

HIGH

Magazine
Par des joueurs pour des

no 11 / mai 2011

Quatre pages de test
pour le multi de Crysis 2



Portal 2, Sanctum,
Shadow Harvest, F3AR...





Après une actu bien lourde le mois dernier, la tension retombe. Ah, on m'annonce dans l'oreillette que des émeutes éclatent un peu partout sur Steam pour se procurer Portal 2, ce qui lui vaudra trois pages de test.

Dans ce numéro, vous trouverez également le test du multi de Crysis 2, passé à la trappe le mois dernier puisque le jeu est sorti seulement deux jours avant la parution de votre webzine préféré.

Pour le reste, je vous laisse découvrir. Bonne lecture !

Des anciens de chez TimeGate Studios nous enseignent les joies du magement.

Vous connaissez TimeGate Studios ? Mais si, les créateurs du mythique Kohan... Merde, personne ne connaît ce jeu en fait ! Et si je vous dis «Extraction Point», «Perseus Mandate», ça commence à vous causer ? Et surtout, Section 8, le shoot dont tout le monde se branle, et pour lequel TimeGate mijote une suite à paraître bientôt. Bref, un studio au nez fin dont la seule création originale fut un bide monumental.

Pourquoi en parler aujourd'hui ? Eh bien parce que d'anciens salariés du studio se sont un peu lâchés sur le site glassdoor.com, qui permet d'écrire des reviews sur toutes les entreprises répertoriées. Voici donc une sélection (traduite par mes soins) pas triste des meilleurs moments passés dans les locaux de TimeGate :

On est dans la merde.

Les ventes de Crysis 2 sur PC représentent à peine plus de 14% du total des ventes tous supports confondus. En gros, Crytek a livré le meilleurs FPS AAA de ces dernières années sur PC, et les PCistes n'ont pas acheté le jeu. Je ne sais pas s'il faut s'en prendre à l'industrie, qui a tellement lobotomisé et dressé les joueurs les uns contre les autres que ceux-ci ne sont plus foutu de voir quand un jeu est bon, ou bien s'en prendre aux dit joueurs, qui préfèrent pirater voire ne pas jouer à un bon jeu, soit parce que «spa call of lol», soit parce que «non mais attends c'est trop comme CoD et moi je suis un vrai tavu, alors je l'achète pas.» La bonne attitude pour se retrouver avec que des CoD : Ultimate Communist Warfare et Homefront 2 : Patriot Payback sur le marché.



Eh oh, eh oh, on retourne au boulot.

- «Salaires bas et avantages ridicules. Les pires que j'ai jamais vu dans l'industrie du jeu.»

-« Turnover très élevé. Pour beaucoup, c'est même un objectif de se tirer d'ici.»

- «Volontaires obligatoires : ils ne peuvent pas nous forcer à travailler de 9h du matin à 9h du soir, mais le message est très clair : si vous ne le faites pas, vous êtes un faïnéant et on vous virera à la moindre occasion.»

- «Trop de décision de game-design viennent de personnes ne jouant pas régulièrement à des jeux vidéo et ne suivant pas le développement au jour le jour.»

- «Vous ne serez pas jugé sur ce que vous avez fait mais sur le temps que vous y avait passé.»

- «Faire du bon travail ici est un véritable challenge.»

- «Quand un problème surgit, le plus important pour eux est de trouver le responsable ou lieu de trouver une solution. Et bien sûr, ce n'est jamais la faute du management.»

- «Postes les plus interchangeable jamais vu. Je pense que TimeGate essaye d'inventer des Humains Interchangeables.»

- «Le moral des salariés est extrêmement bas. A cause de ça, le turnover est à peu près de 50% par an.»

- «Ce studio a écrit la bible du micro-management.»

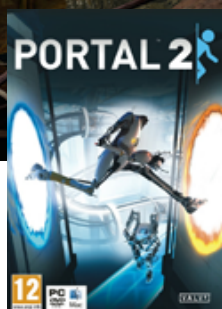
Et ça dure sur plusieurs pages. Les commentaires les plus récurrents concernent le micro-management absolument aberrant de la part de la direction, qui paralyse le travail, les employés passant plus de temps à respecter les protocoles idiots mis en place par des marketeux du management, plutôt qu'à bosser pour sortir un bon jeu.

L'autre remarque récurrente concerne la mentalité des dirigeants du studio, qui se prennent pour un grand studio ayant les capacités de produire des jeux AAA (alors que ce n'est bien sûr pas le cas). D'où des techniques manageriales foireuses et une sur-abondance de producteurs venant foutre leur nez gras dans le développement du jeu alors qu'ils n'y connaissent rien.

Les ex-développeurs notent aussi une idée lumineuse du studio : recruter presque exclusivement des petits jeunes n'ayant jamais travaillé dans le jeu vidéo, non-pas pour disposer d'un vivier d'idées neuves et fraîches, mais simplement de main d'oeuvre pas chère et servile. L'un des développeurs ajoute même «ce sont les pires conditions de travail que j'ai jamais vu. Même pour l'industrie du jeu vidéo», qui est réputée pour être l'esclavagisme version XXIème siècle.

Au niveau des suggestions, les ex-employés proposent à la direction d'augmenter les effectifs des développeurs en supprimant des postes de managers inutiles qui parasitent le boulot. Ils suggèrent aussi à la direction de demander leur avis aux salariés, car ils sont jeunes et ont des idées qui pourraient aider le studio à se faire une bonne place parmi les petits studios plutôt que d'être une crotte de mouche à la traîne derrière les gros studios.

Signalons tout de même les avantages rapportés par ces braves gens pour leur travail à TimeGate : un coût de la vie très bas (normal, c'est au Texas), et des boissons gratuites. Le truc classique des boîtes qui exploitent leurs salariés 16h par jour, au hasard Google et Apple. Bref, si vous maîtrisez un peu l'anglais, allez faire un petit tour sur glassdoor.com et cherchez TimeGate. Vous aurez un bon petit aperçu de ce qui se passe lorsqu'on laisse les rênes d'une entreprise à des managers plutôt qu'à des mecs qui pensent au bien commun de l'entreprise ET des salariés.



