la musique du menu multijoueurs, qui vous fera péter un câble durant les longues minutes où vous attendez un compagnon d'infortune pour échanger des bourres-pifs. Au rayon des trucs agaçants, on notera aussi l'impossibilité de se déconnecter manuellement lorsque le serveur plante : il faut attendre que le jeu échoue à nous reconnecter pendant deux minutes chrono avant d'être rejeté comme une mayrde au menu principal. La classe.





Graphismes

Une véritable prouesse, un travail d'orfèvre et de grand malade. Blazblue est un plaisir de chaque instant pour les yeux, malgré des décors 3D moyens. Notez que plus votre résolution est faible plus le jeu sera beau. Eh oui, les sprites 2D sont en 720p, autrement dit, plus votre écran est grand plus les personnages sont pixelisés. Oh noes !

Jouabilité

Que l'on soit débutant ou PGM de jeux de baston, Blazblue est nettement plus difficile qu'un Street Fighter IV. On peut facilement sortir de beaux combos ou attaques spéciales, mais il est très difficile d'avoir un beau jeu et surtout de maîtriser chaque personnage, tant certains sont bizarres dans leur gameplay. Un bon point pour les tarés de baston, mais ce n'est pas sur Blazblue que l'on s'amusera entre potes : trop compliqué.

Durée de vie

C'est très discutable. Le jeu ne comporte que douze personnages, mais chacun est totalement unique. Les modes story sont longs, mais artificiellement prolongés. Quant au multijoueurs, il est tout simplement inutilisable ou presque.



Scénario

Incroyable mais vrai, Blazblue est doté d'un scénario très riche avec de multiples embranchements. Bon, ça reste très niais, mais c'est quand même bon à prendre. Notez que finir les modes story à 100% est très long, car il faut explorer toutes les possibilités scénaristiques et même terminer les combats différemment !

Bande son

La plupart des musiques sont immédiatement oubliables. Quant aux autres, elles sont insupportables pour nos oreilles d'occidentaux. Dommage.

La note ne sanctionne pas tant le fun procuré par le jeu (bien présent mais modéré de par la difficulté) que la technique impressionnante d'ARC System Works. Les sprites sont d'une beauté incroyable et les animations parfaitement fluides. Du grand travail de maître, qui vaut bien un passage à l'achat, surtout que l'on trouve le jeu neuf pour moins de quinze euros sur des sites anglais.

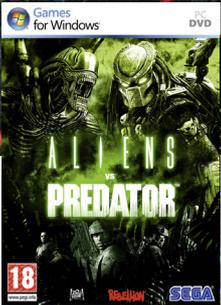
Verdict : 17/20

FPS

Test

Aliens vs Predator

Développeur : Rebellion
Éditeur : Sega



Réanimer la licence AvP après neuf années de mort cérébrale ? Oui ! Confier le boulot à Rebellion ? Mauvaise idée !

Historique AvPiesque.

Avant tout, un petit court d'histoire. Le premier jeu AvP date de 1995 sur Atari ST, mais c'est en 1999 que sort Alien vs Predator sur PC. Développé par Rebellion, c'est un succès, d'abord grâce à son pitch (humain, aliens et predators dans un même jeu, le truc de dingue !), ensuite de par ses trois gameplays différents. En 2001, c'est Monolith, qui développera F.E.A.R. quatre années plus tard (le meilleurs FPS evar, faut-il le rappeler ?), qui sort AvP 2. Ce second épisode est à l'époque une véritable tuerie graphique et propose un gameplay aux petits oignons, une durée de vie plutôt conséquente, et une bonne dose de flippe. Sans compter un mode multijoueurs génial. Depuis, la licence a connu deux autres jeux, minables : AvP Extinction sur PS2 et AvP Requiem sur PSP. De quoi sentir le vent du boulet, car AvP Requiem est justement développé par... Rebellion, horreur ! Ces mêmes développeurs qui, après avoir lancé la série AvP, ont enchaîné les bouses monstrueuses (Rogue Troopers, Judge Dredd, Miami Vice sur PSP, Rogue Warriors et son 0/10 dans CanardPC...) et travaillé sur des adaptations de jeux PC/Consoles. Bref, rien de bon. Autant dire qu'en apprenant que ces bras cassés s'occupaient du massage cardiaque de la licence AvP, j'ai pris peur. Et j'ai eu raison. Bon okay, c'est facile.

Tout commençait bien.

Ben oui. Prenez la campagne Marine par exemple. On se réveille dans un hangar plongé dans le noir avec une simple pétoire comme seule arme. Le radar s'affole, les «pssschhiii» des aliens sortent par les murs... L'angoisse étroit le joueur déjà subjugué par cette univers noir et terrifiant. Cette excellente impression dure même durant toute la première mission. Bon, d'accord, on ne peut pas se baisser et c'est honteux, mais si l'ambiance et le level design tiennent la route, ça va non ? D'autant que le premier niveau

multiplie les moments forts, entre un alien qui force une porte, une scène très cinématographique de baston dans une discothèque, et enfin un poste avancé qui lâche, on se sent plongé à fond dans l'ambiance. Et puis, on commence à douter dès le deuxième niveau. Terminée la terreur, terminée l'ambiance. Place à du gros lourd en import direct de la console. Les aliens se déplacent à deux à l'heure, et vont même jusqu'à marquer l'arrêt devant vous pour que vous puissiez les aligner ! Heureusement que ces saloperies disposent d'instant kill contre vous, sinon on se croirait à la



Les graphismes et plus particulièrement les modélisations, sont très réussis. C'est bien le seul truc réussi du jeu d'ailleurs.

Aaah, les images de promo promettent toujours tellement...



à la foire. C'est aussi à ce moment que l'on s'aperçoit que les «parasites» sur le radar dans le premier niveau n'étaient que des scripts ! En effet, par la suite, le radar ne détecte que les aliens. Autrement dit, pas le moindre risque de flipper, vous savez que ce qui approche, c'est méchant. Le gameplay se révèle extrêmement pauvre, le marine se bat avec 6 malheureuses armes, et les niveaux se résument à de grands couloirs, jolis certes, mais des couloirs quand même. Heureusement, le gaillard sera au bout de son périple en quatre heures, voire moins s'il n'a pas opté pour le mode difficile.

Une campagne au rabais.

La campagne Alien, elle, atteint des sommets de médiocrité. Elle consiste simplement à traverser tous les niveaux soit en tuant tout le monde de manière extrêmement facile, soit carrément en fuyant les combats. Quelle gloire, quelle ode au gameplay ! Notez que, tout comme le Predator (voir plus bas), il est impossible de se faufiler discrètement derrière un ennemi pour le zigouiller. Il faut donc choisir sa cible à l'avance puis rusher dessus avant qu'elle ne se retourne. C'est sympa au début, jusqu'à ce qu'on se rappelle quand dans les films Alien, ces petites bêtes préfèrent se faufiler à cinquante centimètres de leur proie avant d'attaquer. Bref, la campagne Alien est affreusement ennuyeuse et répétitive, et on sera au bout en deux heures, voire moins. De plus en plus fort, Call of Duty n'a qu'à bien se tenir !

