

# IGG

# Magazine

Par des joueurs pour des joueurs.

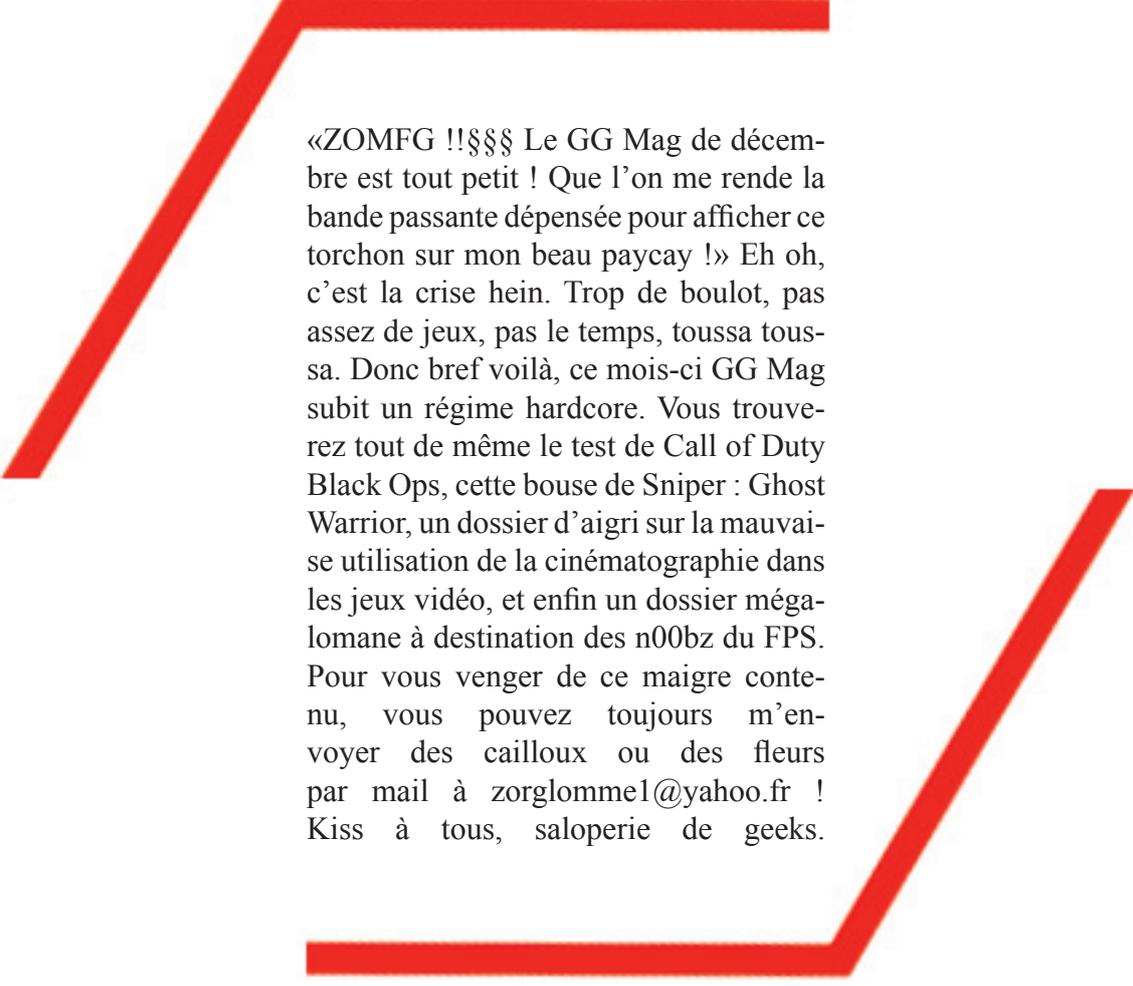
no 06 / décembre 2010

N'ayons pas peur de mettre  
les mains dans la merde  
avec Sniper : Ghost Warrior

Mmmh, quel jeu a  
bien pu être testé  
dans ce numéro...

Deux pages  
bonus pour les  
noobz du FPS.

Dossier : Les jeux vidéo  
ne sont pas du cinéma.



«ZOMFG !!§§§ Le GG Mag de décembre est tout petit ! Que l'on me rende la bande passante dépensée pour afficher ce torchon sur mon beau paycay !» Eh oh, c'est la crise hein. Trop de boulot, pas assez de jeux, pas le temps, toussa tousa. Donc bref voilà, ce mois-ci GG Mag subit un régime hardcore. Vous trouverez tout de même le test de Call of Duty Black Ops, cette bouse de Sniper : Ghost Warrior, un dossier d'aigri sur la mauvaise utilisation de la cinématographie dans les jeux vidéo, et enfin un dossier mégalomane à destination des n00bz du FPS. Pour vous venger de ce maigre contenu, vous pouvez toujours m'envoyer des cailloux ou des fleurs par mail à [zorglomme1@yahoo.fr](mailto:zorglomme1@yahoo.fr) ! Kiss à tous, saloperie de geeks.

## How to...

**Mes dernières expériences en jeu multijoueur m'ont permis de constater quelque chose : les joueurs actuels ne savent pas jouer. Mais vraiment.**