Après un Portal original mais faisant plus figure de crash test que de vrai jeu, Valve revient avec Portal 2, attendu comme le nouveau dieu sur Terre, confirmant ainsi que Valve devient l'Apple du jeu vidéo.

Je vais attaquer ce test non pas en parlant de Portal 2 mais plutôt de l'état d'esprit entourant la sortie du jeu. Valve a diffusé durant plusieurs semaines des trailers ne montrant pas une once de gameplay ainsi qu'un comic gratuit moche, avant de conclure par un jeu de piste sur tout l'intartube, incluant même des niveaux typés «Portal» dans certains jeux comme Killing Floor. La communauté était donc euh... en rut, pour la sortie de Portal 2, le 19 avril. Ce qui m'intéresse dans l'histoire, c'est d'abord que Valve, grâce à Steam mais surtout grâce à ses nombreux bons jeux, commence à ressembler à un Apple du jeu vidéo. Comprenez par-là que la marque n'a même plus besoin de chercher à vanter les qualités de son produit, tout ce qu'il faut, c'est qu'on en parle pour qu'une horde de fanatiques décerébrés soient prêts à l'acheter sans poser de questions. On reconnaît les fanboyz Apple : quand on leur demande pourquoi ils ont un Mac ou un iPhone, ils répètent en boucle ce que la marque leur a dit, à savoir «c'est trop top design lol et si t'en a pas t'es un raté, par contre ça coûte 100€ trop cher mais bon c'est normal c'est Apple». Pour les reconnaître un fanatique de Valve, c'est pareil : il écrit «VALVe» au lieu de «Valve», et refuse de reconnaître qu'HL² n'était

peut-être pas si bon que ça, ou que Steam ça sera nettement moins cool quand il sera en situation de monopole. Bref, un fanatique, un fanboy, un gars qui achète tout et n'importe quoi sans se poser de questions. Et la communication de Portal 2 ayant particulièrement été axée vers ce type de joueur, je parlais avec un à-priori plutôt négatif.

Olol un robot qui parle.

Portal 2 commence lorsque Chell, l'héroïne du premier épisode, reprend conscience des années après avoir vaincu Glados (le fanboy dira «GlaDOS»). Le centre de test d'Aperture Sciences tombe en ruine et menace même de s'effondrer. Heureusement, l'hilarant robot Wheatley vient nous aider à sortir de se merdier. Et c'est reparti pour des casse-têtes durant une petite huitaine d'heures. Le truc, c'est que le premier Portal m'avait royalement cassé les roubignoles. Humour qui tombait à plat, implication du joueur limitée, prise de tête tellement énorme que le plaisir de résoudre une énigme ne suffisait pas à compenser la frustration d'être bloqué comme un con pendant une demi-heure dans vingt mètres carrés. Heureusement, Valve semble m'avoir entendu puisque Portal 2 gomme les défauts de son aîné, tout en apportant de nouveaux problèmes.

Truc de oufzor.

Afin de ne pas spoiler, je ne m'attarderai pas sur le scénario qui, s'il n'a rien de complexe, est narré d'une manière tout simplement brillante, tant les répliques des personnages font mouche à tous les coups. Qu'il s'agisse de Wheatley, le robot maladroit, GlaDOS la manipulatrice à l'intellect surdéveloppé ou Cave Johnson le cinglé, les personnages de Portal 2 sont haut en couleur. De plus, les animations sont tout simplement bluffantes, et Valve a grosso modo égalé Pixar dans l'art de faire transmettre des émotions par des éléments improbables. Un vrai truc de oufzor malade, comme on dit chez moi au Bouthan. La progression est donc beaucoup plus rythmée que le premier Portal grâce à ces dialogues remarquablement bien écrits, traduits et doublés. Pour le reste, on retrouve le portal gun, des plateformes, des lasers, des tourelles, bref, ce qui marchait bien dans le premier. On note l'apparition de différents gels, permettant de courir plus vite, de sauter à des hauteurs folles ou de créer des portails n'importe où, ce qui occasionne de nombreux mindfucks dans les derniers tableaux. D'ailleurs, la difficulté a largement été revue à la baisse. En dehors de quelques rares niveaux, on est rarement bloqué plus de

Portal 2

Développeur : Valve
Editeur : Valve

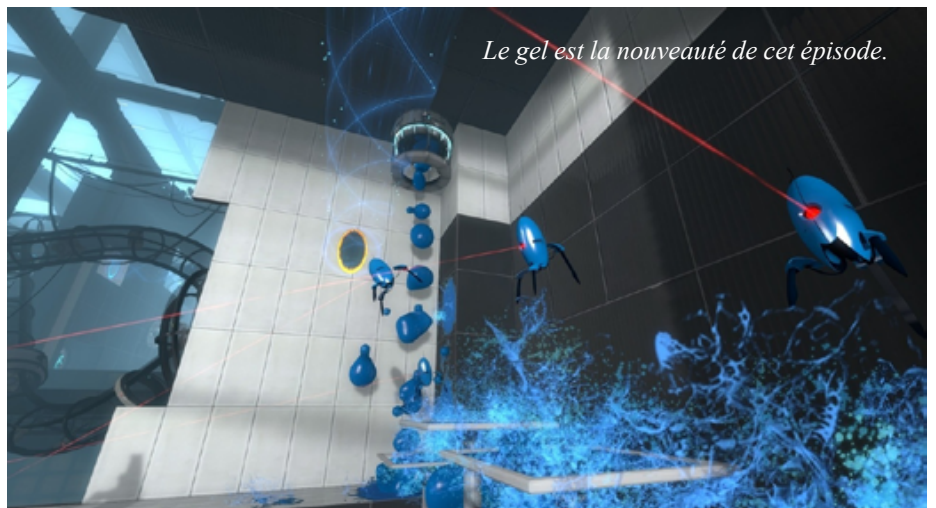


La coopération est un vrai jeu dans le jeu. Mais la rejouabilité y est tout aussi médiocre.

cinq minutes sur un puzzle. Le premier Portal était trop difficile pour être fun, le second est un poil trop facile pour être réellement gratifiant, même si les dernières salles se montrent bien retors. On prend donc un véritable plaisir à traverser Portal 2, même si parfois on aurait apprécié un poil plus d'opposition.

