

IGG

no 12 / juin 2011

Magazin

Par des joueurs pour des joueurs.

Operation Flashpoint Red River :
«A couvert les gars, on se fait
pilonner par un jeu de merde !»



Le test du dernier né de
Splash Damage : Brink !

Mais aussi Capsized,
Battlefield Play4free,
Tactical Intervention...





Un numéro chargé ce mois-ci, puisqu'en plus du poids lourd Brink (six pages de test), vous trouverez dans les pages suivantes de l'Operation Flashpoint Red River, Lost Planet 2, Battlefield Play4-free et l'indie Capsized.

Pour vous, j'ai aussi participé à la catastrophique beta de Tactical Intervention, afin de vous livrer un compte-rendu de deux pages.

Enfin, vous trouverez une page de news croustillante et les rubriques de bouquinage en fin de webzine.

Bonne lecture !

Comme si on ne bouffait pas assez de Counter Strike, un petit malin s'est mis en tête de le cloner avec le moteur Source.

Ou plutôt des petits malins, puisque c'est un studio américain, édité par un studio coréen, qui prépare Tactical Intervention, un FPS free-to-play censé concurrencer Counter Strike. Arrêtons-nous d'abord sur cet objectif, qui semble vraiment ridicule. En effet, si Counter Strike fonctionne encore aussi bien tant d'années après sa sortie, ce n'est pas parce que c'est un bon jeu mais parce qu'il est moche (et tourne donc sur n'importe quel PC) et bénéficie d'une renommée énorme, ce qui en fait l'un des premiers FPS joué par les kikoos souhaitant se mettre au jeu vidéo. Tactical Intervention semble donc bien démuné face à un tel phénomène, et pour plus de raisons que l'on pourrait le croire.

Alpha 0.1

Le jeu a connu une phase de beta fermée de quelques jours au mois de mai, et j'ai eu la «chance» de pouvoir y participer. Tout commence très mal, puisque le client



de téléchargement installe en douce un client bittorrent de merde, qu'il faut illico désinstaller. Ensuite, il faut se créer un second compte pour pouvoir jouer (le premier permet simplement de télécharger le client). Enfin, il faut parvenir à se connecter. Et là, c'est simplement magique. Ce n'est pas une beta que nous avons entre les mains, mais ce qui ressemble plus à une version alpha mal ficelée. J'ai passé près d'une heure à combattre les crashes et les plantages à répétition (rencontrés par à peu près 100% des autres joueurs) avant de pouvoir atteindre le menu principal. Là, je découvre une interface d'un

bleu électrique dégueulasse et d'une ergonomie, euh... absente.

Veillez patienter, nous terminons le jeu.

Enfin, je parviens à rejoindre un TDM. La map est une station de métro plutôt bien construite, sur deux niveaux. Ce qui frappe d'abord, c'est que le moteur Source affiche un rendu largement supérieur aux autres FPS gratuits qui pullulent sur le net. Et ça, c'est bien. Ce qui est moins bien, c'est que le jeu tombe à 20 FPS dès qu'il y a trop de monde à l'écran (les parties ont lieu en 8 v 8) ou tout simplement que l'on tire. Super, le jeu est en fait injouable. Je me balade quand même un peu, assez pour découvrir que l'on peut se pencher à gauche et à droite, et même effectuer une roulade parfois bien pratique. Les quelques armes disponibles dans cette beta ont un bon punch, et même si les animations ont quelques années de retard, c'est là encore bien mieux que ce que l'on peut voir d'ordinaire dans les FPS gratoches.

Me voilà dans ma seconde partie (et dernière, le jeu ayant définitivement rendu l'âme à l'issue de celle-ci). Cette fois-ci, il est question du mode de capture et défense d'otages, mis en avant pour contrer Counter Strike. Las, ce mode est un vrai foutoir totalement incompréhensible. Les terroristes commencent la partie avec un «stock» d'otages qu'il leur faut retenir prisonnier (mais on ne sait pas comment), tandis que la police se lance à l'assaut du bâtiment. Les otages font n'importe quoi, courent dans tous les sens, et la victoire ira à l'équipe qui aura la chance de ne pas se prendre une nuée d'otages hurlants en pleine tronche. Bref, ce mode est vraiment chiant en l'état.





Payez pour jouer à ce jeu gratuit, merci.

Tactical Intervention étant un F2P, il est doté de son inévitable magasin d'objets payants. Celui-ci contient de nombreuses armes et items permettant une personnalisation assez poussée de notre avatar. Chaque élément peut s'acheter avec les GP, des points obtenus à la fin de chaque match, mais aussi avec du vrai pognon qui sent bon. Le problème, c'est que la boutique semble dramatiquement mal équilibrée. Certes il ne s'agit que d'une beta et cela peut-être corrigé facilement, mais en l'état, on frôle l'escroquerie. En effet, la moindre arme coûte entre 3500 et 4500 GP pour seulement une journée. Or, gagner une partie ne rapporte qu'entre 200 et 400 GP grand maximum. Sachant qu'il faut aussi équiper son bonhomme en armure, chaussures, lunettes, casque et même gants, il suffit de faire le calcul pour comprendre qu'il sera impossible d'avoir un personnage décent sans passer à la caisse. A moins de jouer 24 heures sur 24. On est donc plus proche du «free-to-pay» que du «free-to-play». Reste à voir le jeu final, car malgré cette avalanche de défauts, Tactical Intervention pourrait vraiment se révéler sympa si les développeurs se mettent au boulot sérieusement et équilibrent leur cash-shop. Réponse dans quelques mois...



Capsized

Développeur : Alientrap
Editeur : Alientrap



HEALTH *****

FUEL

BLAST-CARBINE

En voyant la publicité pour Capsized lors de sa sortie sur Steam, je me suis imaginé une sorte de Trine en 2D ultra-classe mais avec des combats plus aboutis. Sauf qu'en fait non.

Capsized est un jeu de plate-forme et de shoot en 2D dans lequel le joueur incarne un cosmonaute écrasé sur une planète hostile. Pour secourir ses camarades puis s'échapper, il dispose d'un vaste arsenal allant du pistolet au bazooka en passant par le railgun et les balles à tête chercheuses, ainsi que d'un grappin à la Trine et d'un jet pack. Donc, ça pourrait être super, sauf que ça ne l'est pas.

On rentre à Moulinsart.

Chaque niveau est un labyrinthe d'embranchements dans lesquels vous évoluez avec la plus grande liberté, et d'où jaillissent un nombre conséquent d'ennemis. Le problème, c'est que le côté shoot du jeu, qui en représente tout de même 80%, est loupé. Les ennemis sont rapides et font mouche à tous les coups. Vos déplacements sont lents et souffrent d'une inertie terrible, comme si vous vous étiez écrasé sur la lune. En plus, la lisibilité de l'action n'est pas des plus optimale. Vous êtes attaqué à la fois par les autochtones mais aussi la faune et la flore, qui se détachent parfois mal des environnements. Résultat, on ne sait parfois plus où on est, et le seul moyen de s'en sortir est d'avoir un maximum de medkit, pas d'être un joueur

doté de bons réflexes. Dommage. Surtout qu'en dehors de ça, la musique est planante à souhait, et les graphismes sont une véritable tuerie. La 2D est d'une propreté remarquable, et les développeurs ont véritablement «dessiné» une somme faramineuse de détails. Enfin, le multijoueurs est totalement anecdotique car constitué de banals DM et TDM ou consiste à résister à des vagues d'ennemis. Super.

Vous recherchez un jeu indé rafraîchissant et dépaysant ? Capsized est fait pour vous. Mais sachez que le gameplay est raté, et que le jeu est plutôt court, entre quatre et cinq heures.

Verdict : **11/20**

Visuellement, Capsized est d'une incontestable beauté.





FPS

Test

Brink

Développeur : Splash Damage
Editeur : Bethesda



On ne peut pas dire que les FPS multijoueurs à objectifs se bousculent sur les étales depuis la sortie de Battlefield Bad Company 2. D'où mon intérêt pour Brink et son chara-design particulier.

Le concept de Brink est simple : deux factions, la Sécurité et la Résistance, s'opposent sur les huit maps disponibles, l'une pour sauver la cité utopique de l'Ark, l'autre pour s'en échapper. Le jeu est bien entendu multijoueurs, mais vous pouvez effectuer la campagne en solo afin de regarder les cinématiques pour comprendre le scénario. Rien de bien folichon mais c'est toujours ça de pris.

La classe.