Il ne s'agit pas seulement là d'un constat fait par un gamer aigri qui se la pète, non, ce constat est basé sur des preuves, que je vais vous faire partager tout de suite. Tout a commencé sur Battlefield Bad Company 2. Cela faisait longtemps que je n'avais pas touché un jeu multi, je m'attendais donc à me faire lamentablement poutrer la tronche, d'autant que j'étais très mauvais sur Battlefield 2. Et puis là, surprise. Quelle que soit la classe choisie est après seulement quelques heures, j'atteins sans problème les hauteurs du classement (sur 32 joueurs). Même en Sniper, classe que j'ai jouée la dernière fois dans un jeu en 2001, avec AvP 2. Bref, le niveau est désespérément bas. Parallèlement, je me penche sur le multi du Modern Warfare 2, et c'est encore pire. Après seulement deux heures de jeu, et sans même connaître les cartes, je me hisse sans problème sur la première marche du podium (c'était tellement facile que j'ai lâché le jeu après seulement quelques heures, ennuyeux à mourir). Alors bon, je joue aux FPS depuis plus de dix ans donc forcément j'ai un bon niveau, mais bourdayl pourquoi le niveau de mes adversaires est-il si bas ? Il existe évidemment de nombreux bons joueurs, mais si peu par rapport à la masse de low ! J'ai enfin été conforté dans mes craintes avec le multi de CoD Black Ops. Après plus de 80 heures de jeu et moult poutrage de noobz, mon constat est sans appel : les joueurs ne savent plus jouer. D'où ce petit dossier qui va rappeler quelques règles de bases (qu'il faut bien entendu adapter à chaque jeu) lorsque l'on joue en multi. Cela n'aura que peu d'intérêt pour les pros, qui ont chacun leurs petites techniques, mais ceux qui savent qu'au fond d'eux-mêmes se cache un noobzor from outer space y trouveront, j'espère, leur compte.

## Bouger

Comme le disais mon maître ninja du 93, «rien de sert de camper, ça ne fait pas gagner». Et c'est vrai. Le mouvement est l'une des clés pour fragger comme un porc. Tomber sur le râble d'un ennemi par surprise, changer d'itinéraire à chaque respawn, c'est ça le jeu gagnant. Un gros campeur verra passer deux, trois pélos, puis se fera flinguer à tour de bras par des types furieux. Alors qu'un joueur se déplaçant en permanence multiplie à la fois les chances de trouver des adversaires mais aussi d'esquiver leurs balles. Il est donc globalement inutile de rager contre les campouzes, parce que de toute façon, un campeur ne gagne jamais.

## Sauter

«La maladie du bouger bouger, on s'assoit pas», a déclamé un célèbre groupe de zouk français. Et cette maxime s'applique aussi dans les jeux en multi. Enfin, pas tous. Dans certains, comme le vieux AvP 2, sauter n'apporte rien, en aucun cas. En effet, le saut rendait le personnage lent, lourd, et le stoppait presque, le transformant ainsi en cible d'entraînement. A l'inverse, dans un soft comme Red Faction, le saut, qui ne change que très légèrement la physique du personnage, est très utile pour surprendre l'adversaire et esquiver ses tirs. Enfin, en retrouve les jeux fast-paced (à jouabilité rapide) comme FEAR mais surtout Quake 3, où on peut (certains diront «on doit !») sauter dans tous les sens tout en conservant la maniabilité de son personnage intacte et donc se mouvoir aussi facilement dans les airs qu'à terre. Et, au milieu, on retrouve par exemple CoD Black Ops. C'est à dire les jeux où, bien utilisé, le saut s'avère mortel pour l'ennemi, mais mal utilisé peut se retourner contre vous. Pourquoi ? Parce que bien utilisé, on peut surprendre l'ennemi et esquiver ses tirs. Mais le gameplay implique que le personnage ralentit dans les airs, et ne peut plus tirer pendant quelques dixièmes de seconde lors de son atterrissage au sol, le rendant ainsi vulnérable. Bref, voici le moment que vous attendez tous : comment bien utiliser le saut ? Tout d'abord, en ne sautant pas sans raison.

N'oubliez pas que quel que soit le type de jeu, la maniabilité en l'air est toujours moindre que celle au sol. Vitesse accélérée ou diminuée, mouvements moins précis, moins gérables... Vous êtes dans tous les cas vulnérables en l'air. Il faut donc sauter lorsque vous savez sur quoi vous tirez. Par exemple, si vous savez exactement qu'un noob va passer se coin d'ici deux secondes, alors bondissez pour le surprendre. Si vous vous retrouvez pris dans un gunfight endiablé, sautez puis baissez vous, alternez les positions. Bref, sautez, mais pas trop. D'ailleurs, l'excès de saut est souvent très mal vu dans un multijoueur.

## Se baisser

A mon sens, c'est le petit plus qui permet de dominer les autres joueurs lorsque l'on maîtrise toutes les autres composantes décrites dans ce dossier. Se baisser au bon moment permet d'éviter LA balle fatale, tandis que vous plomberez votre adversaire. Là encore il ne faut pas se baisser n'importe comment. On voit souvent des noobz ou des types qui croient bien jouer parce qu'ils avancent baissé, pensant que cela fait d'eux une cible plus difficile à atteindre puisque plus petite. Mais cette utilisation du «crouch» est bidon ! Un type accroupi se déplace moins vite qu'un type debout, la réduction des zones à toucher est donc contre-balançée par la réduction de la vitesse de déplacement. La bonne utilisation, c'est de se baisser pile poil au moment où on voit croiser un adversaire. Si vous le croisez de face, cela vous permet d'esquiver une balle qui vous serait fatale, comme dit plus haut, voire de le surprendre et de vous laisser une seconde de plus que lui pour tirer. Si vous le croisez dans le dos, cela servira à stabiliser votre visée. Evidemment, se baisser au bon moment tout en visant comme un pro demande une certaine maîtrise, et c'est pourquoi je recommande aux plus noobz d'entre vous de s'attaquer à ce morceau seulement après avoir maîtrisé toutes les composantes du gameplay de votre jeu.

## Regarder

Cela peut paraître basique, mais on constate facilement dans des vidéos ou des killcams que beaucoup de joueurs ne savent même pas regarder correctement ce qui se passe à l'écran. Un type qui passe au loin, un pied qui disparaît au détour d'un couloir... Votre sang ne doit faire qu'un tour : soit vous le poursuivez, soit vous l'évitez, soit vous savez où il va et vous allez l'y attendre. Ce qui rejoint le point suivant.