Radins.

Au rayon des choses qui fâchent, on retrouve un seul élément : le moteur Source. Celui-ci a été utilisé jusqu'à la corde par Valve, et il serait temps de prononcer la mort cérébrale du sujet. S'il parvient encore à faire illusion dans les espaces réduits, la moitié de l'aventure se déroulera dans de grands espaces en intérieur, et là, c'est moche. D'ailleurs, ça oscille entre le moche et le très moche, les textures de certains objets faisant peine à voir. Ce n'est pas rédhibitoire étant donné la nature du jeu, mais il est vraiment temps que Valve claque sa thune dans un nouveau moteur plutôt qu'en limousines plaquées or. Quant aux rayons «déceptions pas très importantes mais quand même un peu beaucoup pour un jeu à 50 euros», on retrouve un body awareness totalement absent (comme dans tous les jeux utilisant le moteur Source), ce qui est très con dans un jeu immersif comme Portal 2. Même dans L4D 2 on avait pas l'impression de contrôler à ce point là un bras volant relié à rien et totalement dépourvu de poids. Dommage. Ensuite, Valve avait lâché sur le tube des



Le gel est la nouveauté de cet épisode.

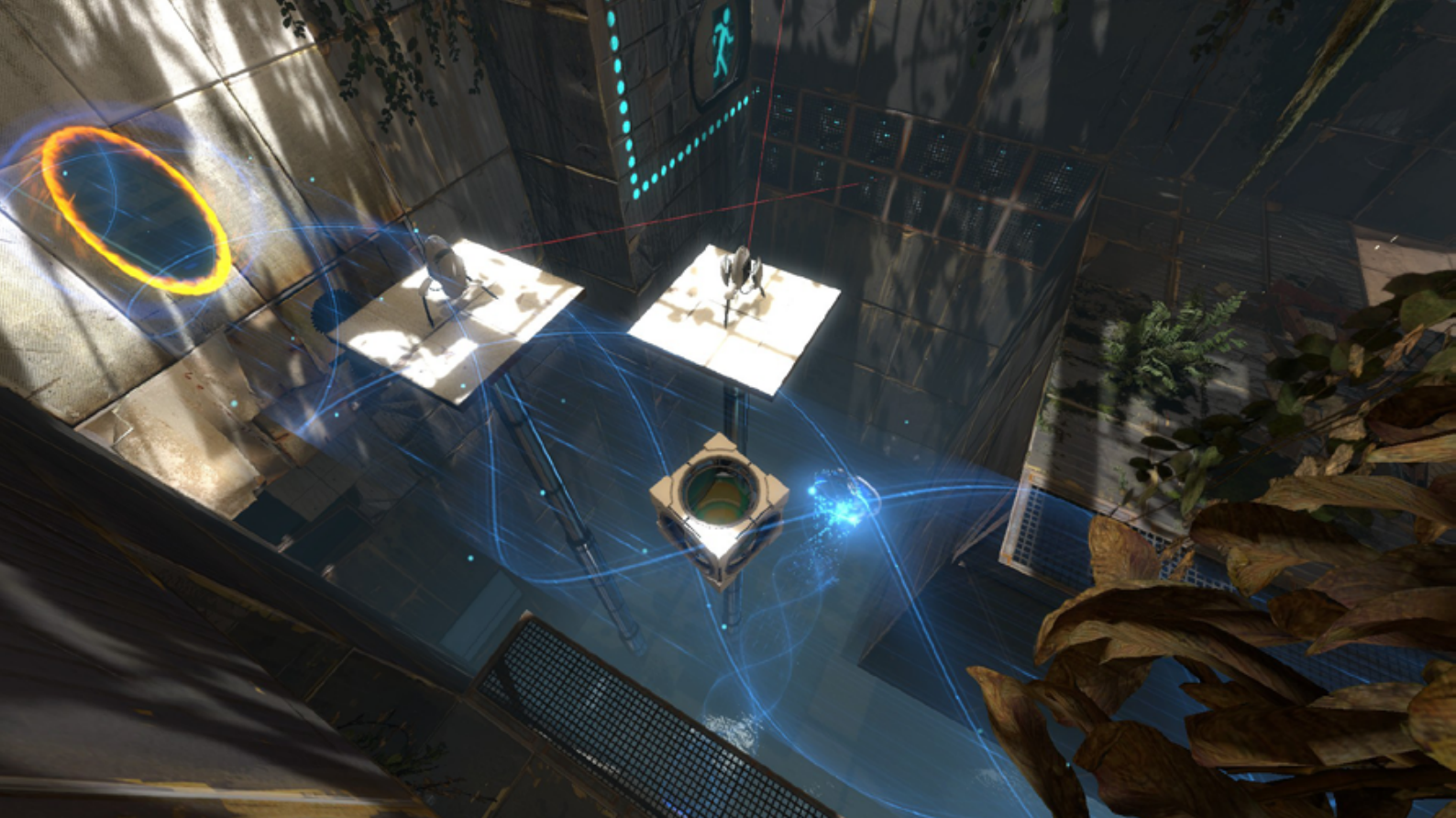
images de labos envahis par la végétation, assez sympa. Oubliez, vous n'en croirez pas

A deux c'est plus mieux bien. Comme le sait si bien Silvio Berlusconi,

«Le scénario est narré de manière brillante, et les répliques font mouche à tous les coups.»

aucun dans l'aventure. Enfin, la rejouabilité du jeu est tout simplement de zéro. Il est très aisé de se souvenir des solutions de chaque problème, et rien n'encourage le joueur à recommencer une partie. Bref, plié en huit heures, et vous n'y reviendrez pas.

plus on est de fous, plus on rit. C'est pourquoi Valve a carrément créé pour six heures de missions à réaliser en coop à deux, et là, c'est vraiment sympa et parfois très, très difficile. Par contre, là encore, la rejouabilité est nulle.



