

GG NEXTMAP!

Duke Nukem Forever : peut-on sauver un jeu après douze années de naufrage ? Craignez la réponse.

Nouveau nom, nouvelle maquette, GG Mag fait peau neuve !

Ce mois-ci : The Witcher 2, Dirt 3, F3AR, Modern Warfare 2...





Edito

Après un an d'existence, *GG Mag* devient *GG Nextmap!* et adopte une nouvelle maquette. Celle-ci est désormais plus propre et plus claire, du moins je l'espère ! Quant au nouveau nom, il s'agit d'un clin d'œil à une époque révolue du jeu vidéo et plus particulièrement du FPS, où chaque partie multi se concluait par un «*gg nextmap*» provocateur, puisque cela signifiait que gagner avait été outrageusement facile et que ça serait encore le cas à la partie suivante. Bien plus bon enfant que les «*stop noobtube*», «*camper win*» et autres «*hax win*» auxquels nous ont habitués les kikoos de l'intarweb, vous l'admettrez.

Au sommaire ce mois-ci, il y a l'excellent *Dirt 3*, *F3AR*, *The Witcher 2*, *Modern Warfare 2* et surtout *Duke Nukem Forever*, celui que l'on attendait plus et qui aurait mieux fait de ne pas sortir, finalement. Bref, on ratisse large ce mois-ci dans *GG Nextmap!*, avec de la course, du RPG et du FPS. Un webzine de goût, ça c'est sûr ! (Comme le prouve la couverture et l'image ci-dessus.)

The Heist

The Heist, ça ne vous dit probablement pas grand chose. Pourtant, c'était un FPS qui s'annonçait très prometteur, dévoilé il y a un an par un studio indé. Il y a quelques mois, une vidéo de gameplay de dix minutes avait été livrée en pâture à l'intarweb, et le moins que l'on puisse dire, c'est que ça faisait foutrement envie. Imaginez une sorte de L4D, en remplaçant les survivants par des braqueurs et les zombies par des flics. Le jeu se jouait en 4 v 4. Dans une première phase, les braqueurs devaient rentrer dans la banque et remplir leurs sacs de biftons tout en contrôlant les otages, le personnel de la banque et tout plein de petits éléments visant à retarder l'arrivée de la police. Les quatre joueurs d'en face, eux, incarnaient chacun un otage, mélangé avec les otages IA. Leur but : avertir la police au plus vite, mais sans se faire repérer par les braqueurs, qui écopent d'une pénalité s'ils descendent un otage non-joueur. Ça promettait déjà de beaux moments. Une fois les flics sur les lieux, les quatre joueurs otages, rejoignaient les rangs de la police pour empêcher les gangsters de raler leur van, garé dans un parking à quelques rues de la banque, dans une poursuite à pied digne du film Heat. Et franchement, ça avait l'air de déchirer grave mortel tavu. Pourquoi en parler au passé ? Parce que The Heist est tombé dans l'escarcelle de Sony, devenant au passage Payday - The Heist. Ce qui a changé ? Oh, à peu près tout. Le jeu se limite désormais à 4 joueurs humains devant piller la banque avant l'arrivée des flics, transformant la map en champs de bataille hautement improbable. Disparue l'idée du versus qui faisait tout le sel du jeu. Payday sera donc un jeu uniquement coopératif et doté de seulement six maps. On lui prédit une durée de vie de deux heures avant de finir au placard. Snif...



The Heist devait opposer huit joueurs durant un braquage, les uns devant piller la banque, les autres devant les retarder. Finalement, ce sera un bête coop à quatre...

Crysis 2

Crytek continue de saborder son jeu pourtant excellent (18/20 dans le GG Mag n°10) à grand renfort de patchs inutiles et de DLC. Le patch 1.4, qui devait réduire le cheat ingame, a surtout rendu inopérantes la plupart des modifications legit du fichier de config du jeu. Il est désormais impossible de jouer avec un FOV supérieur à 80, ce qui n'est pas la mort, mais quand on a joué pendant un mois à 110, jouer avec 80 c'est comme jouer avec le FOV de base, 55, c'est impossible. Résultat, j'ai essayé de me remettre au multi de Crysis 2, j'ai vomit sur mon clavier à cause du FOV, et j'ai fermé le jeu. Condoléances. L'autre grosse blague, c'est les DLC. A ce jour, Crytek a sorti dans la plus grande discrétion deux DLC, apportant au total huit nouvelles maps et deux armes supplémentaires. Ce qui est particulièrement malhonnête, puisque cela scinde en deux une communauté déjà fort réduite. Il est donc impossible de jouer sur les maps payantes puisqu'il n'y a même pas assez d'acheteurs ! Minable. Au passage, ce fut aussi le cas avec les DLC de Black Ops, qui doit compter trois à quatre fois plus de joueurs que Crysis 2, c'est dire. Bref, Crytek sait que son bébé va mourir, et tente de grappiller quelques centimes sur son cadavre encore chaud, et c'est triste. Surtout quand on pense qu'il aurait suffi de donner ces maps gratuite-

ment pour refaire grossir un peu la communauté. Sauf que oui mais non, on est en 2011, on pense business à courts termes, parce qu'on est pas bien malin.

Hawken

Le pitch d'Hawken a de quoi faire saliver : des mechas qui se foutent sur la gueule en multi dans des arènes, et c'est un FPS. Wut! C'est développé par Adhesive Game, un petit studio indé, ça sort début 2012 et ça fait envie. On trouve sur le net plusieurs vidéos de gameplay. Graphiquement, le jeu a l'air assez inégal puisqu'on peut à la fois voir un niveau urbain très bien rendu mais aussi un niveau désertique bien moche. On sait très peu de choses au niveau du gameplay, mais d'après les vidéos, ça a l'air assez dynamique, pour des mechas de plusieurs tonnes. Mes craintes concernent plutôt les écueils habituels pour les jeux indé multijoueurs : pas de communication, donc pas de joueurs, donc jeu mort-né. L'une des seules exceptions à cette règle est Killing Floor, car en plus du concept très accrocheur du jeu, les développeurs ont rajouté au fur et à mesure une tétrachée de contenu GRATUIT (maps, classe, armes), ce qui a bien fédéré la communauté. On peut douter d'un sort similaire pour Hawken, mais on aimerait bien.



Dirt 3

Développeur : Codesmasters
Editeur : Codesmasters



Vous avez déjà joué à Race Driver Grid, Colin Mc Rae Dirt 2 ou encore F1 2010 ? Oui ? C'est bien. Sauf que c'est un peu comme si vous aviez déjà joué à Dirt 3, du coup..

En constatant la disparition de la mention «Colin Mc Rae» sur la jaquette du jeu, je me suis dit «Nan mais c'est parce qu'il est mort, c'est tout.» Mais plus je jouais à Dirt 3, plus que je me disais qu'en fait, c'est parce que l'ex-champion de rally n'avait rien à faire dans un jeu aussi éloigné de sa discipline. Qu'on se le dise, si on passe l'essentiel du temps à participer à des courses de rally dans Dirt 3, toute trace de simulation a disparue. Est-ce un bien ou un mal ?

Captain Obvious à la rescousse.

Les adeptes de la simu seront dégoutés, les autres (comme moi) seront ravis. La prise en main de Dirt 3 est immédiate. Un peu trop d'ailleurs, parce que si vous avez joué à Dirt 2, ben, c'est exactement pareil mais en plus facile. Le plaisir est donc immédiat, mais ça n'empêche pas de devoir travailler ses trajectoires pour optimiser ses chronos. Bref, on s'amuse vraiment à conduire. Seulement, Codesmasters est allé un peu trop loin dans l'arcade, mais pas de manière positive. Je m'explique. Ce qu'il y a de bien dans les jeux d'arcade, c'est le petit (ou gros) grain de folie que les développeurs peuvent y distiller, comme on l'a vu avec

Split/Second ou encore Pure. Or, Dirt 3 a beau proposer un style de conduite arcade au possible, il n'en reste pas moins aussi sérieux qu'une simulation chiant. Oubliez l'ambiance un peu underground, un peu Tony Hawk de l'opus précédent. Ici, tout est épuré et sans personnalité. Les pitoyables tentatives de la voix off pour dynamiser le machin sont vraiment insupportables. Je cite «Yooo

mec, t'assures, tu d'vrais balancer la vidéo sur Youtube, ça déchire !» Non non, je n'en rajoute pas, il dit bien ça. Il me prend pour un Kevin sur sa console de merde ou quoi ? Wesh tro djeunz le langage lol ca déchire le voiture mdr. Bref, Dirt 3 ne sait pas trop sur quel pied danser, d'autant que le jeu continue à proposer des aides à la conduite, dont l'activation et la désactivation ne change absolu-



Le gymkhana est la grosse nouveauté de Dirt 3. Et c'est pas mal.



ment rien au pilotage ! Pour parachever le tout, sachez que toutes les voitures se conduisent de manière identique ou presque, et quela conduite sur gravier, sable, terre, sol humide et même neige, ne diffère absolument pas d'un iota. Le délire absolu ! Notez au passage, l'arrivée de la neige justement, qui n'offrira aucune nouvelle sensation par rapport aux autres surfaces, si ce n'est que graphiquement, ça roxx sa génitrice.

AuMgé, mah eyes !

S'il y a bien un point sur lequel Dirt 3 ne fera pas débat, c'est sur ses graphismes. Codemasters a ici poussé son Ego Engine (utilisé pour 99% des jeux Codemasters) dans ses derniers retranchements. Le photo-réalisme des voitures et de la route est saisissant. Les environnements sont d'une beauté parfaite, il n'y a aucun bug nul part, et en plus les temps de chargement sont courts. La perfection absolue, sans compter que l'optimisation est tout à fait remarquable. Les plus chanceux (comme moi, wut) pourront faire cracher l'anti-aliasing x16, et là, ben, c'est impressionnant. Encore plus. On dirait presque des screens éditeur retouchés avec Photoshop. De plus, la diversité des environnements est au rendez-vous, contrairement à Dirt 2, où les courses se déroulaient essentiellement au soleil et dans la poussière. Ici, vous aurez droit à tous les caprices de la

Les foutues disciplines alternatives sont toujours là, et c'est toujours aussi chiant.