## Connaître

Pour écraser l'adversaire, lui mettre la misère, il faut connaître ses habitudes et les maps. Les deux sont étroitement liées. Vous devez en effet, savoir, map par map, quels sont les chemins les plus souvent empruntés par la plupart des adversaires. Cela permet de les prendre à revers, de vous passer par là où ils ne s'attendent pas. C'est sans doute la composante essentielle pour bien jouer, pour distinguer le joueur lambda du bon joueur : le joueur lambda suit la masse et frag ce qu'il trouve. Le bon joueur VA chercher les frags. Il va là où personne de son équipe se trouve, car les adversaires ne s'imagineront jamais qu'un pélo tout seul osera les prendre à revers. Et après dix années de jeu en multi, j'ai pu constater que ça fonctionne dans n'importe quel FPS. En résumé, ne suivez pas votre équipe, ne faite pas comme tout le monde, surprenez l'adversaire, n'ayez pas peur de vous retrouver seul face à cinq pélos tétanisés.

## Ecouter

Même si avec les jeux d'assistés qui sortent aujourd'hui, l'écoute est moins importante pour roxxer, elle reste néanmoins indispensable. Bien sûr, pour localiser là où tout le monde se bastonne, mais surtout pour traquer un éventuel ennemi solitaire qui tente de passer vos lignes. Bruits de pas, voies, élément du décors bousculé... Pour

être utilisée de manière optimale, l'écoute doit être associée à la connaissance parfaite des niveaux. Par exemple, vous passez devant une porte et vous entendez un vase qui tombe à l'intérieur. Vous connaissez la map, vous savez que le vase est sur la petite table à gauche dans la pièce. Vous rentrez et vous explosez le maladroit. Vous montez des escaliers, vous entendez un léger «...mine». Hop, un mec vient de planter une mine en haut, faite demi-tour ou balancez une grenade. Là encore, ça fonctionne dans tous les FPS.

## Skill

C'est sans doute le seul élément de ce dossier que l'on ne peut pas apprendre en se forçant, mais uniquement par la pratique régulière. Par skill, j'entends tout simplement viser correctement, ne pas louper une seule balle, de près ou de loin, mais aussi la mise en application de manière correcte de tous les points évoqués dans ce dossier.

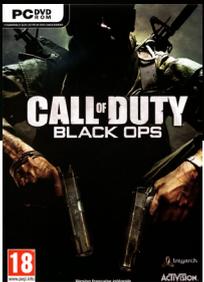
### En conclusion...

Chaque jeu comporte ses propres subtilités, ce dossier n'est qu'une vue d'ensemble de ce qu'il est nécessaire de maîtriser dans 99% des FPS pour roxxer comme un PGM. Mais ne vous y trompez pas, il faut de toute façon de la pratique : plus vous jouerez, mieux vous jouerez, tout simplement.



# Call of Duty Black Ops

Développeur : Treyarch  
Éditeur : Activision



**9 novembre 2010, Call of Duty Black Ops opère une sortie mondiale sur tous les supports. Le noyau de la planète implose. Oui.**

Black Ops, de par son contexte, est le véritable renouveau de la série. En effet, l'histoire se déroule pendant la guerre froide. Ce nouveau contexte historique a permis aux développeurs de Treyarch de laisser libre cours à leur imagination pour nous pondre des phases de gameplay originales et un rythme tout simplement never seen before ! Ahah, je déconne ! Avouez que je vous ais bien eu !

## C'est la crise ma p'tite dame.

La crise de la créativité ouais. Parce que bon, Call of Duty Black Ops propose en effet un contexte historique rarement abordé dans les jeux vidéo car trop cérébral pour le goliath moyen : la guerre froide. Hélas, trois fois hélas, ce cadre n'est qu'une vulgaire excuse pour trimbaler le joueur à Cuba, en Russie, au pôle nord (?) puis au Vietnam en passant par le Laos. Le tout entrecoupé d'un scénario certes bien mis en scène par le biais de cutscenes visuellement originales secondées par un très bon doublage, mais ô combien vide ! En gros, vous incarnez Alex Mason, un barbouzard des «Black Ops» US, qui va casser du communiste dans les pays cités plus haut, pour des raisons aussi originales que tuer Castro, empêcher le lancement d'un missile, empêcher le lancement d'une fusée, empêcher le lancement d'une attaque au

gaz, empêcher le lancement d'un menu bio chez Mc Do... Bref, c'est naze de A à Z, la motivation pour progresser est totalement nulle, et ce n'est pas fini.

## Michael Bay in teh box.

Il y a tellement de choses à dire que je ne sais pas où commencer. Tient, par le déroulement classique d'une mission : on vous lâche à un point A avec une arme et quelques IA alliées inutiles car visant comme des pieds et invincibles, avec pour objectif d'atteindre le point B sans crever. Objectif d'ailleurs extrêmement facile en mode normal, qui devient impossible en mode vétéran puisque les dégâts infligés par l'ennemi sont si élevés qu'il est impossible de franchir certains passages où l'on est obligé de se faire toucher. Merci la santé qui remonte toute seule et l'absence de medkits. Après cette petite digression, revenons-en au déroulement des missions. Arme en main, vous allez courir tout droit dans le couloir tracé par Treyarch en vous cachant derrière des caisses pour attendre que votre santé remonte. L'IA adverse est... euh... absente ? Les ennemis ne savent pas se cacher, éviter les grenades, lancer les grenades... Cette absence d'IA permet d'assister à des scènes totalement épiques du type face à face de cinq secondes avec un vietcong qui refuse

obstinément de vous tirer dessus, IA alliée qui laisse passer un tombereau d'ennemis sans tirer une balle... C'est ridicule et surtout ça ôte toute crédibilité au jeu. Et on touche là le second problème, en dehors du fait que dans le solo de Black Ops, on s'ennuie grave. On ne cesse de seriner que «oué les call of c tro cinématografik lol tu peu pa test sal geek». Ah. Je dois donc interpréter comme cinématographiques ces séquences incessantes où je perds le contrôle de mon personnage, où l'on me force à avancer sur un rail, où un avion s'écrase devant moi au ralenti dans une scène manquant totalement de punch, comme toutes les autres du même genre ? Soyons clair, le jeu vidéo n'est pas, ne DOIS PAS être une putain de séance de cinéma. Or, ce Black Ops franchi un palier assez flippant dans ce domaine. Vous ne jouez pas à Black Ops, c'est Black Ops qui joue à votre place. On est interrompu toutes les cinq minutes par des cutscenes chiantes et des flashes qui cassent le rythme, bref le gameplay est minable. Je veux jouer, je ne veux pas regarder un mauvais film d'action, sinon je vais au ciné, ça sera aussi bien. Le pire, c'est que la durée de vie effective en gameplay de CoD Black Ops bat du coup un record de «courtitude». Comptez cinq heures de jeu pour voir la fin, pour seulement trois heures de