Graphismes

Portal 2 bénéficie clairement d'une bonne direction artistique, et possède une véritable ambiance. Reste que le moteur source fait parfois vraiment peine à voir, et que devoir encore payer 50 euros pour jouer à un jeu dont le moteur a été rentabilisé des centaines de fois, ça commence à bien faire. Heureusement que l'intérêt principal de Portal 2 ne réside pas dans ses graphismes.

Jouabilité

On retrouve l'inertie et surtout la relative mollesse très agaçante typique du moteur Source. Néanmoins, on s'y fait vite. Les développeurs ont pensé à ajouter une légère assistance lors des très grands sauts, pour éviter qu'on s'y reprenne cent fois. Pas mal car pas trop permissif non plus.

Durée de vie

Aïe. Le solo se terminera en huit heures grand maximum, sans espoir de retour. Quant au coopératif, génial, il faudra six heures pour en faire le tour, avant de raccrocher la souris définitivement là aussi.

Scénario

J'attendais surtout Portal 2 au niveau des énigmes, et c'est le scénario mais surtout la narration qui m'ont scotché. Les dialogues sont cette fois-ci VRAIMENT drôles, les doublages anglais comme français sont absolument parfaits. On parvient même à imaginer le personnage de Cave Johnson sans le voir, rien qu'à sa voix. Enfin, l'attitude physique générale de Glados et Weathley semble sortir tout droit d'un film de Pixar. Tout simplement incroyable. Par contre, n'espérez pas en apprendre plus sur Aperture Sciences ou Chell, parce que les développeurs semblent s'en foutre royalement.

Bande son

En dehors des doublages évoqués ci-dessus, le jeu propose des musiques d'ambiance très simples, peut-être même un peu trop. En dehors de deux courses-poursuites bien pêchues, les musiques sont souvent bien trop discrètes et loin d'être mémorables. En fait, vous me diriez qu'il n'y a pas de musique dans Portal 2, je vous croirai.

Portal 2 est un jeu possédant quelques défauts (moteur graphique périmé, body awarness absent, rejouabilité nulle) mais reste pourtant terriblement attachant de par ses personnages et son humour. Les énigmes, elles, sont globalement trop faciles. Le jeu est donc bien plus une aventure complète qu'un puzzle géant, contrairement à son aîné. A mon sens, c'est un bien, mais cela ne sera pas du goût de tout le monde. De toute façon, 50 euros, c'est trop cher pour un jeu sans rejouabilité. Attendez une promotion avant de craquer pour ce petit plaisir qu'est Portal 2. Ne serait-ce que pour admirer les animations sans faille des protagonistes, dignes des meilleurs films d'animation.

Verdict : 17/20

Merci à deadendthrills.com pour l'image d'en-tête de la première page du test. Rendez visite à ce photographe du jeu vidéo.

F.3.A.R.

FEAR était mythique. FEAR 2 était un FPS commun. FEAR 3 sera une grosse bouse. On peut du moins le supposer aux vues des annonces et du pedigree de Day 1, le studio de développement en charge du projet. Oui, Monolith a quitté le navire, on se demande bien pourquoi...



Le jeu s'annonce incroyablement moche : aliasing, arrière-plans sur-compressés, textures baveuses niveau Playstation 2... Aux abris !

FEAR 3 (F3AR pour ceux qui veulent se la jouer puriste de merde) est donc développé par Day 1, studio parfaitement inconnu puisque n'ayant développé que le portage console du premier épisode et trois autres pauvres jeux tellement bons que personne ne s'en souvient. Mais bon, il faut donner une chance aux petits jeunes, même s'ils ont enchaîné les conneries.

Prédictions.

Non, il n'est pas question ici de Nicolas Cage testant encore une nouvelle coiffure ridicule, mais de deviner à travers les diverses annonces de Day 1 la qualité finale du jeu. Il faut donc prendre tout cela avec des pincettes, m'enfin, le risque de se gourer est quand même assez mince étant donné la mentalité actuelle de l'industrie du jeu. D'abord graphiquement, le jeu est très, très moche. Que les screens soient retouchés ou non, les textures sont affreuses et l'aliasing terriblement prononcé. Artistiquement ensuite, Day 1 semble atteindre le

le niveau zéro de la créativité. De ce que le studio a révélé, nous avons vu des entrepôts moches, des bases militaires moches, un quartier résidentiel dont l'aliasing fera couler des larmes de sang à des chatons, des armes au design ignoble, et des ennemis archi-classiques. Reste à voir quel sera le prétexte scénaristique pour nous trimbalier là-dedans, mais on peut dors et déjà s'attendre au pire.

Enchaînements logiques.