A la manière de Quake Wars, le précédent jeu de Splash Damage (11/20 dans le GG Mag n°1), Brink est un FPS multi d'objectifs, c'est à dire qu'une équipe attaque tandis que l'autre défend. Lorsque le premier objectif est tombé, on passe au second. Par exemple, il faut d'abord hacker un ordinateur avant d'en récupérer le contenu, puis emmener ce contenu jusqu'à une porte à pirater, avant d'escorter un otage libéré jusqu'à la sortie. Afin de rendre les affrontements bien plus intéressants et tactiques qu'une bête succession d'objectifs, Brink comporte quatre classes de personnage :

-Le Soldat, qui peut ravitailler ses alliés en munitions, envoyer des cocktails molotov, booster la puissance des grenades,

et poser des bombes sur les objectifs.

-L'Ingénieur, qui peut poser des mines, des tourelles, booster les armes de ses coéquipiers, désamorcer les bombes posées par les Soldats et les hacks posés par les Espions

-Le Médic, qui peut bien entendu soigner

Battlefield Bad Company 2, il est bien plus facile de faire un maximum d'XP en tant que Médic. L'Ingénieur lui aussi est particulièrement avantage, puisqu'il est celui qui peut le plus interagir avec les objectifs et donc faire pleuvoir une pluie d'XP. L'Espion est la classe la plus boudée aujourd'hui, et à juste titre puisque rares sont les objectifs nécessitant son aide,

«Brink comporte quatre classes de personnage : le Soldat, l'Ingénieur, le Médic et l'Espion.»

ses coéquipiers, booster leur régénération et même se ressusciter.

-L'Espion, qui peut se déguiser en ennemi, pirater les tourelles, les mines et les objectifs.

Bref, des classes extrêmement hétéroclites, mais malheureusement pas forcément équilibrées. En effet, tout comme dans

et la plupart de ses compétences sont inutiles sur le terrain. Enfin, le jeu propose trois types de morphologie de personnage, applicable à chaque classe : le léger peut courir plus vite et sauter sur les murs, le moyen court normalement et peut s'accrocher aux rebords, tandis que le lourd ne peut que courir lentement. Le nombre de possibilités laisse rêveur, mais c'est en fait un beau pétard mouillé.

Le design caricatural des personnages est excellent. On ne peut pas en dire autant des environnements.



Le système de saut SMART s'avère être un beau pétard mouillé.



Les possibilités de customisation sont plus grandes que dans n'importe quel RPG.

Waitwat ?

Splash Damage avait promis des déplacements façon Mirror's Edge pour des combats ultra-dynamiques, baptisé SMART. Aujourd'hui le jeu sorti, on peut s'auto-riser un gros «LAUL PTDR IXD Smart ça voulait pas dire intelligent ?» D'abord, sachez que les déplacements sont lents. Pour courir à une vitesse décente, il faut jouer en morphologie légère et donc être doté d'autant de points de vie qu'un chat écrasé. Quant à la possibilité de courir et de rebondir sur les murs, elle est réservée à cette classe légère, mais on s'en fout puisque ça ne sert à rien, à part accéder à un ou deux endroit par map inaccessible aux autres classes et sans importance. Super. Le pire, c'est que le saut lambda, disponible pour tous les personnages, est terriblement nul. L'avatar saute à cinquante centimètres du sol maximum, et s'il est

possible de franchir bon nombre d'obstacles en sautant, c'est parce qu'on se paluche une vieille animation de saut façon Call of Duty. La seule différence étant que l'on peut tirer durant le saut, youpi. C'est à ce moment là que je me suis vu sortir de mon corps, et que mon enveloppe charnelle a hurlé «POURQUOI ILS ONT PAS REMIS DES BONS VIEUX SAUTS ULTRA-CONTROLABLES, RAPIDES ET DYNAMIQUES COMME DANS QUAKE III OU DANS FEAR BORDEL DE MERDE ???!!§§§§» Oui, c'est long comme hurlement. Bref, le SMART c'est du bidon, et bien vite on se résout à jouer en se contentant de sauter comme dans n'importe quel FPS depuis 2005 : en étant assisté.

Alerte, panne du générateur d'inspiration.

Comme énoncé en introduction, Brink comporte huit maps mais seulement deux environnements : la rouille, pour deux d'entre elles, et des intérieurs épurés pour les six autres. Heureusement, elles sont bien mieux foutues que celles de Quake Wars, où l'on se retrouvait à 32 joueurs sur des maps pouvant facilement accueillir 64 joueurs. Ici, on se retrouve très souvent dans des couloirs, et rares sont les endroits où le combat à distance est possible. D'ailleurs, les développeurs ont clairement voulu pousser les joueurs à aller au contact puisque les armes sont très précises à courte portée (à tel point qu'il est inutile d'employer l'iron sight, youpi, enfin un retour en arrière positif !) mais extrêmement imprécises à moyenne et

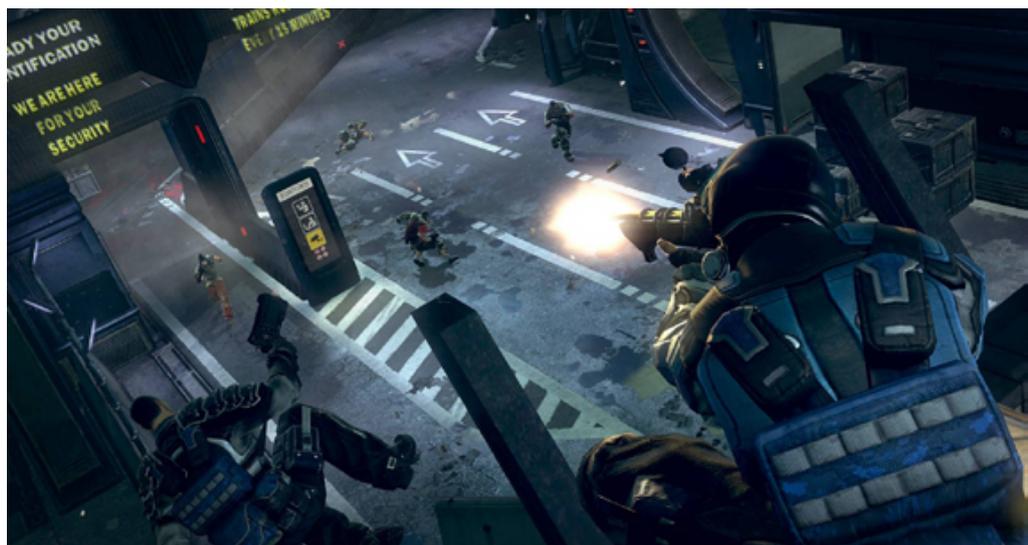


En combinant précision, esquive et items, un bon joueur peut tenir une position à lui tout seul. Pas longtemps, mais il peut.

longue distance. Un parti pris qui ne plaira pas à tout le monde mais qui personnellement me ravit : enfin un FPS burné où les combats se règlent au contact et sans iron sight. Pour compléter le tableau, Splash Damage a eu la bonne idée de ne pas implémenter d'attaque au corps à corps permettant de tuer instantanément. Le coup de crosse et la glissade permettent seulement de renverser un ennemi ou d'achever un adversaire à terre avant qu'un médecin ne le soigne, mais pas de le tuer, à moins de s'acharner dessus comme un putois. Enfin, les affrontements ont souvent lieu sur des points chauds bien définis, permettant ainsi des combats acharnés épiques pour prendre une position. Enfin un jeu où on est vraiment content de soi, presque fier, lorsqu'on remporte la partie.

Port du cerveau obligatoire.

Brink est un FPS malin clairement déconseillé à Kevin, Jordan et leurs copains. D'ailleurs, on n'en trouve pas sur PC, preuve que le concept même du jeu fait bien le tri. La victoire demande un teamplay sans faille. Trop de médics, et tout le monde se retrouvera à court de munitions. Pas assez d'ingénieurs, et il sera impossible de protéger l'objectif correctement. Fort heureusement, il est possible de voir en temps réel et à n'importe quel moment combien de joueurs sont de telle classe, et combien s'occupent de tel objectif, cela grâce à «la roue des objectifs». Au départ assez déstabilisante et chiant, cette roue



s'avère finalement foutrement bien pensée et rapide d'usage. Une simple pression sur la touche associée, et une roue apparaît instantanément pour vous montrer qui fait quoi en quelle quantité. Il suffit de relâcher la touche pour que les infos disparaissent. C'est rapide, efficace et lisible, que demander de plus ? Les soupçons de consolidation du jeu se révèlent donc finalement infondés en dehors du SMART. Pour en revenir au teamplay, la communauté PC semble assez mature et la plupart des joueurs savent ce qu'ils ont à faire. J'en suis à 25 heures de jeu et je n'ai en encore pas vu une seule insulte fusser, du genre «cover noob». Un miracle.