On peut conduire des voitures depuis les années 60 jusqu'à nos jours.





L'apparition de la neige est bienvenue, même si cela ne change rien à la conduite...



Même sous la pluie, les graphismes sont impressionnants.

«Dirt 3, c'est une cinquantaine de circuits et douze championnats comprenant au total environ 54 épreuves et plus de 200 courses. Une paille.»



nature sauf l'apocalypse. Pluie, tempête de neige, soleil couchant, cagnard... Chaque situation est une nouvelle occasion d'en prendre plein la vue. On déplore simplement là encore l'absence totale de personnalité du jeu. Les seuls peintures disponibles pour les bagnoles sont les motifs officiels (moches dans 90% des cas), et Codemasters semble vouloir nous narguer en teasant sur ce qu'ils auraient pu faire et qu'ils n'ont pas fait. En effet, dans la première course, vous pouvez voir des spectateurs au milieu de la route se jeter dans le fossé pour vous éviter ! J'étais tout fou, je me disais «putain, en voilà une bonne idée !» Sauf qu'en fait, c'était juste un gimmick à la con que vous ne reverrez jamais dans le jeu. Ça aurait pourtant été génial de devoir éviter des PNJ apparaissant au hasard sur la piste pour prendre des photos, par exemple. Sauf que oui mais non, Dirt 3 doit rester sérieux jusqu'au bout, même si c'est de l'arcade pure. C'est con.

C'est fou ce qu'on peut faire tenir sur un dividi.

Dirt 2 proposait une chîée de pistes, mais bien trop peu au final par rapport au nombre d'épreuves. Résultat, il arrivait qu'au sein d'un championnat de trois courses, on se tape la même piste deux fois ! Tro b1 lol... Dans Dirt 3, Codemasters semble avoir utilisé son cerveau, puisque chaque environnement possède cinq circuits différents,

Le coin des joueurs pressés.

Si vous n'avez pas de temps à perdre parce que vous êtes beau, riche et puissant donc pressé, voici ce que vous aurez de mieux pour 50€ par rapport à Dirt 2 :

- Des épreuves plus équilibrés, plus funs, et des circuits plus sympas.
 - Des graphismes améliorés.
 - Le gymkhana.
 - Un mode en écran splitté, omgwtfbqq !!!§§§§§§§§ Can't believe !!§
- Ce que vous aurez en moins :
- L'ambiance.
 - La personnalisation des voitures.
 - Le plaisir de la découverte, parce que Dirt 3, c'est quand même un peu Dirt 2.5 avec une touche de Race Driver Grid.

voire plus pour ceux pouvant accueillir du Trailblazer (du rally à très grande vitesse). Côté environnement, on retrouve justement du beau monde : la Norvège pour la neige, la Finlande pour la pluie, le Michigan pour le beau temps, le Kenya pour le soleil qui tape dur, Los Angeles pour le mix bitume/poussière et enfin Monaco pour le circuit. En rajoutant les pistes pour le Trailblazer, le 4x4 et le buggy, on doit bien frôler les 50 circuits différents. Dirt 3 est aussi l'occasion de fêter le retour des Super Spéciales, apparues dans le premier Colin Mc Rae en 1999. Mais si, vous savez, cette piste où l'on se dispute en 1 contre 1. Bref, c'est très sympa, et au final la répartition des épreuves est nettement mieux pensée que celle de Dirt 2. Codemasters a même essayé de réduire le nombre d'épreuves «off-rally», à savoir le 4x4 et le buggy. Dans Dirt 2, ces épreuves étaient à chier et elles le sont tout autant dans cet épisode. Heureusement, il y en a beaucoup moins, le «vrai» rally ayant repris ses droits. Pour résumer, Dirt 3, c'est une cinquantaine de circuits et douze championnats comprenant au total environ 54 épreuves et plus de 200 courses. Une paille. Sans compter LA nouveauté de cet épisode, le gymkhana.

Bonus stage.

Le gymkhana, c'est cette discipline où le pilote est lâché dans une arène, seul, avec pour but de faire des sauts, des drifts, des spins et des donuts (tourner sur soi-même ou autour d'un objet). Dirt 3 propose donc un bon paquet de ce type d'épreuves, dans lesquelles il faut enchaîner les figures sans jamais toucher quoi que ce soit, sous peine de perdre le multiplicateur de point. Ces épreuves sont au début assez énervantes car difficiles, mais une fois le coup de main attrapé, c'est un vrai plaisir. En plus, Codemasters a eu la bonne idée d'inclure trois arènes de Gymkhana (hélas toutes dans le même environnement) dans un mode spécial, où l'on peut soit s'amuser à faire le fou sans aucune contrainte, soit remplir plus de 80 objectifs plus ou moins difficiles. Bref, si le gymkhana n'a rien de révolutionnaire ou d'indispensable, c'est néanmoins un ajout notable de cet opus.

Enfin, notez le retour (et non pas l'apparition, comme le diront tous les kikoos) du mode deux joueurs en écran splitté ! Joie, cotillons, langues de belle-mère, champomy !!\$\$\$ Si ça continue, Codemasters va se lancer dans le caritatif.



«Les épreuves d'off-road à chier de Dirt 2 sont toujours présentes, mais en quantité moindre. Youpi..»



Audi Quattro riprizent tavu.

Graphismes

Dirt 3 est sans contestation possible une grosse claque graphique. Chaque véhicule a été modélisé avec soin, les environnements sont sublimes, l'optimisation parfaite et on sent que l'Ego Engine est maîtrisé comme jamais. La contre-partie, c'est une absence totale d'audace, de personnalité. C'est d'ailleurs le plus gros problème de Dirt 3 : il aurait été conçu par une machine qu'on ne verrait pas la différence.

Jouabilité

On le sentait venir depuis le premier Dirt, mais cette fois-ci c'est officiel : la simulation n'est plus, dans la série. La conduite est totalement arcade, parfois jusqu'à l'absurde, puisque la conduite ne varie pour ainsi dire pas d'un poil d'une surface à une autre ou même d'une voiture à l'autre. Certains aimeront, d'autres détesteront. Moi, je dis simplement que Codemasters a été assez pleutre sur ce coup là, son jeu étant totalement arcade mais son absence totale d'ambiance collant plutôt avec de la simulation. Le cul entre deux chaise.

Durée de vie

En difficulté normale, le jeu est outrageusement facile, mais en montant d'un cran, cela devient très difficile. Chacun peut donc jouer comme il l'entend. Le nombre de pistes et d'épreuves est très conséquent, les catégories chiantes sont toujours là mais moins présentes, et les championnats sont mieux conçus. Pas parfait, mais c'est quand même du bon boulot.

Scénario

Que l'on aime ou pas, Dirt 2 proposait une vraie ambiance avec de la musique adaptée à celle-ci. Dirt 3 fout tout à la poubelle, se contentant de nous assigner une voix off à chier et des musiques électro/r'n b/kikoolulz fadasses. Le joueur n'est pas du tout impliqué dans le jeu et c'est dommage. Pourquoi ne pas avoir repris l'ambiance de Dirt 2 et le système de carrière et de sponsoring de Race Driver Grid ? Au lieu de ça, on est assailli par de la pub pour Youtube. Super

Bande-son

Les moteurs rugissent, c'est cool, c'est un jeu de voiture, youpi. Côté musique, c'est la catastrophe. Elles sont audibles uniquement durant les cinq secondes que durent les chargements (ouf), et ce qu'on entend est loin d'être reluisant, surtout par rapport à Dirt 2. Tapez «This is the one» dans Youtube, et vous verrez ce qu'était l'ambiance de Dirt 2.

Conclusion

Le mode carrière de Dirt 3 est bien plus complet et amusant à parcourir que celui de son aîné. Néanmoins, l'absence totale d'ambiance empêche toute implication du joueur, ce qui est vraiment dommage. Reste l'amélioration graphique et le finalement petit nombre de nouveautés. Un Dirt 2.5 en somme. Pas de quoi investir 50 euros. Par contre, dès qu'il sera à 30 euros ou moins, n'hésitez pas.

Verdict :

16/20



F.3.A.R.

Développeur : Day 1 Studio
Editeur : Warner Bros.

Sans mauvais jeu de mot, j'ai peur. J'ai entre les mains la troisième itération du meilleurs FPS au monde. Les previews laissaient présager du pire. J'ai peur.

Pour bien comprendre à quel point le jeu originel (développé par Monolith) a été violé, il est nécessaire de rappeler que le scénario et la background de FEAR (et FEAR 2 dans une moindre mesure) sont particulièrement étoffés pour un FPS. Voici un résumé bourré de SPOILERS donc si vous n'avez pas fait les anciens FEAR (honte à vous) et que vous comptez vous racheter, passez directement au prochain paragraphe.

FEAR vous plaçait donc dans la peau d'un agent du F.E.A.R. (nommé Pointman), une agence gouvernementale spécialisée dans le paranormal. Votre équipe était envoyée contrer une attaque terroriste contre Armacham, une entreprise d'armement. Pan pan, pew pew, on découvre que la fameuse petite fille en rouge (Alma) est en fait un fantôme de notre mère, exécutée jadis par Armacham, et dotée de pouvoirs surnaturels. Que Paxton Fettel, le méchant, est en fait notre frère. Le jeu se termine sur une gigantesque explosion en pleine ville. Dans FEAR 2, on incarne un autre membre du F.E.A.R., Michael Becket. Celui-ci va tenter de retrouver Alma après l'explosion du premier épisode et de mettre fin aux agissements illégaux d'Ar-

macham. A la fin du second volet, Beckett est carrément violé par Alma, pourtant déjà enceinte des jumeaux que sont Paxton Fettel et Pointman. Sordide. Osé.

And now...

