

# IGG

# Magazine

Par des journalistes de



no 09 / mars 2011

Bulletstorm : en attendant  
Serious Sam III.

# Need moaaaaar !

Crysis 2, Medal of  
Honor, manga, livre...





Zomg, GG Mag est à l'heure ! Peut-être pour la première fois depuis les débuts du webzine, GG est télédownloadable le 1er du mois, c'est beau. Bon, le truc con c'est que c'est le jour de la release de la démo de Crysis 2, donc pas de magnifique test de ce bout de paradis. Mais bon, comme je suis un type bien, j'ai fait une petite preview d'une page de la version leakée du jeu, et franchement, il va dépoter.

A part ça, c'est un peu un mois somalien, y'a rien à se mettre sous la dent. Juste le test du sympathique mais honteusement insultant de par sa facilité Bulletstorm, et du pitoyable Medal of Honor. Un FPS tellement médiocre qu'il fera verser des larmes de rire aux gamers avertis que vous êtes. Comme dans un CoD, on enchaîne les «WTF ???!!§§§» et les «wait.... WAT ?» devant les situations proposées par le jeu. Du bonheur.

**Bonne lecture !**

## Crysis 2

**Zomg, Crysis 2 a été leaké sur le net 50 jours avant sa sortie ! Que tous ces pirates soient passés par les armes et qu'on leur coupe le zizi !**

Sauf qu'en fait, c'est plutôt une bonne nouvelle pour Crytek et Electronic Arts. En effet, la communauté PC étant moins salope qu'ils ne le pensent, ce leak excessivement tôt a provoqué un sentiment de pitié chez les joueurs et le nombre de précommandes a probablement explosé (oseront-ils communiquer les chiffres ?). Et il y a une bonne raison à ça : Crysis 2 s'annonce excellent.

### Enfin !

Honnêtement, cela fait des mois (des années ?) qu'aucun FPS ne m'a convaincu à 100%. La Call of Dutyisation du marché ayant nivellé le niveau général vers le bas, je commençais vraiment à me demander si un bon FPS à gros budget finirait par sortir. Et là, Crysis 2 est arrivé. Dans une version pas finie, buggée jusqu'à l'os. Et qui m'a

pourtant convaincu, c'est dire ! N'ayant pas terminé le jeu (puisque je vais l'acheter à sa sortie, moi qui n'en avais strictement rien à foutre jusqu'à maintenant), je vais me borner à survoler rapidement ce qui s'est offert à moi. D'abord, une putain de claqué graphique de oufzor, n'ayons pas peur des mots. Le jeu est magnifique, les effets de lumière sont sublimes, l'optimisation au top. Les environnements sont originaux et variés. Le seul bémol vient de l'aliasing, un peu trop prononcé par fois. Mais bon dieu, c'est beau, c'est tout.

### Enfin ! Deuxième édition !

Si les environnements changent des classiques univers militaro-burnés, leur ouverture est aussi remarquable pour un FPS de 2011. Je n'y croyais plus : on peut enfin VRAIMENT aborder les situations comme on le souhaite ! Grâce à la nano-combinaison, bien plus pratique que dans Crysis premier du nom, et à l'architecture ouverte des niveaux, libre au joueur audacieux d'attaquer de face, par derrière, d'en haut ou d'en bas. Tout simplement le pied intégral. Pour l'instant, ce Crysis 2 me paraît en tout point supérieur à son aîné, alors même qu'il sort aussi sur console. Comme quoi, un studio comme Crytek, habitué à la critique idiote contre le PC, peut aussi surprendre son monde. Et on les en remercie.

### C'est de la bonne.

Pour en terminer avec les points positifs, la musique est jusqu'à présent parfaite. Notre progression à travers les rues de New-York est rythmée par des thèmes héroïques mais pas trop, correctement mixés par rapport aux dialogues et au bruit des armes. Je reviendrai sur le scénario à la sortie du jeu. Passons à présent aux sujets qui fâchent. Le premier Crysis ne brillait pas par la quantité d'armes et d'ennemis différents croisés dans la campagne. En gros, on se battait avec trois armes contre cinq ennemis, youpi. Eh bien dans Crysis 2, c'est pareil. Non, c'est même pire : deux fusils d'assaut et un shotgun, that's all. Pour triompher d'un seul type de soldat et un seul type d'alien. Ca craint. Alors je pourrais faire comme les magazines de Yellow Edition et dire «ces défauts seront sans doute corrigés dans la version finale», mais honnêtement je n'y crois pas un instant, puisque tous les doublages ont été effectués et que cette version leak est déjà très aboutie. Mais pour une fois je suis prêt à passer sur ces défauts, afin de pouvoir me plonger enfin à nouveau dans un FPS avec un univers original et dirigiste juste ce qu'il faut, sans cutscenes et cinématiques inutiles. Car Crysis 2, c'est aussi ça : son ambiance et sa réalisation générale suffisent à immerger le joueur dans l'histoire et le drame qui se joue à NY. Rendez-vous dans un mois pour le test.

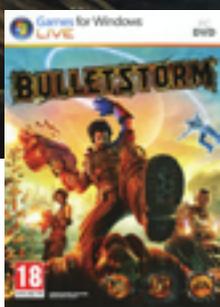


*Capture ingame faite maison, garantie free of toshop. On dirait une image promotionnelle hein ? Mais en fait non.*

# Bulletstorm

Développeur : People can fly

Editeur : Epic Games



**C'est un fait, le FPS décérébré est abandonné par les développeurs et éditeurs au profit des FPS «scénarisés» à couloirs et sans gameplay. Et puis, un jour, un type chez PCF a eu une idée.**

«Hey les gros, et si on faisait un FPS décérébré dans un grand couloir avec un scénario en carton et un gameplay aux fraises, comme tous les FPS qui se vendent bien ?» Il est probable que Jean-Mitch, du département marketing, fut séduit par l'idée, puisque Bulletstorm débarque aujourd'hui sur nos étals. Pour le meilleurs et pour le pire.

