

# GG NEXTMAP!

E.YE Divine Cybermancy, ou la preuve que dix personnes peuvent faire mieux que cent.

N°15 - Septembre 2011

Dossier pour devenir un vrai tRv3  
l33t de Brink, première partie.

ARKLABORATORIES

Et des news, de la haine, des livres,  
du manga...





## Edito

Après avoir manqué de me noyer trois fois dans les caniveaux transformés en fleuve par le temps merdique du Nord et mis à contribution mes contacts dans la mafia du Vatican, j'ai trouvé de quoi remplir ce GG Nextmap!. Ce ne fut vraiment pas chose facile, l'actualité estivale étant absolument déprimante. Heureusement, ça devrait s'améliorer dès le mois de septembre, notamment grâce à InMomentum et Red Orchestra 2. En attendant, régalez-vous avec les tests d'E.Y.E et Trackmania<sup>2</sup> Canyon ainsi que la première partie du dossier pour vous transformer en couillu poilu et viril dans Brink.

Bonne lecture !

**PC GAMES AND MODS**

Encore plus de temps à perdre ? Allez faire un tour chez mon partenaire !

news.

Livraison de...



*Le malade de chez deadendthrills.com a encore frappé, et propose une série de cent screenshots sublimes de Brink. Allez faire un tour sur son site.*

## PC Games & Mods - Crysis 2

Excellente nouvelle relayée par mon partenaire pcgamesandmods.blogspot.com, le premier gros mod graphique pour Crysis 2 est sorti. Si vous êtes malheureux parce que Crysis 2 a le culot de tourner correctement sur votre machine de guerre, alors dépêchez vous d'aller télécharger le Black Fire's Mod ainsi que le MalDo HD Texture Mod à l'adresse ci-dessus. Le premier se chargera de faire exploser votre GPU en modifiant les éclairages et les effets visuels pour que le jeu ressemble le plus possible à Crysis premier du nom, ce qui semble plutôt réussi aux vues des screenshots et des vidéos disponibles. Le second, lui, fera surchauffer votre RAM en remplaçant 560 textures du jeu par des textures en full fucking HD T'ENTENDS. Là encore, allez voir les screens et les vidéos sur PC Games & Mods, ça vaut le détour. Une bonne occasion de relancer Crysis 2, malgré les derniers patches qui ont totalement bloqué toute modification de gamedesign de la part du joueur (FOV, HUD...).



## Brink

Youpi, le DLC gratuit de Brink est sorti. Il contient deux nouvelles maps, deux nouvelles armes inutiles et un nouveau costume par faction. Cette sortie était couplée avec une offre promotionnelle judicieuse sur Steam, puisque le jeu y était proposé à moins de 25 euros. Résultat, le nombre de joueurs est passé de 200 à 2000 au moment où j'écris cette niouze. Rien de mirobolant mais ça fait quand même une multiplication par dix.

Du coup j'en ai profité pour me remettre sur Brink, qui s'est enfin décidé à être fluide sur ma config de oufzor si je désactive l'anti-aliasing. Et plus j'y joue, plus je m'amuse. Moi qui pensais ne jamais atteindre la barre des cent heures, je m'en rapproche rapidement. On trouve le jeu à vingt euros sur le net, alors je ne peux que vous encourager à acheter ce FPS qui sera sans doute l'un des meilleurs de l'année, même s'il faut encore attendre Red Orchestra 2 et BF3. Et Rage. Lulz.

Ca y est, vous avez acheté Brink, et vous vous amusez bien. Mais vous aimeriez devenir un «vrai», un fou, un «soldier of fortune» derrière les lignes ennemis. Le gars qui fait un score à cinq chiffres. Louable intention.

Ce dossier a pour but de vous donner quelques astuces (PRO-TIP!!\$\$) lorsque vous êtes attaquant. Les défenseurs étant largement favorisés par le level design, il faut vraiment être un gros manche (ou avoir une équipe de merde) pour perdre en défense. Ce dossier n'est pas là pour vous apprendre à jouer et comporte des prérequis, que je rappellerais plusieurs fois : l'équipe adverse ne doit pas être trop forte, votre équipe ne doit pas être composée uniquement de débutants qui entament leur deuxième heure de jeu et enfin vous ne devez pas être vous-même un gros naze n'ayant jamais touché un FPS de sa vie. Car qui n'a jamais touché un FPS avant Brink a raté sa vie, c'est bien connu. Enfin, et ça la plupart des joueurs de Brink ne l'ont toujours pas compris, rien ne sert de rester en arrière, il faut aller au front. Dans Brink, il est inutile, souvent nuisible, de chercher à rester en vie le plus longtemps possible. Ne cherchez pas à garder une zone, une porte, foncez dans le tas. Les parties gagnées sont celles où l'ennemi fini par céder sous les vagues incessantes d'attaquants qui se jettent sur lui dans une attaque suicide. Vous serez bien plus utile en emportant dans la mort trois adversaires en même temps, qu'en tuant dix en campant à la foutue porte que vous surveillez à l'arrière des combats. Retenez bien ça pour la suite.

Pour terminer, faites le boulot vous-même. N'attendez pas qu'un Soldier plante la bombe à votre place ou qu'un Operative hacke l'objectif. Vous devez être meilleur que vos coéquipiers, car vos coéquipiers sont mauvais. N'hésitez donc pas à changer de classe à chaque nouvel objectif.

## Aquarium

Commençons par la Sécurité, qui a la malchance d'attaquer sur les maps les plus retors. La map Aquarium est toutefois la plus simple pour nos amis les fascistes. Je vais le répéter souvent dans ce dossier,



*La seule «astuce» d'Aquarium : ce conduit d'aération, qui permet de prendre l'ennemi par derrière. N'hésitez pas à en abuser.*

la clé de la victoire, c'est le rush. Pour le premier objectif (faire sauter la porte de la réserve), prenez le Soldier et foncez du côté gauche. Pour une raison mystérieuse, la majorité des défenseurs ira toujours défendre le côté droit. Une fois sur place, éliminez les deux ou trois gènes sur place, en train de poser leurs mines. Si vous avez de la chance, un coéquipier vous aura suivi et le reste de votre équipe occupera l'adversaire de l'autre côté de la porte. Vous pouvez planter la bombe tranquillisants et attendre que ça pète en envoyant grenade, cocktail molotov et grenade incendiaire sur le point. A moins d'avoir une grosse équipe de branques, cet objectif est facile.