FEAR 3 s'ouvre sur la résurrection de Paxton Fettel qui décide de s'allier avec vous, Pointman, son frère ennemi. Sans explications. Ca commence bien. On

est en fait détenu dans une prison d'Armacham au... Mexique ! Ne demandez pas ce qu'on fout là, je ne sais pas et les développeurs non-plus. Toujours est-il que l'heure est venue de me frotter au gameplay de FEAR 3. Le premier contact est hyper-douloureux. Autoregen, corps à corps façon CoD, IA aux fraises, scripts moches.





En haut : les phases en mechas sont soporifiques. En voilà une surprise !
En bas : les armes manquent de pêche mais aussi de classe. Ici le ridicule shotgun.

Le jeu est ultra-facile. La santé remonte en cinq secondes, les ennemis sont peu réactifs (mais finalement pas si idiots lorsqu'ils ne sont pas enfermés dans des pièces de 2 m²) et peu résistants, et le personnage cours si vite que l'on peut rusher les ennemis au corps à corps avant qu'ils ne comprennent ce qui leur tombe dessus. Pour que vous compreniez bien, j'ai traversé toute l'aventure en mode normal sans jamais utiliser le ralentit, excepté lors des boss ou de rares passages particulièrement ardues. Pour mémoire, il était grosso modo impossible dans FEAR premier du nom d'affronter ne serait-ce que trois ennemis sans utiliser le bullet-time si classe et si cher à la série. Ici, il est réduit à un simple gimmick, les graphismes sont à peine modifiés durant son utilisation. Pour couronner le tout, les armes manquent particulièrement de

pêche et leur design oscille entre le passable (relooking d'UMP 45) et le risible (le shotgun avec son chargeur en plastique). Toutefois, les combats ne sont pas totalement mous, du fait de l'IA relativement plus évoluée que la plupart des FPS actuels et de la vitesse de déplacement du personnage. Mais rien de bien folichon.

:vomit:

Les images et les vidéos diffusées par l'éditeur ne laissent guère planer le doute : le jeu est moche. Très moche. Les textures sont grossières et ternes, les effets ultra-cheap (le premier FEAR, 2005, était plus beau), les éclairages souvent foireux. Quelques passages se détachent parfois de cette bouillie graphique grâce à des jeux de lumière ou à un environ-

nement particulièrement original (le couloir de TV dans le centre commercial envahi par des adeptes d'Alma). Mais ce n'est pas suffisant pour sauver le jeu d'un naufrage technique. C'est d'autant plus dommage que les environnements proposés sont très variés.

Fan mod.

Oui, les niveaux sont très variés, mais leur agencement et les prétextes pour nous y emmener sont tout simplement misérables. On passe sans transition et sans excuse aucune d'une prison à des égouts, des égouts aux favelas, des favelas à la grande surface américaine... Du délire ! Comme si les développeurs s'étaient dit «ah, ça serait cool si les mecs de FEAR se bastonnaient dans tout plein d'endroits trop funs. On va même en repiquer sur Modern Warfare 2 !» Si on rajoute l'absence presque totale de carotte pour nous faire avancer (tout juste Fettel, si caricatural dans son rôle d'anti-héros qu'il en devient risible, nous chambre sur notre attachement à sauver Jin, la médecin-légiste du premier épisode), il est difficile d'aller jusqu'au bout de FEAR 3, si ce n'est en ce disant «putain, c'est FEAR 3 quand même, faut que j'aille au bout.» C'est moche.

Call of F3AR.

Reste à aborder la peur. FEAR faisait parfois très peur mais surtout maintenant un stress permanent sur le joueur, qui ne se demandait pas «va-t-elle surgir ?» mais où et quand Alma allait-elle apparaître. FEAR 2 ne faisait peur qu'à de rares moments, notamment lors du passage terrifiant dans l'école primaire, que je traversais en courant sans me retourner, sous peine de me chier dessus. Et FEAR 3 ? Ben euh, comment dire... C'est Call of Duty mais sans le respawn infini des ennemis, avec une petite fille en robe rouge et du gore. Beaucoup de gore. Trop : pièces repeintes en rouge, cadavres suspendus à des crocs de boucher (Villepin, sort de ce corps), taré dessinant au mur avec un bras coupé... C'est glauque, malsain et osé, ça correspond bien à la série... Sauf que ça ne fait pas peur. En cause, les apparitions d'Alma totalement mal foutues, et surtout une surenchère de gore totalement what the fuck que même Tokyo Gore Police n'était pas aussi sanglant. A tel point que l'on devient insensible et qu'on progresse en ne faisant même plus attention à l'environnement. Il existe bien entendu de rares exceptions, mais on ne peut même pas parler de peur, juste de petite tension.

Fraking run.

Warner Bros. a cru bien faire en axant sa publicité uniquement ou presque sur le mode multijoueur de FEAR 3. Un terrain très casse-gueule puisque le jeu a l'outrecuidance de ne même pas proposer de mode compétitif. On se retrouve donc avec quatre modes coopératifs en sus du solo, lui-même parcourable à deux mais pas pour autant plus transcendant que tout seul.

Le mode Contractions est un banal mode Survie dans lequel il faut résister à des vagues successives d'ennemis sans quitter une zone. Nul.

Le Soul Survivor propose le même principe, sauf que chaque victime humaine ira rejoindre la horde de bots pour attaquer les survivants. Rigolo mais limité.

Le mode Soul King est à nouveau un mode de survie, sauf que vous pouvez cette fois-ci prendre le contrôle de soldats ennemis. Sans intérêt.

Enfin, le mode Fucking Run, qui s'annonçait prometteur, est un gros pétard mouillé, et ça me désole. Dans ce mode, les quatre joueurs doivent rejoindre la sortie du niveau tout en ayant un nuage mortel aux fesses. Si un membre du groupe est mis à terre par des bots, il faut le relever, sans quoi la partie est perdue. Ce mode est assez intéressant sauf qu'il ne comporte que trois malheureuses maps (comme les autres modes d'ailleurs) qui seront bouclées en quinze minutes. Une honte. Pour résumer, FEAR 3 n'est pas un FPS médiocre, c'est juste un mauvais FEAR et un FPS sans génie. Les fanboys pourront y lâcher 15€ quand il sera à ce prix.

En haut : On peut incarner Paxton Fettel une fois chaque niveau terminé. L'intérêt est très limité.

Au milieu : Armacham fait sa loi aux USA. C'est vraiment n'importe quoi.

En bas : Un Paxton Fettel aux allures de gitan fait face à une Alma au character design revisité. Hélas.



«Les dev' ont ôté tout leur charme à Fettel en le coiffant comme un gitan et à Alma en lui donnant une tête totalement passe-partout. Chapeau les artistes...»



Graphismes

FEAR 3 (ouais, j'écris pas F3AR parce que je suis pas un 1337 k1k00) est moche. Le jeu est aliasé, les éclairages sont souvent ratés, le jeu se déroule presque toujours durant la journée (misère!), les textures sont clairement datées. Le design des armes a probablement été pondu par un stagiaire mécontent de son traitement. C'est très con dans un jeu qui repose sur ses gunfights.

Jouabilité

Pour avoir recommencé les anciens FEAR en même temps que je testais FEAR 3, je peux affirmer sans hésiter que FEAR 3 est bien plus mou et surtout moins fun que ses illustres ancêtres. En gros, c'est du Call of Duty avec du bullet-time. Paxton Fettel dispose de quelques malheureuses attaques psychiques, mais beaucoup préféreront lui faire prendre le contrôle d'un ennemi pour enfin se battre avec des flingues. Parce qu'on est dans un FPS.

Durée de vie

Comptez entre 6 et 8 heures pour voir la fin du jeu. Vous refaire la campagne à deux joueurs en coop, ce qui n'apporte pas grand chose mais on apprécie le geste. Les modes multijoueurs en coopératifs sont de la poudre aux yeux, tout comme la possibilité de grimper de niveau en réussissant des objectifs : ça ne sert à rien tant le jeu est facile à la base.

Scénario

Oh. Mon. Dieu. C'est n'importe quoi. Ça part dans tous les sens sans aucune justification, en rupture totale avec les épisodes précédents. Les anciens seront furieux, les nouveaux ne comprendront rien.

Bande-son

Pointman est un muet façon Gordon Freeman, mais avec une tête d'attardé, Monsieur Zéro Charisme en somme. Fettel est plutôt bien doublé mais ultra-caricatural. Les musiques sont soit resucées sur les épisodes précédents (donc bonnes), soit nouvelles (donc passables ou mauvaises).

Conclusion

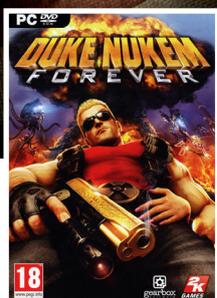
Oui, ce test est très négatif, mais c'est parce que je suis un fanboy de FEAR et donc très exigeant. FEAR 3 est bourré de défauts et tourne clairement le dos à ses aînés, qui lui étaient bien supérieurs. Néanmoins, les combats restent dynamiques, l'IA est au-dessus de la moyenne actuelle et l'ambiance réussie. Au final, un jeu très moyen avec une note très moyenne.

Verdict : **10/20**



Duke Nukem Forever

Développeur : Gearbox
Editeur : 2K Games



Rendu célèbre avant tout par son nombre impressionnant de reports, étalés sur plus de douze ans, Duke Nukem Forever débarque enfin sur nos machines. Et là, c'est le drame.

Je n'ai jamais joué à un Duke Nukem de ma vie. Je n'attendais rien de ce Duke Nukem Forever. Et pourtant il a réussi à me décevoir. D'un autre côté, comment pouvait-il en aller autrement après tant d'années de développement mis en pause, recommencé, annulé... Gearbox, qui a récupéré le bébé en dernier, n'a sans doute pas su quoi en faire. Et ça se voit.

Come get some etc...