Rrrrrrrh.

La pire tentative d'imitation du roucoulement du Predator. La campagne Predator, de son côté, est plutôt sympa, mais uniquement du fait de la classe naturelle du personnage mythique. Parce que si on se tourne du côté du travail des développeurs, c'est un peu plus craignos. D'abord, il est impossible de se glisser discrètement

dans AvP 2, il faut maintenant afficher un curseur là où l'on souhaite sauter. Pratique. La campagne Predator est donc la plus sympa à jouer, même si elle est loin d'être exempte de défauts.

Multi, es-tu là ?

Que ceux qui ont vécu de grands moments sur le multi d'AvP 2 aillent se pendre.

«La campagne Alien consiste à tuer tout le monde ou à fuir les combats pour progresser. Passionnant.»

derrière un ennemi pour l'occire dans un instant kill très gore. La crédibilité en prend un coup, et les combats se soldent toujours par du corps à corps violent et amusant au début, mais là aussi très, très, mais alors très répétitif. Je rush le bonhomme, je l'assomme d'un coup lourd sur la tête, puis je lui arrache la colonne vertébrale. Et je répète ça jusqu'à la fin de l'aventure, à peu près 4 heures en difficile. Paradoxalement, la campagne Predator fait parfois plus flipper que celle des marines, car les Aliens sont très difficiles à combattre. Enfin un bon point. Les développeurs ont aussi eu une bonne idée, d'abord destinée aux consoles mais qui s'avère très pratique à l'usage : le saut précalculé. Au lieu de tenter de grands sauts foireux comme

Si si, dans leur propre intérêt. Le AvP nouveau propose en effet des modes sympa comme l'Infestation (déjà présente dans AvP 2, mode dans lequel un joueur est désigné alien et doit tuer tous les autres, chaque mort se transformant à son tour en alien) ou la chasse au predator. Hélas, le fun est bien moindre que dans son illustre prédécesseur, notamment à cause d'un gameplay mou et d'une communauté de Kévin qui rageait la partie au bout de deux minutes d'humiliation. L'occasion de piquer une crise contre le matchmaking minable d'AvP. En effet, il est impossible de rejoindre une partie déjà en cours ! Autrement dit, il est rare de faire une partie à plus de six joueurs, puisque si l'host lance la partie à dix, vous pouvez être sûr qu'au moins quatre

kévin partira avant la fin. Génial. Notez au passage l'absence de serveurs dédiés, toujours sympa quand c'est un Russe qui héberge la partie. Si vous achetez AvP (quelle erreur!) cela ne sera sûrement pas pour son multi.

Tout de même.

Il reste tout de même quelques petites choses à sauver, surtout au niveau technique. Le jeu est vraiment beau. Non pas que les textures des environnements soient particulièrement travaillées, mais les filtres sont très bien utilisés, et les décors traversés sont tous des références aux films Alien, Predator, et AvP (à ce titre, le niveau multi se déroulant dans la Pyramide du premier film AvP est génial). Le plus gros boulot a été fait sur la modélisation et les animations. Il faut voir la netteté des textures sur les personnages, les aliens brillants de bave, et s'avancer vers vous en rampant comme des vicieux, pour voir que le studio a tout mis là-dessus au lieu de miser sur un bon gameplay et un bon level design. Au passage, les instant kills sont vraiment magnifiques, et le niveau de détail lors de ces exécutions sanglantes frôle la perversité. Surtout en multi, lorsque votre victime voit sa mort par ses yeux. Au rayon des bonnes choses, parlons aussi du body awareness (la conscience du physique de l'avatar contrôlé). Celui-ci est très bon. Avec le Predator, on se sent nettement supérieur. Quant à l'alien, on se sent léger, et il suffit de se retourner brusquement pour apercevoir notre propre queue. Enfin, le marine semble très lourd à cause de son équipement. Bref, à ce niveau tout est bon.

Retour à la fac.

Impossible de conclure ce test sans parler du level design, catastrophique et qui sent bon la flemme. Accrochez-vous bien, le jeu est constitué dans son entier de seulement six niveaux. Oui, vous avez bien lu. En fait, les niveaux sont les mêmes quelle que soit l'espèce choisie ! On atteint un niveau de foutage de gueule absolument phénoménal. De plus, chaque niveau est un simple couloir dans lequel il suffit de progresser tout droit en éliminant toute trace de vie sur son passage. Ça valait le coup d'embaucher un game designer.

Graphismes

Une belle réussite. Les environnements traversés sont beaux, variés, et font références aux films. Les modélisations de toutes les races sont excellentes, ainsi que les animations. Les filtres d'image sont bien utilisés, il n'y a rien à redire de ce côté là. A part qu'il aurait aussi fallu s'occuper du reste.



Jouabilité

Le gameplay est mauvais, soyons clair. Entre l'impossibilité de s'approcher furtivement et la répétitivité de l'action, on s'ennuie un peu. Seul le charisme inhé de ces monstres du cinéma donne un peu de piquant à tout ça. Ça ne doit donc rien à Rebellion.

Durée de vie

Ridicule. Chaque aventure reprend les mêmes niveaux que les autres. Le multijoueur est déserté et surtout injouable. Seuls les succès Steam relancent l'intérêt, en vous poussant à refaire l'aventure en mode cauchemar (aucun point de contrôle) et à jouer en multi. C'est pas très glorieux, messieurs de chez Rebellion.

Bande son

Les doublages français sont bons, les bruits des aliens semblent sortis tout droit des films. Seuls les bruitages du Predator semblent parfois un peu différents de ceux que l'on aura pu entendre au cinéma, mais rien de bien méchant. L'ambiance sonore quant à elle se fait souvent désirer.

«Le matchmaking d'AvP est minable. Impossible par exemple de rejoindre une partie en cours !»

Scénario

Pitoyable, et presque en tout point semblable à celui d'AvP 2 pour les marines. Des journaux audios d'une durée de cinq seconde en moyenne ont été disposés un peu partout, à l'arrache, comme pour justifier la présence du succès Steam imposant de tous les trouver. Du côté du Predator, on doit incinérer de jeunes initiés morts, et tuer le Predalien, insulte à la race. Enfin, côté Alien, il n'y a grosso modo aucun scénario servant d'excuse à la progression. Fabuleux.

AvP ne vaut que par la puissance de son univers, établie par les films. Même si les graphismes sont superbes, cela ne sauve pas le jeu d'un level design archi pauvre et d'un gameplay soporifique. Le multijoueur est totalement inutilisable ou presque (Sega en a d'ailleurs cessé le support sur console, ça veut tout dire). AvP sera donc à acheter par les fanboys comme moi pour pas cher.

Verdict : 10/20

Front Mission Evolved

Développeur : ARC

Editeur : Aksys



Ma connaissance des méchas se limitant à Code Geass et aux trailers de ce FME, c'est avec une certaine curiosité que je me penche sur ce cas.