Danger close.

Comme toute chose compliquée, Brink est toutefois d'un équilibre fragile. En effet, pour peu que les deux équipes soient de même niveau, les parties s'enlisent et peuvent parfois durer jusqu'à une demi-heure, ce qui est très, très long. La palme du mindfuck revient au mode Stopwatch, qui laisse près de 25 minutes pour accomplir tous les objectifs. En pratique, il est fréquent que les attaquants bloquent dès le premier objectif, passant 25 minutes à attaquer la même zone comme des bots. Passionnant. Bref, l'idéal est de trouver un serveur fréquenté par une communauté sympa et/ou de jouer avec un micro.



Graphiquement, le jeu oscille entre le très passable et l'horriblement moche. 00:00

Le concept du AAA pauvre.

Jusqu'ici, on pourrait croire que Brink est un jeu parfait, en dehors de quelques petits problèmes d'équilibrage. Or, il n'en est rien. Hélas. Graphiquement d'abord, le jeu est une vraie catastrophe. Les textures oscillent entre le passable et la mocheté totale, allant parfois jusqu'à étaler des artefacts de compression comme sur un vulgaire jpeg ! Une honte pour un jeu de ce calibre. L'aliasing est omniprésent, le motion blur est une véritable farce, se contentant de dédoubler l'image pour donner une impression de vitesse, ce qui a pour effet de donner la gerbe et de diviser le framerate par deux. Le framerate, justement. Brink est d'une optimisation catastrophique. Vraiment. Alors qu'il devrait tourner sur n'importe quelle machine vu ce qu'il affiche, il attendance à ramer sur toutes les cartes ATI et un peu moins sur les nVidia, mais tout de même. Il faut obligatoirement utiliser un logiciel annexe non-officiel, le Brink Configurator, pour espérer jouer dans de bonnes conditions. Et il faudra pour cela faire une croix sur presque toutes les options graphiques du jeu. La situation est tellement grotesque que Splash Damage a sorti un patch dès le premier jour d'exploitation, améliorant un peu les choses. Mais à l'heure actuelle, bon nombre de joueurs ne peuvent toujours pas profiter de leur jeu, et même avec une config de fou comme la mienne, les chutes sans raison à 30 FPS sont fréquentes. Honteux, je vous dis.



L'art du journalisme total.

A votre avis, que faut-il faire pour que tous les internautes lisent votre test avant celui des autres ? Réponse : publier le vôtre en premier. C'est à peu près ce qu'ont fait 90% des sites français qui, dans leur bêtise crasse et leur cupidité, ont testé Brink avant sa sortie, en deux heures (comme à leur habitude) et sur console en plus ! Le résultat ne s'est pas fait attendre, les notes françaises sont catastrophiques (poussant certains sites anglais à publier des messages expliquant que eux, ils étaient réglés et ne testeraient pas le jeu avant sa sortie). Normal, puisqu'au moment des tests, les seuls serveurs ouverts étaient américains, donc plafonnant à 400 de ping.

En résumé, les sites français ont testé sur CONSOLE un jeu développé par un studio PC pour le PC, sur des serveurs lag like hell, et en deux heures, alors qu'il faut minimum 5-6 heures de jeu avant de commencer à comprendre les maps et les actions à réaliser pour profiter réellement du jeu. Du beau boulot de journaliste.



Les cutscenes sont sympa, mais c'est bien le seul élément qui donne un peu de vie au monde de Brink.



Pour terminer sur les problèmes du jeu, sachez que le mixage audio rencontre lui aussi de gros problèmes puisque les sons disparaissent parfois durant quelques secondes, et la map Refuel est même en mode muet chez tous les joueurs ! Du délire. Quant aux gunfights, même si le bruit des armes est réussi, les échos des combats lointains sont très moches ou inaudibles. Après un BFBC2 ou un Crysis 2, ça fait un choc. Heureusement, les musiques sont excellentes.

50% ingame, 50% main menu.

La dernière facette de Brink à aborder, c'est la personnalisation. Votre avatar peut être «tuné» de la tête au pied grâce à de multiples accessoires, allant du chapeau au pantalon en passant par la coiffure et les cicatrices. Il est vraiment possible de créer un personnage unique en passant un peu de temps dans les menus, et ça c'est génial. En plus de ce côté purement cosmétique, chaque classe est dotée de dix compétences qui lui sont propre. Par exemple, le médecin peut s'attribuer une auto-résurrection ou des soins plus efficaces à dispenser à ses alliés, tandis que le Soldat peut augmenter le rayon d'action de ses grenades, par exemple. Il est donc vraiment possible (et même recommandé) de se définir un style de jeu, car les points de compétence distribués à chaque niveau ne suffiront pas à apprendre chaque capacité. Il faudra donc faire des choix.



La map Container City est la plus belle (ou la moins moche) et la plus réussie des maps du jeu. Ça tombe bien, c'est celle qui était dans toutes les vidéos de promo...



Les possibilités de customisations sont correctes, mais on ne peut pas changer la couleur des armes...



Chaque classe possède dix compétences uniques en plus des dix compétences communes.

Graphismes

Sans aucun doute LE gros point noir de Brink. Il est inadmissible de sortir un jeu dans un tel état d'optimisation. Que les niveaux soient moches (les personnages, eux, sont très réussis) passe encore, mais que le jeu rame chez presque tous les joueurs sur presque toutes les configs, c'est intolérable. La mode de sortir des jeux pas finis semble s'enraciner chez les éditeurs, rappelez-vous Black Ops et Crysis 2. En plus, les environnements sont très génériques, peu variés et font vraiment «artificiels». On oublie pas une seconde que l'on est dans un jeu vidéo, et c'est bien dommage.

A noter aussi que Splash Damage n'a pas pipeauté sur les possibilités de customisation des avatars. Chaque personnage peut vraiment être unique et les tenues proposées sont nombreuses. Coiffure, tatouage, cicatrice, masque, chapeau, veste, pantalon... Autant d'éléments combinables à souhait. Une excellente surprise.

Jouabilité

Chaque classe possède un gameplay unique, lui-même modulable de par les nombreuses compétences uniques disponibles pour chacune d'entre elle. Le teamplay est absolument indispensable pour l'emporter et pour s'amuser, car une partie peuplée de gros noobzors peut rapidement devenir un enfer. Heureusement, peu de noobzors ont acheté Brink, qui se vend par ailleurs très bien sur PC.

Très dommage en revanche que les objectifs secondaires soient si rares sur les maps, et souvent inutiles.

Durée de vie

Doté de seulement huit maps, on aura vite fait le tour de Brink. Heureusement, le gameplay est extrêmement riche, et doté d'une marge de progression énorme. Par ailleurs, les développeurs ont promis de nouvelles maps gratuites pour fin juin. Wut ! Mais pourquoi un tel manque d'inspiration dans le design des maps, pourquoi ?

A part ça, comptez une vingtaine d'heure pour atteindre le niveau max (20). Mais on s'en fout.

Scénario

Incroyable mais vrai, Brink possède un vrai scénario. Vous pouvez même écouter une cinquantaine de journaux audios pour mieux comprendre l'histoire de l'Ark, cette cité perdue au milieu de l'océan. De plus, chaque mission, même en multi est introduite et conclue par de courtes cutscenes (heureusement zappables) assez sympa. C'est toujours agréable de terminer la mission sur un « Do you realize you achieved ? You just saved the Ark ! »

Bande son

Les doublages sont plutôt corrects mais le mixage sonore est totalement loupé. Les voix sont à peine audibles, et les gunfights ayant lieu à dix mètres semblent se jouer à dix kilomètres. Vite, un autre patch !

Quant aux musiques, elles sont excellentes : parfois épiques, parfois tristes, mais toujours soignées. Dommage qu'elles soient bien trop peu présentes.

Brink ne sera pas le FPS de l'année, c'est une certitude. Souffrant d'une absence totale de finitions et d'un manque d'inspiration flagrant, le titre de Splash Damage se démarque de la concurrence par une orientation clairement «gamer», contrairement à neuf... euh dix FPS sur dix depuis des années. Et sa seule chance de s'imposer est justement d'être en situation de monopole sur le marché des FPS à objectifs, ce qui est regrettable.