Puisque je ne connaît pas le Duke, autant tout reprendre depuis le début. On incarne donc Duke Nukem qui, après sa victoire contre les aliens des épisodes précédents, se fait tailler des pipes tout en jouant à son propre jeu vidéo (oui, le jeu commence comme ça) dans son hôtel/casino qu'il a fait construire à Las Vegas, non-loin du Duke Dome, un stade géant à son effigie. Comme le reste en fait. Car Duke est un égocentrique de classe supérieure (d'ailleurs, la jauge de vie est appelée «jauge d'égo»). Il s'aime et il aime les filles à gros seins, donc il en met partout : figurines, statues, club de strip-tease... Tout ce qui porte des seins, Duke le veut pour son palace. Manque

de bol, les aliens reviennent à nouveau pour kidnapper toutes les femmes de Las Vegas. Pourquoi les femmes ? Parce que Duke les aime et les aliens veulent le punir comme un vilain garçon, par la privation. Oui, c'est du délire absolu, et c'est d'ailleurs le seul côté réussi du jeu, son côté WTF. En effet, Duke ne cesse de commenter ses propres actions pendant

les combats, d'insulter ses ennemis, de faire des doigts aux boss, de fesser des paires de seins et de jurer à la moindre occasion. Personnellement, j'ai apprécié, parce que le jeu vidéo est devenu tellement politiquement correct que de voir Duke jurer comme un charretier en encaissant un but au hockey sur table (!) ou faire de multiple références à d'autres



Duke fait de la voiture télécommandé, Duke fait pipi, Duke touche des boobz...



jeux vidéo, ç'a suffit à me faire ricaner. Mais je suis aussi très bon public pour ce genre d'humour de merde, et si vous n'accrochez pas au pipi-caca-mother-fuckin nigga, alors vous n'avez vraiment aucune raison de jeter un oeil sur Duke Nukem Forever. Parce que le reste, c'est vraiment... vomit.

12 years later...

Le premier contact avec le jeu est particulièrement vomitif. On découvre des graphismes flous et terriblement aliasés. J'avais pourtant bien mis tous les taquets à fond, non ? Ah ben justement, c'est à cause de ça que je viens de perdre un dixième à chaque oeil ! Une fois toutes les options hachdéo décochées, on peut enfin regarder l'écran sans pleurer du sang, et c'est pour découvrir un jeu plus moche que Doom III (2004). Aïe. Les textures sont moches et peu détaillées et l'aliasing est omniprésent. Mais la palme de la médiocrité revient sans conteste aux animations, tellement ratées que j'ai rigolé tout seul en voyant des prostiputes s'éloigner de Duke après leur ouvrage en glissant à moitié sur le sol et semblant manifestement avoir un balai dans le fondement. Là, on remonte à peu près à Alien vs Predator 2 (2001). Bref, techniquement le jeu est une catastrophe très douloureuse, surtout quand on sort tout juste d'un Crysis 2 ou d'un Modern Warfare 2.

Graphic whore.

Duke Nukem Forever est un jeu déchiré. Partagé entre deux époques. L'époque où l'on pouvait faire des blagues de macho et défourailler des dizaines d'ennemis dans des niveaux arènes (Serious Sam) ou couloirs vastes (Red Faction), et l'époque 2011, où 9 joueurs sur 10 se trouvent sur console et donc ne peuvent pas affronter plus de trois ennemis à la fois sans être submergé à cause de la maniabilité minable procurée par la manette. Résultat, c'est n'importe quoi. Les niveaux sont extrêmement courts et subdivisés en «part», ce qui a le don de couper l'immersion et l'action. Action d'ailleurs tout à fait quelconque puisque les armes sont peu nombreuses, font des bruits moches et souffrent d'un design affreux. Et surtout on retrouve la même tarre que dans Bulletstorm, à savoir que les scènes de combat se terminent dès qu'elles deviennent intéressantes. En gros, vous n'affronterez jamais plus de trois ennemis à la fois et pas plus de dix d'affilée. Ehoh attends, normal, sinon c'est trop dur lol mdr, je suis au gamepad moa ixdé rofl.



«On retrouve dans Duke Nukem Forever la même tarre que dans Bulletstorm, à savoir que les scènes de combat se terminent dès qu'elles deviennent intéressantes.»

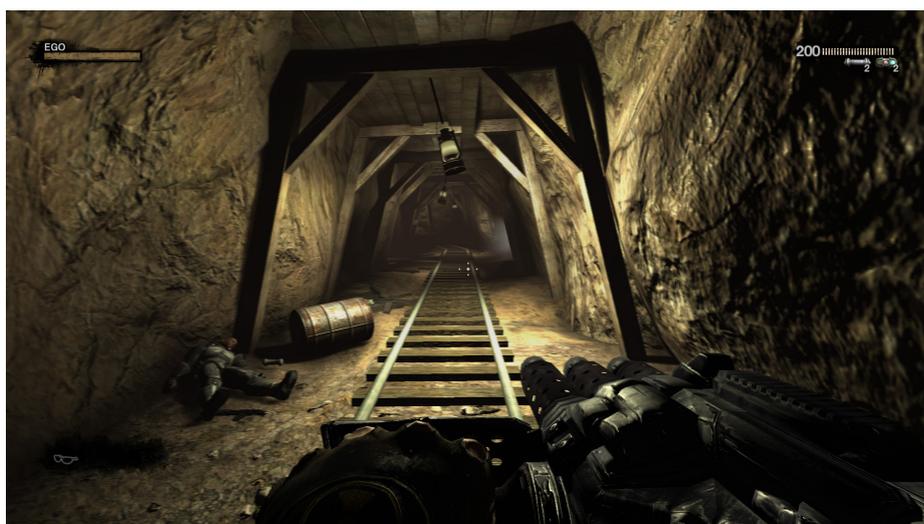


Ouais, c'est un screen console, je vous merde. Regardez plutôt la fille, pas le QTE.



Keskonféoukonva ?

Gearbox a clairement cherché à meubler son jeu. Entre la surabondance de QTE de lamer, la possibilité d'achever un ennemi à genoux (oui, je dis LA possibilité parce qu'il n'y a QU'UN SEUL finish move), les phases en bagnole et les niveaux revus 1000 fois dans les jeux vidéo (putain, le niveau de la ruche, interminable), le jeu s'enfonce ans la médiocrité de minute en minute. La palme revient au niveau du club de strip-tease de Duke, niveau totalement i-nu-tile. Explication. On arrive au strip-club, des filles dansent nues, on peut se rincer l'oeil en mattant des animations à tomber par terre de rire et des poitrines dignes d'un bankunyuu. Il faut trouver un dildo, une capote et du pop-corn pour qu'un fille accepte de s'envoyer en l'air avec nous. Si vous avez du temps à perdre et des succès à débloquent, vous pouvez aussi jouer au flipper, au hockey sur table. Bref, je trouve tous ces charmants objets que j'apporte à la gente dame. Je m'attends à une attaque alien pendant l'acte, ou un braquage, ou à l'apparition d'une brigade des moeurs... Et en fait non ! La fille se penche sur moi, et là fondu au noir et chargement au niveau suivant ! QUOI ?!\$ Je viens de me taper vingt minutes de marche à pied dans le club pour RIEN ? Ah oui parce que bien entendu on ne peux pas courrir lorsqu'il n'y a pas de baston, et pour ne rien arranger le FOV



est limité à quelque chose comme 65°. J'ai cru que j'allais m'habituer tout en jouant, mais le jeu est tellement mauvais que c'est l'inverse : plus je jouais, plus ce FOV m'horripilais.

Moi aussi je sais meubler.

Gearbox n'ayant pas le monopole du meublage, je dois moi aussi meubler cette dernière colonne. Et pourquoi pas avec une petite liste des trucs nuls que l'on peut croiser dans DNF ? Comme par exemple ces scènes de plate-forme qui semblent avoir été incrustées là au der-

-nier moment, le grand retour des bouncers à la Quake III sauf que ça sert à rien puisque le jeu est mou et lent, le multi limité à 4 v 4, ou encore ce boss à trois seins dont l'arène de combat est limitée à un demi-cercle parce que c'est trop dur de faire un 360° avec une manette. Et j'en sais quelque chose, j'ai essayé Black Ops sur console. Ouais, je suis un fou. Un peu comme les types de Gearbox, qui ont essayé de satisfaire deux publics radicalement différents au sein (encore un nichon dans ce test!) d'un même jeu, le truc idéal pour déplaire aux deux bords.

Graphismes

Duke Nukem Forever est moche. Très moche. Aucun effet HD ne peut le sauver, c'est même l'inverse : plus vous forcez sur les touches, plus c'est laid. Rajoutez par là-dessus une bonne dose de non-inspiration pour les niveaux, les ennemis (au nombre faramineux de cinq !) et les armes ainsi que des animations à pleurer (de rire ou de pitié, choose your path), et hop, vous obtenez un jeu périmé !

Jouabilité

Gearbox a mélangé du gameplay de FPS début 2000 (bourrinage de base) et de FPS 2011 (courir, auto-regen moche). Le résultat est un gloubiboulga totalement dénué de fun voire insupportable. En effet, les combats sont mal dosés et le head-bobble (balancement de la vision) lorsque vous courez est tellement prononcé qu'il vous foutra le vertige. Oui, même un head-bobble peut être loupé. Deal with it, Duke !

Durée de vie

Du bon gros remplissage d'escroc. Sur les 24 chapitres proposés par le jeu, 4 servent de prologue, 4 sont des niveaux en voiture et au moins 2 sont des boss. Si on rajoute l'épilogue et le niveau du strip-club, on arrive à seulement douze niveaux vraiment jouables. Du grand art. Comptez entre 5 et 7 heures pour voir la fin mais si on compte en heure de gameplay on doit être proche de Black Ops, avec du 2h30/3h. GG nextmap!

Scénario

C'est le seul point sympa du jeu, si on aime l'esprit pipi-caca ultra-régressif. Les développeurs sont allés au bout du délire mégalomane de leur personnage, du vice et même de la perversité (le niveau de la ruche et ses babes, hum, douteuses...) sans se dégonfler en route, ce qui extrêmement rare de nos jours dans le jeu vidéo. Mais bon, pas de quoi faire claquer 50 euros, surtout vu les autres bons jeux testés dans ce numéro.