*Sécurisez le restaurant avant que les défenseurs s'y installent, ou bien vous perdrez un temps fou, voire la partie.*



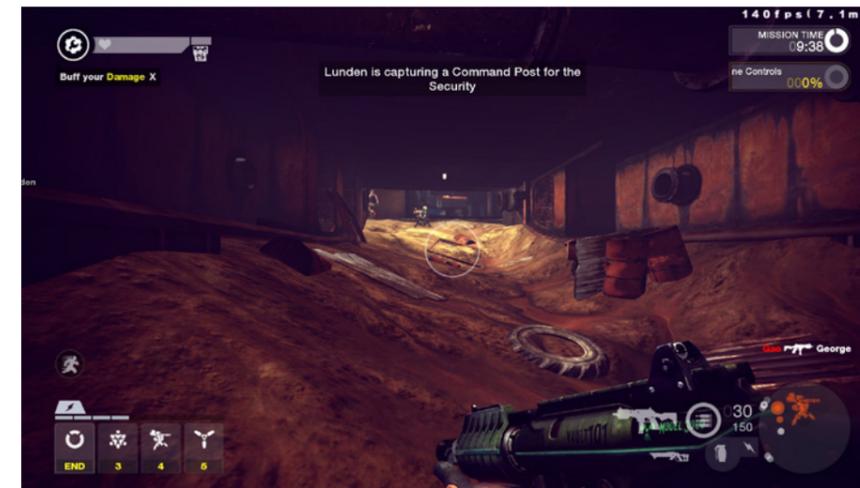
Le gros morceau, c'est l'évacuation de l'agent. Passez en Médic et laissez vos boulets de coéquipier s'occuper de le faire avancer, et courez jusqu'au restaurant (image ci-dessous). Défendez-le à tout prix jusqu'à ce que l'otage ait traversé, sinon le lieu se transformera en une place forte quasi-imprenable. Si cela devait arriver, n'hésitez pas à contourner l'ennemi (image ci-dessus) pour lui mettre la misère. Une fois le restau passé, continuez à être en pointe pendant que vos alliés escortent l'otage dans la montée du couloir. Par la suite, croisez les doigts pour avoir une bonne équipe et balancez des soins à tous vos alliés ainsi qu'à l'agent.

## Terminal

Sans doute la carte la plus difficile pour la Sécurité, après Shipyard. Le premier objectif consiste à hacker le terminal pour en ouvrir les portes. Soyons clair, si l'équipe d'en face a un minimum de niveau, c'est presque mission impossible, à moins d'être tombé dans une équipe de trU3 l33t tavu. Une seule tactique ici : être en Operative et attaquer non-stop le terminal en espérant que l'ennemi craque et que votre équipe puisse s'installer dans la pièce du hack. C'est idiot, mais il n'y a rien de plus à faire, et c'est bien pour ça que cette map est extrêmement déséquilibrée. Si vous avez franchi le premier objectif, alors le second ne posera pas de problème.



*Terminal est la seule map où vous êtes totalement dépendant de la force de vos alliés et de la faiblesse de l'équipe d'en face. Frustrant mais parfois palpitant.*



## Shipyard

Au tour de la map la plus déséquilibrée du jeu. La Résistance, qui en assure la défense, remporte 70 à 80% des victoires chaque semaine, selon les stats de brinkthegame.com. Autant dire que si vous gagnez en attaque, vous un r0xXor, un vrai, un velu. Ou alors que les défenseurs étaient des grosses merdes. Mais passons.

Laissez vos petits copains occuper l'ennemi aux barricades, et passez par le corridor que vous pouvez admirer ci-contre. Ne cherchez pas la bagarre, le but est de se faire discret. Courez jusqu'à la grue et commencez à la réparer. Si les défenseurs sont vraiment mauvais, vous pourrez bien progresser avant de vous faire descendre, parfois plus de vingt ou trente pourcents d'un coup ! Répétez la manoeuvre des dizaines de fois jusqu'à atteindre les 100%. Une fois cela fait, rien n'est gagné, car le dernier objectif est presque aussi difficile. La technique est la même : rushez l'objectif non-stop pour hacker quelques pourcentages à chaque fois. Notez que si votre équipe n'arrive pas à empêcher le «defuse» de la hackbox, vous n'avez aucune chance. Dur dur de devoir s'en remettre à ses équipiers.

## Rayon pewpew.

La question qui tue : quelles armes choisir ? Puisque vous devez être polyvalent dans toutes les classes, en attaque comme en défense, je recommande d'utiliser un sniper en arme principale, couplé d'une SMG en arme secondaire. Bien entendu, c'est la SMG que vous utiliserez 80% du temps, mais vous serez bien content d'avoir un sniper sur certaines maps, comme Resort ou Refuel.

Personnellement, j'utilise le sniper Barnett et la SMG Carb-9. Le premier a l'avantage de tuer n'importe quelle classe en deux coups, voire un seul si un ingé a eu le bon goût de vous booster. La seconde tire vite et surtout avec grande précision. Inutile d'utiliser l'iron sight, la Carb-9 permet d'engager les cibles avec précision à courte et même moyenne distance, ce qui n'est pas le cas des autres SMG. N'hésitez pas à lui associer un double-chargeur pour recharger plus rapidement, et le «grip», pour switcher plus facilement entre vos armes.



1



2



3

Image 1 : Sautez sur les décorations des jardins pour gagner un temps précieux.  
 Image 2 : Une fois le lieu du hack investi par votre équipe, il sera difficile pour l'ennemi de vous déloger.  
 Image 3 : Une fois le premier objectif accompli, forcez capturer le poste de commande au premier étage de ce bâtiment et changez de classe pour le Soldat.

## Founders Tower

La map la plus intéressante en attaque du côté Sécurité a été apportée par le DLC gratuit Agents of Change. Founders Tower est une carte de longue haleine (cinq objectifs) magnifique, plutôt équilibrée et très agréable à jouer pour peu que les équipes soit d'un bon niveau.

Le premier objectif consiste à hacker la porte d'entrée du complexe. Il va falloir aller très vite. Utilisez l'Operative et passez par les structures en bois (image 1) pour gagner de précieuses secondes. En utilisant ce raccourci, vous arrivez directement au premier étage du poste de sécurité à hacker. Si votre équipe n'est pas immédiatement derrière vous, plantez la hackbox et balancez une grenade au rez-de-chaussée pour retarder l'arrivée des ennemis. Hackez autant que possible, et n'hésitez pas à dégainer votre arme pour vous défendre. Une fois dans la place, vous pouvez défendre l'endroit seul pendant un certain temps car votre position est bonne (image 2). Il faut tenir jusqu'à ce que votre équipe arrive, et la Résistance ne pourra plus vous arrêter. Notez la présence de caisses au rez-de-chaussée, qui permet de grimper rapidement juste à côté de l'objectif. Personne ne s'en sert jamais, mais lorsque vous serez en défense, cela vous sera très utile. (image 5, page suivante).

Le deuxième objectif consiste à faire sauter un obstacle devant l'ascenseur. Juste après avoir hacké le premier objectif, continuez votre chemin et capturez le poste de commande (image 3) pour passer en Soldat. Vous pouvez alors soit passer par la gauche du jardin circulaire, soit faire de la grimpe en passant par le centre (image 4, page suivante). Dans les deux cas, balancez tous vos projectiles (grenade, grenade incendiaire et molotov) aux alentours de l'objectif, car les défenseurs y campent toujours. La rapidité est encore une fois la clé, car la Résistance est souvent un peu en vrac à ce moment de la partie. Vous pouvez réussir cet objectif tout seul. Plantez la bombe puis planquez-vous dans le coin (image 6, page suivante). De là, vous pourrez couvrir toute la zone et utiliser vos explosifs de la meilleure manière qui soit : en plein sur l'objectif. Vous n'avez même pas besoin du soutien de votre équipe, à moins que celle d'en face ne se débrouille un peu trop bien.