Si le scénario du premier FEAR n'avait rien d'exceptionnel, c'est sa narration qui atteignait des sommets. Le second épisode, lui, possédait une trame déjà plus faible, et surtout une narration bien trop tape-à-l'oeil, en rupture totale avec l'ambiance de FEAR. Et FEAR 3 ? Aucune élément n'a vraiment filtré sur le scénario, mais étant donné que le jeu sera probablement une resucée cheapos des FPS couloirs que l'on nous sert à longueur d'année, pas vraiment connus pour produire des

scénarios de oufzor malades tavu, on peut s'attendre au pire. Surtout pour plaire à Kevin sur sa PS3, parce que bon, les références au cinéma d'horreur ça va cinq minute, lui il veut tuer des tueurs psychiques communistes nécrophiles nazis. Et d'ailleurs, il préfère le faire à quatre. C'est pourquoi, Day 1 axe toute sa communication sur LA nouveauté de cet épisode : la coopération. En effet, le jeu sera doté de 4 modes coopératifs (et apparemment d'aucun mode compétitif, bonjour le multi mort-né) : limités à seulement quatre joueurs (on ne rit pas, c'est pas gentil), ces modes sont d'une banalité affligeante (résister à des vagues d'ennemis, wouhou, ça va sûrement être plus fun que dans Bulletstorm ? Ah ben non.), hormis le F***ing Run (lol des gros mots dans un jeu, jsuis trop un fou moi je joue à des jeux de grand mdr lol). En gros, le héros progresse avec son frère ennemi Paxton Fettel à travers les niveaux du solo, mais avec un nuage mortel au cul. Une très bonne idée. Mais on peut compter sur Day 1 pour tout foutre par terre. D'abord, il y a fort à parier, que la progression sera ultra-facile, parce que bon faut pas frustrer le joueur ou même le stresser, alors on va être gentil hein ! Mais surtout, l'accent mis sur la coopération indique fort probablement une durée de vie minuscule. Pourquoi ? Tout simplement parce que la coopération est souvent une excuse pour les développeurs afin de développer un jeu qui se termine en deux heures. «Non mais c'est court mais en fait bon voilà quoi vous pouvez rejouer en coop alors c'est bon.» Autant ça peut marcher sur un L4D (que l'on torche en trois heures tout seul) parce que le jeu est très bien pensé, autant je crains qu'un studio comme Day 1 ne soit pas en mesure d'en faire autant. Réponse le 26 mai.

Techniquement, c'est horrible, mais artistiquement, ça s'annonce peut-être pire. Au passage, regardez les mains du héros. Les textures sont tellement floues que ça donne du mouvement à l'image, c'est sublime :).



Crysis 2

Multijoueur

Développeur : Crytek UK

Editeur : EA



Crysis 2 étant sorti en fin de mois, je n'ai pu tester le multijoueur dans le GG Mag d'avril. Faute aujourd'hui réparée, avec ces quatre pages consacrées au multi à seize joueurs de Crysis 2.

Avant toute chose, il faut savoir que le multi de Crysis 2 a été développé par une filiale de Crytek basée en Angleterre et composée d'anciens du studio Free Radical, responsable en son temps de la série de FPS exclusive aux consoles TimeSplinter. Vous suivez toujours ?

Service moyen.

On était donc en droit de s'inquiéter, nous pauvres PCistes, du traitement réservé au multi de Crysis 2. Rassurez-vous tout de suite, il est excellent. Pas parfait, loin de là, mais néanmoins excellent. Mais commençons par le début. Le multi de Crysis 2 propose douze maps et six modes de jeu. Chaque mode n'est pas jouable sur chaque map, certaines étant trop grandes ou trop petites pour s'adonner, par exemple, au CTF. Les modes, justement. En dehors des classiques DM, TDM, renommés ici Instant Action, Team Instant Action et Capture de Relais, on retrouve un mode Crash Site bien pensé, un mode Assaut stressant et le mode Extraction (voir page suivante pour un descriptif détaillé). Bref, rien de révolutionnaire, mais de quoi s'amuser. Le problème vient principalement du manque de map. Douze maps, dont deux issues du découpage d'une même map immense,

c'est un peu le service minimum. Un manque d'autant plus dommageable que le gameplay de Crysis 2 appliqué au multijoueur représente vraiment un grand bol d'air frais par rapport à la concurrence.

Run & gun.

Si la plupart des maps ne sont pas aussi verticales que celle de la démo (Skyline), elles sont néanmoins très bien conçues. Pour s'en sortir, il faut habilement jongler entre la course, l'invisibilité et les sauts

de mutant rendus possible par la nanocombinaison. Le joueur est par ailleurs épaulé par trois perks qui devront être stratégiquement choisis parmi les 24 proposées par le jeu. Cela va de la réduction du drain d'énergie à l'augmentation de l'agilité en passant par l'agrandissement de l'inventaire. Il est ainsi possible de définir son propre gameplay en fonction des perks proposées, ou l'inverse. Une fois en jeu, les parties sont très rapides, ça court et ça saute dans tous les sens. On applaudit d'ailleurs

Le mode Crash Site est très fun.



Exemple du gigantisme des maps : Parking Deck, qui s'étale sur trois rues, deux étages de parking et un appartement.



Crytek UK d'avoir opté pour un système de santé «à l'ancienne». Non, il n'est toujours pas question de kits de soin, mais du nombre de coups à donner pour tuer un adversaire. Si vous en avez assez des CoD et compagnie nécessitant seulement trois balles pour tuer ou être tué, alors Crysis 2 est fait pour vous. A moins que l'adversaire ne soit invisible, auquel cas il est affaibli, ne compez pas sur moins de dix balles pour tuer un type. Il est donc tout à fait possible de s'en sortir même en étant pris par surprise. La victoire ira au plus rapide, pas au plus fourbe. Et c'est tant mieux. A noter la possibilité d'exécuter des stealth kills en multi tout comme en solo, ce qui est particulièrement jouissif. Le gameplay du multi est donc rapide, couillu et intelligent à la fois.

Maman, y'a une console dans mon PC.