Bande-son

Les doublages sont excellents. La voix de Duke Nukem est hilarante tout comme ses répliques. dommage que les PNJ soient moins hauts en couleur, à l'exception de ce militaire black parodique (à la manière du black de House of the Dead Overkill) qui complète chacun de ses mots avec du «fuck» et du «mother fucker bitch».

Conclusion

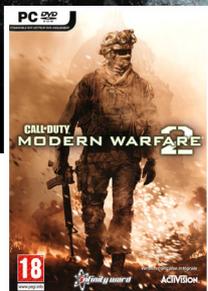
Comme prévu, Duke Nukem Forever est une bonne daubasse, fils consanguin du mariage entre FPS console made in 2011 et FPS PC du début du millénaire. Aucun moment ne parvient à tirer le joueur de la torpeur qui s'empare de lui au fur et à mesure des niveaux en dehors de quelques répliques parfaitement hilarantes du Duke. Pas suffisant.

Verdict : **08/20**



Call of Duty Modern Warfare 2

Développeur : Infinity Ward
Editeur : Activision



«Wah tro b1 lol le mec il a une tete de moooaar sur sa cagoul, c tro enorm sa fai bad boy, j'ador tro.» Bienvenue sur un forum causant de Modern Warfare 2. Bienvenue en enfer.

Je l'ai fait. J'ai acheté MW2. En promo à 20€ sur Steam, mais je l'ai acheté. J'ai honte, j'irai en enfer, mais comme le journalisme total c'est mon truc, je vais le tester. Je me moque, mais le pire, c'est que c'était pas si mauvais que ça. Enfin, ça aurait pu être pire.

Scénario de Scorsese.

Notre époque. Le soldat américain Joseph Allen est infiltré auprès de Makarov, un terroriste russe. Celui-ci abat Allen lors d'un attentat dans un aéroport, pour faire porter le chapeau aux USA.

Et bien sûr, les russes étant très cons, ils tombent dans le panneau. Moins de 24 heures après l'attentat, l'armée Rouge marche sur Washington. Le scénario de MW2 est un véritable foutoir incompréhensible, pas du tout crédible, terriblement mal narré, bas-du-front et limite raciste. Heureusement, Infinity Ward s'achète une bonne conscience en incluant un personnage secondaire inutile et gentil d'origine russe, Nikolai, qui ponctue chacune de ses phrases d'un «Da», comme il se doit. L'absence totale de cohérence se poursuit jusqu'au générique de fin, qui surgit en plein milieu d'une phrase, avant même que l'on ait compris les motivations du grand méchant traître et le pourquoi du comment. N'importe quoi.

Need moar.

Un Call of Duty keskecé ? C'est un jeu dans lequel l'ordinateur passe son temps à prendre le contrôle du personnage, à faire attendre le joueur, à cracher des scripts à la pelle et surtout à endormir tout joueur ayant joué à un FPS avant



Amérique baise ouais !!\$\$\$ Euh pardon, America fuck yeah !!\$\$\$



Même aux confins de la Sibérie, les américains défendent la liberté avec des explosions dans leur dos.



Les missions en Sibérie sont définitivement les plus réussies du solo, tant visuellement qu'au niveau du gameplay.

Call of Duty 4. CoD 4 répondait parfaitement à cette description. Black Ops encore plus (6/20 dans le GG Mag n°6). Eh bien contre toute attente, Modern Warfare 2 déroge quelque peu à la règle. Les cutscenes sont en général assez courtes, et surtout cantonnées en début ou fin de niveau. Terminées, donc, les pertes de contrôle du personnage en pleine action simplement parce que les développeurs ont décidé qu'à ce moment précis, il faut regarder un avion s'écraser. Alors certes, il reste des passages ultrascriptés du genre «attends mon signal avant de tirer», mais on peut toujours tirer avant et foutre le bordel, alors qu'un Black Ops nous aurait empêché de tirer, de bouger et de regarder ailleurs. Hélas, ce semblant de liberté ne sauve pas le solo d'une médiocrité pour le moins fascinante à l'exception de cinq missions

sur lesquelles je reviendrais plus tard. Oui, fascinante, car comment peut-on avoir autant de pognon et le gâcher dans autant de merde ?

Le FPS à la maternelle.

Comme d'habitude, les missions de MW2, au nombre de 17, sont des couloirs. Camouflés (les missions dans le blizzard), vastes (les favelas), ultra-visibles (Washington), mais des couloirs. Ça pourrait encore passer, puisque de tous temps les FPS ont plus ou moins

ressemblé à des couloirs. Le problème de MW2, c'est que les ennemis respawnt non-stop. Progrès par rapport à CoD 4, le respawn n'est plus infini, mais bordel, certains ennemis réapparaissent une dizaine de fois ! Résultat, le jeu se limite à se cacher derrière une caisse, dégommer des hordes de bots qui se jettent sous vos tirs (encore qu'ils sont moins stupides que dans Black Ops) et attendre que votre santé remonte automatiquement. Quelle richesse de gameplay ! Le tout est évidemment très mal pensé (sinon ça serait pas drôle). En mode normal, le jeu est beaucoup trop facile, mais en difficile, c'est carrément du délire (et je ne parle même pas du mode vétéran, le plus dur). En gros, le niveau de difficulté définit quels cheats vont utiliser les bots. En normal, c'est un simple wallhack, en difficile c'est wallhack + aimbot, et en vétéran c'est carrément WH + aim + one shot one kill. Du délire. D'autant que bien sûr, les ennemis ne voient QUE VOUS, ne s'intéressent QU'A VOUS, alors que vous êtes entouré de GI. On retrouve là la grosse tarre présente dans Black Ops, qui permet entre autre à des bots de vous surprendre par derrière alors même que l'IA alliée est devant vous ! Une fois de plus, je me demande quels sont les arguments des idiots qui balancent des «CoD c tro réaliste» et autres «c tro hollywoodien». Perso j'ai jamais vu Optimus Prime laisser passer Megatron juste à côté de lui pour aller attaquer Sam, juste parce que Megatron ne voit QUE Sam et qu'Optimus ne voit QUE le script de fin de niveau, mais bon, on doit pas avoir la même définition «d'Hollywood».

Fini de baver.

Je pourrais continuer de baver pendant cinq pages sur les défauts de MW2, mais ça a déjà été fait des centaines de fois par d'autres, et en plus je suis de bo-

«Les missions spéciales sont une vraie réussite, car elles proposent un level design travaillé, une ambiance sympa et un challenge hardcore qui tranche radicalement avec le solo.»

-ne humeur aujourd'hui alors je veux pas me fâcher tout rouge. Je vais donc parler des cinq missions évoquées plus haut, qui, elles, sont à sauver. La première commence dans un blizzard dense très bien rendu. Il faut progresser discrètement pour placer des charges explosives sur un réservoir de carburant.

La mission se terminera bien sûr dans de coups de feu et des explosions, mais même la poursuite finale en motoneige a des allures de James Bond (ah, Hollywood!). Une très bonne mission.

La seconde mission vraiment palpitante a lieu dans les favelas de Rio, où une course poursuite tourne à l'affrontement avec probablement toute la population de l'endroit. C'est n'importe quoi, mais pour une fois la difficulté ne vient pas uniquement du fait que les bots trichent mais aussi qu'ils sortent de partout : ruelles, toits, terrasses, fenêtres. Un très bon moment.

La troisième mission nous replonge dans des paysages enneigés. Cette fois, il s'agit de faire péter un sous-marin (russe bien sûr). Le rythme est très dynamique, la progression difficile mais pas injuste, et l'assistance aérienne (vous pouvez lancer des missiles Predator) n'est pas abusée puisque les combats ont lieu presque au contact et il faut donc faire attention à ne pas s'atomiser soi-même. Une bonne pioche.

La quatrième mission potable est une libération d'otages sur une plate-forme pétrolière (russe!). Le niveau est extrêmement linéaire, mais Infinity Ward prouve qu'en instaurant une sensation d'urgence à de la bonne musique et à des ennemis en surnombre mais pas trop, on peut faire un bon niveau. dommage que ce ne soit pas le cas de la plupart des autres missions...

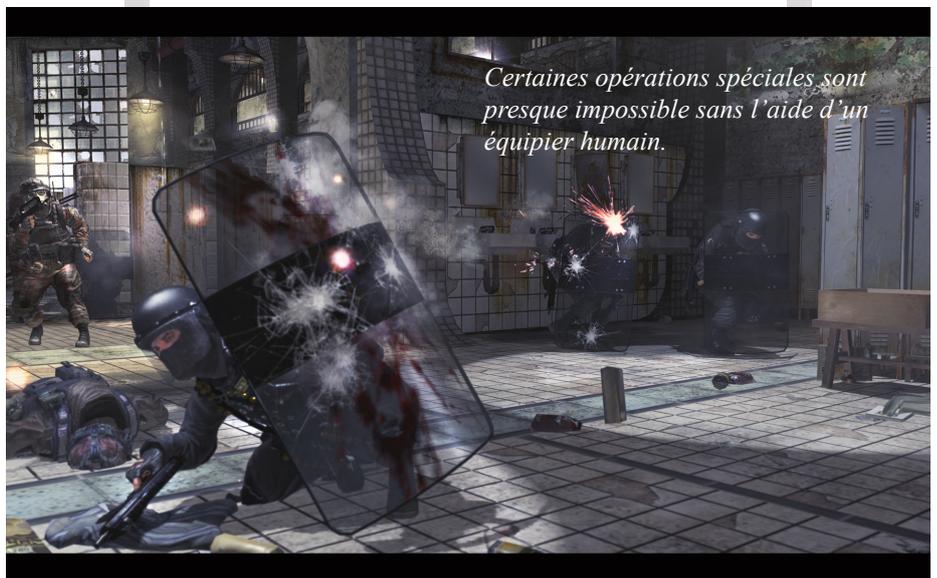
Enfin, une mission nous propose de sécuriser un parking comprenant cinq restaurants et une station service. Cette map est plutôt grande et on peut aller partout, les combats ont lieu à courte, moyenne et longue distance et sont donc variés, les objectifs sont clairs, et on s'y croit. Bref, sur 17 missions, seules cinq sont réussies voire très réussies, les autres se débattent entre quelconque et médiocre. Mais la grosse surprise de ce Modern Warfare 2 ne vient pas du solo.