4

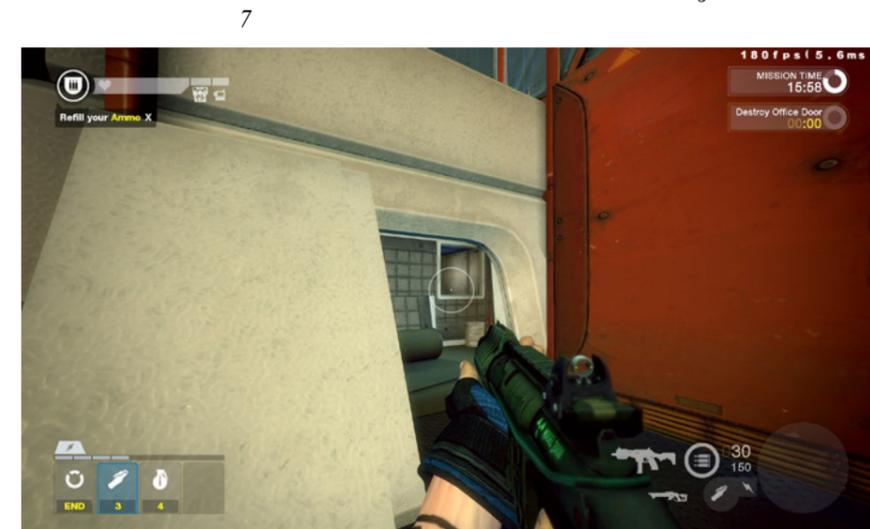


5



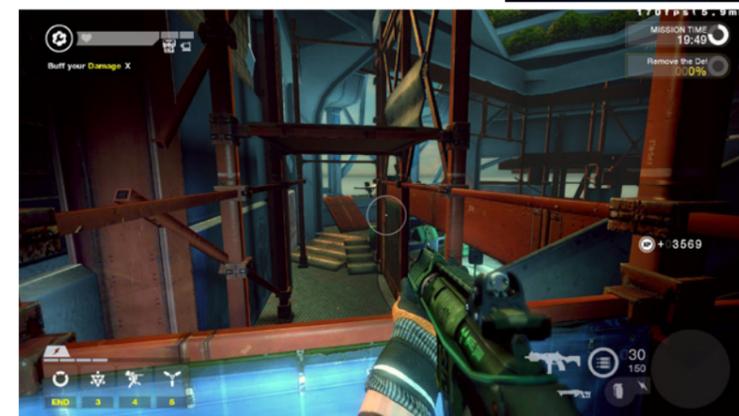
6

La suite doit s'enchaîner rapidement. Restez en Soldat et passez par le conduit d'aération que tout le monde oublie (image 7) et plantez la bombe. Une fois la porte détruite, passez Ingénieur, courez par l'escalier de droite et empruntez un passage que là-encore beaucoup de joueurs oublient car il n'est pas sur le chemin principal (image 8). Ce corridor vous permet d'accéder à une position surélevée par rapport à l'objectif (image 9). De là, vous pouvez envoyer des grenades et sniper tranquillement pour dégager le coin. Toutefois, le respawn des défenseurs est rapide, je vous conseille donc d'appliquer la technique «Shipyard» : rusher encore et encore l'objectif pour le réparer pourcent par pourcent. Dernière astuce : n'hésitez pas à faire du droite-gauche-debout-accroupi lorsque vous réparez l'objectif. Cela peut vous permettre de gratter de précieux pourcents avant de vous faire descendre !



7

9



8

Image 4 : N'hésitez pas à traverser tout droit jusqu'à l'objectif.  
 Image 5 : Lorsque vous serez en défense, ces caisses pourront vous aider.  
 Image 6 : Une fois la bombe posée, mettez vous dans ce coin. Vous voyez arriver les défenseurs depuis la droite tout en étant couvert au maximum, et ceux arrivant de gauche vous oublient. Et vous êtes parfaitement placé pour balancer tous vos explosifs sur d'éventuels ingénieurs.  
 Image 7 : Les attaquants comme les défenseurs oublient trop souvent ce conduit d'aération. Mais pas vous, n'est-ce pas ?  
 Image 8 : Passez par ce passage pour arriver sur l'objectif rapidement et discrètement.  
 Image 9 : Vous pourrez alors arroser la Résistance de grenades depuis une position élevée et imprenable.

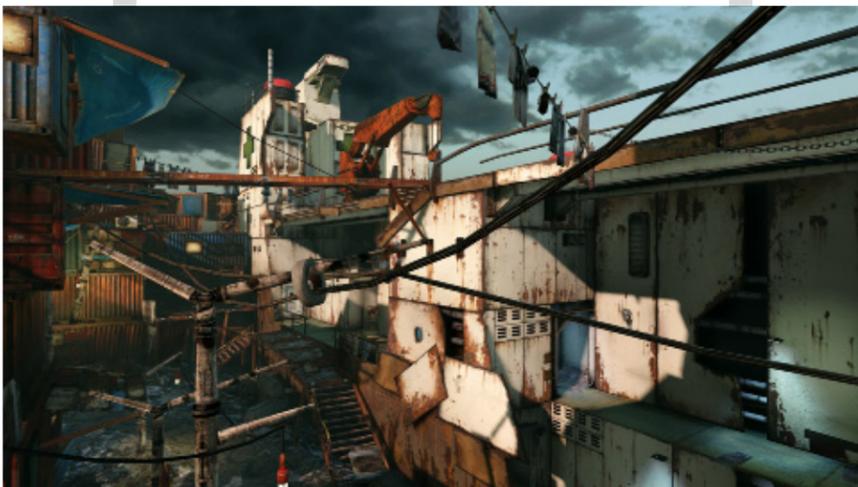
## Container City

La map la plus simple côté Sécurité après Aquarium. Ici, pas de technique particulière, il faut juste changer de classe au bon moment et comme d'habitude, rusher non-stop les objectifs. Commencez Soldat et posez la charge. Cet objectif peut facilement être accompli du premier coup. Ensuite, passez Médic (car il n'y en a jamais assez) si vos équipiers s'occupent correctement du bot, et soignez tout le monde. Lorsque le bot se rapproche de la grue, anticipez l'objectif suivant et passez ingénieur, puis allez camper discrètement dans la grue sans tirer sur personne. Une fois le bot en place, vous devez pouvoir réparer la grue en une seule fois.

Pendant que le robot passe par dessus la fosse, allez réparer les escaliers latéraux. Ça ne sert à rien pour votre équipe, en revanche ça pourra occuper un Soldat adverse qui cherchera à le détruire. Et s'il s'occupe de l'escalier, il ne s'occupe plus de défendre l'objectif.

C'est le moment le plus chaud de la map : faire parvenir le bot à son but ultime. Là encore, passez Médic si vous le pouvez. La meilleure technique consiste à rester autour du bot en soignant les ingénieurs qui se font abattre à la chaîne. Ne vous laissez jamais repousser totalement ici, sinon vous aurez beaucoup de mal à reprendre pied, le spawn Résistant étant tout proche.

Une fois le container découpé, emparez vous du sac. Ne faites pas tout le tour de la map comme le font la plupart des joueurs dans la panique : foncez tout droit jusqu'à l'hélicoptère, à moins que les Résistant aient construit la barricade.