*Mitch avait regardé des documentaires sur la guerre du Vietnam avant d'y aller. Finalement c'est plus ohiant que prévu.*

gameplay effectif, le reste étant meublé par des cutscenes, des scènes non-jouables et des temps de chargement interminables. Et encore, dans ces trois heures, je compte les phases de railshooting bidons. Oui, la tolérance, c'est mon truc. Donc, si on résume, Call of Duty Black Ops, c'est lent, facile, sans intérêt. Bref, ce n'est même plus un jeu vidéo. Une seule mission parviens à sortir le joueur de la torpeur dans laquelle il plonge lentement : une fuite éperdu sur des toits au Laos, sous une pluie battante et un violent orage, le tout accompagné d'une musique fort appropriée et une ambiance graphique très réussie. Une mission. Sur 18. Pas de chance, le jeu coûte 60€, ça fait un peu cher la mission. Bon, okay, maintenant on peut s'allonger et leaner, mais est-ce bien utile dans un CoD ?

### Désolé...

De ce déroulement haché et de la sensation de non-fun absolue délivrée au joueur découle donc un désintérêt total de celui-ci pour le jeu. On se fout complètement de ce qui peut arriver aux personnages, puisque de toute façon on a l'impression que tout se déroule sous nos yeux sans que l'on ne puisse rien y faire. D'ailleurs, ce n'est pas qu'une impression : on ne peut rien faire d'autre que regarder nos personnages se faire blesser, tabasser, tuer, envoyer un caillou, manger un Twix... Call of Duty Black Ops, c'est peut-être le premier jeu vidéo qui peut totalement se passer du joueur. Quand on pense aux millions gogols qui vont défendre ce type de jeux sans même en connaître les rouages, c'est à péter un câble.

### «Stro bo !»

Call of Duty Black Ops n'est ni beau, ni moche. Ses textures sont par exemple pas toujours propres, mes ses personnages sont presque parfaits. Les environnements sont variés à défaut d'être originaux, et ils possèdent tous une certaine ambiance graphique. Quel dommage que l'on s'ennuie autant ! Et que l'on doive se contenter d'avancer tout droit ! Et que l'IA soit conne ! Et que... Bref. Niveau sonore, le doublage est très bon mais souffre d'un mixage douteux : certaines répliques sont au bon niveau, d'autres sont presque inaudibles. Quant aux musiques, ben euh... Elles sont où ? A part dans la mission au Laos et celle du Vietnam (s'il fallait en sauver une deuxième, ça serait celle-ci), où la musique parvient à susciter enfin un sentiment positif chez le joueur, on devra se contenter de musique d'ambiance que l'on entendra même plus après quelques temps. Terminons sur une note négative (encore!) : le moteur physique. Le moteur physique de CoD Black Ops, il est comme l'IA : aux abonnés absent. Ou presque. Par exemple, le petit carton dans ce coin va bouger si vous tirez dessus, mais son homologue dans l'autre coin, lui ne bougera pas. Mystère. Presque tous les éléments du décors semblent fixés au sol, et si cela est passable pour certaines choses, en revanche ça l'est beaucoup moins pour d'autre. Par exemple, il est très agaçant de buter sur une chaise de bureau étrangement vissée au sol, surtout lorsque ce petit contretemps entraîne votre mort. Oui, même un moteur physique, CoD ne sait pas faire.

*Hey Josh, tu connais l'infiltration ? -Non boss. -Ca tombe bien, moi non-plus.*





*C'est beau, c'est stylé, c'est ouvert. Ah non, oubliez le dernier qualificatif, il faut juste courir tout droit et s'ennuyer.*

## Graphismes

Call of Duty Black Ops ne propose pas de graphismes révolutionnaires, ils sont peut-être même un poil en deçà de Modern Warfare 2. Mais le jeu possède bien plus de personnalité et propose des niveaux bien plus variés. Bref, ça tient la route, c'est ultra-fluide, ça passe.

## Jouabilité

Si un DVD était un trou, on pourrait crier «Gameplay où es-tu ?» sur celui de CoD, et seul notre écho nous reviendrait dans la tronche. On avance, on tir, on se cache, on attend le script, on fait planter le script, on recommence aux checkpoints placés toute les dix secondes. Des coupures cinémato-nulles ne cessent de couper le rythme sans contribuer à quoi que ce soit. C'est encore plus mauvais que MW.

## Durée de vie

Une honte. Cinq heures pour voir la fin, et encore, en faisant les quatre premières missions en vétéran avant de passer en normal pour ne pas péter une durite. Et seulement trois heures de jeu, le reste étant réparti comme suit : cinématiques, cutscenes, temps de chargement, dialogues inutiles durant le jeu.

## Bande son

CoD Black Ops est bourré de dialogues bien doublés mais mal mixés, et surtout i-nu-tils ! Quant à l'ambiance sonore, la plupart des armes manquent de punch, les ennemis ne savent que gueuler «grrrrranada», la musique sombre dans l'oubli rapidement. Mais... Mais ! Y'a vraiment rien de bon dans ce CoD ?

## Scénario

Si la narration est originale et bien mise en scène, le soufflet se dégonfle bien vite, car tout est extrêmement bateau et sans intérêt. La fin fera ouvrir un oeil au joueur, mais elle est hélas, pour le coup, assez mal mise en scène.