Front Mission Evolved est la cinquième itération, si je ne me trompe pas, de la série Front Mission. S'il semble que les épisodes précédents lorgnaient du côté de la stratégie/tactique, il n'en n'est rien dans cet épisode, qui se résume à du bourrinage non-stop, pour le meilleur et pour le pire.

Ikuzo !

FME vous met dans la peau de Dylan Ramsey, un technicien avec une tête de victime et testeur d'un nouveau prototype de mech. Afin de stopper une attaque de mercenaires sur les USA, il enfourche son destrier de métal et bousille tout sur son passage, souvent avec l'aide d'alliés. Si on peut se foutre éperdument que le scénario soit pourri, on se fiche en revanche beaucoup moins de la mise en scène malle de celui-ci. Non parce que pour moi, un mech, on doit pouvoir faire tout et n'importe quoi avec, or là, les cutscenes sont toutes gentilles et n'ont aucune classe, les personnages sont plats, voire agaçants ! Pourtant, il suffit d'avoir joué à Ninja Blade pour savoir à quel point les japonais peuvent donner dans le grand n'importe quoi hyper classe. Eh bien non, ici tout est sage, tout est gentil. Et cela se reflète aussi bien dans le gameplay que dans le level design, et même les animations !

Frrrrronteu Michion Evolveu !

Pour mieux comprendre, voici le déroulement d'une mission. D'abord, un petit tour par le garage, dans lequel vous pouvez customiser à mort votre mech, lui assigner jusqu'à quatre armes, changer chaque partie de son corps. C'est le début de la non-classe qui symbolise le jeu : les mechs proposés sont grosso modo tous moches, et les armes et armures s'achètent en...

de toute façon cela ne sera jamais crédible ? Le résultat, c'est que l'aventure est plombé par du pathos, alors que l'on doit protéger, je cite «des ascenseurs galactiques». Oui, on protège des ascenseurs qui envoient dans l'espace. Il y avait donc un bon potentiel de WTF, et pourtant non. Mais passons. Parce que bon, ça reste un Third Person Shooter, donc si l'action suit, ça va.

«Dans FME, tout est sage, gentil, y compris le gameplay et le level design !»

...centaines de dollars. Ouais, pas milliers, pas millions, centaines. «Bonjour m'sieur Mitch, vous me mettez cette gatling de deux mètres de diamètre sur mon mech svp ! Combien ? 200\$? Spa cher, je prend !» La crédibilité en prend un coup. Cet exemple reflète exactement ce que les développeurs ont loupé dans FME : quand on crée un univers rempli de mechs, il ne risque pas d'être crédible, donc autant y aller à fond et faire n'importe quoi ! Pourquoi rester sérieux alors que

ITS SHOWTIMEU !

Les affrontements se résument à arriver dans un lieu (carrefour, base...) et à bousiller tout ce qui s'y trouve (soldats, mechs, tanks, hélico...) à grand renfort de missiles, fusil d'assaut, sniper, lance-roquette... Globalement, les affrontements sont assez réussis, car nerveux et pas toujours faciles. Néanmoins, la maniabilité du mech laisse parfois à désirer. En effet, si vous n'équipez pas votre bête d'un «backpack» d'agilité,

il vous sera impossible de straffer ! Or, il est parfois nécessaire de se séparer de ce backpack d'agilité, et on se retrouve alors à esquiver les coups tant bien que mal. C'EST BALLOT CA MADAME CHOMBIER !

A part ça, on note que l'IA est plutôt correcte, même si nos coéquipiers infligent tellement peu de dégâts aux adversaires qu'ils ne servent à rien, et que lorsque l'on meurt, c'est plus souvent parce que l'on a fait une erreur que parce que l'IA est brillante. M'enfin ça peut aller. Là où on prend vraiment son pied, c'est contre les boss. Ceux-ci sont souvent très résistants et demandent de la patience. Du coup, on est bien content quand on montre qui est le patron et qui a la plus grosse... batteuse. Notez que malgré tout, les combats sont très répétitifs.

I will travel across the land.

Pokémon ! Ouais bon okay c'était nul. Un peu comme les graphismes de FME en fait. Si les mechs s'en sortent à peu près (et encore), les décors ont bien cinq années de retard. Sans compter le design général un peu foiré : on a beau voir du pays (centre ville, banquise, jungle...), on se contente d'avancer tout droit et on a parfois du mal à prendre conscience que nos mechs font la taille d'un immeuble tant tous les environnements sont... à notre taille ! Sentiment de surpuissance, adieu. Le pire survient lors des phases à pieds (car oui, FME propose des phases à pieds). Si le gameplay est vieux de dix ans lors

de ces phases, les graphismes sont eux tout simplement atroces. Sans parler des visages, qui eux semblent dater de 2003, tout comme les explosions.

Et pourtant...

...on peut trouver des excuses à FME. D'abord, il est le seul représentant récent des jeux de mechs sur PC. Ensuite, malgré tous ces défauts, on s'amuse. J'ai du mal à dire pourquoi, mais je suis allé jusqu'au bout (ce qui prendra moins de huit heures si vous n'êtes pas un bras cassé) et je me suis amusé. Probablement parce que je n'y connais rien en jeux de mechs, ensuite

«On a parfois du mal à prendre conscience que nos mechs font la taille d'un immeuble.»