Images ci-dessus : deadendthrills.com

## Pourquoi faut-il rusher dans Brink ?

Parce que Brink repose sur le remplacement des morts par vague de respawn. Il est donc inutile de tuer la moitié de l'équipe adverse tout en restant immobile, puisque dix secondes plus tard ils vont poper et revenir au même endroit. Il ne faut pas se battre contre l'adversaire mais contre le chrono du respawn. Tuer toute l'équipe adverse deux secondes avant la réapparition ne sert à rien. Par contre, tuer les deux seuls joueurs qui surveillent l'objectif quinze secondes avant le respawn, ça, c'est utile. Car cela va permettre à certains joueurs de s'installer sur l'objectif pour y planter des mines pendant que leur équipier le pirate, par exemple. Le rush permet donc d'augmenter vos chances de bonne conjoncture «équipe tuée/chrono long». Et n'oubliez pas qu'un endroit occupé est presque imprenable, pour peu que les Médecins fassent leur boulot.

FPS - RPG

Test



E.Y.E. Divine Cybermancy

Développeur : Stream On  
Editeur : Stream On

Une FPS - RPG développé par dix français sans aucun soutien financier, qui sort sur Steam sans aucune publicité préalable, forcément, ça m'intéresse. Parce que ça peut réserver des surprises.

J'ai découvert l'existence d'E.Y.E le jour de sa sortie, c'est à dire le 29 juillet. Le test du jeu par Factornews a déclenché chez moi un achat impulsif, puisqu'en gros le test disait que c'était un FPS à l'ancienne, et que c'était ultra-hardcore. Il n'était pas précisé que le jeu était aussi complètement fauché, mais ça, il faudra faire avec. Parce que E.Y.E dans le fond, c'est bien.

### Bonjour, démerde-toi.

Attention, électro-choc. Se lancer dans E.Y.E en 2011, c'est un peu comme plonger de cinq mètres de haut : si ça passe, on va s'éclater, mais on est pas non plus à l'abri de faire un gros plat qui fait mal. A ce titre, le début du jeu est extrêmement douloureux, même pour les vieux de la vieille du FPS. Le joueur est lâché dans un univers que rien ne vient expliquer durant les deux premières heures. Il se retrouve noyé dans des trébuchés de menus qui eux, ne seront jamais expliqués : il faut se démerder tout seul. Autant dire qu'après des années de branlette à se faire tenir la main par tous les FPS qui sortent sur le marché, ça fait un sacré choc. Et ça fait du bien. D'autant que si vous vous accrochez assez

pour franchir la mission tutorielle, vous allez vous éclater.

### Explanations are for fags.

Comme je ne veux pas laisser totalement dans le flou, je vais tout de même énoncer ici quelques éléments de base quant au scénario. Vous incarnez donc un membre du Secreta, une branche de l'organisation religieuse E.Y.E, elle-même en lutte contre la Fédération, qui représente ici les méchants. Le Secreta est par ailleurs en lutte intestine avec les Jians, une autre branche d'E.Y.E. Enfin, vous vous retrouvez déchiré entre votre Mentor, dont les agissements sont de plus en plus louche, et le chef du Secreta, dont les buts sont tout aussi obscurs. Dit comme ça, ça peut sembler alléchant. Hélas, et je suis bien obligé de commencer par là, le scénario et le background d'E.Y.E laissent clairement à désirer. L'aventure se déroule dans un monde cyberpunk aux inspirations nombreuses (Philip K. Dick, Alien...), mais le nombre de PNJ est extrêmement réduit, les dialogues sont affreusement mal rédigés, quand ils ne sont pas mal orthographiés. On se laisse trimbaler n'importe où comme un pantin, et hormis trois

moments, les décisions prises durant les dialogues influent seulement de façon mineure sur la mission en cours. Bref, si vous voulez trouver un prétexte pour avancer dans E.Y.E, il faudra vous l'inventer.

### Je vais prendre ce pewpew.

Le gros morceau d'E.Y.E, ce sont les missions. Le jeu comporte dix niveaux (dont sept sont accessibles a posteriori pour effectuer des missions secondaires, j'y reviendrais plus tard). La plupart du temps, vous commencez au Temple, le QG de l'E.Y.E. Vous pouvez y acheter des flingues, des améliorations cybernétiques pour votre personnage, et faire le plein de munitions. Une fois cela fait, vous vous retrouvez en mission. Notez bien que vous pouvez tuer tous les personnages, y compris principaux, alliés comme ennemis. Faites donc bien attention où vous tirez, sous peine de vous retrouver bloqué ou massacré par vos propres troupes. Bref, une fois sur le lieu de votre mission, un PNJ vous assignera une mission principale, aussi simple que «Tuez le Commandant Fédéral» ou «Récupérez le colis.» Si vous vous arrêtez à ça, le jeu n'a aucun intérêt. Il faut en fait



En haut : Le pouvoir «Porte Triangulaire» permet de tuer instantanément n'importe quel ennemi, mais il vous en coûtera de sévères dégâts et parfois même des malus irréversibles !

Ci-dessus : Artistiquement, le jeu déchire sa race, rien de moins.

Ci-dessous : Artistiquement, le jeu déchire sa race, rien de moins.



fouiller le moindre recoin de chaque map pour dénicher des PNJ qui vous confieront des missions secondaires de deux sortes. Les premières pourront vous aider pour accomplir votre objectif principal. Par exemple, si vous devez récupérer un colis escorté par des agents de la Fédération, vous pouvez rendre un service au chef d'une bande de punks, qui se fera un plaisir d'étripier les Fédéraux à votre place pour vous rendre la pareille. Les secondes visent simplement à prolonger la durée de vie du niveau en vous faisant courir partout sur la map. Dans les deux cas, l'objectif ultime en terme de game-design est simple : pousser le joueur à faire de l'XP et à prendre son temps pour s'immerger dans le jeu. Car il faut être clair sur ce point, le plaisir que vous prendrez à jouer à E.Y.E dépend de vous. Si vous voulez qu'E.Y.E soit un jeu pourrave, alors foncez tout droit sur l'objectif en utilisant le pouvoir d'invisibilité puis fuyez jusqu'à la zone d'extraction. Si en revanche vous voulez découvrir des environnements au design sublime, vous immerger dans une ambiance prenante et vous laisser bercer par des musiques parfaitement en accord avec cet univers très spécial, alors prenez votre temps. Acceptez toutes les missions secondaires. Avancez lentement. Essayez plusieurs passages différents pour arriver au même point. Impregnez-vous de l'ambiance.