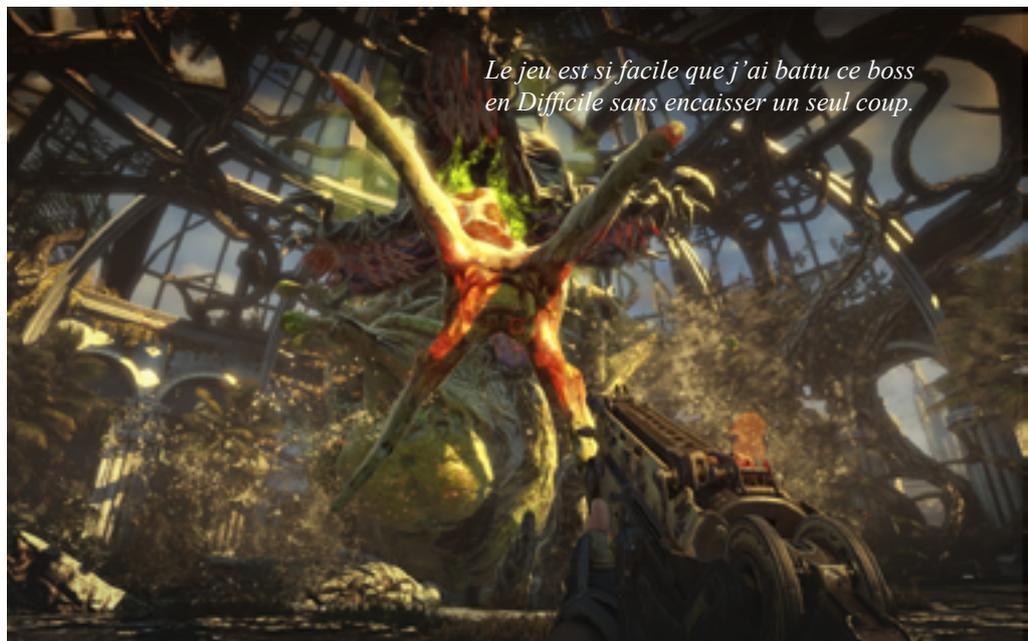
## Le petit-fils de Serious Sam.

Bulletstorm propose au joueur de camper le personnage de Clay, accompagné de son acolyte mi-humain mi-cyborg Ishi, à travers une épopée sur la planète Stigya pour venger la perte de leurs camarades tombés au combat contre un méchant général qui les a trahis. Voilà pour le scénario. En pratique, vous traverserez des environnements variés et magnifiques : désert, côte exotique, intérieurs sordides, hôtel en ruine, jungle... Bulletstorm se distingue donc des habituels FPS militaires par ses environnements et aussi par une patte graphique indéniable. Les couleurs sont vives mais de bon goût, les ennemis aussi. Techniquement, le jeu est irréprochable. Aliasing presque absent, textures fines, framerate constant à 60 FPS, on en prend plein les mirettes, pour notre plus grand plaisir. Mais quid du gameplay de Bulletstorm ?

## Skillshots assistés.

Le principe du jeu, c'est les skillshots. Autrement dit, vous obtenez une récompense selon la manière dans vous avez tué votre ennemi : headshot, coupé en deux, empalé ou électrocuté sur l'environnement, frappé, fouetté, et moultes combinaisons de ces charmants éléments. Au total, 131 skillshots samglants plus ou moins difficiles. Et soyons franc, le concept est

excellent et particulièrement jouissif lorsqu'on le découvre. C'est visuellement parfait, c'est varié, et c'est rigolo. Mais au fur et à mesure de notre progression, on s'aperçoit rapidement de la casualisation du concept, qui choc sur PC. En dehors du fait que le jeu propose deux aides à la visée et même une invicibilité lorsqu'on se baisse (!), heureusement toutes désactivables, c'est dans le level design et dans le





*Les attaques au corps à corps ralentissent l'ennemi pour que vous puissiez mieux lui exploser la tronche. Sympa.*

game-play que la consolisation/casualisation du titre se fait le plus sentir.

### **Tout est lié.**

Le gameplay et le level design de Bulletstorm sont intimement lié, puisque de nombreux skillshots nécessitent une interaction avec l'environnement. Le problème, c'est que si les développeurs ont imaginé beaucoup de moyens pour tuer, ils ont aussi choisi, à la place du joueur, où celui-ci les utiliserait. Concrètement, oui il est possible de tuer les ennemis en les empalant sur un cactus, mais les zones à cactus sont clairement délimitées. Hop, j'arrive dans un nouveau lieu, des cactus partout. Je sors, coucou les fils électriques dans tous les coins. J'avance encore, et voilà des barils explosifs dans tous les coins. Bref, vous avez le choix dans la manière de tuer vos ennemis, mais pas trop quand même. D'autant que votre arsenal est assez limité : huit armes en tout, dont les munitions sont étonnamment très rationnées, ce qui fait que l'on utilise 80% du temps le fusil d'assaut classique. Alors certes, le gameplay se trouve enrichi par la possibilité de donner un coup de pied ou d'attraper les ennemis avec un fouet, ce qui les fera passer en «bullet time» afin que vous puissiez les rosser peignard, mais cela suffira-t-il ? En effet, si le gameplay de Bulletstorm est très rapide

(et j'en ai été le premier surpris), il est miné par l'impossibilité de sauter (!!!§§§§ ZOMGWTFBBQ) et par un level design caca. En effet, les niveaux sont des couloirs purs et simples, remplis de murs invisibles fort mal placés, qui empêchent parfois de se mettre à couvert. Or, difficile de remplir des couloirs d'ennemis sans que le jeu devienne ridicule. Résultat, on se fritte contre dix ennemis à la fois maxi

multijoueur, c'est une catastrophe. Pas de mode compétitif, simplement de la coopération pour tuer à quatre des méchants dans quelques niveaux de la campagne. Youpi.