Les choses qui fâchent ne sont pas à chercher du côté du gameplay (au contraire, je pense que les consoleux doivent en chier à mort pour jouer à Crysis 2), mais de l'interface du multi lui-même, catastrophique. Parlons d'abord d'un problème réglé, la triche. Le studio a eu l'idée de génie de sortir le jeu sans système anti-triche mais surtout avec les fichiers de modification stockés chez le client ! Résultat, la première semaine, le jeu a été infesté de tricheurs. Normal, chacun pouvait, sans remuer le petit doigt, changer la puissance de ses flingues ou la durée de l'invisibilité. Un scandale. Heureusement, le problème a aujourd'hui été réglé par un

Les modes de jeu.

Capture de Relais : chaque équipe doit s'emparer du relais adverse, sachant que le porteur est indiqué à l'écran par un curseur, et qu'il ne peut se défendre qu'avec son arme secondaire. Un mode difficile et stressant, à l'issue souvent serrée.

Extraction : mode en deux manches. Une équipe attaque tandis que l'autre défend un module d'armure et un module d'invisibilité. L'originalité vient du fait que les défenseurs bénéficient de bonus d'armure et d'invisibilité tant que les modules sont en leur possession, mais ces bonus vont à l'équipe des attaquants s'ils parviennent à s'en emparer. Un mode rapide et stressant (donc fun), difficile à jouer avec des noobs dans son équipe.

Assaut : un mode osé. Une équipe d'attaquants, en nanocombinaison mais armés uniquement de pistolets, doivent télécharger un maximum de données à partir de cinq terminaux répartis sur la map. Les défenseurs, eux, sont privés de nanocombi mais dotés de fusils d'assauts à visée laser (pas très pratique), et ne peuvent donc pas beaucoup courir ni sauter. Un mode sympa mais fonctionnant hélas par vagues. Une fois tué, pas de respawn, ce qui casse vraiment le rythme. Dommage.

Crash Site : une capture de zone modifiée. Un vaisseau alien largue des capsules une par une, et il faut rester à proximité afin de marquer des points. C'est le mode le plus joué avec le TDM, et on comprend pourquoi. Les parties sont très disputées et nerveuses, et lorsque les équipes sont de même niveau, ça vire carrément au pugilat dont on pourrait presque sentir la tension chez soi. Un bon mode, où un joueur très bon peu faire la différence. Comme dans la plupart des autres modes d'ailleurs.

Inutile de décrire les modes Instant Action et Team Instant Action, qui ne sont que des DM et TDM classiques. A noter que les points de respawn sont très bien foutus, contrairement à un certain Black Ops. On note néanmoins des ratés absolument rageants en mode Assaut, où le jeu fait parfois apparaître un malheureux défenseur au milieu des attaquants, ou inversement.

Les environnements multijoueurs sont comme les cartes du solo : dotés d'une forte personnalité graphique. Chaque map est véritablement unique.



patch. On ne déplore plus aucun tricheur à l'horizon. Ouf ! Par contre, demeurent certains problèmes vraiment aberrants. Par exemple, le jeu peine à enregistrer les armes et les améliorations débloquées (voir page suivante). Ainsi, il faudra s'y reprendre à plusieurs reprises entre les parties pour débloquent telle ou telle arme, avant que le déblocage soit effectif et que vous puissiez commencer à l'upgrader. Rageant et incompréhensible. Mais le pire, c'est le système foireux d'upgrade des armes z'et items. En effet, pour booster un élément, il faut jouer avec et faire des frags. Le problème, c'est que lorsque le serveur où vous jouez crash, vous perdez tout ce que vous avez gagné dessus depuis votre connexion !!!§§§omfgwtfqqb!!!§ Non seulement c'est vraiment n'importe quoi, mais en plus les serveurs sont vraiment instables. Enchaîner plus de cinq parties sans un problème de connexion relève du miracle, même si cela va en s'améliorant.

Conclusionnage.

Le multi de Crysis 2 est véritablement jouissif. Difficile et bien pensé, il est bien plus gratifiant de gagner dans celui-ci que dans un CoD, et la marge de progression est bien plus grande. Alors qu'au bout de quelques heures sur Black Ops (et sans avoir jamais joué à un CoD en multi auparavant), j'en maîtrisais toutes les «subtilités», je découvre encore des petites astuces sur Crysis 2. Bref, un must-have, malgré quelques problèmes de stabilité et un manque de contenu un peu trop prononcé.



Dernière minute !

Il semble que le dernier patch en date (1.4) ait grandement amélioré la stabilité des serveurs, et aucune déconnexion intempestive n'est à déplorer chez moi depuis son installation. Youpi !



Les armes.

L'armement est un peu la déception de ce multi (comme du solo d'ailleurs). A votre disposition : trois fusils d'assaut dont l'un n'est qu'une variante de l'autre, deux fusils à pompe, deux mitraillettes et deux snipers dont un particulièrement inefficace. Bref, c'est pas la gabegie. Au final, les seules armes vraiment utilisées sont le Scar et sa variante le Scarab, la mitraillette Feline et le sniper de base, le second étant vraiment inutile bien qu'étant la dernière arme débloquée.

Scar et Scarab : le fusil d'assaut de base. Longue portée, cadence de tir moyenne. C'est l'arme la plus répandue dans le jeu. Le Scarab, lui, propose une puissance moindre mais une cadence de tir plus rapide.

Grendel : l'arme la plus boudée avec le K-Volt (voir plus bas). Le Grendel est un fusil d'assaut tirant des rafales de trois balles. Puissant et doté d'une longue portée, il est néanmoins totalement inadapté à la rapidité du gameplay. Dommage.

Feline : la mitraillette. La Feline est une véritable cracheuse de balles, tirant ses 45 cartouches en moins de deux secondes. Mortelle au contact et moins efficace à moyenne distance. Totalement inefficace à longue distance.

K-Volt : l'autre mitraillette. Très peu utilisée, car très faible. Le K-Volt tire des boules d'énergie qui vident l'énergie de la nanocombinaison de la cible, et brouille sa vision. Pratique pour aider les collègues, mais peu rentable en termes de frags.

Marshall : fusil à pompe classique. Portée correcte pour un pompe.