### Alien.

Les développeurs de Streum On ont fait tout leur possible pour tenter de diversifier l'action. La map New Eden offre un excellent champs de bataille urbain, la mission Electric Sheep est un véritable chef-d'oeuvre visuel, la mission sur Mars tente de proposer un champs de bataille immense... Mention spéciale à l'épopée sur Monolith. Cette map est clairement un hommage à la saga Alien. Plongée dans le noir, seulement éclairée par quelques lampes de secours, on se balade en serrant les fesses sans qu'un seul monstre ne nous attaque... Jusqu'au moment fatal. Bref, un monument d'ambiance. Et c'est sans compter sur la judicieuse idée de Streum On de permettre au joueur de revisiter sans contrainte aucune toute map déjà traversée (à l'exception de trois d'entre elles, ne me demandez pas pourquoi). Concrètement, il vous suffit de franchir une porte dans le QG pour vous retrouver sur une map déjà visitée pour remplir des objectifs secondaires générés aléatoirement afin de gagner un max d'XP et de thune. L'idée est excellente, mais en plus le gameplay



à adopter est différent de celui utilisé lors de l'aventure. En effet, les ennemis sont bien plus nombreux, et les événements ne sont pas les mêmes. Par exemple, sur New Eden, la version «aventure» de la map est plutôt calme, tandis que la version «missions secondaires» offre une véritable guerre urbaine assourdissante, dans laquelle l'E.Y.E, les Fédéraux et les bandits se canardent dans toutes les rues. La replay-value du jeu est énorme, j'ai terminé cinq fois le jeu en moins de deux semaines. Je ne m'étais pas amusé à ce point sur un FPS depuis des années. Toutefois, le jeu propose aussi son lot de défauts. Okay, c'est un mensonge, on dirait une phrase pompée dans un magazine Yellow Media. La vérité, c'est qu'E.Y.E est blindé de défauts ultra-chiants, mais qu'il faudra faire abstraction pour profiter du jeu.

### Damn you, pauvreté.

La liste des défauts est particulièrement longue. On retrouve d'abord les temps de chargement interminables du moteur Source. Sauf qu'ici, l'emmerdement est poussé à l'extrême puisqu'à chaque fois que vous reprenez votre campagne, vous passez par une sorte de chambre de résurrection inutile mais vous infligeant un chargement supplémentaire, youpi. Visuellement, le titre est magnifique, mais n'oubliez pas de décocher la correction des couleurs dans les options, sans quoi le jeu est affreusement sombre. En revanche, l'effet de doublement d'image lorsque l'on cours est horrible et donne l'impression de contrôler un personnage ivre. Heureusement, on fini par ne plus faire attention. Mais la plus grosse déception vient du côté RPG du jeu. Enfin, moi je m'en fous



vu que les composantes RPG habituelles des jeux me laissent de marbre, mais ceux qui attendent un Deus Ex-like peuvent aller se rhabiller, car malgré le tissu de connerie que l'on peut lire à ce sujet sur le net, il n'en est rien. L'XP gagnée en accomplissant des missions et en flinguant des ennemis sert à améliorer votre personnage en lui implantant des améliorations cybernétiques, qui peuvent elles-mêmes être boostées par la suite avec du cash. Ces implants sont nombreux (presque une vingtaine) et ont des effets variés. Le problème, c'est que si certains sont vraiment utiles, comme le super-saut, d'autres sont totalement useless. Par exemple, il est particulièrement frustrant de booster à mort notre capacité de piratage pour s'apercevoir que les bots s'adaptent à notre niveau. Le level-design est lui aussi critiquable. Personnellement je l'ai apprécié, mais je comprends tout à fait les griefs que certains lui reproche. En effet, les maps sont gigantesques, mais remplies de vide. Les PNJ sont très peu nombreux, les décors sont magnifiques

mais cela manque parfois de détails pour «faire plus vrai.» Et surtout, les ennemis respawnt à l'infini. Le système est à mon sens très bien conçu, puisque dans la plupart des cas les ennemis ne reviennent pas avant que un gros laps de temps et avant que vous ne soyez hors de vue. Mais je conçois que cela puisse agacer. Pour finir, le jeu est fortement buggé, et il crash régulièrement pendant les temps de chargement. Mais les développeurs ont promis que tout cela serait corrigé avec le premier patch. Mouais.

### Licence to tuer.

E.Y.E, c'est un FPS. Un gros, un bon. De ceux qu'on recommence à la chaîne, ici pour farmer l'XP, effectuer toutes les recherches et débloquent les succès. Les recherches lors des gunfights sont excellentes. Les sons des armes sont parfaits. L'arsenal, justement, est plutôt large : deux katanas, quatre pistolets, deux mitraillettes, trois fusils d'assaut, deux shotguns, trois snipers, un lance-grenade, une gatling, et des objets déployables



«E.Y.E, c'est un FPS. Un gros, un bon. De ceux qu'on recommence à la chaîne, ici pour farmer l'XP, effectuer toutes les recherches et débloquer les succès.»



comme une tourelle ou un drone. La puissance de feu est donc au rendez-vous. Et vous en aurez besoin, car les gunfights sont nombreux et difficiles. Les ennemis peuvent vous tirer dessus depuis très, très loin, parfois trop. Certains niveaux vous mettent aux prises avec à la fois des ennemis armés et des monstres se battant au corps à corps. Il faut alors faire attention à ne pas se retrouver acculé, car l'avatar du joueur baisse son arme lorsque d'un ennemi se colle à lui, pour que les modèles 3D ne se «percutent» pas. Ca peut paraître anodin, mais dans un niveau sombre et étriqué comme le supermarché, se retrouver coincé contre un mur avec trois mutants pour nous conter fleurette et sans pouvoir tirer, c'est vraiment flipant.

### Multijoueur en solo.

En plus d'être un jeu solo indispensable, E.Y.E a la prétention de proposer deux modes coopératifs, ce qui est rare dans les FPS. Le premier vous propose de reparcourir l'intégralité de l'aventure avec d'autres joueurs. Le second vous permet de refaire toutes les missions secondaires que vous voulez, là encore avec des compères. Les parties peuvent accueillir jusqu'à 32 joueurs, mais sachez que le jeu n'est prévu que pour six joueurs simultanés maximum. Au-delà, c'est du grand n'importe quoi. Mais ne vous réjouissez pas trop vite, le multijoueur, en l'état actuel des choses, est presque impraticable. Un énorme bug empêche en effet de jouer en réseau, et il faut obligatoirement passer par Hamachi et consors pour pouvoir jouer. Une honte. Un comble. Sans compter quelques menus problèmes, comme la gestion des dialogues. En coop, si deux joueurs ont la mauvaise idée de parler en même temps au même PNJ, c'est le crash assuré. J'ai néanmoins pu effectuer quelques parties à plusieurs, et c'est globalement très fun, même si on profite moins de l'ambiance pour se focaliser sur la grosse action bien bourrinne. D'un autre côté, E.Y.E étant un FPS bourrin, ça coule de source.

### Graphismes

Techniquement, E.Y.E ne casse pas des briques, le moteur Source étant ce qu'il est. On note parfois quelques chutes de framerate lorsque des dizaines d'ennemis canardent en même temps. Mais la direction artistique du jeu est absolument fantastique, et on ne se lasse pas de parcourir et reparcourir New Eden, Electric Sheep, et même le Temple, qui écrase le joueur de par son gigantisme.

### Scénario

Le gros point noir du jeu. Le scénario est totalement obscure. Les dialogues sont extrêmement mal écrit et méritent l'ambiance au lieu de l'enrichir. Les choix à effectuer ne sont souvent que poudre aux yeux, et même lorsqu'il on un impact réel, on a bien du mal à savoir lequel avant de se retrouver le nez dedans, et donc de ne pas pouvoir influencer sur quoi que ce soit. Dommage.