**Call of Duty Black Ops est une vraie déception pour le PCiste que je suis, car il était censé être moins minable que les Modern Warfare au niveau du solo. Peine perdue, les travers des CoD précédents sont ici amplifiés. Messieurs les éditeurs, développeurs, consoleux de 14 ans : un jeu n'est pas un film.**

Verdict :

**07/20**



# Call of Duty Black Ops

Développeur : Treyarch  
Editeur : Activision



**Si le mode solo de Black Ops est une merde sans nom, le multijoueur en a à revendre. et heureusement vu que les Call of sont vendus comme des jeux multi.**

Call of Duty est une série que l'on nous vend à grand coup de «multi inégalé» et autres «stfu noob call of pour le multi lol». Soit. En dehors du fait que le jeu est vendu 60€, prix déjà excessif pour PC, comprenant bien entendu solo ET multi. On est pas loin de la vente liée là, non ? Bref, CoD Black Ops en multi, c'est 14 maps, une tripotée de modes de jeu et une pléthore d'armes en tous genres.

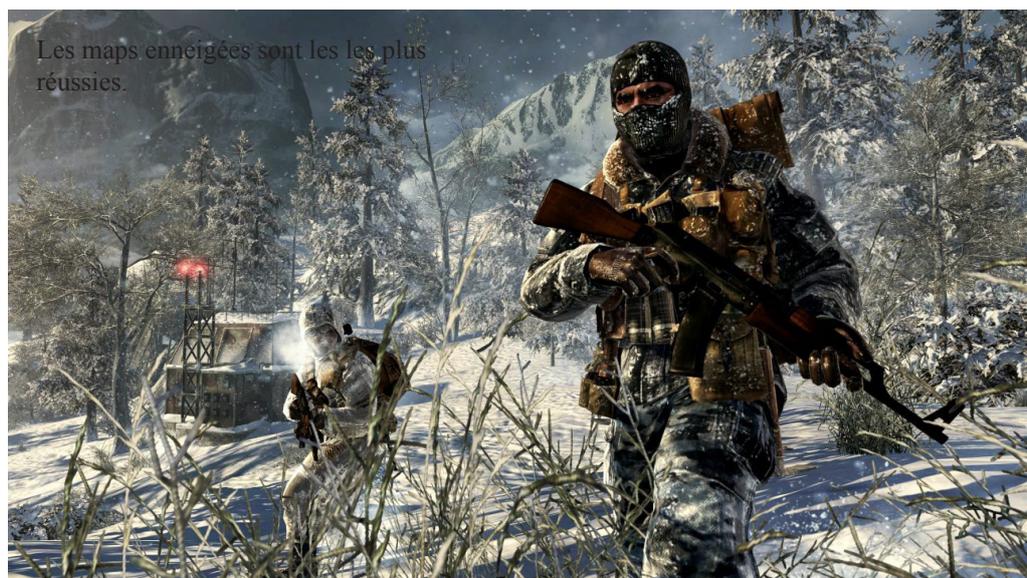
## WTF H4XX !

Avant de nous attaquer au gros morceau à savoir le gameplay, parlons contenu. 14 maps reprenant des environnements traversés en solo (base, jungle, neige...), on peut se dire que c'est beaucoup. En pratique, c'est assez peu. En effet, les parties sont souvent courtes (entre 5 et 10 minutes), et les cartes sont généralement petites (ce qui n'est pas forcément un mal comme nous le verrons plus bas). D'autant qu'à ne pas en douter, Activision se fera un plaisir de nous fouguer cinq pauvres maps supplémentaires pour le prix d'ami de 150€. Les maps présentes sont de qualité assez inégale, d'autant que celle-ci dépend aussi du mode joué sur la map. Par exemple, la minuscule map Launch est super chiant à jouer en TDM mais excellente en CTF. Ou encore Hanoï, qui elle est la plus grande des maps mais chiant à jouer quel que

soit le mode choisi. Et il y a les maps comme Array qui sont funs à jouer quel que soit le mode. Le problème des maps proposées par CoD Black Ops, c'est que même si on a forcément ses petites préférences, aucune n'est vraiment mémorable. Elles sont finalement assez standards. Reste qu'à mon sens, les maps enneigées (au nombre de quatre : Array, Grid, Summit et WMD) sont étrangement les plus réussies : relief irrégulier, possibilité de camouflage intéressantes, agréables dans tous les modes de jeu, jolies. Bref, les maps ne sont pas mauvaises mais pas inoubliables non plus.

## Lean !

C'est la grosse «nouveau» de ce CoD : le retour du lean, c'est à dire de pouvoir se pencher sur le côté pour tirer en restant planqué. En pratique, il s'avère que c'est totalement inutile (et ce n'est pas un reproche). En effet, le gameplay est très rapide du fait de la taille réduite des maps (18 joueurs max en serveur classé et 24 en non-classé), et rester immobile quelques secondes signifie souvent la mort. Les seuls à utiliser le lean sont donc les rares kamikazes à jouer Sniper. Et les snipers, hurra, ne sont pas nombreux. Toujours du fait de la petitesse des



Les maps enneigées sont les plus réussies.



La plupart des parties tournent rapidement au pugilat sauvage. Et c'est tant mieux.

cartes, les snipers sont presque injouables puisque facilement délogeables. Ce qui explique aussi l'absence presque constante de campeurs, même si on trouvera toujours quelques rageux pour gueuler «omfg stop camp noob». Autrement dit, les parties multi sont un vrai plaisir : les deux équipes se jettent avec rage l'une sur l'autre et seuls les meilleurs joueurs des deux camps survivront plus de dix secondes. Ca, c'est pour le TDM. Le soft propose bien entendu d'autres modes : Search & Destroy, que l'on ne présente plus, Demolition, similaire à S&D mais avec des respawnent infinis, CTF, Headquarter... Et Black Ops propose une section de jeu «Pari». Qu'est-ce que c'est ? Contrairement à MW, les armes et compétences débloquées en jouant doivent ensuite s'acheter en

utilisant des «points CoD». Points que l'on gagne là encore en jouant mais aussi en participant à ces matches à paris. Kes-kecé ? Il s'agit de divers modes originaux, limités à six joueurs, dans lesquels chaque joueur mise 500 points en début de partie.

Si l'idée est bonne, en pratique, les modes proposés ne sont pas passionnants, surtout qu'il faut attendre la présence de six joueurs avant de commencer à jouer, et que les parties sont souvent extrêmement courtes. Un seul mode se distingue :

«Contre toute attente, le gameplay est très nerveux et ne laisse aucune place à l'erreur.»