### **Et le reste ?**

Bulletstorm surprend là où on ne l'attendait pas vraiment. Si les musiques sont correctes mais sans plus, les doublages français sont en revanche un modèle

**«Les combats sont amusants mais jamais réellement prenants, car trop courts et trop faciles.»**

mum, ce qui fait un peu tâche comparé à Painkiller et surtout Serious Sam, le maître incontesté du genre. Les combats sont donc amusants mais jamais réellement prenants, car trop courts et surtout trop faciles ! Même au mode de difficulté maximale, la progression est terriblement simple, et on terminera les sept actes du jeu en moins de sept heures. Et pour la rejouabilité, vous pourrez repasser, à moins que cela vous amuse de retraverser les mêmes couloirs une seconde fois pour obtenir de nouveaux skillshots. Quant au mode

du genre. Les répliques sont souvent drôles et font mouche, et les doubleurs ont mis toute la conviction nécessaire dans leur travail. Chaque personnage a une vraie personnalité, et le héros, une brute alcoolique, est doté d'un sérieux sens de l'humour et de la dérision. Un bon point. Mais Bulletstorm devait avant tout être un FPS de bourrin, et il se contente de mélanger maladroitement ce qui fit la force du genre en son temps et ce qui fait la faiblesse des FPS d'aujourd'hui. Pour un demi-échec. Ou une demi-réussite.



## Graphismes

C'est ce qui m'a le plus surpris chez Bulletstorm. Le jeu est une punaise de grosse baffe. Les textures sont parfaites, les effets de lumière en jette sans en faire trop, les modèles sont archi-détaillés, et le frame rate est d'une stabilité exemplaire, même lorsque le foutoir est absolu à l'écran. Et en plus, les environnements sont variés et fouillés. Parcourir Bulletstorm est l'un des plus grand plaisir qu'il m'ait été donné de voir dans un jeu dernièrement.

## Jouabilité

Autant les FPS décérébrés n'ont jamais brillé par leur gameplay de oufzor, autant le joueur se sentira vraiment bridé par celui de Bulletstorm. Impossibilité de sauter, des niveaux rikikis, des murs invisibles partout, peu d'armes, des actions dictées par la nature de l'environnement... Laissez-moi jouer comme je veux, merde !

## Durée de vie

Sept heures maximum. Rejouabilité faible et multijoueur inutile. Ca fait cher la minute de jeu.

## Scénario

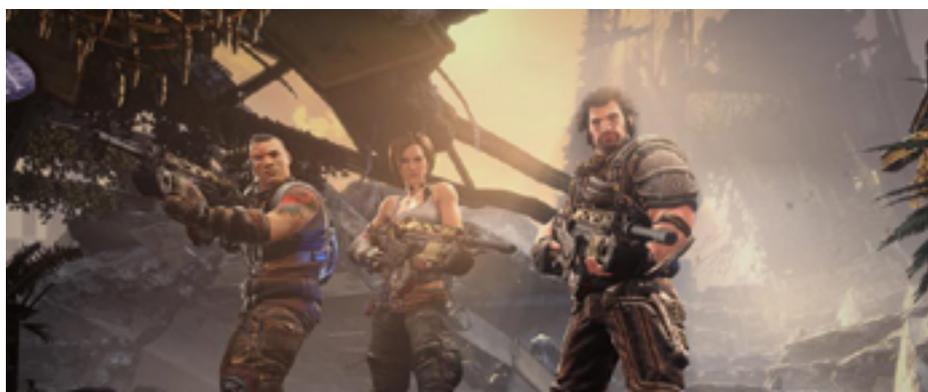
Si le scénario tient sur une feuille de PQ, les rebondissements durant l'aventure sont plutôt bien amenés et sympa à suivre. D'autant que l'on s'attache pas mal aux personnages.

## Bande son

Chapeau aux doubleurs français. Tandis que Medal of Honor, testé dans ce numéro, propose des doublages minables, Bulletstorm offre l'une des meilleures prestations que j'ai vu dans un FPS. La conviction, la cohérence avec l'action et le lieu, tout y est, et cela participe grandement à l'attachement aux personnages. Quant à la musique, elle remplit son rôle de... remplissage sans trop se distinguer.

**Bulletstorm n'est pas un mauvais jeu. Il n'est pas un bon jeu pour autant. Doté d'une durée de vie de sept heures et d'un multijoueur anecdotique, les 50€ demandés sont vraiment excessifs. Mais l'achat sera à reconsidérer lors d'une baisse de prix, car le soft propose des environnements magnifiques et une aventure assez intéressante bien que dotée d'un gameplay totalement régressif, et pas dans le bon sens du terme que l'on emploierai pour parler d'un bon vieux Serious Sam.**

**Verdict : 14/20**



# Medal of Honor

Développeur : Danger

Editeur : EA



**Quand un studio créé de toute pièce par EA s'attèle à la création d'un concurrent pour un mauvais jeu (en l'occurrence Call of Duty), est-on en droit de s'attendre à une catastrophe ?**

Forcément, oui. Surtout que les moyens déployés pour rivaliser en nullité avec la saga CoD ont sans doute été bien moindre que ceux accordés par Activision à sa série phare. L'astuce marketing d'EA a donc été de baser son jeu sur un conflit réel et actuel : l'Afghanistan. Originale et bienvenue, cette idée aura sans doute le mérite de placer le joueur face aux dilemmes du soldat de base : pillages, viols, tirs amis et surtout ennui mortel dans le désert. Sauf que en fait non, parce que bon, tout comme CoD, MoH est un jeu grand public qui bouffe à tous les rateliers. Je pourrais m'arrêter là mais on m'accuserai de glandouiller. D'autant que MoH s'est révélé moins désastreux que prévu.