### Conclusion

E.Y.E est un FPS spécial. Bizarre. Difficile. Oldschool. Génial. Solo. Multi. Bugué. Bientôt patché. Fauché. Parfois un peu trop. Indispensable. Bourrin. Long. Pas cher. Unique. Pas un Deus Ex-like. Pas un RPG. Conséquent. Vaut 14 car trop bugué. Vaut 19 car coup de coeur. Vaut 17 car FPS solo pas vu depuis six ans. Achez-le.

### Jouabilité

FPS bourrin oblige, la jouabilité du jeu est basique. Le lean est présent mais légèrement bugué. On peut attribuer jusqu'à neuf pouvoirs ou objets à une sorte de roue d'utilisation rapide plutôt instinctive. Les situations sont variées, mais l'infiltration est grosso modo impossible tant l'IA est agressive. Toute mission se termine par un carnage. Notez que l'utilisation de l'iron sight n'est pas obligatoire, il est tout à fait possible de faire mouche sans l'utiliser, FPS à l'ancienne oblige. Dieu que c'est génial.

### Bande-son

Awesome. Les bruitages des armes oscillent entre le normal et l'excellent. Les musiques sont superbes. Aucune que vous fredonnerez à votre petit déjeuner, mais qui collent de manière parfaite à l'ambiance des niveaux que vous traversez.

### Durée de vie

J'en suis actuellement à 25 heures de jeu, pour un FPS solo à 18 euros, c'est relativement imbattable, d'autant que je ne compte pas m'arrêter là. Et quand le multijoueur sera fonctionnel, je n'ose même pas imaginer. Les solos de FPS m'ayant autant occupé se comptent sur les doigts d'une main : Quake II, Red Faction, Far Cry, F.E.A.R. et maintenant E.Y.E. Avouez qu'à côté de ces poids lourds, ça a quand même de la gueule.

Verdict : 17/20





# Trackmania<sup>2</sup> Canyon

Développeur : Nadeo  
Editeur : Ubisoft

Attendu de pied ferme par une horde de groupies en furie, Trackmania<sup>2</sup> Canyon est arrivé. Et ne comptez pas sur moi pour mettre le «<sup>2</sup>» à chaque fois, parce que ça me fatigue déjà.

Et puis ça serait un peu imiter les créatifs qui se forcent à écrire Team Fortress<sup>2</sup> pour montrer qu'ils en ont, voire même VALVe s'ils sont vraiment très atteints. Bref, Trackmania<sup>2</sup> Canyon sera désormais TM2. Tant pis pour la hype.

## La même.

Je ne vais pas me lancer dans une explication détaillée du concept de Trackmania et me contenter d'un simple résumé : les joueurs s'affrontent en multijoueur sur des circuits plus ou moins dingues créés par d'autres joueurs. Il n'y a pas de collisions ni même de différences entre les véhicules, tout se joue au chrono. Ca, c'était dans Trackmania Nation, United, Sunrise... Et dans TM2, c'est pareil. C'est même tellement pareil que je soupçonne Nadeo de se foutre un peu de notre gueule. Mais reprenons depuis le début. TM2 sera vôtre pour une vingtaine d'euros, ce qui est assez honnête comme prix. Nadeo compte vous fourguer les deux environnements supplémentaires lorsqu'ils seront terminés pour quarante euros, ce qui fera alors un peu cher la blague. Mais en l'état, il n'y a pas vraiment lieu de se plaindre. Pour cette somme, vous avez entre les mains

un jeu à la durée de vie potentiellement infinie puisque dépendant de la créativité des joueurs. Sachant que six ans après sa sortie, Trackmania Nation est toujours aussi populaire, il n'y a pas de soucis à se faire pour Canyon. Dès le premier jour d'exploitation, les serveurs étaient bourrés de maps originales et nulle doute que ça ira en s'améliorant. D'autant qu'une fois les trois versions du jeu sorties, Nadeo promet que les créateurs en herbe pourront même créer leurs propres blocs !

## Trackmania 1.1

Techniquement, le jeu est propre mais ne propose rien de révolutionnaire. Les textures sont détaillées, les effets de lumières sont beaux, le framerate est stable. L'anti-aliasing ne fonctionne malheureusement pas sur la version pre-release distribuée par Nadeo avant la date de sortie officielle, ce qui occasionne quelques viols visuels sur certaines ombres. Heureusement que cette option sera effective à la sortie. N'oubliez pas de désactiver le blur si vous tenez à votre bon goût, et le bloom si vous voulez voir ce qui vous attends à la sortie d'un tunnel sans être ébloui. Hélas, là

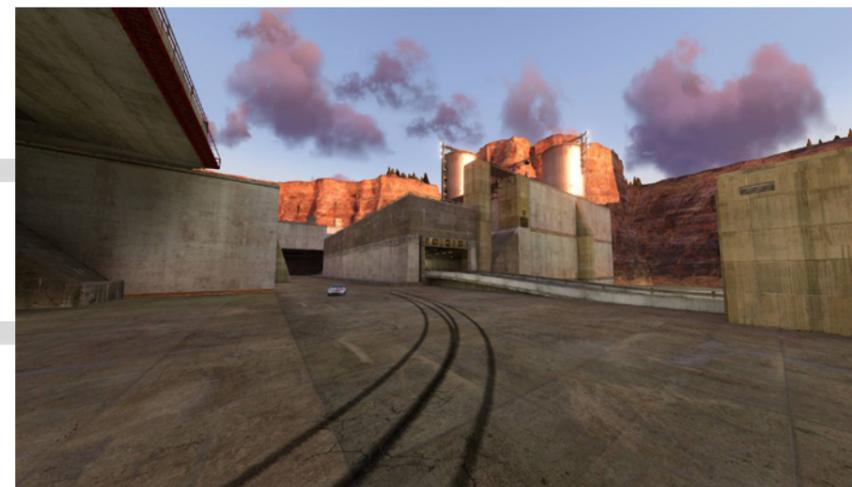
encore TM2 copie ses aînés, jusque dans leurs défauts. Ainsi, le framerate montre quelques signes de faiblesse sur les circuits vraiment trop chargés en détails. Espérons que les mappers n'abuseront pas des décors inutiles. Musicalement parlant, le titre est une vraie horreur. La techno de merde succède à la techno de merde. On croirait de la musique générée par un logiciel, sans aucune présence humaine derrière. Super. Quand on vient de rejouer à Crysis 2 ou qu'on sort d'E.Y.E (testé dans ce numéro), ça fait un choc. Il faudra vous en remettre à la musique diffusée par les serveurs, voire couper le son et mettre votre propre playlist en arrière plan. Dommage.

## Initial D.

Non, il n'est pas question ici de descendre des cols de montagne en écoutant de l'eurodance à fond, rangez-moi ces jantes clignotantes. Le gameplay de TM2 est assez intéressant et profond. Malgré le côté totalement délirant du jeu, n'espérez pas en maîtriser toutes les ficelles en quelques heures si vous n'avez jamais touché un Trackmania de votre vie. La seule voiture disponible est très lourde, façon NFS Hot Pursuit.



Trackmania<sup>2</sup> résumé en trois images : des virages relevés, des accidents à 500km/h, des sauts de malade et des pistes larges de cinquante mètres pour prendre de la vitesse.