Les trois meilleurs en fin de partie récolteront respectivement 1500, 900 et 600 points, les autres en sont de leur poche.

le one-bullet-in-chamber. Le principe : chaque joueur commencer la partie avec une seule balle dans son pistolet. A chaque frag, il regagne une balle. Ca a l'air tout con comme ça, mais en pratique les parties sont excellentes et la tension est extrême.



Les affrontements en intérieur sont rares et se terminent souvent à coups de couteau.

### Tiouning virtuel.

Au niveau des menus, on a du bon et du moins bon. Pour le bon, on note la disparition de certaines killstreaks bien casses-couilles comme le missile Pavlow et l'apparition de la meute de chiens d'attaque, qui fait bien flipper l'équipe adverse. La personnalisation inutile mais sympa a été encore plus poussée, avec la possibilité de créer une icône ultra-personnalisée et unique que l'on imposera à la face du monde, et accessoirement sur son arme. On peut même graver des initiales sur nos armes.



ou bien de faire jouer la concurrence comme l'exige le capitalisme, puisque vous serez obligé de souscrire chez game-servers.com si vous voulez un joli serveur dédié. Bon, il me semble que le prix est tout à fait honorable puisque la douloureuse se monte à 10€ par mois pour un serveur de 18 places classé. Bref, on peut enfin jouer avec un bon ping et choisir notre serveur dans un beau browser qui fonctionne mal une fois sur deux. C'est un acquis. Messieurs de chez Activision, on ne revient pas sur un acquis. Jamais.



**Le solo de Call of Duty Black Ops est une bouse sans nom, on est d'accord là dessus. Maintenant, le multijoueur est très bien pensé, addictif, et super fun à jouer. C'est exactement ce que l'on attend d'un bon multi, et même d'un bon jeu. Reste le problème du prix : 60€ pour du multi, prix prohibitif certes, et on l'a tous senti passer. Mais si vous êtes comme moi en disette de bon jeu multi, alors vous n'avez guerre le choix. Moi en tout cas, je ne l'ai pas eu. Bref, ne passez pas à côté de Call of Duty Black Ops, son multi est génial. Merde, je viens bien de recommander un Call of. On se revoit en enfer.**

C'est inutile, donc indispensable. Au niveau du moins bon, on a l'ergonomie même des menus. Alors oui c'est difficile à organiser tellement il y a de possibilité de personnalisation, de trucs à débloquent pour les armes etc... mais bon sang, quel foutoir ! La profondeur de clic, ils connaissent pas chez Treyarch. D'autant que notre «progression» dans les menus est régulièrement cassée par un foutu message «downloading stats» inutile puisque si on fait «échap», le message disparaît mais cela n'a d'impact sur... rien. Bizarre. Plus fâcheux, je suis victime de crash très régulièrement et inexplicablement. Comme de nombreux joueurs d'ailleurs. Il faut espérer qu'Activision de délaissera pas les PCistes en «oubliant» malencontreusement de patcher le jeu. Je suis aussi un peu déçu par... le manque de choix dans les armes. Seulement huit fusils d'assaut, quatre shotguns... Heureusement les types de Treyarch se sont un peu lâché en proposant une arbalète et un «couteau ballistique» assez fun. Mais on tourne un peu vite en rond. Reste donc à discuter des grades. Par rapport MW, la montée en niveau est très

rapide, le niveau maximum étant le niveau 50. Une fois atteint, il est possible de monter en prestige (il existe 15 niveaux de prestige). Pour cela, il faut accepter douloureusement de se voir supprimer toutes ses armes, bonus, pognon, tout ça. Pourquoi ? Pour pouvoir augmenter la taille de son pénis virtuel en affichant un beau logo de prestige à la place de notre grade durant les parties. Et le pire, c'est que ça marche et que c'est très addictif. D'ailleurs, petite astuce comme pour ceux qui ont craqué ou qui vont craquer pour le jeu : dépensez tout votre pognon en achetant des emblèmes et des plaques avant de monter de prestige, car vous perdrez tout votre pognon mais pas les emblèmes et les plaques.

### **PayCay.**

Parlons maintenant des spécificités PC de CoD Black Ops. Nous fêtons en fanfare quelque chose qui devrait être normal : le retour des serveurs dédiés (et normalement modables dans un avenir proche). Youpi ! Bon, rassurez-vous, vous êtes toujours sous contrôle. En effet, impossible de transformer votre propre bécane en serveur

**Verdict : 17/20**

**Alors que les éditeurs tentent à tout prix de financer des jeux de plus en plus cinématographiques, n'est-ce pas là finalement une bien mauvaise idée ?**

Une mauvaise idée pour le joueur confirmé, j'entends. Bien entendu, une telle orientation soi-disant cinématographique est conçue, pensée pour attirer le grand public dans ses filets, et ça fonctionne. Regardez le succès de la série Call of Duty. On va donc se placer du point de vue du joueur confirmé qui a connu les jeux vidéo avant Call of et même avant Counter Strike, ZOMFG !

### Etat des lieux.

Tient, prenons le dernier CoD en date (testé dans ce numéro) comme exemple de ce qui se fait le plus en matière de «jeu cinématographique». Si je comprends bien, un jeu cinématographique, c'est donc une agglomération de procédés cinématographiques reliés entre eux de manière totalement anarchique : tellement d'explosions que l'on n'est même plus impressionné, scénario digne d'un film de Steven Seagal, mixage sonore douteux et bande-son pourrave. Merde, si ça c'est du cinéma, alors le cinéma est dans la merde. Soyons clair, ce n'est pas du cinéma. C'est simplement un outil marketing fabriqué de toutes pièces : mettez des explosions partout, saupoudrez de ralentis inutiles et de dialogues n'apportant rien au scénario, secouez, c'est prêt, vous pouvez balancer à la presse spécialisée «stro cinématographique, en tout cas c'est ce qu'il faut dire aux joueurs». Et voilà. Et ça marche. Et c'est nul. Mais au fait, pourquoi piquer des idées au cinéma et les balancer dans un jeu, ça ne fonctionne pas ?