## C'est uuuuuneuu beeeelle histoire.

Je vais vous narrer l'expérience MoH tel une belle histoire. Une fois le jeu installé, l'aventure commence, hurra ! Comme à mon habitude, je lance le jeu en difficulté maximale. La première mission a de quoi faire peur, puisqu'elle se déroule de nuit dans des environnements moches et alia-

-sés, et se résume à avancer tout droit en étant interrompu toutes les trente secondes par des cutscenes et des ouvertures de portes scriptées. La seconde mission est un véritable festival de médiocrité à tous les niveaux. En effet, on comprend à ce moment que le jeu, bien que blindé d'effets de lumière flatteurs, est aliasé jusqu'à l'os. Que l'IA est, euh, y'a pas d'IA en fait, que ce soit pour les alliés ou les barbus.

On constate aussi que l'aspect sonore du titre est une véritable catastrophe. Les musiques sont inaudibles, les armes font un bruit de pistolet à bouchon, et les doublages sont... comment dire. OLOLOLULZ ! Les doubleurs français avaient manifestement autre chose à foutre que de doubler Medal of Honor, tant les voix françaises sont risibles. Absolument aucune once de conviction ne se dégage des personnages.



*Les images de promo de MoH ont été photoshopées à mort. Mais vraiment à mort.*



*John Gosh et Jean-Brice fêtent leur dixième porte enfoncée.*

Ca ne serait pas vraiment un problème si les dialogues n'étaient pas aussi présents. Car dans ce MoH, le joueur est toujours accompagné de soldats bavars. Le but initial était sans doute de mettre l'ambiance, mais le résultat est des plus rigolo. En effet, les dizaines de soldats croisés au sol, dans les hélicos, par radios, sont doublés à tout casser par cinq intermittents. Et le nom des interlocuteurs n'est pas indiqué devant chaque sous-titre. Ca peut paraître négligeable dit comme ça, mais au final on ne sait jamais qui parle, et on finit par s'en foutre. Encore une belle idée à mettre au feu. Dommage.

### **Oui, mais quand même...**

...Medal of Honor m'a semblé moins médiocre que son frère Call of Duty Black Ops. Et pour deux raisons : d'abord parce que le joueur est légèrement moins prit par la main et surtout parce que le jeu comporte une certaine «Black Hawk Down Touch» assez sympa. On passera en effet notre temps à s'écraser ou à s'échapper de guet-apens, ce qui est plutôt motivant à l'usage. La deuxième raison est beaucoup moins académique : MoH est tout simplement plus attachant que CoD car il est attendrissant de voir avec quelle maladresse

Electronic Arts tente de rivaliser avec son ennemi Activision, et cache maladroitement les grosses cordes (et pas ficelles) de son MoH. Ca en serait presque mignon. Un peu comme quand on regarde un nourrisson : c'est chiant, c'est con comme un chat, mais c'est mignon.

**Résumons : Medal of Honor est un jeu plutôt beau mais aliéné, avec un pauvre FOV de 30°, sans IA, sans scénario. La progression du joueur se fait à travers des couloirs, certes plus larges que ceux de CoD, mais couloirs tout de même. Les doublages sont risibles. Et le jeu se termine en quatre heures chrono en mode de difficulté maximale. Son seul «atout» : le lieu de l'action l'Afghanistan. Mais ce n'est pas suffisant pour cacher cet amas de médiocrité, qui reflète bien le marché actuel du FPS.**



*La vie est un long couloir tranquille, dans Medal of Honor.*

Verdict : **06/20**

Quand on est un gros joueur, il arrive que l'on tombe en panne de jeu. L'angoisse ! Et quand on est gros joueur, on a aussi certaines attentes par rapport à des jeux, avant de mettre la main dessus. C'est pourquoi j'ai décidé de faire ce dossier, organisé comme suit : d'abord, les jeux qui m'ont surpris positivement par rapport à mes attentes, puis ceux qui correspondaient parfaitement à ce que j'imaginai, et enfin ceux qui m'ont déçu. Mais attention, quelle que soit la catégorie où est classé un jeu, cela ne signifie pas forcément qu'il est bon ou mauvais. Cela désigne simplement son positionnement par rapport à ce que j'en attendait. Les jeux consoles sont exclus (sinon, il y aurait eu FF IX et Metal Gear, par exemple). En espérant que cela vous donnera des idées de jeu à essayer. Note : il faut bien entendu replacer les jeux dans le contexte de leur sortie.

## Les bonnes surprises.

### Bioshock

J'attendais ce Bioshock comme un FPS de furieux sous l'eau : je me suis retrouvé avec un mix entre FPS et aventure des plus savoureux. Scénario génial, univers inoubliable, graphismes somptueux... Passer à côté de Bioshock est un véritable crime.

### Mass Effect

Il y a deux types de jeux que je ne supporte pas : les RPG et les jeux à la troisième personne. Et voilà t'y pas que je tombe sur Mass Effect, une véritable pépite. Scénario de malade, dialogues à choix multiples, personnages ultra-attachants, univers SF original (pour une fois !)... Bref, un must-have, qui a toutefois été mis à mal par son petit frère, Mass Effect 2.