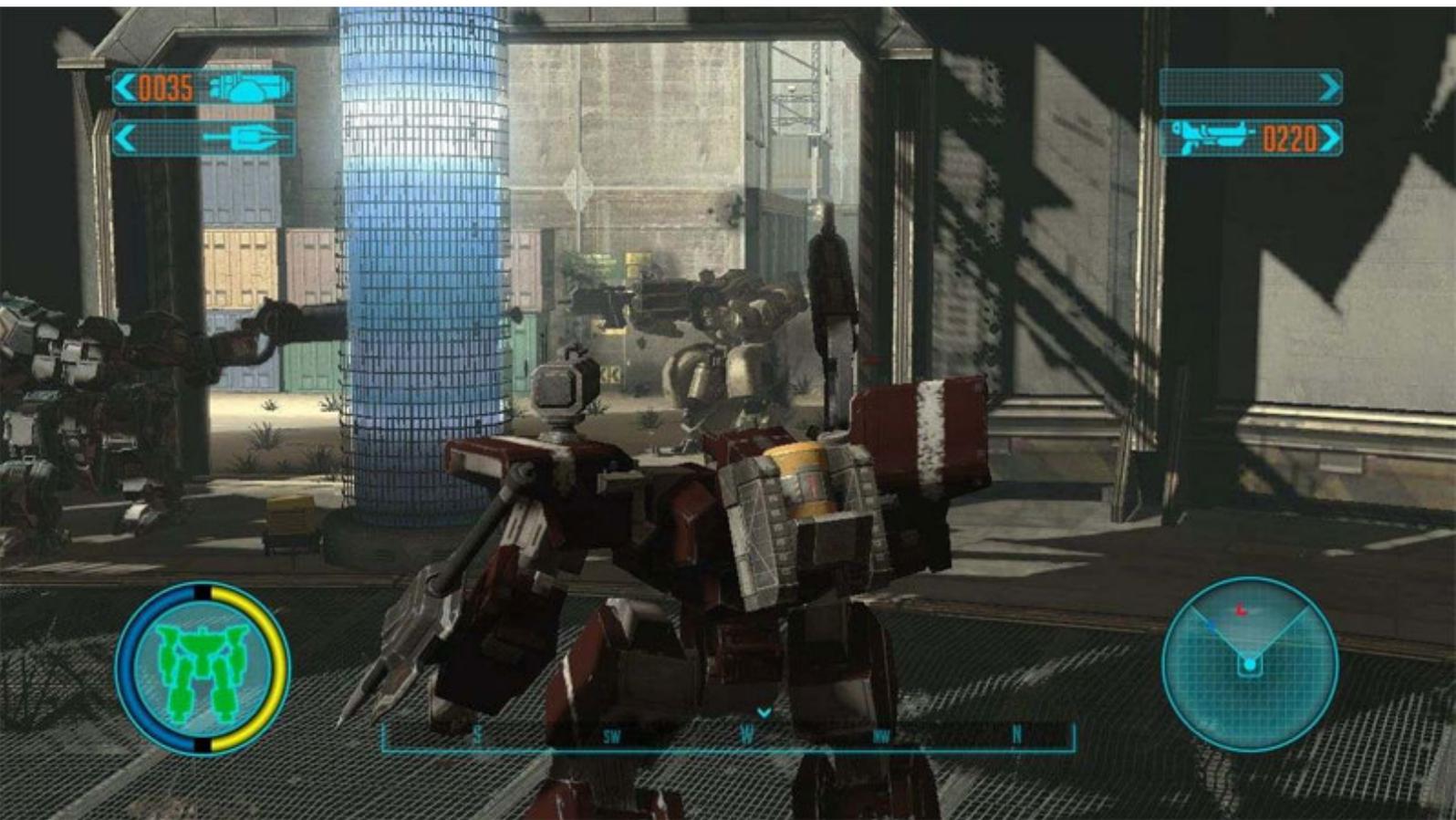
parce que merde! C'est quand même des putains de robots géants, et que malgré tout ça reste la classe ! Même si les personnages sont cons, même si les graphismes sont moches, même si le gameplay est limite, c'est quand même la classe, point barre. Je pourrais me la jouer journaliste faux derche de la presse spécialisée en disant que «aucun de ces problèmes n'est pas corrigéable par un patch», mais vous savez comme moi que cela n'arrivera pas, d'autant que le jeu

commence à se récolter des sales notes un peu partout. C'est aussi sûrement cela qui fera que le soft n'aura aucun joueur en multi. De toute façon, vu le gameplay rigide, cela n'aurait pas été très marrant.

Tout comme AvP 3 est un peu sauvé par le statut de ses héros, Front Mission Evolved, est sauvé par son statut de monopole sur PC, parce que malgré tout on

s'amuse et parce que son sujet, c'est des putains de robots géants ! A part ça, difficile d'encourager l'achat du jeu à 40 euros. Attendez une baisse de prix conséquente, ou passez votre chemin.

Verdict : 12/20



Durant des années, les gamers ont émis de petits cris de marçassins blessés afin que leur loisir soit reconnu du grand public. Mais c'est cette reconnaissance qui nous a perdu.

Bon okay, c'est un peu trop dramatique, mais si vous êtes un vieux de la vieille jamais content comme moi, vous vous souvenez forcément de l'époque où jouer aux jeux vidéo était considéré comme un signe avant coureur de dégénérescence mentale. Ah ben oui forcément, puisque c'est toujours le cas aujourd'hui. Et je vais m'attacher à vous montrer que ça a même empiré.

«On est normaux !»

Traisons de suite le cas du casual gaming Nintendo, comme ça ce sera fait. soyons clair, la Wii, contrairement à une idée reçue, n'a pas amélioré l'image des jeux vidéo dans l'esprit du grand public. Comme l'avait signalé CerberusXT dans un excellent article du webzine 42 (42lemag.fr), elle a au contraire accentué l'effet «tu reste assis devant ta télé donc t'es un gros fat de gamer, alors que moi je bouge mon body donc c'est pas vraiment un jeu vidéo». Et justement, je rajoute que la plupart des possesseurs de Wii ou de DS ne se considèrent pas comme des joueurs ! Demandez à un casu total s'il a une console, il vous répondra «non, j'ai une Wii». Un peu comme les connards qui répondent «non, j'ai un Mac» à la question «t'as un ordi ?» Bref, l'apparition de ces consoles «ultra grand public» n'a pas rapproché les joueurs et non joueurs, au contraire, elle a créé deux communautés presque rivales.

The death from above.

Le cas de la Wii étant réglé, ce n'est pas vraiment lui qui nous intéresse aujourd'hui, mais plutôt celui des consoles casuales moyennes, à savoir la PS3 et la 360 [troll]. En effet, ces deux plateformes ont pour cible les kévins incapables de mettre assez de ronds dans un PC (mais qui pourtant dépenseront autant au final en jeux à 70€ et en DLC de mayrde) et de s'imposer en multijoueur avec autre chose qu'une visée assistée à la manette. Or, qui faut-il craindre si on parle d'appauvrissement dû à l'ouverture du monde vidéoludique au grand public ? Des demeurés qui gigotent devant leur console sans avoir



Les vrais responsables de la casualisation du gameplay, ce n'est pas la Wii et la DS, ce sont la PS3 et la 360. Car elles donnent aux kévin l'impression de savoir jouer.

l'impression de jouer à un jeu vidéo ? Ou bien Kévin, 14 ans, qui découvre le jeu vidéo sur sa PS3/360 et qui se croit «hyper fort tavu je joue o jeu lol», et qui est prêt à payer 70€ des jeux pas finis ? Oui, vous l'aurez compris, le danger vient du second gus. Car c'est chez lui qu'il y a le plus de pognon à prendre. Normal, Kévin est très mauvais en calcul. L'argument de Kévin l'achat d'une console, c'est souvent que «l pc c tro cher lulz». Faux. Pour un PC de gamer de dingue, il faut compter

environ 1000 brouzoufs, plus un écran, disons 150 brouzoufs. Et youpi, on pourra tout faire et ne rien changer pendant 4 ans, à ce prix là. Alors que Kévin, lui, va devoir payer sa console 200€, puis son abonnement au Xbox Live, puis ses jeux 70€ (40 sur PC, voir gratuit en cas de tipiakage), puis ses manettes supplémentaires, et surtout, une télé (c'est plus cher qu'un écran) ET un PC, parce que bon kévin doit aussi aller sur MSN. Résultat, rien qu'à console + PC de merde pour MSN + écran de TV,

Cet homme n'aime ni les joueurs, ni les jeux, mais il dirige le plus gros éditeur vidéoludique mondial. C'est beau de cibler les kévin.



La licence Modern Warfare est le fer de lance de ces jeux qui permettent à Kevin de se sentir fort dans le slip sans aucun skill.