### Monomaniaque.

Ca ne fonctionne pas lorsque les développeurs ne se les réapproprient pas, ces codes. Je vais me faire traiter enfoiray monomaniaque, mais je suis là encore obligé de citer l'excellent (je ne le dirais jamais assez) F.E.A.R.. Dans celui-ci, les développeurs de Monolith n'ont pas plagié les codes du cinéma d'horreur en appliquant du copy/pasta systématique et idiot. Non, Monolith fait le choix de laisser le joueur faire ce qu'il veut, et lui fait peur grâce à

des effets de lumière, une musique lancinante ou la peur de l'inconnu. Pas en lui balancant des flashes gores dans la gueule ou en le faisant stresser en permanence avec de la musique au violon. Bref, F.E.A.R. se réapproprie des codes cinématographiques pour les adapter au jeu vidéo. Parce que le format jeu vidéo est différent de celui du cinéma. Un jeu dure entre cinq et dix heures pour un FPS d'aujourd'hui. Un film d'action dure en général 1h30, deux heures à tout casser. C'est pourquoi tenter de faire rentrer deux heures de gimmicks dans un jeu de cinq heures est forcément voué à l'échec : le niveau de créativité des développeurs étant à peu près de zéro en ces temps de désespoirs, ils ne font que copier/coller à plusieurs reprises les mêmes clichés bidons, et ce pendant plusieurs heures.

### Michael Bay syndrom.

Pourquoi accoler des ralentis, des explosions et des dialogues insipides durant cinq heures, cela ne passe pas ? Tout simplement parce que pour que cette machine se goupille correctement, il faut pousser voire forcer le joueur à faire ce que vous avez prévu : déclencher l'explosion, déclencher le dialogue. Du coup, ce n'est plus un jeu, c'est un putain de film interactif ! Ce phénomène est tellement amplifié dans le dernier CoD que l'un de mes amis, un joueur très casual ayant fait le jeu, sans même que je lui en parle, me balance «non mais attends, on joue jamais là !» Ben ouais. Parce qu'un film tu le joues pas, tu le regarde. Et c'est de plus en plus le cas dans les FPS récents : la progression se résume à appuyer sur un bouton, passer telle portion de la map pour déclencher le

script «cinématographique». Et ça, ce n'est ni du cinéma (parce que le joueur n'est pas totalement passif), ni du jeu vidéo (car le joueur n'est pas totalement actif). Alors qu'est-ce que c'est ? Je répondrai : de la merde. Parce que si l'ouverture du jeu vidéo au grand public, par le biais du «cinématographiquage», doit signifier la mort de ce même jeu vidéo, alors c'est de la connerie, tout simplement. Parce que dans dix ans, je veux pouvoir jouer à des jeux qui comptent sur une ambiance travaillée et un scénario sympa pour me passionner. Parce que si je veux prendre des explosions plein la gueule, ce que j'adore, je vais au cinéma voir Transformers (mon jeu fétiche c'est F.E.A.R., mon film fétiche c'est Transformers, comme quoi en matière d'explosions et de scénario débile, je sais apprécier les bonnes choses). Pour conclure, je reviendrais sur cette histoire du duré, parce que dans le fond tout repose là dessus : dans un film de bourrin d'une heure et demie, on peut caler, par exemple, une explosion atomique. Du coup, ça jette, tout le film va être construit pour mener à ce dénouement dramatique. Mais dans un jeu de cinq heures construit sans talent, il ne suffira pas d'une promesse d'explosion atomique finale pour faire progresser le joueur. Alors qu'est-ce qu'on fait ? Ben on fout une explosion atomique/d'hélicoptère/de porte-avions/dece que vous voulez, toutes les dix minutes, parce que sinon Kevin va s'endormir. Et au final, le résultat est l'inverse de ce que les développeurs recharraient : on se fait chier. Mortellement. Parce que quand je me met devant mon PC et que je lance un jeu, je veux jouer. Pas regarder un film de cinq heures mal rythmé.

## Call of Transformers 3 : Megatron Warfare 12

CALL OF DUTY  
MODERN WARFARE 2



# Sniper : Ghost Warrior

Développeur : City Interactive  
Editeur : Micro Application



**Sniper : Ghost Warrior, c'est un peu le manuel du parfait petit communicant. A savoir «peu importe ce que tu vends, il faut en parler...»**

...la fin de la tirade étant «...même si c'est de la merde.» S:GW correspond parfaitement à cette tirade. Car en regardant de plus près, le jeu a été développé par City Interactive, studio responsable d'un bon nombre de bouses vidéoludiques, et notamment sur le thème du sniping. Le joueur averti aurait donc dû sentir le vent du boulet. Sauf que cette fois-ci, les petits malins de chez Micro App ont sorti l'artillerie lourde en mettant la main au portefeuille : moteur graphique potable (sur les screenshots seulement, nous y reviendrons plus bas) et publicité partout sur le net. Et les résultats sont là : malgré le fait que S:GW est une bouse, le jeu s'est bien vendu. Nous avons donc la preuve qu'il suffit simplement d'une bonne com' pour vendre de la merde, et ça, ça n'a pas de prix.

## Oh, tu vas nous parler du jeu oui ou mayrde ?!

S:GW vous place dans la peau d'un... sniper ! Oui, quel esprit de déduction ! Votre arsenal se limite donc à un pauvre flingue, un sniper pourrave et parfois un fusil d'assaut piqué à un autochtone at-tardé, youpi. S:GW alterne trois phases

de jeu : se faufiler en fufu et liquider tout le monde tranquillos, puis se hisser sur une colline pour buter tout le monde, et enfin redescendre et continuer à buter tout le monde de manière moins fine. Passionnant. Mais c'est sans compter que City Interactive reste un studio en carton. Le jeu est donc daubé de A à Z. A commencer par l'IA. Si celle-ci est capable de vous tourner le dos alors que vous tirez

sur un de leur collègue, une fois qu'elle vous a vu, elle ne vous lâche plus. Que vous soyez planqué dans des heutes herbes à 600 mètres (véridique!), n'importe quel guerilleros cubain vous logera sans problème une balle dans la tête avec son Makarov en plastique. Le jeu a donc de quoi rendre fou dès que l'on augmente la difficulté, puisque l'on se retrouve souvent entouré de guerilleros fous furieux.