### Mass Effect 2

J'ai longuement hésité à mettre Mass Effect 2 dans cette catégorie, puisque je l'attendais, et je savais que ce serait un grand jeu. Sauf qu'il a dépassé toutes mes espérances : les lourdeurs du premier sont gommées, les graphismes sont splendides et les personnages encore plus attachants. Quand au système de dialogues à choix multiples, il s'est encore amélioré. Un seul regret : Liara T'soni ne fait pas parti des personnages jouables.

### F.E.A.R.

Avec ce jeu, j'attendais un Messie. Monolith m'a vendu un Dieu. Comme expliqué dans le dossier du numéro 7 de GG Mag, FEAR remplit absolument toutes les conditions pour qu'un FPS soit ultime. FEAR est donc le FPS ultime. CQFD (à la con).

### Rainbow Six Raven Shield

Là encore, j'attendais un bon FPS tactique, et j'ai eu le droit à une grosse baffé. Ultra-réaliste (pour l'époque), doté d'une rejouabilité énorme et d'un multi en coop ou compétitif, Raven Shield est un must-have. Il est d'ailleurs encore joué en ligne, huit ans après sa sortie, sans doute un record pour un FPS.

### SWAT 4

Ma réaction lorsque j'ai appris l'existence de SWAT 4 : «WaaaAAAAAAaaaaAAAt ?! Un FPS tactique autre que Raven Shield ? C'est forcément moins bien mais je prends quand même !» Et là surprise, SWAT 4 n'est ni mieux ni moins bien que R6 RS, il est simplement différent. Moins tactique dans la préparation des interventions, il devient plus tactique sur le terrain du fait d'une IA adverse et amie bien plus avancée que celle de R6 Raven Shield. Et le multi compétitif de SWAT 4 est bien supérieur à celui de Raven Shield. D'ailleurs, il est encore joué aujourd'hui. Si vous voulez savoir ce que c'est que d'être un vrai tRuE eL1L33t r0Xx0r du FPS, allez-y immédiatement !



*SWAT 4, en solo comme en multi, c'est le skill. A l'état pur. Les FPS d'aujourd'hui vous pardonnent dix erreurs ? SWAT 4 vous en pardonne... zéro.*

## Les bonnes surprises toujours.



### Serious Sam (la série)

J'ai commencé les Serious Sam un peu par hasard, par le Second Encounter. Et ce qu'il y a de bien quand on attend rien d'un jeu, c'est qu'on augmente les chances d'être agréablement surpris. Serious Sam, le First Encounter comme le Second Encounter et enfin le 2, c'est donc du FPS décerébré absolu : un homme seul contre des centaines voire des milliers de monstres, dans des contrées diverses et variées (Egypte, Babylone, Mexique...). Chaque épisode est doté de graphismes dans la moyenne haute lors de leur sortie, et d'une solide durée de vie, ainsi que d'un mode multi coopératif proposant de refaire toute l'aventure entre 8 et 16 joueurs selon les versions.

### Alien vs Predator 2

Lorsque je découvre ce jeu en 2002 (un an après sa sortie), je suis un fan absolue de la saga Alien (je ne connais pas le Predator à cette époque), je connais les répliques d'Alien 3 et Alien 4 par cœur... Ah merde, c'est toujours le cas ! Bref, la barre est placée très haut. Et je ne suis pas déçu : trois aventures (Marine, Alien et Predator) palpitantes, surtout celle du Marine, ultra-flippante. Et pour avoir refait le jeu dernièrement, je peux vous dire une chose : ça vieillit bien. Quant au multi, dont Sierra a cessé le support l'année dernière, il était très prenant et bien pensé. Un jeu indispensable pour qui se prétend fan de FPS.

### Titan Quest

Hack & Slash, voilà un genre que je n'affectionne guère, à tel point que j'ai dû en faire seulement cinq dans ma vie. Dont Titan Quest. Graphiquement agréable, ce jeu séduit de par son univers : la Grèce Antique. On y croiera tous les monstres mythologiques possibles, en passant aussi pas l'Egypte et la Chine.

### Alpha Protocol

Assassiné par la presse et appartenant à la catégorie Action/RPG, Alpha Protocol avait tout pour me faire peur. Et pourtant, il récolte son 17/20 dans le GG Mag n°5. Pourquoi ? Tout simplement grâce à un scénario de oufzors et des dialogues à choix multiples habilement pensés. Et aussi peut-être grâce à un gameplay et une IA un peu périmés qui nous permettent un bon vieux trip rétro.

### Far Cry

Annoncé comme une tuerie graphique, le jeu se révèle être non seulement une tuerie graphique mais aussi un bijou de gameplay, de level-design et de gameplay. D'ailleurs, pour l'avoir terminé presque une dizaine de fois, j'ai constaté que le jeu peut aussi bien se jouer en mode bourrinage, en mode finesse, et même en infiltration ! Peut-être le jeu le plus indispensable de ce dossier, si jamais un insouciant parmi vous ne l'a pas fait.

### Sherlock Holmes et le Mystère de la Boucle d'Argent

Grand adepte du détective anglais, j'étais assez terrifié à l'idée qu'un petit studio français invente une nouvelle aventure du héros de Conan Doyle pour un point & click. Et là, surprise ! Le résultat est tout simplement génial. Le studio Frogwares a fait des merveilles. Le scénario est tout à fait Sherlockien et semble tout droit sorti de cerveau de Conan Doyle. L'ambiance des années 1890 est tout à fait crédible, les doublages sont bon... Un vrai plaisir !

### Quake 4

Noté 17/20 dans le premier GG Mag, Quake 4, tout comme Alpha Protocol, a été assassiné par la presse à sa sortie. Probablement parce que les journalistes attendaient une révolution façon Quake II. Or, ce n'était pas ID au développement mais Raven Software. Dès lors, je m'attendais à un FPS moyen. En réalité, le jeu est une vraie réussite. Un FPS spectacle avant l'heure dans lequel on est libre de ses mouvements et guidé en même temps, dans une ambiance sordide très réussie.