MODERN WARFARE™ 2

on doit pas être loin des milles brouzoufs d'un vrai PC qui roxx du boudin. CQFD (j'ai toujours rêvé de dire ça).

Le résultat d'un lent processus.

Tout le business du casual gaming (au sens PS3 et 360, la Wii n'est pas dans le même trip) repose, à mon sens, sur l'impression de puissance que doit ressentir le Kevin moyen du XXIème siècle. A savoir gagner rapidement, sans effort, et même être prêt à payer pour gagner plus vite ! Résultat, le jeu est plié en quatre heures, Kevin est content et l'éditeur se frotte les mains, avide de créer des tonnes de jeux qui se terminent aussi vite. Et les gamers font la gueule. Le truc rigolo dans l'histoire, c'est que les Kévin de 7 à 25 ans ont beau être les premières victimes du système, ils sont aussi les premiers à cracher «lul t un no life» parce qu'on retourne un jeu dans tous les sens avant de le ranger. Le «vrai» joueur est donc toujours marginalisé, d'autant plus que les responsables des éditeurs n'arrêtent pas de leur balancer des fions, associant les vrais joueurs (sur PC donc) aux piratage systématique, alors que les plus gros joueurs sont certes les plus gros pirates mais aussi les plus gros acheteurs (et j'en sais quelque chose). Le problème des éditeurs, c'est qu'on ne fait pas acheter n'importe quoi à un joueur PC, contrairement à un joueur console. Contrairement au grand public qui joue sur ces supports. Le résultat de tout ce bordel, c'est bien sûr que la casualisation des jeux, désormais développés en priorité pour la console, se répande sur ces mêmes jeux sur PC. Et cela se produit.

True story, bro !

Quoi de mieux pour illustrer cette pitoyable casualisation des titres sur PC qu'une bonne petite histoire vraie ? Attention, on s'accroche, les vieux PCistes risquent de tomber de leur fauteuil gluant [cliché] : lors d'une partie multi sur le pitoyable AvP 3 (en test dans ce numéro), je croise un mec qui jouait... au pad !!§§§ ZOMFGBBQCALLTEHROFLSUBMARINE!!!§§ J'engage la conversation avec lui, et il me dit que ça ne lui serait même pas venu à l'idée de jouer au clavier et à la souris, qu'il a fait le solo à la manette etc... Evidemment il se faisait poutrer en multi, mais il gardait le sourire ce con (au demeurant bien sympathique) ! Incroyable. Cela signifie donc que ce n'est même plus une honte, mais surtout que le jeu est en effet parfaitement jouable en solo à la manette sans crever toutes les deux minutes. Alors imaginez au couple clavier/souris la balade de santé. On retrouve cette absence de soin apporté aux portages dans de nombreux titres, par exemple Dead Rising 2 qui empêche de configurer ses touches de manette, ou encore Front Mission Evolved, même problème... Pour conclure, l'ouverture du jeu vidéo au grand public n'a pas été salvateur comme les gamers l'ont espéré, au contraire. Cela a ouvert une nouvelle manne de pognon pour les éditeurs, qui ont sauté sur l'occasion pour jeter la créativité aux oubliettes (ça coûte trop cher et c'est pas vendable derrière une jaquette). Vous allez voir que dans quelques années, ce sera la honte de jouer sur PC. C'est trop facile de viser à la souris, c'est trop précis, c'est cheaté !



La bêta multi du prochain MoH laisse présager un jeu terriblement casual.



Le Prince de Perse version boy's band qui ne connaît pas le Game Over.

Balle dans l' pied 2/2

Pour l'édification des jeunes générations élevées à Call of et à l'iPhone (je suis sûr qu'il y a un lien !), voici une liste que l'on croyait immuable, de ce qui est censé faire un bon jeu.

Le gameplay/level design

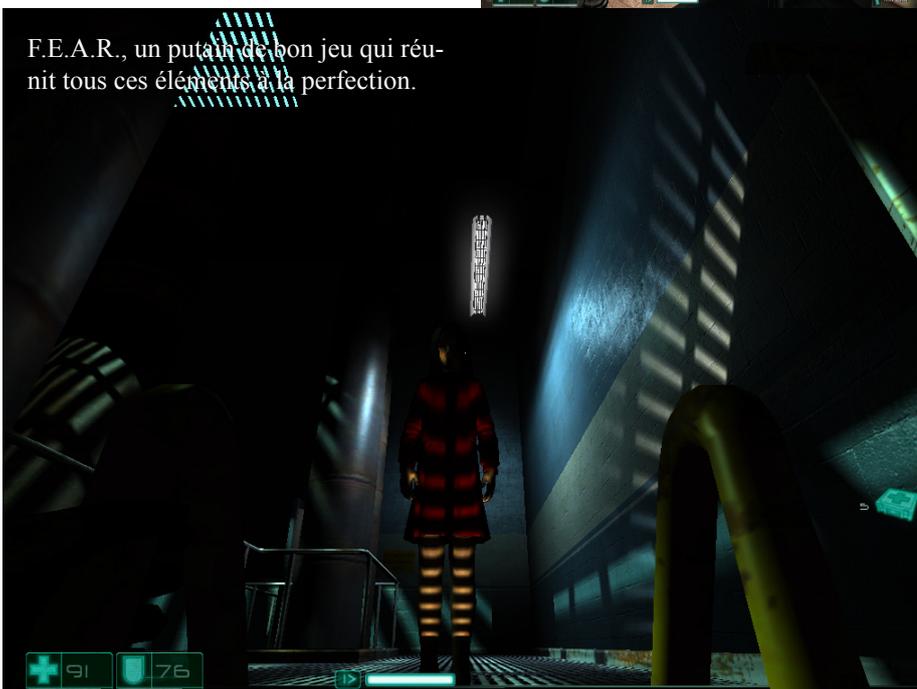
Avant

A mon sens, l'un ne peut pas aller sans l'autre, puisque la richesse de l'un ne vaut rien si l'autre est loupé. L'exemple du mariage parfait, c'est F.E.A.R., qui arrive à masquer un level design limite pauvre (on avance dans des couloirs en fait) grâce à une progression mesurée et un gameplay inégalé depuis dans un FPS. On pourrait aussi citer Far Cry (voir page suivante), qui permet de traverser ses niveaux ouverts de la manière que l'on souhaite, bourrine ou infiltration.

Après

De nos jours, le gameplay se résume à j'avance, je me cache, j'attends que l'ennemi se plante comme une buse au milieu du couloir qui me sert de niveau, et je tire. Et je recommence ça jusqu'à la fin du jeu, c'est à dire pendant environs cinq heures. Les développeurs ne cherchent désormais plus à cacher la misère du level design ou du gameplay, si ce n'est à l'aide d'artifices bidons comme des scripts ou des phases minables de rail-shooting (omg l'AC130 de call of -.-)

F.E.A.R., un putain de bon jeu qui réunit tous ces éléments à la perfection.