Jackal : fusil à pompe automatique. Portée inférieure à celle du Marshall.

En armes secondaires, on retrouve deux flingues, un uzi et un bazooka. Côté explosifs, on a le choix entre une grenade ou du C4. Globalement, l'arsenal est un peu décevant. Néanmoins, chaque arme est largement customisable : gros chargeur, leurre holographique, pointeur laser, silencieux... Vous avez l'embarras du choix.

Le petit plus.

Chaque mode de jeu de Crysis 2 est jouable de différentes manières. Il est en effet possible au serveur de customiser la partie avec des modes tels que :

-Solo : une seule vie par joueur.

-Pro : pas de radar, pas de HUD, santé diminuée.

-Classique : pas de nanocombinaison.

Ce mode est assez intéressant puisqu'il permet de se rendre vraiment compte des apports de la nanocombinaison au gameplay. On se retrouve à marcher lentement, sans aucun pouvoir. Cela permet aussi de prendre conscience de la taille considérable des cartes. Amusant.

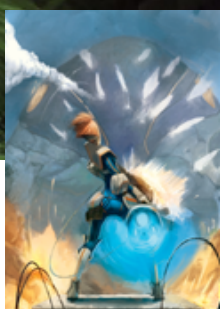
Killstreaks.

Parce qu'aucun FPS ne peut plus sortir sans copier CoD, Crysis comporte son petit lot de Killstreaks sympa mais pas inoubliables : un radar, un brouilleur de radar, un brouilleur de combi, une frappe orbitale, un soutien aérien et enfin une nanocombi boostée. A noter que niveau maximum est 50, rebootable 5 fois, ce qui est inutile et surtout idiot puisque cela supprime aussi vos stats.

Sanctum

Développeur : Coffee Stain Studios

Editeur : Coffee Stain Studios



Sanctum se vante d'être le tout premier FPS/Tower Defense. A 15 euros dans Steam, difficile de résister à ce curieux mélange. Voyons à présent de quoi il retourne vraiment.

Sanctum est développé par un jeune studio suédois composé de neuf personnes. Le projet a commencé en tant que rendu de fin d'études, avant de devenir le jeu abouti d'aujourd'hui. Personnellement, ce qui m'inquiète toujours avec les jeux indé, c'est que le jeu soit cheap ou que le principe n'aille pas assez loin par manque de talent ou d'argent. Est-ce le cas de Sanctum ?

Protéger ElySION One.

Le joueur incarne donc Skye, une jeune fille rousse très moche ressemblant plus ou moins à un transsexuel. Son objectif, protéger le cœur d'ElySION One d'attaques aliens. Voilà pour le briefing. En pratique, le joueur doit construire le labyrinthe le plus mortelle possible durant les phases de construction, comme dans n'importe quel tower defense. L'originalité ici est que l'aventure se déroule en vue FPS. Le joueur place donc «physiquement» lui-même les tourelles là où il le souhaite, et se bat durant les phases d'action. Au niveau de l'arsenal, on trouve un fusil d'assaut pouvant aussi tirer des grenades, un sniper et un freeze gun permettant de ralentir les ennemis voire même de les arrêter totalement. Un minigun couplé à un fusil à pompe devrait voir le jour dans une prochaine update.

Building mode.

Au niveau des possibilités de construction, le jeu est très complet. Gatling, mortier, laser, anti-aérien, slow-field pour ralentir les ennemis, vous avez le choix des armes. Comme dans tous les tower defense, chaque tourelle coûte plus ou moins cher, possède une portée et une puissance différente qu'il faudra soigneusement choisir entre les vagues selon le pognon que vous aurez à ce moment là. En effet, vous pouvez améliorer vos tourelles

à cinq reprise, et vos armes de six niveaux. La finesse de Sanctum repose là : dois-je améliorer mon sniper, ou plutôt ma tourelle électrique, capable de one-shot un ennemi ? Oui, mais avec mon sniper, je contre mieux les ennemis volant que... Aaaaah ! Le choix est d'autant plus important que les upgrades sont extrêmement chères, il ne faut donc pas se tromper. Néanmoins, il est toujours possible de revendre une tourelle, mais en perdant bien sûr un peu de thune au passage.



Les maps sont bourrées de secrets et d'easter eggs très bien cachés.



Extermination mode.

Le petit plus de Sanctum, c'est son mode multijoueur. Si le jeu est sympa en solo, il est aussi lassant, d'autant que le nombre de vague par map est limité. Alors qu'en multi, le but est de tenir le plus longtemps possible face à des vagues infinies. L'argent est divisé en deux, et il faut une bonne coordination pour survivre : micro indispensable ! Inutile de préciser que le multi est ici extrêmement fun. Seul bémol : la difficulté est bien trop élevée. Alors qu'en solo, il est aisé de terminer chaque map d'une premier coup facilement, il faudra batailler dur pour dépasser la douzième vague en multi ! En fait, le jeu est très facile jusqu'à la vague dix par exemple, et d'un coup une vague de dingue vient tout submerger sans que l'on puisse rien faire. Bref, un gros problème de dosage, qui sera espérons-le réglé dans une MAJ.

Indie mode.

Sanctum est graphiquement très inégal. Autant certains décors et les tourelles sont très bien rendus, autant certains éléments comme la végétation sont absolument ignobles, et vous provoqueront des crises de rire en multijoueur. Quant aux choix artistiques, ils ne seront pas du goût de tout le monde, le design des monstres étant très... spécial. Mais au moins, c'est original. Mais là où le jeu pêche vraiment, c'est en termes de contenu (aaah, le vieux démon des jeux indés). Le soft propose seulement trois maps : l'une se déroule

dans une grotte, l'autre sur un pont à l'entrée d'Elysiion, et la dernière dans un spatioport. Même si elles sont bien construites et remplies d'easter eggs à découvrir pour débloquent des succès, c'est vraiment trop peu. Cela ne doit pas être un frein à votre achat, mais en l'état le jeu est plutôt light. M'enfin, c'est pour 15 euros. En plus, les développeurs ont dors et déjà promis du contenu supplémentaire : des armes, des ennemis et des maps. Certains éléments seront payant (et ça c'est mal) et d'autres gratuits. Pour le coup, les développeurs suivent vraiment leur jeu, donc on peut leur faire confiance. Foncez !