### Crysis 2 ?

A prendre au conditionnel bien sûr. Mais de ce que l'on a pu voir, le jeu semble prêt à imposer ses règles dans le monde du FPS. Graphismes, gameplay, boum-hollywood dans ta face, Crysis 2 le fait, mais avec bon goût. Une seule inconnue, susceptible de décevoir, le multi. En attendant, le jeu s'annonce comme une bonne surprise, alors que je n'en avais strictement rien à foutre avant cette histoire de leak.

Ceux qui correspondent exactement à ce que j'imaginai.

## Bioshock 2

Les previews et les images diffusées avant la sortie du jeu le laissait présager, et cela s'est vérifié : Bioshock 2 est comme le premier, c'est à dire un FPS largement au dessus du lot, mais néanmoins inférieur à son aîné.

## F.E.A.R. 2

Tout comme Bioshock 2, tout laissait prévoir à sa sortie qu'il serait moins bien voire beaucoup moins bien que son grand frère. Et devinez quoi, c'est vrai ! FEAR 2 reste néanmoins un FPS tout à fait acceptable bien qu'un peu trop lisse.

## Prey

Développé durant huit ans, j'attendais Prey comme un FPS pour meubler ma faim durant cette période, et il fit son office : beau et doté d'armes originales, le jeu est néanmoins blindé de défauts : court, répétitif, et finalement pas exceptionnel. Un jeu de plus qui sombre dans l'oubli, et à juste titre.

## Red Faction

Red Faction est l'un de mes jeux préférés, mais il se retrouve dans cette catégorie. Pourquoi ? Parce qu'à l'époque, le battage médiatique autour du jeu était tout simplement honnête et donc que j'attendais le jeu tel qu'il avait été présenté : long, avec de beaux graphismes et un moteur physique innovant. Sans compter le multi très réussi, encore joué il y a un an de cela.

## Call of Duty 4 Modern Warfare

C'est facile de taper sur les CoD, et pourtant c'est justifié. J'attendais ce CoD comme une véritable bouse, et je n'ai pas été déçu. Le solo tient toutes ses promesses de médiocrité, un régal ! Une seule mission ressort positivement : celle de Tchernobyle. C'est peu.



*Far Cry 2 est un sublime grand jeu. Trop grand.*

## Call of Duty Black Ops

Là encore, j'attendais un solo minable, et le jeu est allé au delà de mes espérances : le joueur n'a jamais aussi peu joué dans un jeu vidéo. L'aventure se caractérise par la passivité absolue du joueur, qui contemple de ses yeux ébahis des scripts bidons et des événements useless. Un monument à la destruction du FPS. Heureusement, le multi est lui surprenant, car rapide et doté de serveurs dédiés, youpi, retour à la normalité !

## Far Cry 2

Le premier était tellement bien que le second ne pouvait qu'être moins bien. Et surprise, c'est le cas ! Le jeu reste néanmoins un excellent FPS, dont le seul défaut est la longueur excessive des déplacements entre deux missions. Un FPS comme on en fait plus.

## TimeShift

Un petit FPS dont je n'attendais pas grand chose. Le héros porte une combinaison permettant de ralentir, revenir en arrière, ou stopper le temps, pour piquer l'arme d'un ennemi ou lui coller une grenade sur la tronche. Assez long, beau et sympa à jouer, TimeShift souffre surtout d'une certaine mollesse dans les contrôles et de la concurrence. Un FPS sympa pour boucher un trou.

## Alien vs Predator (2010)

C'était annoncé, ce AvP devait être consolié à mort. J'en attendais donc des graphismes moches et un gameplay lent et mou. Finalement, les graphismes sont pour le moins séduisants, mais le gameplay est manifestement pensé pour un joueur dont le cerveau tournera au ralenti. La balance est donc équilibrée. Quant au multijoueur, tout le monde semblait s'en battre les roubignoles avant la sortie, ce qui me donnait à penser qu'il serait minable. Et devinez quoi, j'avais raison ! Server browser catastrophique, matchmaking inefficace, la lose intégrale. Surtout pour le successeur d'AvP 2.

## Serious Sam III ?

Ayé, Serious Sam III a officiellement été annoncé, et avec cela six images du jeu ont été publiées. Et le boss de Croteam, le studio de développement, a déclaré que «le gameplay serait le même que dans les épisodes précédents, mais avec du corps à corps et des mises à mort». Autrement dit, deux éléments «modernes» qui font rarement du bien aux FPS, et surtout qui ne collent pas du tout au gameplay de Serious Sam. Je m'attends donc à un titre sympa mais, devinez quoi, consolié...

## Les mauvaises surprises.

### Assassin's Creed 2

Les jeux à la troisième personne, j'aime pas du tout. Mais ce AC 2 avait l'air si séduisant, de bons tests, de bonnes previews... J'ai sauté le pas et j'ai été déçu. Moins beau et moins maniables que ce que j'imaginai, j'ai lâché le jeu moins d'une heure après l'avoir lancé pour la première et dernière fois.

### Enemy Territory : Quake Wars

ZOMFG un jeu uniquement multijoueur basé sur l'univers de Quake, j'achète ! J'étais en droit d'attendre un jeu rapide et magnifique, étant donné que ses aînés avait en leur temps révolutionné le FPS. Je me retrouve dans un jeu plutôt moche, sans aucun rapport avec l'univers de Quake si ce n'est le camps des méchants Stroggs, et surtout terriblement lent. Vous avez l'impression de devoir courir longtemps dans les Battlefield pour aller vous battre ? Ce n'est rien à côté de Quake Wars.