L'IA

Avant

L'IA, c'était ZE élément avec lequel on jouait un jeu. Il fallait qu'elle se rapproche au maximum d'un comportement humain, et les développeurs s'y sont collé pendant des années. La consécration, c'est F.E.A.R. (oui, encore!), qui, encore mieux que Far Cry, propose une IA tout simplement incroyable pour peu que l'on y prête attention. Si on laisse le temps aux ennemis de réagir (donc en utilisant pas le ralenti comme un porc), on constate qu'il s'organise, voire même campe, évite vos grenades, se couvre mutuellement... Et plus les combats s'éternisent, plus les chances du joueur de mourir sont grandes. Je n'ai jamais vu mieux depuis. Essayez le jeu en difficulté maximale et sans utiliser le ralenti, vous verrez.

Après

Avec le gameplay, l'IA est ce qui a le plus souffert de la kévinisation des jeux. Terminé les méchants intelligents, désormais, ils se font un plaisir de se jeter sous vos balles en hurlant ou d'attendre sagement derrière une caisse que vous les tuez d'une grenade sans bouger. Franchement, quel est le dernier jeu avec une IA VRAIMENT intelligente que vous avez terminé ? Oui, ça doit remonter à loin.



Les graphismes

Avant

Loin d'être un élément secondaire, les graphismes ont toujours été important, c'est un fait. Néanmoins, le véritable changement vient du fait que ces graphismes devaient être au SERVICE du reste, et non pas servir de camouflage à la pauvreté de gameplay et de l'IA. D'ailleurs, un jeu était rarement vendu sur ses seuls graphismes. Même Far Cry, canon de beauté de son époque, proposait un univers gigantesque en guise d'argument de vente. Ce dont on n'a beaucoup moins parlé pour Crysis, bizarrement.

Après

Les graphismes, c'est LE mal des jeux vidéo version Kevin XXIème siècle. Les studios claquent tous leurs millions en moteurs de ouf, au détriment du reste évidemment. Tout est basé là dessus, de l'argumentaire de vente («l'est tro bo mon jeu tavu tachètes»), jusqu'au gameplay, où l'on empêche le joueur de bouger pour qu'il admire une magnifique explosion nucléaire digne d'un certain explorateur qui se cache dans un frigo. Bref, c'était mieux avant, même qu'on avait que des oranges et des kapla à Noël et qu'on en faisait pas toute une histoire et gnagnagna ah vous les jeunes alors vous respectez plus rien etc...

Tout est foutu ?

Noon, heureusement. On trouve encore quelques petites pépites qui mélangent habilement toutes ces caractéristiques. Je pense notamment à l'excellent Trine, qui allie avec brio gameplay de ouf, graphismes de ouf et musique de ouf (et IA de merde, bon d'accord). Le genre de jeu qu'il faut acheter et pas tipiaker. D'ailleurs, le deuxième épisode devrait sortir début 2011, on croise les doigts. N'oubliez pas que même si jouer à Modern Warfare de temps en temps c'est marrant, il faut garder à l'esprit que l'acheter, c'est encourager ce type de pratique commerciale de merde, mais il en va de même si vous le tipiaker, puisque les éditeurs pourront dégainer les chiffres magiques du piratage comme argument pour justifier des protections chiantes. Le meilleur remède face à un jeu de merde, c'est donc de ne pas y jouer, tout simplement. Ou alors pas longtemps, juste pour se faire une idée du bouzin.

Far Cry

Far Cry, c'est rigolo, parce que c'est la preuve venant du passé que les mensonges présents des éditeurs quant à la possibilité de faire des jeux longs et beaux est... impossible.

Chemise à fleurs.

Far Cry est mon second FPS préféré derrière F.E.A.R., et ça c'est une prouesse, car je suis un sale petit chacal exigeant qui pousse de petits cris de poussin blessé au moindre défaut. Je vais donc m'attacher à vous convaincre que Far Cry, c'est un putain de bon FPS. D'ailleurs, vous pouvez déjà m'entendre en parler dans mon Gaming Live du jeu sur jeuxvideo.com (<http://tinyurl.com/3y92b4j>). Bref, c'est parti pour un retour vers ce que devrait être le futur si le grand public n'avait pas découvert le jeu vidéo. 2004, un studio allemand du nom de Crytek sort son premier jeu : Far Cry. Et c'est une punaise de claque graphique, une véritable révolution ! Les innovations graphiques et en termes d'Intelligence Artificielle sont tellement importantes que le jeu lance tout simplement une nouvelle génération de softs. Sauf que, contrairement à Crysis, qui se contentera de faire un bide commercial tant «*se graphism son tro bo tavu*» mais proposant un gameplay merdique, Far Cry est une tuerie à tous les niveaux.



L'emballage de Far Cry, c'est une jungle luxuriante avec une distance d'affichage de malade. Et on peut aller absolument partout !

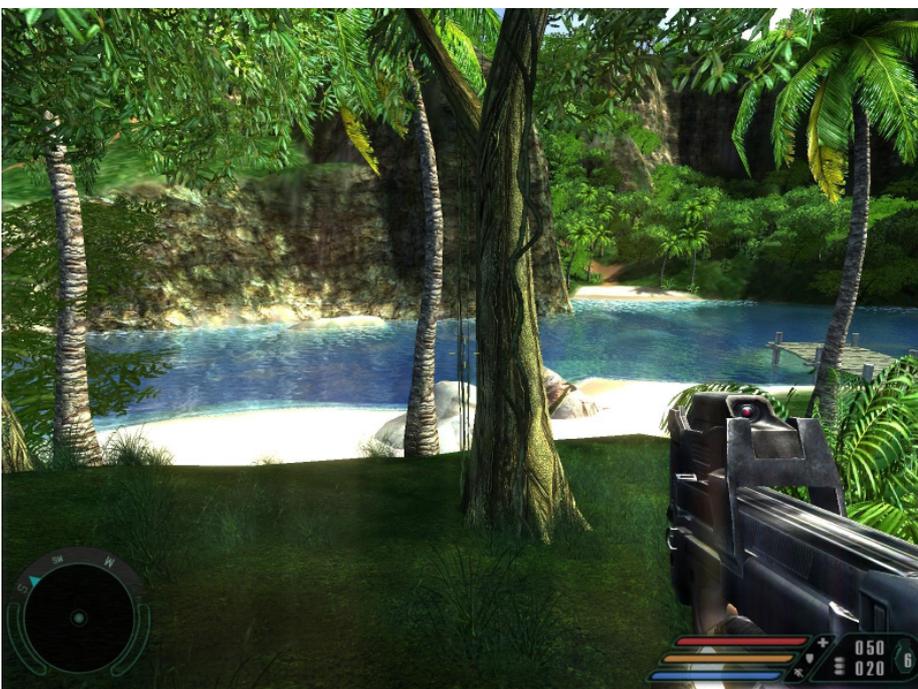
Topo briefing, les p'tits gars !