Malgré un contenu un peu faible et une difficulté en dents de scie, Sanctum est un excellent «petit» jeu, surtout si vous avez quelqu'un sous la main pour jouer en multi. En plus, les développeurs suivent leur bébé avec attention, ce qui n'augure que du bien pour les prochaines updates. Et comme beaucoup TD, Sanctum est très addictif.

Verdict : **15/20**



Shadow Harvest Phantom Ops

Développeur : Black Lions Studios
Editeur : Viva Media



Mmmh, un jeu allemand à la troisième personne... Une récolte de l'ombre d'opérations fantômes ? Ils sont bizarres ces teutons. Mais on va sûrement bien se marrer.

Ah ça, pour rigoler, j'ai rigolé. Imaginez d'abord un jeu aux textures baveuses et aux ombres ignobles, avec un bullet time souligné par un effet sépia. Ensuite imaginez que ce bordel tourne à 20 fps sur mon PC qui fait tourner n'importe quel jeu à fond en 1920*1080. La bonne blague que voilà.

Le bruit et l'odeur...

Je vais être franc avec vous, je n'ai même pas terminé la première mission du jeu, qui en compte douze (horreur!). Pourquoi ? Parce que ce que j'ai pu voir en trente minutes ne pourrait en rien être rattrapé par la suite. Graphiquement donc, c'est ignoble. Que le jeu soit à fond ou au minimum, il plafonne à 20 fps si vous regardez autre chose qu'un mur vierge. Niveau sonore, c'est pas mieux. Les doublages sont ridicules, et surtout les coups de feu sont à rendre fou. Le sound designer a en gros récupéré une boîte de conserve puis tapé comme un sourd dessus avec une spatule, et paf! Ca a fait des bruitages de flingues ! Bref, techniquement, Shadow Harvest ressemble à un mauvais TPS de début 2000.

..des excréments.

Quant au gameplay, il n'est pas mieux loti. Il est impossible de sauter ou même de courrir ! On se retrouve donc à marcher comme un gland de planque en planque, en espérant que l'IA paralytique

vous épargne. Car en Difficile, même si les ennemis sont signalés par un gros rectangle rouge pour mongolo, la santé baisse très rapidement. En effet, les méchants rebelles semblent systématiquement louper leurs premières balle, avant de tout vous mettre dans la tronche. Et ce n'est pas le sublime bullet time et son effet visuel ultra-cheap qui vous aidera, puisqu'il ralentit votre personnage presque autant que les ennemis ! A noter que par la suite, il semble que l'on puisse contrôler une nana spécialiste de l'infiltration. Vu la limitation des commandes et l'IA, c'est sûrement rigolo. Mais j'ai pas tenu jusque là.

Je ne vais même pas m'abaisser à noter Shadow Harvest, tant j'aurai peur de me salir. Ce jeu est le pire qu'il m'ait été donné de voir dernièrement, malgré les bouses qui envahissent les étals. Allez faire un tour sur le site de Black Lions Studios, les dev', ça vaut le coup d'oeil. Ah au fait, le jeu coûte 40€.



Oui, je n'avais pas prévu qu'un manga pourrait avoir un titre aussi long. On fait tous des erreurs, je m'en voudrai toute ma vie, voilà.

Derrière le titre ridicule de «Jusqu'à ce que la mort nous sépare» se cache en fait un manga de baston contemporaine. Dès les premières pages, nous découvrons Haruka, une petite fille capable de prédire l'avenir, enlevée par de méchants yakuzas. Heureusement, elle croise le chemin de Mamoru, un jeune aveugle maniant un sabre capable de trancher n'importe quel matériaux. Vous trouvez ça ultra-cliché ? Attendez, en plus, notre ami Mamoru travaille en fait pour une association de victimes faisant justice elle-même. L'auteur Double-S aurait-il inventé le manga d'auto-défense reaganien trente ans trop tard ?

Untile teh deass dou euss parte.

Je me moque, je me moque, mais c'est parce que je suis mauvais. Car ce manga, lui ne l'est pas. Enfin, pas totalement. Les personnages sont vraiment attachants, et on retrouve la classique mais toujours sympa problématique de «faut-il utiliser la violence alors que nous en sommes nous-mêmes les victimes ?» En plus, les péripéties sont plutôt pas trop mals. Haruka est ainsi pourchassées tour à tour par des yakuzas, des mercenaires, des entreprises véreuses, un état étranger... Et bien entendu, tous les problèmes se règlent à coups de sabre. Bref, on suit avec plaisir les aventures d'Haruka et Mamoru, et on attends même la suite avec impatience. Le problème, c'est que Jusqu'à ce que la mort nous sépare est un putain de shōnen, c'est ça, c'est dommage.

Obey.

De fait, il respecte à la lettre les règles du shōnen (manga pour ado), à savoir une bulle par page (pas plus sinon ça fait mal à la tête), et de ce fait emprunte de nombreux raccourcis par forcément bienvenus. De plus, certains combats sont d'une lisibilité douteuse, malgré un dessin assez aéré et épuré. Heureusement, la plupart des baston sont correctement mises en scène. Reste que chaque tome coûte 7,50€. Un peu cher pour la qualité du tout.



Zomfg tro 2 text a lir lol ca fé mal a la tete.



Pourquoi ? Pour-quoi ? Pour-quoiuuuuuuuuuuuu faut-il que les couvertures de manga soient toujours aussi moches ?