Néanmoins, le jeu possède de nombreux atouts, comme le teamplay indispensable, des classes à la fois hétérogènes et souples, un chara-design osé et un aspect de customisation de personnage très poussé. Encore quelques patches, des maps supplémentaires, et Brink sera un FPS indispensable. En attendant, il n'est que «bon» et s'impose de par l'absence de concurrent sérieux.

Verdict : **15/20**

FPS

Test

Operation Flashpoint

Red River

Développeur : Codemasters
Editeur : Codemasters



Salut les tapettes ! Alors, vous en avez assez des jeux pour gonzesses communistes ? Ca tombe bien, Codemasters vous propose un jeu sévèrement buriné déconseillé aux bâtards.

Vous aimez vous faire insulter par un connard de sergent-chef mal doublé ? Alors Operation Flashpoint Red River (OFRR) est fait pour vous. Le scénario du jeu vous emmène dans un pays fictif du moyen-orient, où vous allez vous battre contre des arabes et des chinois, les premiers parce qu'ils sont barbus et musulmans, les seconds parce qu'ils sont jaunes et communistes. Le tout saupoudré des dialogues les plus imbuables, les plus racistes, les plus stupides que j'ai jamais entendu dans un jeu. Même le terrible Rogue Warrior passerait pour une lopette face à OFRR.

Cool story bro.

Le jeu est composé de dix missions, et je ne vais pas vous mentir, j'ai craqué dès la fin de la troisième. Pourquoi ? La réponse dans les paragraphes suivants. Le déroulement d'une mission semble immuable : vous et trois autres bidasses êtes à l'arrière d'un 4x4, tandis que votre boss balance ses ordres et ses insultes durant de longues, longues minutes. Très longues. Trop longues. En fait, on passe parfois plus de cinq minutes (et cinq minutes devant son jeu sans bouger, c'est long) à ne rien faire d'autre qu'écouter un gros con nous balancer des ordres incompréhensibles et qui de toute façon changeront en

cours de mission. Résultat, on est chauffé à blanc lorsqu'on récupère le contrôle du personnage, et le moindre défaut nous saute à la gueule comme un perfide chinois. Merde, le jeu déteint sur moi. Bref, passons.

Chef, on a cinquante coco qui dévalent sur nous, on fait quoi ?

Le gameplay est une véritable horreur et dépouille le jeu de toute once de fun. En effet, il suffit de deux-trois balles pour se

retrouver à terre, sachant que nos coéquipiers sont incapables de vous couvrir correctement et d'obéir à un ordre aussi simple que «rendez-vous ici». En plus, les combats ont lieu soit à très longue distance, auquel cas on se retrouve à tirer sur une bouillie de pixels (voir page suivante), soit en combat rapproché. Et là, on découvre abasourdi l'absence de lean. Eh oui, impossible de se pencher au coin d'une rue dans OFRR. Une grosse blague dans un jeu se voulant réaliste. Ah merde,



Le zoom qui zoome pas.



Codemasters a utilisé tous les filtres actuellement disponibles dans le jeu vidéo. Et ça n'a pas suffi à cacher la misère.

on me signale qu'OFRR a été développé pour une exploitation console et que le portage a été fait à la va-vite sur PC, où il n'est d'ailleurs disponible qu'en dématérialisé. Ceci explique ce que nous avons vu, mais aussi ce que nous allons voir à présent.

Diz game rapin mah eyes.

Les menus du jeu sont ignobles. Purement pensés pour être affichés sur une TV à trois mètres de distance. L'ergonomie est pourrave, les images floues, les boutons énormes. Quant au jeu, il fait illusion les cinq premières minutes, où l'on se dit que c'est quand même joli. Et puis on se prend une balle, et l'effet qui en découle est absolument fabuleux : c'est comme si la résolution de votre écran était soudainement divisée par deux. Les environnements deviennent ultra-pixélisés, jusqu'à ce que vous vous soigniez. Du coup, alerté par cette immonde expérience, vous faites plus attention à ce qui vous entoure. Et c'est le drame. L'aliasing est omniprésent, et ce n'est pas un aliasing de tarlouze, n'est-ce pas sergent ? Les textures sont baveuses, pour tourner sur 360 et PS3, dotées de seulement 512Mo de RAM. On se retrouve donc à tirer sur des ennemis tous identiques (un modèle de taliban, un modèle de chinois) ressemblant à un tas de pixels moches. Le filtrage anisotropique porte à environ deux mètres du personnage. Les animations n'ont rien de remarquable. Le déroulement des missions est

long, plat et sans intérêt. Vos objectifs changent toutes les cinq minutes, et on s'en fout. Le joueur n'est pas du tout impliqué, le titre n'a aucune ambiance, aucune personnalité.

Quel est le bougre de con qui a dit qu'à plusieurs, c'est encore meilleur ?

L'argument commercial d'OFRR, c'est que son solo est rejouable en multi à quatre, youpi ! Sauf que ça n'a aucun intérêt, cela ne le rend pas moins chiant ou plus fun. Et qui serait assez masochiste pour pousser ses amis à acheter cette chose, à moins de vouloir finir PAUVRE ET SEUL (voix moralisatrice sur un ton de reproche). A côté de ça, OFRR propose quatre modes coopératifs (pas de mode compétitif, c'est trop dur à faire mdr lol) inutiles. Seul l'un d'entre eux se démarque un peu : il s'agit de sauver deux pilotes écrasés et encerclés par des insurgés, dont il faut ensuite détruire l'appareil. Ça pourrait être sympa, mais là encore la jouabilité en dessous de tout gâche le fun. Pour enfoncer le clou, chacun de ces modes ne compte que... deux pauvres cartes ! Chez Codemasters, on a pas de pétrole, et on a pas d'idées non plus...

Operation Flashpoint : Red River a clairement le cul entre deux chaises (moches, les chaises). Partagé entre la simulation et des commandes totalement inadaptées, lourdes et incomplètes, le jeu ne conviendra à aucun public : trop chiant pour ceux qui veulent un FPS bourrin, et trop basique pour ceux qui recherchent la difficulté. De plus, les dialogues sont vraiment insupportables et omniprésents. Conjugué avec des graphismes qui ne font illusion que sur les screenshots, Operation Flashpoint Red River est un FPS de plus à mettre à la poubelle, au fond de laquelle il retrouvera ses copains Call of Duty et Homefront.

Verdict :

06/20

Lost Planet 2

Développeur : Capcom
Editeur : Capcom



Des types en armure de samuraï du futur, des putains de monstres géants et des gros guns. Voici en résumé le pitch de Lost Planet 2. Ca fait baver, non ? Non ? Vous êtes sûr ?

Parce que moi, ça me fait baver. Bon, le jeu est un TPS et j'aime pas trop ça, mais on va laisser sa chance au produit, comme dirait Patrick Abitbol. Surtout qu'au premier abord, ça n'a pas l'air dégueu.

Dans le gras.

N'ayant pas joué au premier Lost Planet, je me concentre bien sur la cinématique d'intro de ce second épisode, afin de tout comprendre. Heureusement, je n'ai pas trop à me fatiguer les neurones puisque le scénario est totalement WTF. En gros, le monde glacé EDN III a laissé place à la jungle parce que les protagonistes du premier opus ont buté trop d'Akrids, les gros monstres du jeu. On ne sait pas trop si c'est bien ou mal, mais en tout cas on va continuer à en buter, et des autochtones aussi par la même occasion. Chaque mission est entrecoupée de petites cutscenes ou briefings totalement hors de propos. Ce foutoir aurait bien pu être ajouté après que le jeu eut été terminé. On ne comprend absolument rien aux motivations des personnages, on ne sait même pas pourquoi on se bat ! La motivation pour progresser est à ce niveau là complètement nulle, et ce n'est pas le gameplay qui risque de tout arranger.

Beau ninja.

Dans la peau d'une sorte de ninja du futur armé d'un fusil d'assaut, d'un shotgun et accompagné par trois IA bien peu utiles, me voilà parti à l'assaut de niveaux couloirs. En bonne adaptation PC depuis la console bien foirée, vous ne pouvez pas configurer votre manette correctement, et jouer au clavier se révèle rapidement très chiant. De plus, mettre les graphismes du jeu à fond le rend... moche. Oui, surprenant. Avoir tous les taquets au maximum

rend le jeu sombre et aliasié au delà du raisonnable. Alors qu'en moyen, on découvre des graphismes ma foi forts agréables, avec une jungle luxuriante et des monstres détaillés, même s'il vaut mieux ne pas s'approcher trop près : le jeu réutilise le moteur de Resident Evil 5, qui commence à dater. Non, les graphismes ne sont pas un problème. Le vrai problème de Lost Planet 2, c'est son gameplay, qui se vautre à tous les niveaux ou presque.