Vous incarnez Jack Carver, un ex de la CIA, qui, loin d'être un cave, va poutrer du mercenaire et du mutant sur une tripotée d'îles paradisiaques et de bunkers suintants. Peu importe l'excuse scénaristique bidon, ce qui compte ici, c'est que le jeu apporte bonheur et félicité au joueur du début jusqu'à la fin. On ne va pas revenir ici sur les graphismes, qui déchiraient tout à l'époque et son encore très agréables à l'oeil aujourd'hui. Parlons plutôt

level design pour commencer. Les niveaux (plus d'une vingtaine) sont longs, variés et bien construits. Voilà, tout est dit, et c'est déjà mieux que 99% des FPS d'aujourd'hui. Quoi, vous voulez un développement ? Okay. Le jeu alterne les décors intérieurs dans des lieux variés (épave de bateau, grotte, bunker, laboratoire...) et extérieurs dans des conditions météo différentes (aube, jour, crépuscule, nuit...). Notez que les niveaux en intérieurs sont parfois flippants, tandis que les niveaux en extérieur permettent de crapahuter dans la montagne. Car oui, dans Far Cry, vous avez le CHOIX ! Choix de suivre la grande route, le petit sentier qui part à gauche, traverser les broussailles à droite, ou escalader la montagne derrière pour voir s'il n'y a pas un autre chemin dissimulé. Et c'est réel, on peut vraiment aborder chaque situation de manière vraiment différente (croyez-en un type qui a refait le jeu une dizaine de fois). Le must étant de tenter l'aventure en mode infiltration. Quel pied de ramper jusqu'à un campement et de tomber par surprise sur le râble de ces gardes trop occupés à discutailier.

Gameplayeu.

Intertitre prononcé par un japonais. Oui, cela n'a aucun rapport avec l'article, comme si je cris ITS SHOW-TIMEU, mais que voulez-vous, l'accent des japonais lorsqu'ils parlent anglais est tout simplement génial. Bref, le gameplay de Far Cry est en



accord parfait avec son level design. Comme dit plus haut, on peut crapahuter dans tous les coins, on peut courir, nager, conduire des jeeps, des bateaux, balancer trois types de grenades différents. Le jeu propose un sacré arsenal (une vingtaine d'armes) allant du couteau jusqu'au lance-roquette, chacune ayant ses atouts et ses faiblesses. De plus, les situations sont variées : combat de positions, guérilla, attaque surprise, corps à corps... Tout est possible, et toutes les situations se présentent à vous.

BEST IA EVAR!!\$\$\$

Passons sur les mutants, qui se contentent de vous foncer dessus pour vous one-shoter pour peu que vous jouiez en haute difficulté. Non, la vraie IA qui tue, ce sont les mercenaires. Capables de se déployer, de vous encercler, de vous déloger à coup de grenades ou de courir de planques en planque avec un feu de couverture nourri, on s'y croit. On note bien sûr quelques errements, mais globalement cette IA est bien supérieure à celle des FPS d'aujourd'hui, où les bots se contentent souvent d'attendre que vous les délogiez de derrière une caisse avec une grenade. Notez que pour profiter d'une IA décente, il faut monter la difficulté.



Dans Far Cry, même crapahuter sans but dans la montagne, c'est cool. Tout simplement.

Tout n'est hélas pas absolument parfait, puisque le mode multi de Far Cry, même s'il peut paraître prenant au début, est en fait assez inadapté au gameplay du jeu, et assez mal pensé. Les assauts sont mous, les points de respawn très, trop éloignés des combats, les cartes peu nombreuses. A oublier. Far Cry est au final un jeu indispensable.

Beau, long et varié. Ça ne vous rappelle rien ? Mais si, les éditeurs qui n'arrêtent pas de nous bassiner avec des «naaan on peut pas faire des jeux à la fois longs et beaux, spa possib', trop cher, trop pas assez rentable». Ah bon. Pourtant, c'est bien Ubisoft qui a édité Far Cry, et celui-ci n'a pas été un bide comme le sera Crysis, qui lui se contentait juste d'être beau. C'est dit.

Ouais, c'est sorti en 2004. Il y a six ans.



Ushijima

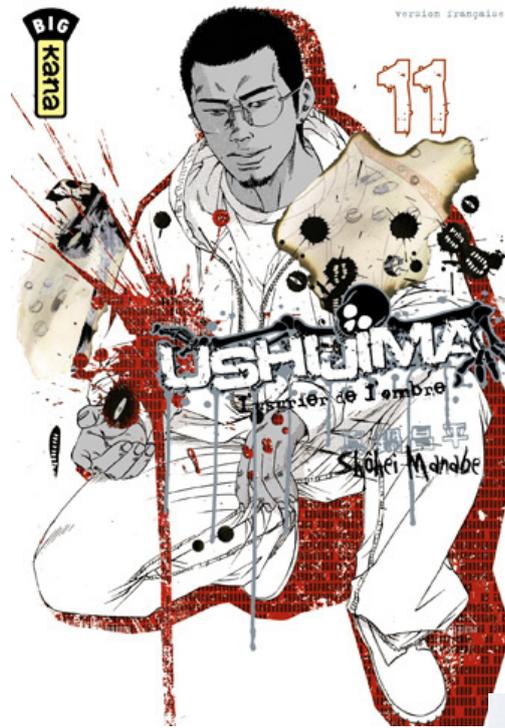
Ce mois-ci, pas d'héros utopiste, pas de kéké tuning, pas de gros nichons dans la rubrique manga. Non, ce mois-ci, c'est du sang et des larmes.

Moi j'te casse la tête ouais !

Ce manga actuellement en treize tomes (à 7€ pièce, spa cher !), narre les «aventures» du sieur Ushijima, un usurier Tokyoïte sans scrupules, mais aussi (et surtout en fait) l'histoire de ses victimes. Il faut savoir qu'au Japon, il est encore plus facile qu'en France de s'endetter jusqu'au cou comme un idiot. Il existe même des machines à prêt en pleine rue ! Ushijima plonge donc le lecteur dans un monde noir et parfois hyper glauque, à tel point que l'on ressent le besoin de faire une petite pause. Le pire, c'est que l'horreur des situations augmente de tome en tome, alors que dès le numéro 2 je me disais «bon okay c'est ignoble, je vois pas comment l'auteur va pouvoir faire pire». Eh bien si ! En dehors d'un petit break vers le milieu de la série, les situations sont de plus en plus inextricables et indescriptibles d'horreur.

Diz iz 4 real.

La grande force d'Ushijima, c'est la crédibilité des situations. On y retrouve pelle-mêle des femmes de ménage, des cadres, des chômeurs, qui se retrouvent dans la mouise pour des raisons plus ou moins stupides, et qui vont s'escrimer pour rembourser Ushijima sans se faire casser les jambes. Les pires cas de figures qui font frémir, c'est lorsque les endettés finissent par impliquer leurs proches pour s'en sortir. L'autre «atout» d'Ushijima, c'est que pour une fois, le personnage principal est une véritable pourriture. Pas un anti-héros, pas un méchant sympatique, pas classe, non, une ordure à 100%, rien à sauver. Et ça, c'est plutôt rare, que ce soit dans une BD ou un manga. Ushijima, c'est donc un manga qui nous pousse à se poser des questions, et qui est fortement déconseillé aux suicidaires, parce que c'est tellement sordide qu'il pourrait pousser à passer à l'acte. Pour parler technique, le dessin est propre mais classique, même si l'auteur a un certain talent pour dessiner les sales gueules. Mention spéciale pour les couvertures, bien stailées. Seul bémol, certaines histoires se ressemblent un petit peu, mais rien de grave.