### Crysis

Far Cry est dans mon top 3 du FPS (précédé par FEAR et suivi par Quake 2 et Red Faction aux coudes à coudes). Sa suite devait donc être un putain de beau FPS long, innovant et magnifique. Las, Crysis 2 est certes magnifique mais atrocement mal optimisé (ce qui causera son bide commercial, puisque les développeurs avait tout misé sur les graphismes, à tel point que les joueurs ont eu peur de ne pas pouvoir le faire tourner et n'ont pas acheté le jeu !). Son gameplay ne tient pas ses promesses, l'IA adverse est médiocre, le jeu est court, le multi est aussi mauvais que celui de Far Cry. Poubelle.

### The Chronicles of Riddick

J'attendais beaucoup ce jeu, puisqu'il était annoncé comme un FPS/infiltration sublime, dans lequel on incarnerait le mythique Riddick. Las, le jeu est certes magnifique, bien doublé et doté de musiques géniales, mais très court, et on passe son temps à se battre au corps à corps dans des bastons répétitives et sans intérêt.



*Quake Wars : des maps dix fois trop grandes.*

### S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl

Développé durant des millénaires, STALKER était très attendu par toute la communauté gamer. Tu m'étonnes, on nous promettait une ambiance de dingue et 25 km<sup>2</sup> de Zone à explorer. Problème : on ne nous avait pas dit que tous les déplacements se feraient à pied et que les missions se résument à ramasser des objets ou tuer un bonhomme comme dans n'importe quel RPG de mayrde ! Une grosse déception.

### Metro 2033

Sans doute ma grosse déception 2010. Adapté de l'excellent roman du même nom, Metro 2033 avait tout pour séduire : un univers original, un background riche, et une exclusivité PC qui augurait du meilleurs. Sauf qu'en dehors de son ambiance réussie (bien qu'en dessous de celle d'un STALKER), le soft rate son coup : l'histoire, pourtant essentielle, passe au second plan. Le gameplay est foireux, tout comme le level design, soporifique. Dommage.

### Sherlock Holmes contre Jack l'Éventreur

Après un Sherlock Holmes contre Arsène Lupin (auquel je n'ai pas joué), voici le clash ultime : le plus grand détective evar contre le meurtrier le plus sanglant evar. L'aventure se déroule ici à la première personne la vue troisième personne disponible est bien foirée).

### Half-Life 2

Une bonne grosse déception. Obtenu avec l'Orange Box (que j'avais achetée pour Team Fortress 2), Half-Life 2 m'a profondément ennuyé. Visiblement pas pensé pour ceux qui n'ont pas joué au premier (comme moi), mou et lent, le seul point bluffant du soft sont la modélisation et les animations des modèles, parfaites.

### Rage ?

Comment fait-on pour savoir à l'avance qu'on sera déçu par un titre pas encore sorti ? En rassemblant des éléments : premièrement, le jeu est développé par ID, créateur de la série Quake, donc normalement il devrait déchirer. Deuxièmement, la réalité du marché veut qu'un jeu soit court, beau, accessible, impressionnant visuellement, et mou, pour plaire au plus grand nombre afin de permettre au studio de rentrer dans ses frais. A votre avis, que va-t-il se passer ?

## Liar Game

Un nom cliché et des couvertures faisant passer celles de Death Note pour des oeuvres d'art... Qu'est-ce que c'est que ce manga ? PPHHHEEAAR.

Derrière Liar Game se cache donc une histoire «psychologique et intelligente». En effet, Nao Kanzaki est une pauvre naïve, embriguée dans le Liar Game, un mystérieux jeu de rôle organisé par une société secrète. Le but : s'enrichir en endettant les autres. Les moyens pour y parvenir : le mensonge, la tromperie, l'escroquerie. Heureusement pour elle, Nao rencontre Akiyama, un ex-escroc diplômé de psychologie. Ainsi, les deux héros vont franchir une à une les manches du Liar Game, dont on ignore toujours la finalité.

### Que la partie commence.

Evidemment, que serait un manga sans son gros méchant ? Et celui de cette histoire est un drag-queen manipulateur et particulièrement méchant. Là où le manga devient intéressant, c'est que les épreuves imposées aux candidats sont de plus en plus tordus et difficiles, nécessitant souvent des alliances, y compris avec les pires adversaires. Bref, un vrai plaisir à lire. Liar Game souffre néanmoins de plusieurs problèmes. D'abord, son dessin est mauvais. Trop simple et presque toujours dépourvu d'arrière-plans. Les personnages ont tous un look vu et revu. Ensuite, la traduction française made in Tankam a décidé, curieusement, d'ôter toute ponctuation des dialogues. On se retrouve donc avec des tirades sans point final, sans points de suspension et autres points d'exclamation. Dites messieurs les éditeurs, si vos lecteurs vous font chier, faut le dire tout de suite ! Enfin, avec ces faibles prestations, c'est le prix qui fait mal : 7,50€ par tome (cinq tomes déjà parus), ça fait un peu cher, surtout par rapport à des mangas aux meilleurs dessins et moins chers (Death Note, Initial D...). Bref, Liar Game est un manga doté d'un scénario original et sympa, mais entaché par des dessins et une traduction bâclée. Bref, à lire dans les rayons, ou à acheter en cas de panne totale d'idée de lecture.



*Les pays anglophones ont eu le droit à une traduction avec ponctuation...*



## Vif-Argent

Livre

Ayant mis la main sur un auteur de fantasy capable de pondre autre chose que des clichés déjà vus et revus, je ne suis pas près de le lâcher.