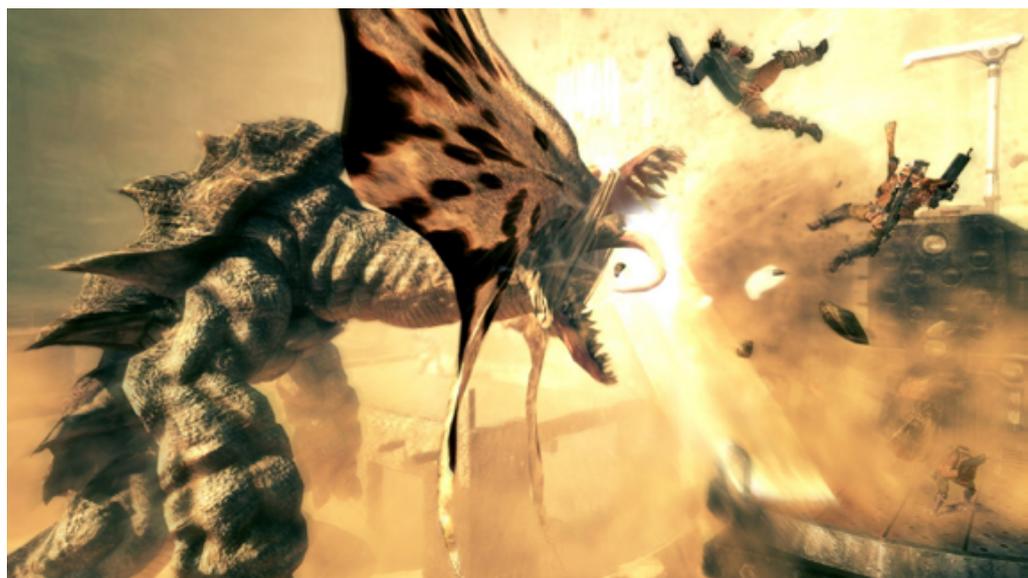
L'objectif principal du jeu : activer des checkpoints...





Ninja arthritique.

Les niveaux sont globalement assez courts, entre cinq et dix minutes. En général, il faut activer des balises, une par une ou simultanément, appuyer sur un bouton ou tuer tout le monde. Le soucis, c'est que la coopération à quatre joueurs (car l'intérêt du jeu est là : jouer avec trois potes à la place de l'IA est censé décupler le fun) n'apporte strictement rien à l'action et n'est pas du tout exploitée. Autant dans Resident Evil 5, les deux partenaires se soignaient, s'entraidaient pour grimper un mur, s'échangeait des munitions ou des armes. Autant dans Lost Planet 2, les interactions entre joueurs sont totalement inexistantes. Chacun se ranime tout seul et se ravitaille comme il peut en munitions. Passionnant. D'autant que le gameplay est tout simplement soporifique. Les personnages se déplacent lentement, les sauts sont lourdingues, le grappin ne fonctionne que là où les développeurs l'ont prévu. Le jeu aurait pu être super classe en proposant des déplacements rapides et de la fast-paced action. Au lieu de ça, on dirige une escouade de quatre ninjas arthritiques incapables de communiquer entre eux. Même les boss, gigantesques, sont inintéressants. Il suffit de tirer pendant de loooooonngues minutes sur les parties du corps bien mises en évidence jusqu'à ce que mort s'ensuive. Enfin, n'espérez pas un armement décent, puisqu'arrivé à la quatrième mission (là où j'ai craqué),



mon arsenal se limitait toujours aux armes de départ.

Lost Planet 2 est une accumulation d'erreurs. Pourquoi proposer une coopération à quatre si aucune interaction n'est possible entre les joueurs ? Pourquoi nous opposer à des créatures immenses et des hordes d'ennemis si c'est pour nous refiler deux

pauvres armes et nous indiquer où tirer ? Au final, Lost Planet 2 souffre de la comparaison avec Resident Evil 5, titre lui aussi coopératif et surtout très réussi (18/20 dans le GG Mag N°5).

Verdict : **09/20**

Battlefield Play4free

Développeur : EA

Editeur : Dice



Electronic Arts et Dice opèrent un retour vers le futur avec Battlefield Play4free, parce qu'après tout, en affaire, aucune règle n'interdit de faire un truc de merde pour se faire encore plus de pognon.

Battlefield Play4free (dieu que ce nom est moche) est donc un «remake» du mythique Battlefield 2, mais gratuit. Enfin, F2P plutôt, puisqu'EA compte se faire de la thune en vendant des armes et du matos à prix d'or. Mais est-ce que, dans le fond, on ne se foutrait pas un peu de notre gueule ?

Jouez pour rien.

Pour répondre à cette intéressante question, il suffit de regarder pragmatiquement ce que propose BFP4F. Tout en gardant bien à l'esprit que vous avez déjà acheté BF2 par le passé, soit que le soft coûte aujourd'hui entre 5 et 10€ donc il n'y a pas de raison de se priver. Bref, dans ce F2P, on se retrouve avec trois pauvres maps issues du jeu original (dont Karkand, ouf). C'est léger, c'est minable. Ca, c'est fait. Niveau armement, le choix est assez réduit. De plus, les armes les plus puissantes ne peuvent être achetées qu'avec du vrai pognon sonnante et trébuchant. Et c'est cher. Comptez 10€ pour 1500 battlefunds, qui permettront de se monter un personnage un minimum décent, sachant que les armes ont une durée de vie très limitée. Bref, une véritable arnaque créant un gros déséquilibre dans le jeu.

Au niveau de la customisation visuelle du personnage, en revanche c'est ultra-complet. Et pour cause, puisque c'est exactement dans ce genre de saloperie inutile que les gogos mettent de l'argent. Vous pouvez donc faire votre choix entre des dizaines de couvre-chef, de kevlar et de slip kangourou, le tout en passant là encore obligatoirement à la caisse. A ce stade là de l'expérience, je commençais déjà à redouter le pire une fois ingame. Et devinez quoi, je ne m'étais pas trompé.

Grain filter x16 : on.

Le menu principal du jeu est obligatoirement une fenêtre en flash merdique qui rame, dotée d'une ergonomie probablement sortie de la tête d'un coréen du sud cinglé. Ne cherchez pas de server browser, il n'y en a pas, il faut s'en remettre au matchmaking, qui pour le coup semble fonctionner correctement, puisque je ne me suis jamais retrouvé connecté à un serveur russe à 400 de ping. Le jeu charge, me rend sourd avec du hard-rock saturé





dégueulasse. Autant dire qu'une fois dans la partie, je suis chauffé à blanc... avant d'être immédiatement redroidi. Le jeu est immonde. Les textures sont moches, les

campeur, abattu par un tank soit à deux kilomètres soit à bout portant, tué par un hélicoptère et enfin tué lors d'un échange de coups de feu avec un pauvre type perdu

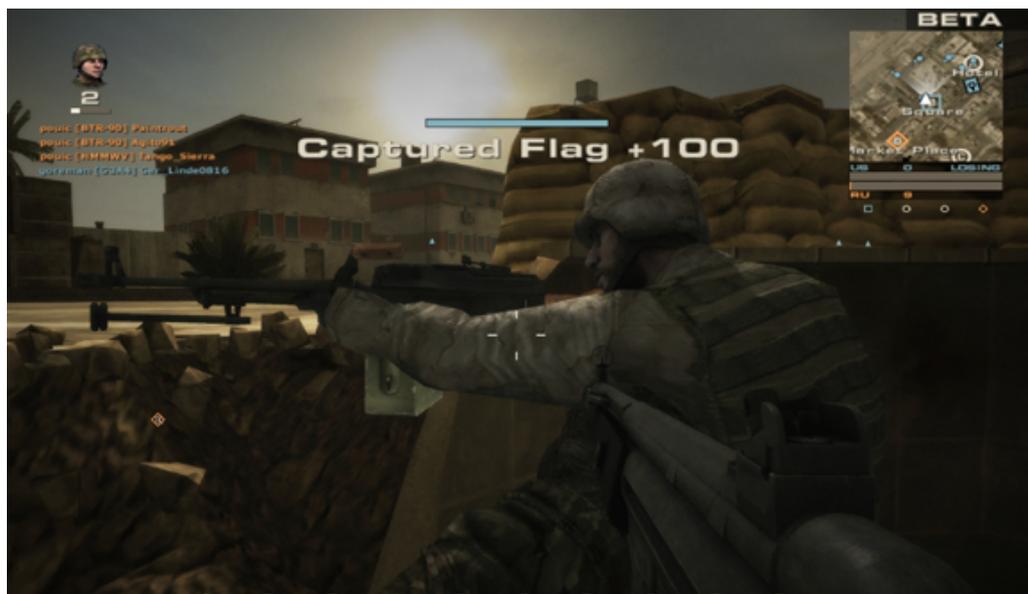
BFP4F remporte haut la main la palme du filtre grain le plus grossier, de l'adaptation en F2P la plus bâclée, du système de paiement le plus escroc, et du jeu le plus soporifique de l'année. Le jeu n'apporte rien par rapport à Battlefield 2, si ce n'est qu'il revient plus cher au final, et pour s'amuser moins. En voilà un bon investissement !