*Mitch est perplexe : pourquoi Josh semble-t-il être en plastique ?*

*Un coup de 'toshop et pouf! L'aliasing disparaît !*



D'ailleurs, je ne suis pas allé loin dans le jeu puisque j'ai craqué dès la quatrième mission. Celle-ci demande en effet de s'infiltrer sans jamais se faire repérer, ce qui est assez difficile voire impossible avec une IA aussi versatile que celle de S:GW. Sans compter la sublime incohérence suivante : on peut sans problème faire un carnage pour se hisser au sommet d'une colline et assassiner «furtivement» un responsable politique du bled, par contre hors de question de tirer un coup de feu pour s'échapper, oula surtout pas ! Le gameplay et l'IA sont donc pourris, reste le côté technique, et là on est gâté. Car comme à leur habitude, les types de chez City Interactive se sont fait plaisir.

**«L'important, c'est que ça soit beau sur la jaquette.»**

Pour S:GW, City Interactive s'est payé un moteur graphique et physique qui ne

des gentils américains, un sale traître... Autant d'originalité dans un FPS, n'en jetez plus ! Sniper : Ghost Warrior est donc une horrible bouse, se camou-

**«Collez une balle à un ennemi pour retomber aux premiers heures du ragdoll.»**

semble pas trop dégueu', mais seulement au premier abord. En fait, les personnages semblent en plastique bien luisant, et leur physique est assez amusante. Collez une balle n'importe où sur votre ennemi, et celui-ci se transforme instantanément en poupée de chiffon possédant des articulations à chaque pixel de son corps. Comme aux premières heures du ragdoll. Les graphismes, eux, sont jolis au début mais horriblement aliasés, même avec l'AA à fond. Les ombres sont dégueulasses. A noter que s'il y a des murs invisibles dans tous les coins («eh oh, on va pas faire du Far Cry hein !»), on peut facilement traverser certains éléments du décor. Oh, ma main s'enfonce entièrement dans ce rocher, comme c'est mignon ! Bref, S:GW est un beau fail graphique. Pour conclure ce test, faut-il s'attarder sur le scénario ? Omigod, un méchant dictateur dans une république bananière,

-flant sous des atours aguicheurs et une campagne de com' rondement menée pour entuber les noobz du jeu vidéo, ce qui a hélas très bien marché. Pounaid.

**Sniper : Ghost Warrior est une effroyable bouse qui a le culot de se cacher derrière de faux beaux graphismes et surtout une campagne de pub bien mensongère partout dans la presse et sur le net au moment de sa sortie. Un jolie tour de force quand on connaît le palmarès de City Interactive.**

Verdict : **04/20**



## Black Lagoon

Après le choc *Death Note*, j'ai essayé divers mangas afin de tenter de retrouver un scénario sympa et des personnages intéressants. Jusqu'à *Black Lagoon*.

Plantons le décors du premier tome, ça aidera à comprendre la suite. Rokuro Okajima, salarié japonais de son état, est en route pour un quelconque pays d'Asie, pour effectuer une quelconque livraison. Manque de bol, en cours de route, son bateau se fait arraisonner par un équipage de

pirates funky : le *Black Lagoon*. Rapidement, Okajima (surnommé Rock) choisira de rejoindre ce groupe plutôt que de rentrer au Japon. Et c'est parti pour neuf tomes (actuellement) de péripéties ultra-violentes.

### ZOMGKIKITOUTDUR!

L'équipage du *Black Lagoon* est composé de personnages vraiment sympa dont on découvrira les secrets et le véritable caractère au fil des tomes, à savoir : Revy (de son vrai nom Rebecca), la flingueuse du groupe, et Rock, les deux héros, Benny, le geek du groupe, et Dutch, le boss. Le *Black Lagoon*, basé dans la cité fictive et violente Roanapur, est en fait spécialisé dans les livraisons à haut risque car fortement illégales. Chaque tome (jusqu'au 5) est constitué de plusieurs histoires, souvent des livraisons qui bien sûr tournent mal.

Pas très original jusque là, me direz-vous. Sauf que. Sauf que les personnages de *Black Lagoon* sont soit très attachants (Rock, Revy), soient hyper-classes (Balalaïka, la chef de la mafia Russe, ou encore le boss des triades). Sauf que les histoires sont très variées, osées et on pourrait presque les trouver pensées pour le public occidental. Ainsi, l'équipage du *Black Lagoon* sera confronté à des nazis, des islamistes, des enfants psychopathes... C'est souvent drôle, décalés, et parfois très tordu et dérangeant.

### Considérations basement matérielles.

Au niveau du dessin, c'est très propre et agréable, même si dans certaines bastons, on ne comprend plus rien. Niveau texte, ça tient la route, c'est bien écrit, bien traduit, et y'a la dose, surtout que chaque tome ne coûte «que» 6,5€. Hélas, tout se gâte à partir de la moitié du sixième tome et jusqu'au neuvième (le dernier sorti). En effet, Rei Hiroe, le scénariste/dessinateur de *Black Lagoon* semble avoir cédé aux sirènes du marketing car le manga passe de petites histoires plus ou moins indépendantes les unes des autres à une sombre histoire de vengeance qui s'étale en loooooongueuuur... Le summum est hélas atteint dans le tome 9, où le manga tombe dans un mélo insupportable et bourré de clichés gnansgnans ! Rendez-vous le *Black Lagoon* des débuts ! Bref, les cinq premiers tomes sont vraiment excellents et à acheter, mais sachez que la qualité se dégrade ensuite assez violemment. A noter que la publication française a aujourd'hui rattrapé le rythme de parution japonais. Il faudra donc désormais attendre plusieurs mois entre chaque tome, priant pour que Rei Hiroe redresse la barre. En attendant, je retourne sur *Initial D*, qui continue à paraître une fois par mois pour rattraper les japonais.



Balalaïka est la big boss d'Hotel Moskva, la mafia russe en Asie. Une sacrée cinglée.