La nouveauté de cet opus réside dans la possibilité de drifter sans perdre de vitesse. A la Split/Second, une simple pression sur le frein vous permet de partager en un puissant dérapage, qu'il vous appartient de contrôler. Sachant que les courses se déroulent entre 200 et 600km/h et qu'un virage trop brusque peut soulever deux roues de la voiture, il faut une sacrée maîtrise pour diriger correctement le bousin sans même frôler les bords de piste. Car TM2, tout comme les anciens épisodes de la série, vous oppose avant-tout au circuit : alors que l'objectif est de prendre un maximum de vitesse, le moindre frôlement vous ralentit, le moindre choc vous arrête, mordre le bas-côté vous fait perdre le précieux dixième de seconde nécessaire pour grappiller une place au classement. Et on touche là à ce qui fait à la fois la force et la faiblesse de TM2 tout comme ses aînés : le fun.

## Acheter ou pas acheter ?

Le problème de Trackmania, à mon sens, c'est que la moindre course est un combat de chaque instant. Ne pas commettre la moindre erreur sous peine de devoir recommencer le circuit. Effectuer les manoeuvres au centimètre près et au centième près. Recommencer des dizaines de fois. Des centaines. Ne jamais terminer sur le podium, parce que sur des serveurs peuplés par des dizaines de joueurs, difficile d'être plus fou furieux que les autres fous furieux. S'acharner encore et encore. Bref, vous l'aurez compris, TM2 comme ses ancêtres souffre d'une grave carence de fun. A moins que votre trip soit de persévérer dans l'effort jusqu'à en avoir ras-le-bol, ce que je comprends. Ce trip n'est pas le mien. Heureusement, la conduite de TM2 est bien plus agréable à appréhender que celle des épisodes précédents. Par exemple, dans Trackmania Nations, mon réflexe lorsque je terminais un circuit chiadé était «putain de circuit de merde, 'bien cru que j'y arriverai jamais.» Dans Trackmania Canyon, c'est plutôt «ahah j'ai trop géré le petit dérapage là, tactac tavu.» Bref, c'est moins chiant, plus gratifiant. Mais niveau fun, on a vu mieux. Burnout Paradise ou Split/Second, par exemple.

## Graphismes

Trackmania Canyon utilise le même moteur que ses ancêtres : c'est donc beau, propre et fluide, mais ça abuse toujours autant du blur et du bloom pour «faire next-gen hachdé dans ta gueule de bâtard.» Heureusement, ces options sont désactivables. Dommage que le jeu rame toujours autant lorsque le circuit est surchargé de décors plus ou moins inutiles.

## Scénario

No brain, no fear.

## Jouabilité

La jouabilité typique des Trackmania a été légèrement remaniée, pour notre plus grand plaisir. Les drifts sont extrêmement fun à effectuer, surtout à grande vitesse. Si vous avez toujours rêvé de dérapper sur cinq cent mètre à plus de 300km/h (puis de vous couper en deux à l'entrée d'un tunnel étroit ensuite), alors TM2 est fait pour vous. La gestion du poids de la voiture dans les virage serrés et à grande vitesse est aussi bienvenue et ajoute une dimension supplémentaire à prendre en compte lors des courses.

## Bande-son

Une véritable horreur. La bande-originaire du jeu est une bouillie sonore aux accents techno insupportable, manifestement créée pour motiver les serveurs à proposer leurs propres musiques. Ou simplement pour vous faire souffrir. Le bruit du moteur est aussi parfaitement irritant, et c'est presque plus grave.

## Durée de vie

Comme tous les Trackmania, la durée de vie du jeu est potentiellement infinie, puisque la communauté se fera un plaisir de créer des centaines de pistes pendant des années. L'éditeur de map est toujours aussi surpuissant et facile d'accès. En revanche, la personnalisation des voitures est encore plus complexe qu'avant, et les manips à effectuer pour aveugler les autres joueurs avec vos créations sont toujours imbitables.

## Conclusion

Si vous avez aimé les précédent TM, alors vous n'avez aucune raison d'être déçu par celui-ci. Si vous étiez entre deux eaux, alors vous pouvez franchir le pas. En revanche, si vous détestiez les anciens, alors sachez que TM2 en est une copie presque conforme. Un peu trop d'ailleurs, et cela rend les multiples défauts du jeu particulièrement agaçants; On se demande un peu ce que Nadeo a foutu pendant toutes ces années.

Verdict : **14/20**

## Ikigami

Manga

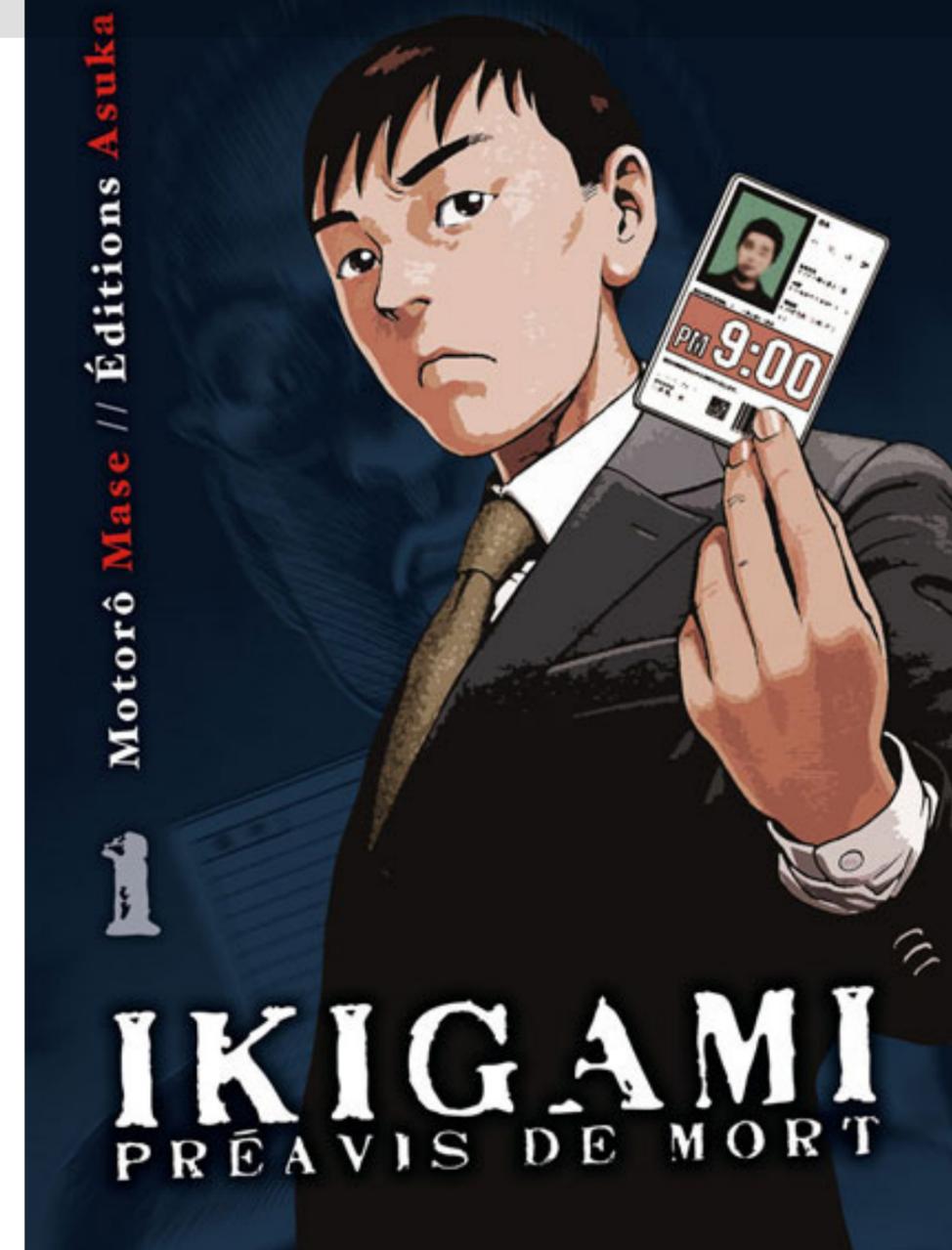
J'ai acheté le premier tome d'Ikigami il y a trois ans. J'ai été très déçu, surtout à 7,50 euros la blague. Récemment, on m'a filé le cinquième tome. Je veux bien laisser sa chance au produit, Monsieur Abitbol, mais là, ça va pas être possible. Même si c'est gratuit.