«Le jeu n'apporte rien par rapport à Battlefield 2, si ce n'est qu'il coûte plus cher au final.»

personnages sont mal animés et ont des têtes de pédophile. Le fog se situe à 50 mètres, ce qui est loin d'être suffisant sur une map comme Gulf of Oman. Le jeu est encore plus moche que son illustre aîné, chapeau messieurs. Et le feeling, mon dieu... Je n'ai jamais vraiment apprécié Battlefield 2 à cause de ses armes molles, son body awareness nul et ses combats finalement chiants comme la mort, mais dans BFP4F, tous les records sont battus. Les gunfights ne proposent absolument aucune sensation. On ne peut même pas attribuer le changement d'arme à la molette de la souris, la bonne blague. Quant à un éventuel équilibrage des maps, vous pouvez toujours le chercher. On se retrouve donc toujours à 16 contre 16 sur des maps où tiendraient sans problème deux équipes de 32 joueurs comme Gulf of Oman. On retrouve donc les quatre façons de mourir de Battlefield 2 : snipé par un

comme nous entre deux immeubles. Passionnant non ? Bref, si vous n'aimez pas BF2, vous n'aimerez pas BFP4F. Et si vous l'aimez bien, alors restez dessus.

Verdict : **07/20**



Le mois dernier, ce sont des anciens de chez Timagate qui nous faisaient rêver sur l'industrie du jeu. Et ce mois-ci fois, ce sont des français. Wut!

Fin mars, le studio français Punchers Impact a mis la clé sous la porte suite au lamentable fiasco de Crasher, son MOBA, qui s'est moins vendu qu'Okami. Il fallait le faire. Punchers était en fait un studio créé de toute pièce par l'éditeur Mindscape, spécialisé dans les jeux de merde. Son but était de créer des jeux pour «hard-core gamer.» Une bonne blague quand on voit que le seul jeu du studio en dehors de Crasher est un MMO de... poney'z ! Bref, la belle histoire que je vous résume ici présent se passe sur le site factornews, à l'adresse suivante : <http://cpc.cx/2qZ>. Je vous conseille d'y aller lire si vous avez le temps, car les ex de chez Punchers règlent leurs comptes en public sur 24 pages, et c'est à la fois minable et intéressant.

Internet, c'est public.

Tout commence lorsqu'un certain Moonboy, ancien dev de PI, réagit à la news de Factornews en balançant son avis sur ses ex-collègues et dirigeants. Ni une ni deux, la moitié des anciens effectifs de PI se réunissent sur Factornews et les commentaires de la news tournent à la foire d'empoigne, chacun balance les petits secrets des autres en oubliant un peu que l'on est sur internet et que n'importe qui peut lire. D'ailleurs, le Moonboy en question a effacé presque tous ses posts, mais pas les autres. Pourquoi la lecture de cet énième combat inutile sur le net est-elle intéressante ? Parce qu'elle montre le derrière de l'industrie en France, et on s'en doute, c'est pas joli-joli. Attention tout de même, cela sort de la bouche de types au chômage, donc forcément furax. Mais tout de même.

Cool story.

On apprend donc que bien sûr les joueurs sont tous des connards avec des goûts de chiotte. Que la presse est une salope, que si tout a foiré avec Crasher c'est parce que le management était mauvais (ce que je crois), mais pas parce que les développeurs ont mal bossé. Mais surtout, on comprend en lisant ces 24 pages que même dans des petits studios français merdiques, les dé-



veloppeurs ne se prennent pas pour de la merde, et ont un égo surdimensionné. On assiste à un véritable et ridicule concours de bites, où le vainqueur sera celui qui méprisera le plus l'autre. Fascinant. Ça laisse songeur quant à la mentalité des vrais gros studios.



Crasher a fait un gros bide pour cause d'absence totale de communication et de mauvaise orientation de départ : les petits studios DOIVENT vraiment arrêter de faire des jeux uniquement multi-joueurs.

Spin

Livre

Mmmh, comment introduire Spin, de Robert Charles Wilson ? Peut-être en disant que c'est tout simplement un livre de oufzor malade.

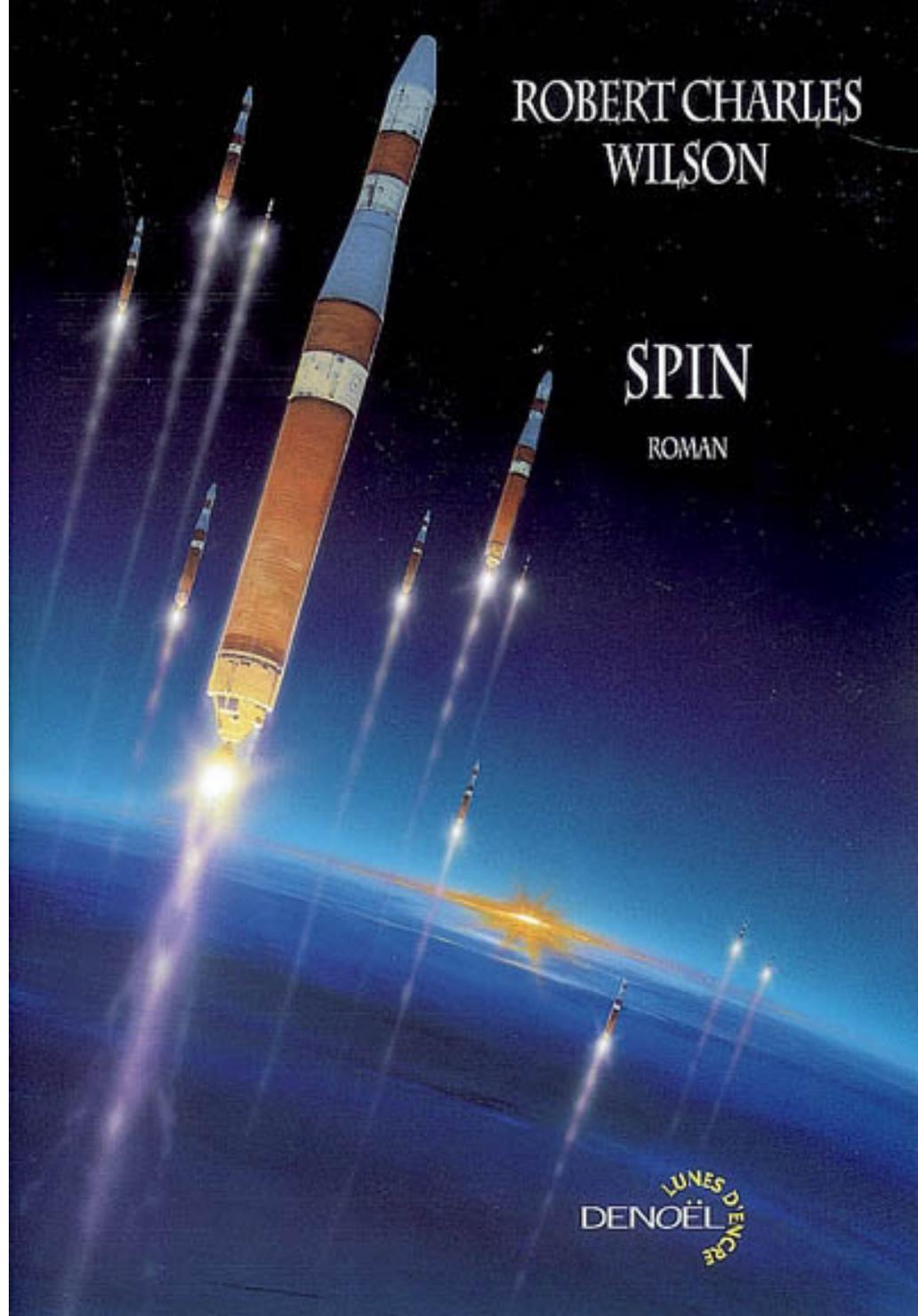
A une époque proche de la nôtre, Tyler Dupree, douze ans, scrute le ciel. Soudain, le soleil, la lune et les étoiles disparaissent. Et pour cause : la Terre est désormais entourée par le Spin, une protection ou une malédiction venue d'on ne sait où. Ainsi, lorsque quelques minutes passent sur Terre, il s'écoule plusieurs milliers d'années dans l'espace. De ce fait, le soleil vieillit rapidement. Trop rapidement : d'ici une cinquantaine d'année, l'humanité sera rayée de la surface du globe.