Spec Ops.

Le soft a en effet le bon goût de proposer 23 missions spéciales (les Spec Ops) totalement indépendante du solo et pouvant être jouées à deux si vous avez des amis sur Steam. Malgré quelques brebis galeuses dans le lot (des courses en motoneige... holy shit), la plupart des missions sont très, très réussies et ultra-hardcore. Mais contrairement au solo, la difficulté ne vient pas du surnombre de l'ennemi mais de sa position. En effet, Infinity Ward semble s'être décidé à activer l'IA dans les Spec Ops, ce qui permet enfin aux ennemis de



Le jeu s'ouvre sur un gunfight minable et une séquence de railshooting affligeante. Heureusement, ça s'améliore par la suite.



Certaines opérations spéciales sont presque impossible sans l'aide d'un équipier humain.

changer intelligemment de couverture, de vous arroser copieusement d'un tir de suppression, voire même de battre en retraite ! OMG, UNE IA DANS UN COD, STOPPEZ LES ROTATIVES D'ACROBAT READER ! Les Spec Ops proposent aussi des contextes très variés : voler des documents puis rejoindre la zone d'extraction, infiltration dans le blizzard, secours d'otages.... La diversité est présente. Même les missions de couverture requérant obligatoirement deux joueurs sont sympa. L'un progresse au sol, tandis que l'autre doit faciliter sa progression à grand renfort de canon de 105, avec lequel il n'est pas toujours facile d'éviter le tir allié. D'ailleurs, c'est à deux joueurs que les Spec Ops révèlent leur vrai sel, puisque la mort n'est jamais définitive, le second joueur pouvant relever le premier tombé à terre. Bien entendu, si les deux sont à terre en même temps, c'est

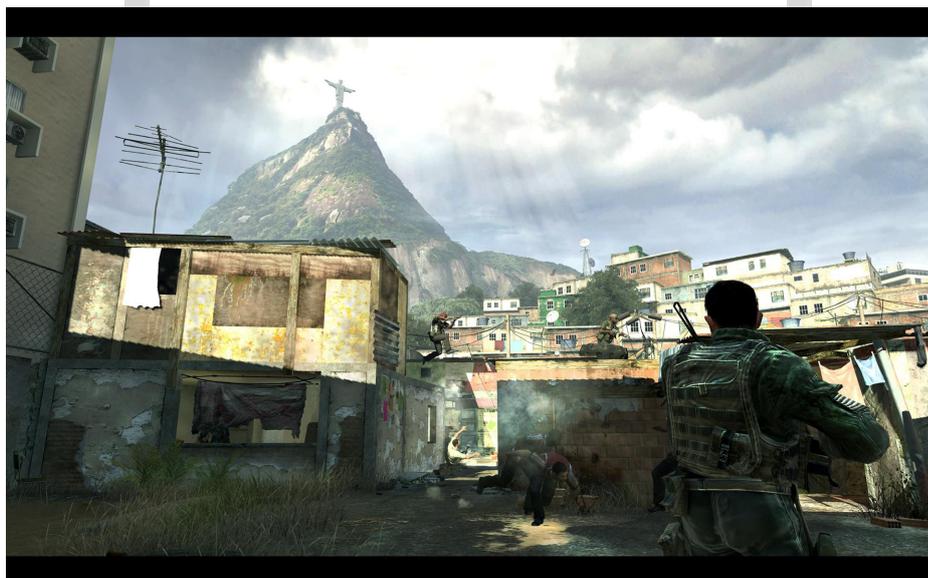
le game over. La difficulté étant très élevée, cela force à progresser en utilisant son cerveau et en se couvrant mutuellement, en pensant chaque déplacement. Ma mission préférée restant celle qui vous renvoie à Pripyat, traversée dans le premier Modern Warfare. Vous devez traverser les environs de la ville dans la peau d'un sniper, sachant que l'ennemi est extrêmement bien camouflé, et que toute alerte déclenchée ramène une tétrachée d'ennemis supplémentaires. L'ambiance graphique et musicale de cette mission est vraiment réussie, on s'y croirait. Nom de dieu, on dirait un vrai bon FPS. D'ailleurs, si vous trouvez le jeu pour une quinzaine d'euros, je dirais que ça vaut vraiment le coup de l'acheter rien que pour les missions spéciales. Parce que ça roxx du crocodile de l'espace.

Les missions dans la peau du soldat Ramirez sont tellement dirigistes qu'elles sont devenu l'objet d'un meme. Tapez «Ramirez modern warfare» dans les images de google, et riez.



La minute technique.

Pour conclure ce test, revenons à un sujet plus trivial, la technique. Modern Warfare 2 est sorti il y a deux ans, et il n'a pas une ride sur son front de patriote. Les couleurs sont vives, les effets de lumières envoient du pâté comme disent les jeunes, mais ce sont surtout les animations qui forcent le respect. En douze ans de jeu vidéo je pense n'avoir jamais vu d'animations aussi abouties, réalistes et fluides que celle de MW2. Infinity Ward avait des sous, et les a dépensés à bon escient plutôt que dans des cutscenes de merde comme le fera Treyarch avec Black Ops. Se balader dans Modern Warfare 2 est donc un vrai plaisir pour la rétine quel que soit l'environnement traversé. Ca me fait mal de dire ça au sujet d'un CoD, mais... bravo ! Musicalement parlant, le titre ne casse pas des briques, mais certaines musiques se détachent des autres en collant particulièrement bien à l'action, notamment dans les cinq niveaux précités. Puisque j'avais testé le multi de Black Ops (17/20 dans le GG Mag n°6) séparément de son solo, il en sera de même pour Modern Warfare 2. Rendez-vous dans deux pages.

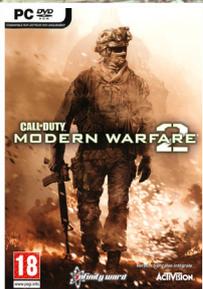


«En douze ans de jeu vidéo je pense n'avoir jamais vu d'animations aussi abouties, réalistes et fluides que celle de MW2. Un travail impressionnant. »



MW2 Multi

Développeur : Infinity Ward
Editeur : Activision



Vous avez toujours rêvé de connaître les sensations du joueur console tout en restant bien peinard sur votre PC qui ronronne ? Alors le multi de MW2 est fait pour vous.

Parlons chiffres. Le multi de Modern Warfare 2, c'est 30 000 joueurs connectés en permanence, une trentaine d'armes, 16 maps et zéro serveur dédié. It hurts.

TrUe l337 lol.

Le jeu est devenu mythique entre autre pour ça : l'absence de serveurs dédiés. On passe donc par un système de matchmaking totalement foireux importé directement des consoles, et le ping moyen des parties oscille entre 150 et 300, ce qui est injouable, tout simplement. Sans compter que si l'hôte ragequit en cours de jeu, le serveur est soit transféré à un autre joueur (ce qui pause la partie pendant une vingtaine de secondes, super), soit il crash et rejette tout le monde au menu principal. Et bien entendu, hébergement local oblige, le jeu est très instable, il relève presque de la mission impossible d'enquiller trois parties sans déconnexion. Ce qui est le quotidien du joueur console, mais qui est absolument odieux pour tout joueur PC qui se respecte. D'autant que cette impossibilité de jouer correctement n'est pas le seul défaut, loin de là, du multi-joueur de Call of Duty Modern Warfare 2. Oh que non.

TrUe r0xX0r lol.

Sur la tête de ma mère de ma race de mon PC wesh tavu bien ou bien, je peux vous garantir que je n'ai jamais vu de toute ma vie une communauté aussi minable que celle de MW2. Même sur Red Faction, qui était blindé de tricheurs, l'ambiance n'était pas aussi naze. Ce n'est pas compliqué à imaginer. Neuf joueurs sur dix ont moins de 18 ans, le matchmaking est tellement atroce qu'il met tout le monde sur les dents, le cheat est omniprésent et surtout, ça joue moche, mais moche ! Tous les jeux

extrêmement difficile d'enchaîner les frags puisque chaque fenêtre est squattée par un lance-roquette, chaque recon est occupé par un campeur, et sur les deux pélos qui tentent de jouer normalement, l'un utilise un aimbot. Fabuleux. Vous pensez sans doute que j'en rajoute, il faut le voir pour le croire, mais tout est vrai. En plus, à cause du lag, on se rend compte de l'impact des balles alors que l'attaquant a déjà vidé la moitié de son chargeur sur nous. En gros, lorsqu'on s'aperçoit qu'on se fait tirer dessus, il est déjà trop tard pour réagir. Pour que vous compreniez bien, imaginez un Rainbow

«Hébergement local oblige, le jeu est très instable et il relève presque de la mission impossible d'enquiller trois parties sans déconnexion intempestive.»

multis souffrent des habituels campeurs et autres lammers à base de lance-grenade et de lance-roquette, mais dans MW2, c'est carrément un art de jouer. En vingt heures de jeu, je n'ai trouvé AUCUNE partie vierge de tout rageux ou lamer, ce qui est incroyable. Il est de fait

Six Raven Shield dans lequel les joueurs courent et se battent à coups d'explosifs. Intéressant, non ? Bon. Mettons que vous arrivez à enchaîner les victimes, parce que coup de bol, vous avez le meilleurs ping de la partie, donc vos balles touchent leur cible, youpi.



C'est la taille qui compte.