Comme quoi on peut faire des trucs classiques même sans piquer des brushes.



J'vais t'faire pleurer jusqu'à c'que tu pleures pas... Tu pleureras quand même !

Metro 2033

Livre

Oui, le décevant soft **Metro 2033** est adapté d'un bouquin russe écrit par **Dmitry Glukhovsky**. Et contrairement au jeu, il est, lui, incontournable. Même à 25 euros.

Russia is superior.

Dans un futur proche, la Russie, comme le reste de la planète, a été victime d'une terrible guerre nucléaire, laissant la surface ravagée et peuplée par des mutants aussi étranges que féroces. Quelques chanceux ont trouvé refuge dans le métro moscovite, et s'efforcent depuis lors de survivre. **Metro 2033** propose donc au lecteur de suivre les aventures du jeune Artyom, 23 ans, dans les intrigues politico-mystiques de cette nouvelle société. En effet, le gaillard se voit confier par un Stalker (les aventuriers qui remontent à la surface pour récupérer des ressources) le soin d'avertir un type à l'autre bout du métro d'un grave danger. C'est bien le seul point commun entre le livre et le jeu, d'ailleurs.

Pour une surprise...

En fait, ce scénario n'est qu'un prétexte pour l'auteur qui lui permet de décrire l'organisation de cette nouvelle société. Artyom va ainsi traverser des stations remplies de bandits, de nazis, de communistes, d'anarchistes et j'en passe. Dmitry Glukhovsky prend son temps pour mettre sur pieds un univers ultra-crédible. Son but semble être de faire dire au lecteur «Aah j'y avais pas pensé, quand on vit dans le métro, on n'a pas [insérez ici ce que vous voulez] et c'est pas facile de [insérez ici ce que vous voulez]». Et ça marche. On se retrouve totalement subjugué par cette univers sombre et glauque, qui mélange intrigues politiques, économiques et mystiques. En effet, la plupart des stations sont affiliées à un groupe politique, chacune d'entre elles protège son économie à sa manière, et les événements inexplicables qui surviennent dans le métro favorisent l'apparition de divers sectes ou individus éclairés. Bref, un univers crédible que l'on découvre avec plaisir.

...c'est une surprise !

Heureusement, même si au fond le scénario n'est qu'une excuse pour dérouler l'univers imaginé par l'auteur, il n'en n'est pas moins intéressant. En effet, le pauvre Artyom n'a de cesse que de se mettre dans la pire des merdes,



Ceci est une légende pour meubler ce qu'il reste de la page. On voit donc ici une couverture moche, un auteur Russe au nom cliché, et aussi que l'Atalante se spécialise décidément dans les bons bouquins hors de pris.

la faute à son esprit aventurier et à son rêve le plus cher : devenir à son tour un Stalker célèbre et respecté. Mais loin d'être une tête à claque sur laquelle on rêve d'hurler «mais naaaan va pas là, fais pas ça !», Artyom est plutôt très attachant. D'abord du fait qu'il n'a jamais connu la vie à la surface, ensuite parce qu'il est orphelin (quand je vous dis que ce type n'a pas de bol), enfin parce qu'il fait toujours de son mieux et ne passe jamais pour un boulet, justement. On s'attache tellement à lui que certains passages sont vraiment terrifiants, notamment lors des passages en solitaire dans des tronçons du métro, ou lors des rares sorties en extérieur. Ce qu'il faut retenir de tout cela, c'est que le style d'écriture de l'auteur (ainsi que la traduction française) est excellent. Cela se lit facilement et il est parfois difficile de s'arrêter. Le pavé fait plus de 600 pages, et il vous en coûtera la bagatelle de 25€ (ouch!). Mais pour le coup, cela vaut vraiment l'investissement. On appréciera aussi la présence du plan du métro moscovite au début et à la fin de l'ouvrage, ce qui permet de suivre précisément les pérégrinations du héros. Pour utiliser une terminologie c0rE Gam3rZ, je dirais «oué stro immersif tavu!» Un bouquin à se procurer de toute urgence donc, malgré son prix un poil élevé (pourquoi 25€ alors que les gros pavés coûtent d'ordinaire 20€ ?) et une couverture moche !

Barbe Rouge

BD

Cette BD devrait être un grand classique, mais je crains que cela ne soit pas le cas auprès des djeuns qui préfèrent perdre du temps sur facedraie plutôt que lire une bonne BD qui roxx.

La première parution de Barbe-Rouge date, me semble-t-il, de 1968 dans le Journal de Tintin (date non vérifiée, ça c'est du journalisme total coco !). La diffusion se faisait donc par petits morceaux, ce qui explique souvent que le lecteur est laissé en haleine en bas de page. Bref, la BD narre les tribulations de Barbe-Rouge, de son fils adoptif Eric et de ses compères Baba et Triple-Patte. Si votre culture BD est limitée, ce sont eux les pirates qui se font toujours couler dans Astérix en criant «les gau... les gaugau...». Les principales aventures sont causées par deux facteurs : d'abord, Barbe-Rouge est le best pirate evar dans les caraïbes, ce qui motive les troupes royales pour lui mettre le grappin dessus. Ensuite, son fils adoptif est issu de l'aristocratie anglaise, et son passé ne rate pas une occasion de lui péter à la gueule, tout comme sa nouvelle appartenance aux pirates.

Old-school Staïle !

Avant de s'attaquer aux nombreuses qualitatyz de Barbe Rouge, on va vite expédier le côté bassement matériel. BR, c'est plus de quarante tomes à 9,50€. Dit comme ça, ça peut faire peur, sauf que c'est pas de la BD qui se lit en quinze minutes, non. Il suffit de regarder la planche ci-contre pour s'en convaincre, d'autant que chacune des 48 pages de chaque tome est comme ça. Ça calme. Et de penser qu'à l'époque ça coûtait dix balles, ça fait encore plus mal. Mais passons. Ce qui déchire vraiment dans BR, ce sont les scénarii, qui s'étalent souvent sur deux ou trois tomes. On est dans les aventures de pirates les plus pures : chasse au trésor, vengeance, rançonnement... Mais aussi quelques originalités comme l'attaque totale d'une ville ou les missions d'Eric en tant que corsaire. Dans tous les cas, la narration déchire sa génitrice tout comme les dialogues, les dessins sont d'une qualité sans faille et surtout font preuve d'un grand respect historique au niveau des villes et des bateaux. Notez d'ailleurs que certaines histoires se déroulent totalement à terre, ce qui permet de diversifier



▲ Ca c'est de la pure et bonne BD : des scénarii en béton et des montagnes de dialogues. C'est pas dans nos BD à 13€ qu'on verrait un truc pareil [/c'étaitmieuxavant].

Pas le meilleurs album de la saga, mais sans doute le plus classe.