Awesum.

Spin est narré par Tyler Dupree depuis son enfance jusqu'à ses cinquante ans, à la fin du livre. Son destin est particulier car son meilleur ami est Jason Lawton, fils puis successeur d'un pionier dans les technologies spatiales, et qui va s'atteler à comprendre et à lutter contre le Spin. Il est difficile de parler du livre sans spoiler, mais sachez que les événements sont tout bonnement géniaux et sortent indéniablement de la tête d'un grand écrivain. Non seulement on ne s'ennuie pas une seconde, mais en plus le monde décrit dans Spin est d'une crédibilité en béton. De plus, l'auteur n'a pas cédé aux sirènes du sensationnalisme et de l'action. Oh que non.

Freaky awesum.

Non parce que bon, vouloir sauver la planète, côtoyer les grands de ce monde et lutter contre des méchants, Robert Charles Wilson est au-dessus de tout ça. Lui, son truc, c'est l'Humain, l'Homme. Toute l'histoire est racontée par les yeux de Tyler Dupree, un homme normal dans un monde condamné à brève échéance. Et, loin de nous servir tous les poncifs du genre, l'auteur écrit ce qui pourrait vraiment se passer si le monde était dans cette situation. La narration se fait au plus proche de l'humain sans pour autant s'engluer dans du mélo, pas du tout. Les dialogues sont d'une finesse remarquable, la narration est d'une qualité indescriptible. Tout est



à la fois pragmatique et pourtant si détaillé, si réel, que s'en est impressionnant. D'ailleurs, on sent bien au fil des pages qu'il s'agit de l'aboutissement ultime de l'auteur, de son meilleur livre, celui dans lequel il a tout mis, et on voit mal comment il pourrait grimper plus haut. D'ailleurs, quand on lit ses oeuvres précédentes comme Darwinia, le niveau est moins haut, le style moins défini et moins précis. Mais trêve d'allégations, Spin est un grand, très grand roman, et je me demande moi-même comment j'ai pu arriver jusqu'ici sans le lire. L'été approche, foncez chez votre libraire et craquez, d'autant qu'il vient d'être réédité en poche pour pas cher.



Oui, c'est un classique de la BD qui squatte la rubrique BD ce mois-ci, parce que je me suis aperçu que pas mal de gens n'ont en fait jamais lu XIII. La honte.

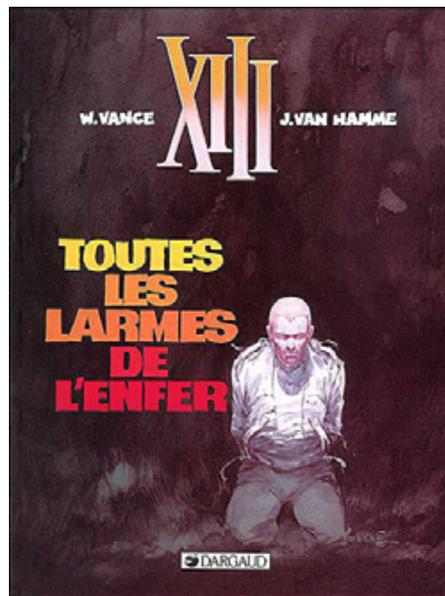
Le commencement.

Mieux vaut tout reprendre du début afin de mieux appréhender cette saga, dont la publication a été étalée sur plus de 24 ans, et dont les auteurs sont parmi les maîtres de la BD : Jean Van Hamme au scénario (Largo Winch, Thorgal, c'est lui) et William Vance au dessin (Largo Winch, Bob Morane, Bruno Brazil...).

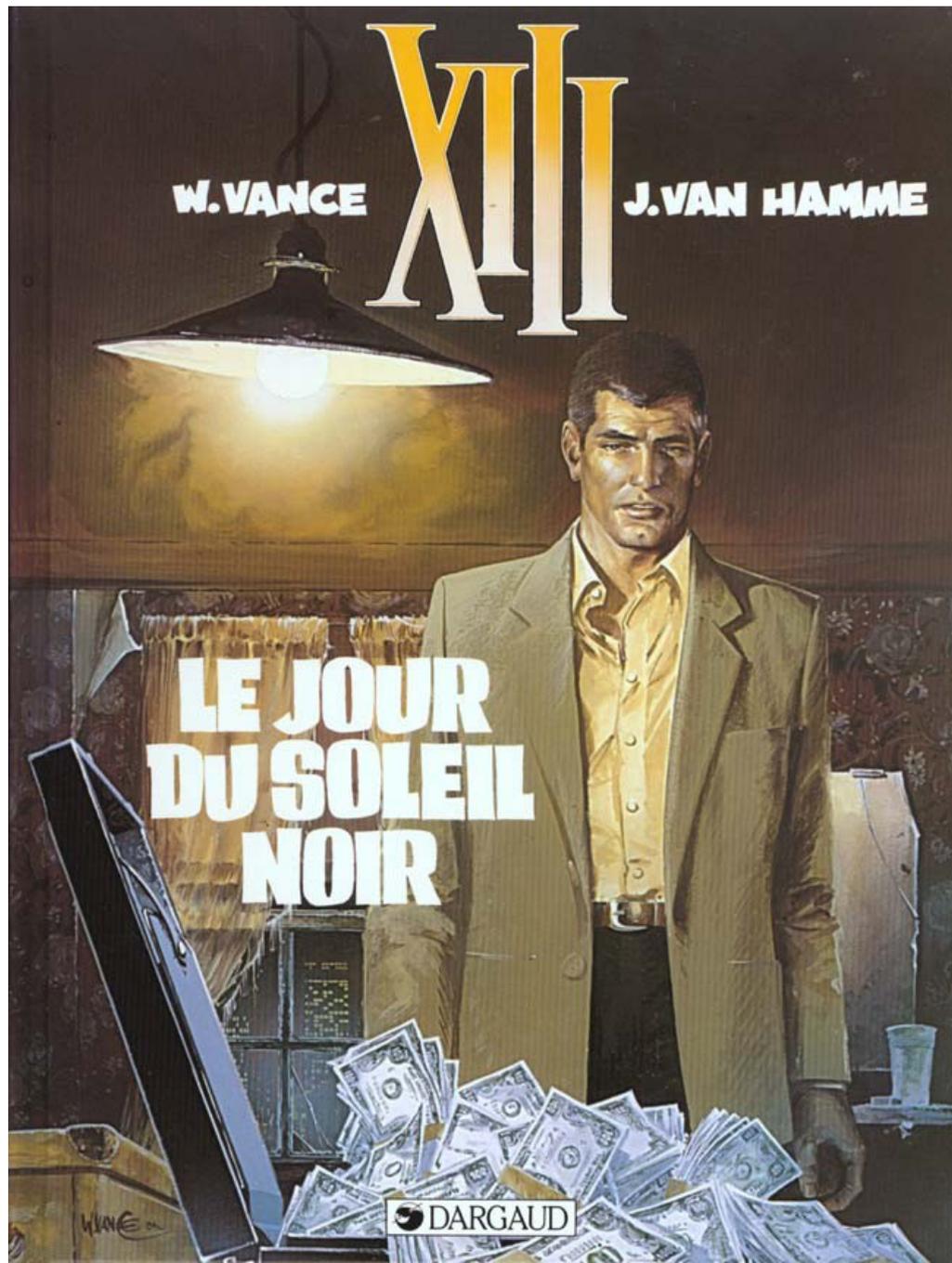
Un beau matin, sur une plage isolée aux Etats-Unis, un couple de sexagénaires trouve le corps d'un homme, touché par balle à la tête mais bien vivant. Une fois le blessé ramené à la maison et soigné, la maison est prise d'assaut par des truands. L'occasion pour le blessé de retrouver des réflexes de combattant. Malheureusement pour lui, sa blessure à la tête a provoqué une perte totale de sa mémoire. Pourquoi sait-il aussi bien se battre ? Pourquoi des tueurs à gage le pourchassent-ils ? Et surtout, a-t-il vraiment tué le président des Etats-Unis, comme l'accuse le gouvernement ? Toutes ces questions trouveront réponses tout au long des 18 albums constituant la saga. Et le point de départ de la quête d'identité du héros sera l'étrange tatouage qu'il porte à la clavicule gauche, «XIII».