Enchaîner les frags permet de débloquer des killstreaks, c'est à dire des moyens de destruction supplémentaire : bombardement, hélicoptère, tourelle automatique... Une quinzaine au total. Le problème, c'est que ces atouts sont TRES mal dosés et pourrissent les parties plus qu'ils ne les rendent intéressantes. En effet, il suffit qu'un joueur obtienne un AC 130 de soutien par exemple pour assurer la victoire à son équipe, puisqu'il est presque impossible de se mettre à couvert. De plus, contrairement à Black Ops, il est possible de cumuler les utilisations simultanées des killstreaks. Vous pouvez ainsi appeler en même temps un Apache et un Hind, ce qui empêchera tout simplement l'équipe adverse de jouer. Carrément. Sans compter qu'on retrouve avec ces killstreaks les mêmes problèmes qu'avec les armes : à cause du lag, impossible de savoir si on se fait allumer par un hélico avant de se retrouver par terre, la tête dans nos tripes. Bref, si vous n'aviez pas encore ragequit à cause du lag, des cheaters ou des déconnexions, Infinity Ward se charge de vous dégoûter avec un balancement raté. Quand on pense que ce jeu est le FPS le plus joué au monde avec Counter Strike, ça fout les jetons. Et on se dit que quand même, les joueurs sont vraiment des gros cons.



Conclusion

Si le solo de MW2 tire son épingle du jeu grâce à quelques missions et aux opérations spéciales, son multi n'a absolument rien pour lui. Une communauté d'une immaturité rare, pas

de serveurs dédiés, des cartes jolies mais pas forcément bien pensées, des tricheurs en masse, des killstreaks mal branlées... La totale !

Verdict : **06/20**

The Witcher 2

Développeur : CD Projekt Red
Editeur : Namco Bandai



RPG. Troisième personne. Heroic-fantasy. Les trois choses que je déteste le plus en matière de jeu vidéo. Sauf que The Witcher 2, c'est quand même un putain de bon jeu.

Je n'ai pas joué au premier Witcher, je ne pourrais donc effectuer aucune comparaison durant ce test, et je m'en fout, parce que de toute façon pour moi, tester un RPG s'annonce toujours chiant. Sauf que The Witcher 2 m'a bien surpris. L'enfoiré.

Entrée en matière.

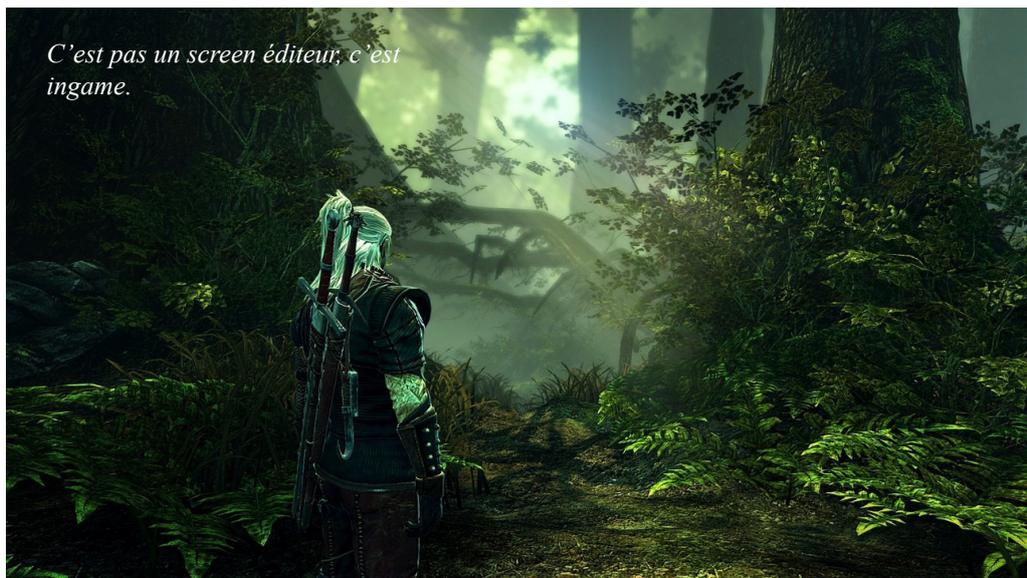
Je m'appelle Geralt de Riv. Je suis un sorcier. Comprenez par là que je maîtrise aussi bien la magie que l'art de l'épée. Ça tombe bien, parce que le prologue me place aux côtés du roi Foltest durant une bataille, à la fin de laquelle il aura la bonne idée de se faire égorger comme un poulet en ma compagnie. Faisant le coupable idéal, je décide de m'enfuir avec mes compagnons avant de me faire lyncher par la populace, qui n'apprécie guère les sorciers de manière générale. Et d'ailleurs je suis bien content de me tirer d'ici, parce que même si c'était très joli comme coin, les combats étaient tellement difficiles que j'ai faillit retourner mon épée contre moi pour mettre un terme à cet enfer. Heureusement, je me suis retenu.

Un monde sale.

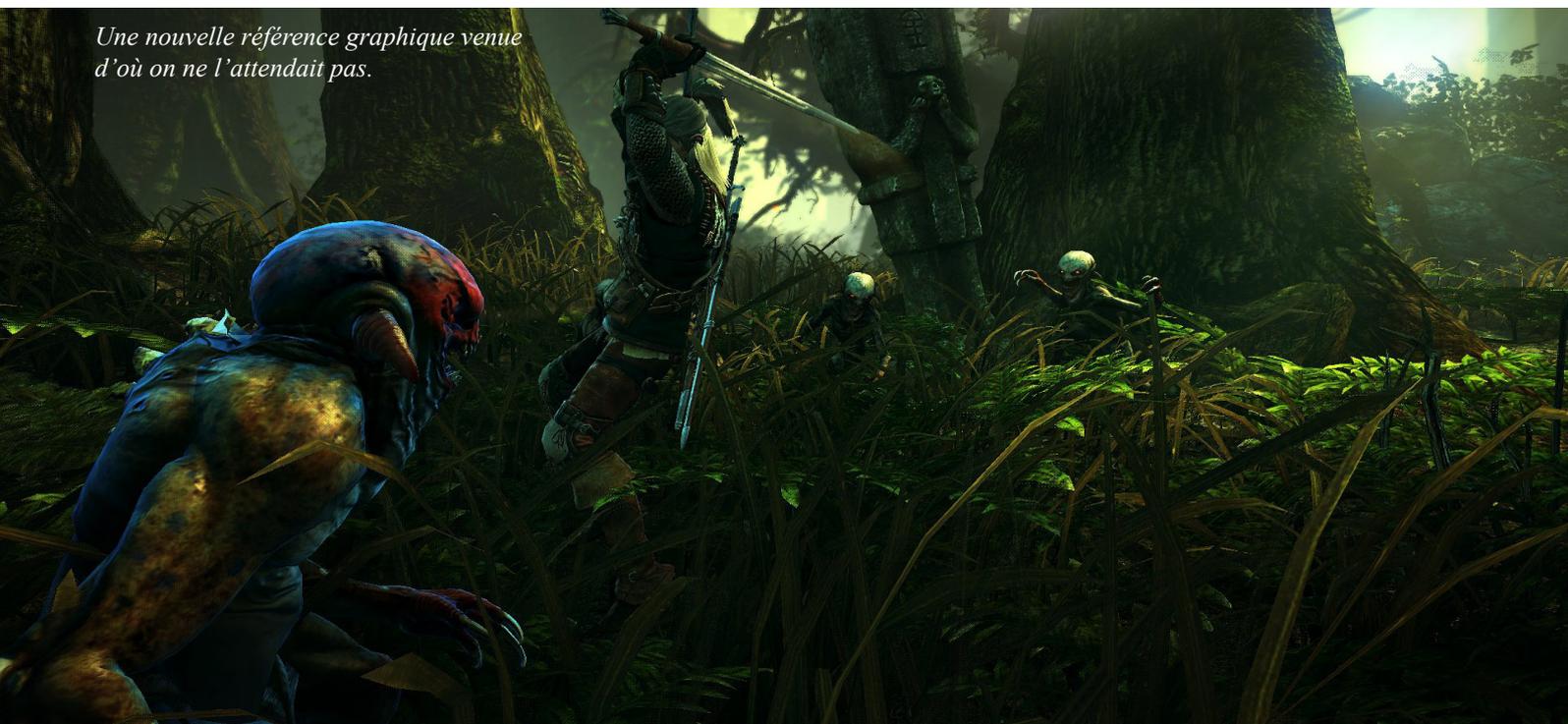
Moi qui croyais me retrouver entouré de licornes, gobelins, dragons et fées à la con tirés d'un univers heroic fantasy de lopette, je découvre avec joie que mes concepteurs polonais ont ancré mon monde dans une ambiance médiévale absolument sordides, où les poivrots pissent contre les murs, les prostituées

racollent en pleine journée et où les pendaisons sont monnaie courante. Il ne manque plus que l'odeur et les dents pourries pour que je m'y crois vraiment. Afin d'accentuer l'impression de liberté, mes créateurs m'ont doté de doublages fort réussis bien que manquant parfois de conviction, et surtout d'un système de dialogue à choix multiples.

C'est pas un screen éditeur, c'est ingame.



Une nouvelle référence graphique venue d'où on ne l'attendait pas.



Las, même si l'idée est appréciable, elle restede la poudre aux yeux et n'influe que peu sur le déroulement de mon histoire mouvementée. Dommage, surtout après un certain Alpha Protocol dont j'ai ouïe dire les qualités à ce sujet. Mais je passe outre, tant cet univers glauque est bien travaillé. Après tout, rares sont les jeux dans lesquels on parle de viol et d'éventrement sans aucune retenue, non ? Mes créateurs ont compris que je n'avais plus 14 ans depuis longtemps, et ça fait du bien.

Un monde violent.

Ce monde devant remplir tout de même son quota de créatures clichés, je me fais rapidement agresser par des elfes et des putains d'araignées géantes. Je subis une véritable tournante, et suis obligé de charger mes sauvegardes à la chaîne (bénie soit cette technologie du futur!). Je comprends que je dois préparer mes combats à l'avance et combiner pouvoirs et épée pour gagner, même contre l'adversaire le plus minable. Je peux frapper légèrement, fortement et contrer, ce qui est indispensable. Le challenge lors de ce premier acte (mon aventure en comptera trois) est extrêmement relevé, jusqu'à la crise de nerf. Il m'est impossible de me battre contre plus de deux adversaires sans me faire massacrer, puisque les coups pleuvent de tous les côtés et font très mal. Bon, il paraît que j'ai coûté 50 euros, alors je m'acharne, parce que «faut pas déconner, 50 euros, merde!», qu'il dit.