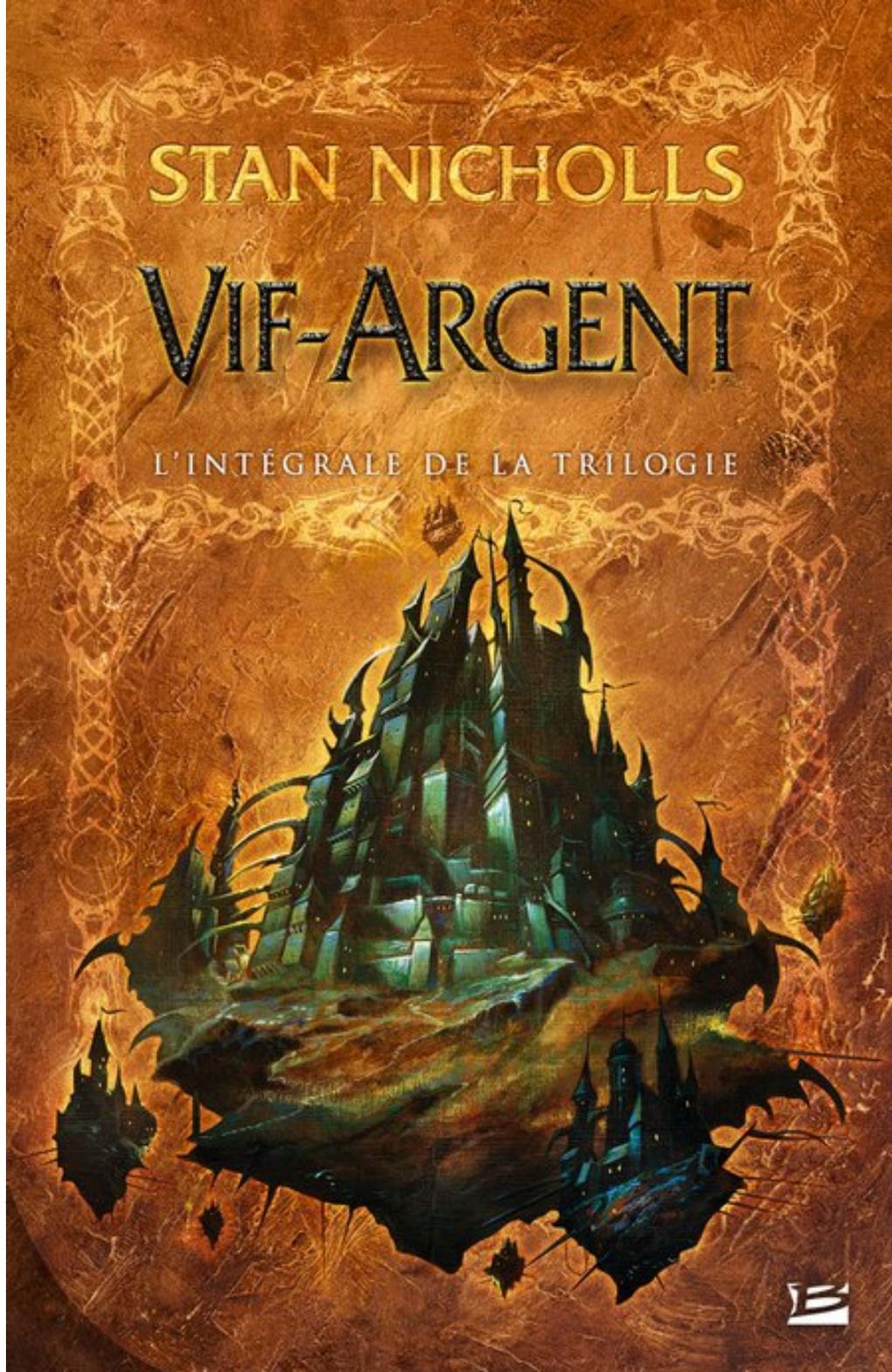
Et c'est donc au tour de la trilogie Vif-Argent de Stan Nicholls (l'auteur de la trilogie Orcs, voir GG Mag N°7) de se voir figurer dans la rubrique Livre. Et une fois encore, pour le meilleur.

### Encore de la putain de magie !

Décidemment, certaines choses semblent immuables dans la fantasy. Bref, le monde où se déroule l'aventure est dirigé par trois empires : deux d'entre eux sont maléfiques, et le dernier cache bien ses intentions. Une chose est sûr, leur puissance repose sur la magie, qui alimente le monde par le biais du Vif-Argent, une substance qui coule sous le sol. Les classes sociales les plus riches peuvent se payer la meilleure magie, tandis que les plus pauvres se contentent de malheureux ersatz. Et se font bien entendu maltraiter par leurs dirigeants.

### Et puis un jour...

... se pointe Reeth Caldason, l'un des derniers représentant de sa race, les Qalochiens. Ce brave warrior est affligé d'une malédiction : de terribles crises de rages incontrôlables, qui l'empêche de vivre aux côtés des autres (un vrai gamer avant l'heure !). La trilogie Vif-Argent raconte comment, en cherchant un remède à son mal, il va participer à la résistance contre les empires en s'alliant avec des personnages forts attachants. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que cette trilogie dépote. On retrouve le style de Stan Nicholls, à savoir des dialogues souvent longs comme le bras, et des péripéties que l'on dévore sans pouvoir s'arrêter. De plus, la saga fait preuve de pas mal d'originalité pour le genre (point de goblin, d'elfes ou autres créatures de fantasy à la noix dans ce récit, par exemple), même si certains passages, et notamment la fin, sont plus convenus. Les passages de combats sont plutôt rares et c'est tant mieux. On se mange donc un pavé de presque mille pages, bourré de rebondissements, aux côtés de personnages aux personnalités originales, et d'un récit très bien écrit. Achetez-le !



L'intégrale de Vif-Argent (trois tomes) chez aux éditions Bragelonne, c'est près de mille pages pour 25€. Une bonne affaire.