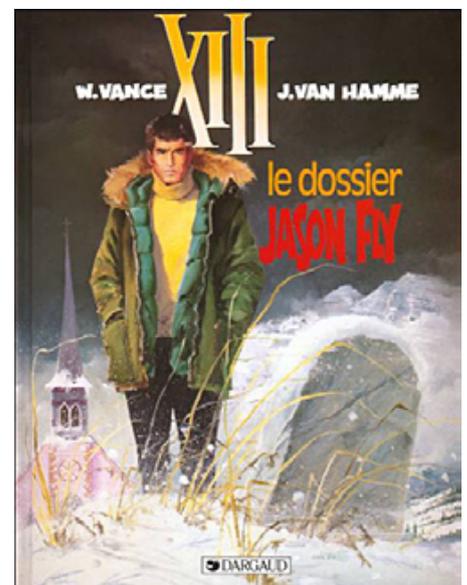
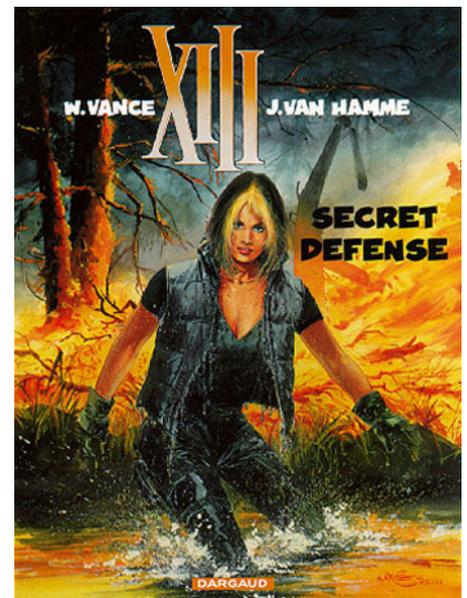
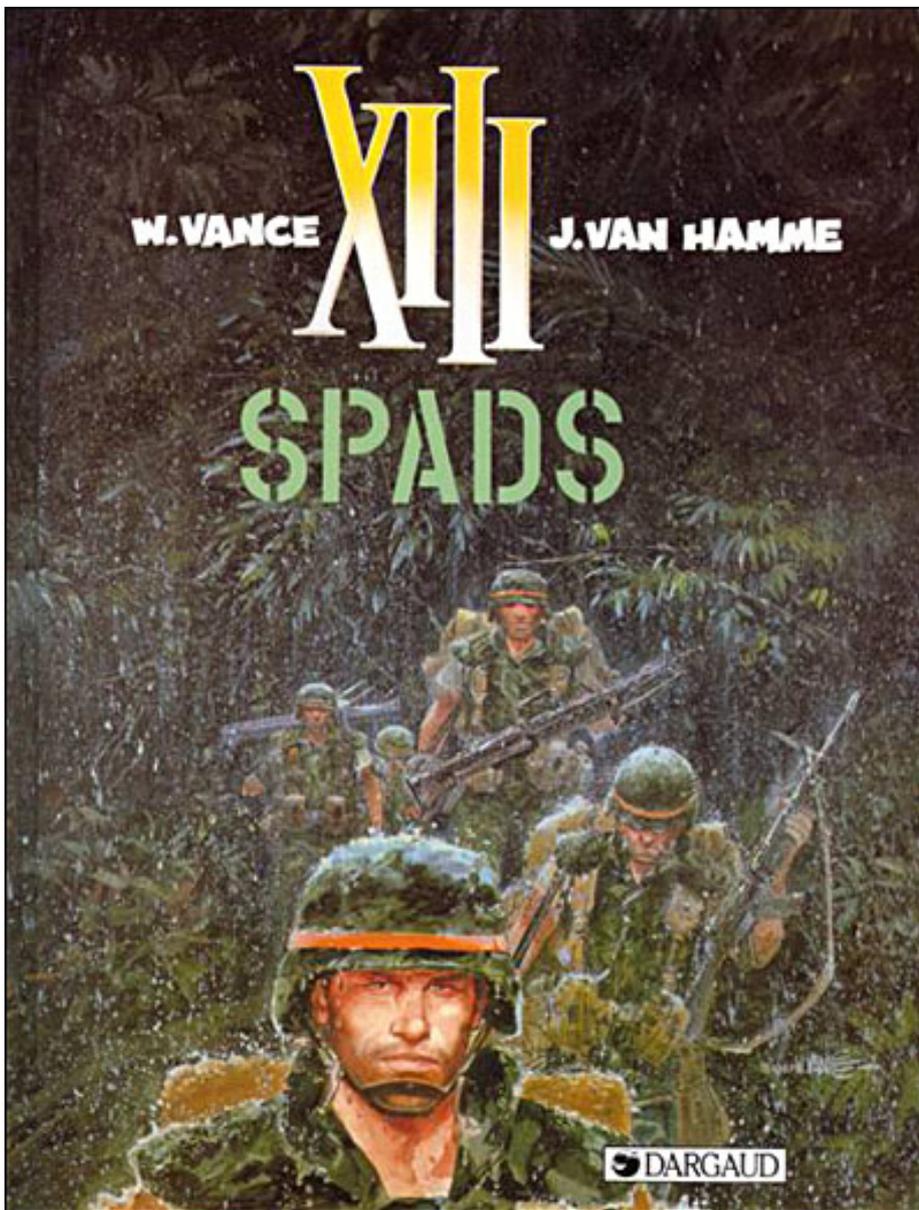
Une époque révolue.

Ce qui impressionne d'abord dans XIII, c'est la qualité et la profondeur du scénario. Le héros va se retrouver aux prises avec toutes les agences gouvernementales des USA et même d'autres pays, se faire des alliés inattendus et surtout démasquer un paquet de traîtres. Car s'il ne sait plus rien de son identité qui ne peut savoir à qui se fier, une chose est sûr, un complot gigantesque se trame sur le sol américain, et lui, XIII, est un danger pour la réussite de ce complot. Heureusement, il n'est pas seul dans sa lutte, puisqu'il s'alliera bien vite avec le colonel Amos, un espion retraité, le général Carrington et le lieutenant Jones, belle black peu bavarde. Le deuxième coup de génie de Van Hamme, c'est de ne pas sombrer dans une BD lambda où le but serait de protéger la grande Amérique d'un méchant complot.



Je voulais légèrer «Les couvertures les plus classes de la série.» Sauf que toutes les couvertures sont une franche réussite. Alors j'ai juste choisi mes préférées.





mais bien d'organiser tout le scénario autour de la quête identitaire de XIII. D'ailleurs, chaque personnage est à la fois extrêmement classe mais aussi attachant, que ce soit le vieux général Carrington et ses secrets, Jessica Martin la tueuse ou encore la Mangouste, le némésis du héros, qui ressemble à un petit vieux tout rabougri. Le style de dessin de Vance rend le tout ultra-réaliste et agréable à regarder. Les dessins sont plus détaillés et fouillés que dans Largo Winch, un bon point.

Un scénario de dingue.

Au cours de sa quête, XIII va voyager dans de nombreuses villes, et les retournements de situation s'enchaînent à vitesse folle sans pour autant nuire à la surprise qui en découle à chaque fois, tant les dialogues et la mise en scène sont d'une rigueur et d'une finesse à toute épreuve. Le héros et ses sidekicks vont se retrouver dans

des situations toujours plus incroyables (XIII se découvre pas loin de dix identités) et tendues (on se demande sans cesse «à quand la prochaine capture») mais toujours variées. En dehors des deux derniers albums, particulièrement moins réussis que les autres, la saga XIII est une véritable aventure que toute personne capable de lire se doit de vivre. En plus chaque album coûte moins de dix euroballes, il serait donc criminel de passer à côté.

XIII, le jeu.

En 2003, Ubisoft Montreuil livre un excellent FPS en cel shading adapté des six premiers albums de XIII. Le graphisme est une franche réussite, et le scénario, bien qu'ultra-simplifié, reste fidèle à l'esprit de la BD. Le jeu ne coûte plus rien et il est même parfois donné dans des magazines. Une bonne occasion de découvrir l'un des seuls FPS en cel shading du marché.