D'ailleurs, j'ai bien fait de ne pas laisser tomber puisque l'acte 2 devient bien plus jouable, même si combattre plusieurs ennemis à la fois reste suicidaire. Mais bon, je dois bien continuer à courir après le véritable assassin du Roi, et aussi sauver ma copine, tant qu'à faire.

Un monde luxuriant.

Et puis, il serait dommage de se priver d'un tel bonheur visuel. Qui aurait cru qu'un petit studio polonais allait créer une nouvelle référence graphique sur PC, sans même communiquer dessus en plus ? Mon monde est absolument magnifique [NDA d'ailleurs j'en ai marre de me prendre des baffes graphiques

tous les mois avec Crysis 2, Dirt 3, The Witcher 2, j'ai les joues toutes rouges et je saigne du nez]. Le depth of field n'a jamais été utilisé avec autant de goût et de précision. Les textures sont d'une finesse sidérante. Les animations sont d'un réalisme irréprochable, les effets visuels d'une propreté sans faille. Je n'ai jamais été aussi content de me retrouver sous la pluie, tant ce simple changement météorologique change l'ambiance de mon monde. Je ne me suis battu avec aucun manant, et pourtant, rien qu'à regarder cet univers, j'ai l'impression que je viens de me prendre un gros coup de boule. Ça faisait longtemps que je ne m'étais pas arrêté pour regarder l'environnement.

Arrête de bouger steuplé, j'admire l'effet de mon attaque. Merci.



ronnement autour de moi et profiter de chaque détail, m'extasier de chaque couleur. Une tuerie. Une nouvelle référence. Mais je crois qu'il est temps que je repasse la main au temps présent et au monde moderne, parce que là j'ai utilisé des mots qui ne date pas de mon époque, et ça fait bizarre. The Witcher 2 est difficile, The Witcher 2 est d'une beauté implacable. Et ça, c'est très bien. Mais The Witcher 2, c'est aussi un titre qui vous fera faire des tonnes d'allers retours pour accomplir vos quêtes, et surtout des quêtes secondaires pas passionnantes pour un sous. Grosso modo, n'importe quelle quête secondaire consiste à aller à un endroit, tuer tout le monde, ramasser clé/artefact/preuve/potion puis revenir pour toucher son dû. Youpi. Ça plaira peut-être à certains, mais perso je trouve que CD Projekt, afin de rajouter encore un côté hardcore, tombe parfois dans l'inutilement chiant. Exemple : une quête secondaire dans laquelle il faut détruire des nids de monstres avec des bombes. J'arrive, je sélectionne ma bombe et... Ben ?! Pourquoi ça veut pas ? Aaah, le monsieur ne peut pulvériser les nids qu'avec des bombes tout court, alors que je n'ai sur moi que des bombes incendiaires. Donc exploser un nid, ça va, par contre le brûler, impossible. Reste que si je dis ça, c'est simplement pour trouver un défaut au jeu, parce qu'en fait, je me suis éclaté comme un



De vils coquins veulent enlever la copine de Geralt. Ça va chier.

petit fou dans cet univers ultra-crédible et sordide. Et ça me donne une excuse pour expliquer que j'ai néanmoins lâché le jeu avant la fin de l'acte 2, parce que putain, les RPG et la troisième personne JE N'ACCROCHE PAS, MAIS ALORS PAS DU TOUT. De toute ma vie les seuls titres à la troisième personne que j'ai terminés sont les deux Mass Effect (18/20 GG n°1), Alpha Protocol (17/20 GG n°5) et Resident Evil 5 (18/20 GG n°5). Même les Dead Space, je ne vais pas au bout. Je ne terminerai donc pas The Witcher 2, et je le regrette presque, parce que

je ne saurais pas quels environnements magnifiques me réservait le troisième et dernier acte. Toujours est-il que si vous aimez/supportez les RPG et les TPS, vous ne pouvez manquer The Witcher 2 sous aucun prétexte.

Graphismes

Sûrement l'un des plus beaux titres de ces dernières années. Le moteur propriétaire (en plus!) de CD Projekt RED est un monstre. Les visages sont impressionnants, les filtres et le depth of field n'ont jamais été aussi bien utilisés, et les éclairages sont ma-gni-fiques. Achetez le jeu ou regardez une vidéo en 1080p, mais ne mourez pas sans avoir vu The Witcher 2 tourner.

Jouabilité

Les combats sont assez techniques mais surtout très difficiles car l'IA est surpuissante et en surnombre, surtout dans le premier acte. La satisfaction retirée de chaque victoire n'en est que plus grande.

On déplore par contre une interface de magie catastrophique, pensée pour la future adaptation console du jeu. Impossible de changer de magie à la souris, une honte. Et il faut « méditer » avant un combat pour utiliser une potion, ce qui augmente la difficulté mais surtout casse le rythme et les burnes...

Durée de vie

Je n'ai pas terminé le jeu, mais de ce que je vois sur le net, comptez vingt heures en ligne droite, trente heures avec les quêtes secondaires, et quarante si vous aimez regarder chaque détail du monde merveilleux de The Witcher 2. La rejouabilité est par contre nulle, puisque vos choix n'influent pas ou presque sur le déroulement des aventures de Geralt de Riv.

Scénario

Le scénario reste assez banal (retrouver le méchant et lui faire la peau, sauver la copine du héros, prouver son innocence). C'est son déroulement qui l'est moins, puisque l'on rencontre les personnages les plus crapuleux possibles et surtout crédibles dans un moyen-âge qui aurait pu être le nôtre.

Conclusion

The Witcher 2 est un Action-RPG ultra-immersif, difficile, doté d'un scénario et d'une ambiance matures, et de graphismes beaux à pleurer. Bref, que des bonnes raisons de craquer, malgré une rejouabilité faible et des allers-retours trop nombreux.

Bande-son

Les musiques sont hélas très en retrait et pas mémorables, mais rien de réhébitoraire. Les doublages sont de qualité variable, moyens voire mauvais pour le héros mais de très bonne facture pour d'autres personnages.

Verdict :

17/20

Je les aiment bien chez Crytek, finalement. Parce que l'air de rien et tout en étant eux-même un studio AAA, ils réfutent à peu près tout le barratin bidon comme quoi un FPS moderne doit être court, linéaire et hollywoodien au lieu d'être long, ouvert et hollywoodien.



Je ne vais pas revenir ici sur la linéarité et les courtitude des FPS actuels puisque je me suis déjà largement étalé sur le sujet dans mon test de Crysis 2 (18/20 GG Mag n°10). Je tiens simplement à rappeler le fait d'arme de Crytek avec Far Cry en 2004, qui a démontré avec brio que l'on peut à la fois être un jeu beau, ambitieux, innovant et long. Très long.

Trop, c'est pas assez.

Je vais ici m'atteler à parler de la mise en scène des cinématiques/cutscenes et la différence de traitement entre Black Ops et Crysis 2, car le premier présente à peu près tout ce qu'il ne faut pas faire dans un narration de FPS, tandis que le second déchire sa génitrice à ce niveau là comme à bien d'autres. Hélas, on trouvera toujours des kikoo pour se plaindre que «je veu dé cinématik en troidé lol je jou pa sur megadrive là mdr, o moin dan cod ya dé avion ki sécras lol.»

Black Ops réussit le pari difficile de désengager complètement le joueur. Sauver le monde ne fait aucun effet. Bravo les gars, fallait le faire.

Pas besoin d'effets spéciaux de fous pour avoir la classe : bonne musique, bons doublages, ce qu'il faut d'héroïsme et de drame, et le joueur impliqué. Epic win.

Call of Duty Black Ops

Le scénario progresse d'abord durant les briefings. Première erreur, ceux-ci sont épileptiques et surtout servent de temps de chargement. Ils n'apportent donc presque rien à l'ambiance et on a surtout l'impression d'être retenu en otage le temps que le jeu soit prêt à nous laisser jouer.

Mais la plus grosse partie de la narration a lieu ingame. Le jeu nous empêche alors de jouer, de bouger. Là encore, on se sent bridé, ça casse le rythme, l'action, l'immersion. La musique est toujours passable voire à chier, et le rythme est tellement mal pensé que le moindre évènement est inintéressant. Par exemple, lors de l'attaque de la base US au Vietnam, en moins de 30 secondes,

on grimpe dans une jeep, esquivé un avion qui s'écrase au ralenti, renverse un GI, fait un tonneau. L'intensité «dramatique» de chaque action est d'office désamorcée par l'action suivante, et au final, on se désintéresse complètement de tout ! Empêcher le lancement d'une fusée à nous tout seul ? Rien à foutre. Evacuer Saïgon ? Rien à battre. Une belle réussite dans la médiocrité.

Crysis 2

Si la narration ingame est remarquable (comme mentionné dans le test) car non-intrusive et bien dosée, je vais m'attarder ici sur les briefings de missions, qui sont à mon sens une grosse leçon à tous les développeurs de FPS à gros budget. Crytek s'est payé les services d'Hans Zimmer pour composer son thème principal, qui est remixé à toutes les sauces dans les briefings, et ça, c'est très, très bien. Mais surtout, c'est la symbiose totale dialogue/musique/enjeu qui impressionne. Regardez par exemple le briefing de la première mission (à l'issue du tutoriel) : <http://cpc.cx/2xe>. Un truc de fou. Tout y est. La musique oscille entre héroïsme et dramatisme, on sent bien la haine du méchant pour Prophet, l'ambiance est bien posée : il faut fuir. Sobre, court, efficace. Et la plupart des briefings sont de la même trempe. Voici la liste des meilleurs : <http://cpc.cx/2xf> ; <http://cpc.cx/2xg> ; <http://cpc.cx/2xh> ; <http://cpc.cx/2xi> ; <http://cpc.cx/2xj>. Un seul constat : ça calme. Si tous les gros jeux pouvaient en prendre de la graine...