### Préavis d'ennui.

La déception est grande car le pitch de départ d'Ikigami est aussi barré que ce à quoi les japonais nous ont habitué. Dans un futur proche, une personne sur mille entre 18 et 25 ans reçoit un Ikigami : un préavis de mort. 24 heures plus tard, cette malheureuse personne mourra, car le poison intégré dans son corps par le gouvernement lors de sa naissance sera relâché. Ce système a pour but de faire comprendre aux jeunes la valeur de la vie. Car voyez-vous, dans le futur proche du Japon, les jeunes n'ont plus aucun respect pour rien, ma bonne dame.

Alors qu'un scénario pareil aurait pu d'abord déboucher sur des situations dantesques, ensuite sur des réflexions plus ou moins profonde sur l'avenir de la jeunesse japonaise, les problèmes de délinquance, Ikigami se contente du minimum. Médiocre minimum. En effet, chaque tome suit les dernières 24 heures de plusieurs «élus». Dans certains cas, les condamnés vont créer un bain de sang, se suicider, se réconcilier avec leurs proches... Tout y passe, tout est prévisible, et on s'ennuie ferme. L'auteur tente bien de réveiller le lecteur en lui faisant suivre Fujimoto, le préposé à la remise des Ikigami aux futures victimes, mais c'est peine perdue. Celui-ci a en effet autant de personnalité qu'une moule, et on a plus envie de lui envoyer des baffes qu'autre chose. Les chapitres sont dénués ou presque de tout fil conducteur les reliant entre eux. Les débats d'idées ne s'étalent jamais plus que sur deux pages. Bref, Ikigami est un manga sans aucun intérêt, et en plus il coûte cher. Je passe mon tour et ne touche pas francs 20 000. Autant revoir Battle Royale.

Motorô Mase // Éditions Asuka



Et en plus, les couvertures sont moches. Perma-ban.



Vous connaissez le point commun entre les films *Minority Report*, *Blade Runner*, *Total Recall*, *Paycheck* ou *A Scanner Darkly* ? L'auteur des romans ou nouvelles à l'origine de ces films cultes est un seul et même homme, Philip K. Dick. Le bon-homme était un barjo schizophrène, paranoïaque et drogué. Et cela se ressent dans son oeuvre, en bien comme en mal.

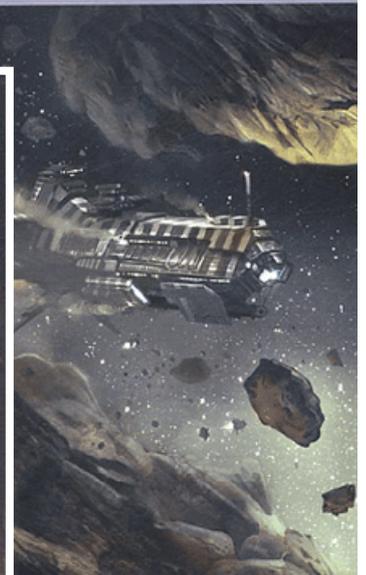
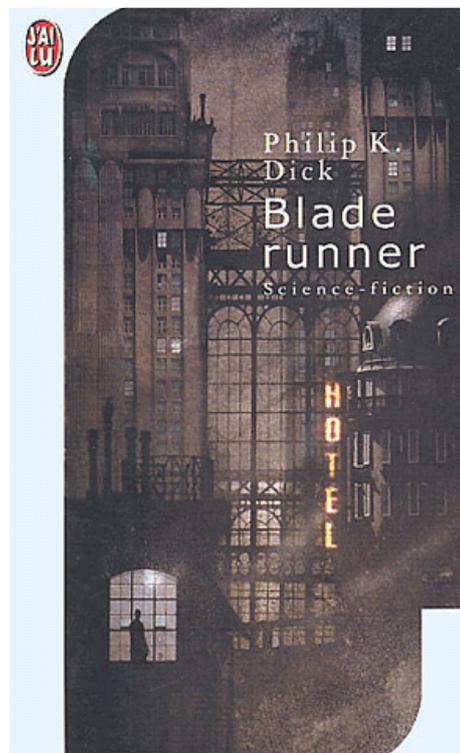
### **Un vaisseau fabuleux.**

Je n'ai pas lu tous les écrits de Dick, mais assez pour constater que l'écrivain explore très souvent les mêmes thèmes : paranoïa, complot, conspiration à l'échelle universelle, extra-terrestres, questions existentielles. Probablement du fait de son état changeant, les écrits de Dick sont loin d'être tous égaux. Certaines nouvelles sont absolument sans intérêt, tout comme certains de ces romans. «Le Maître du Haut Château» est censé être un chef-d'oeuvre, mais je n'y vois qu'un bouquin interminable, chiant et sans intérêt. Vous êtes prévenu, c'est un peu la loterie. Comme cette rubrique est là pour vous faire découvrir uniquement des bons bouquins, je vais m'attarder sur la crème de la crème du sieur Dick.

On retrouvera d'abord la nouvelle *Minority Report*, très sympa et bien barrée, qui n'a que peu en commun avec l'excellent film du même nom. La lecture est sympa, et cela permet de voir comment on peut transformer totalement une histoire en film sans pour autant violer dans une cave l'originale.

*Blade Runner* est un roman plutôt sympa. La lecture n'est pas facilitée par le style ayant parfois mal vieilli. Science fiction des années 50-60, toussa... Mais c'est tout de même un excellent bouquin à lire absolument.

On termine sur ma nouvelle préférée, «Un Vaisseau Fabuleux.» Comme toute nouvelle de Philip K. Dick, celle-ci compte une trentaine de page et raconte une histoire horrible. Durant un voyage inter-stellaire de plusieurs années, un passager a le malheur de se réveiller de son hypersommeil. Des années avant l'arrivée à bon port. Dès lors, l'IA du vaisseau va tenter de l'occuper pendant toute ces années, pour qu'il ne pète pas un câble. Jusqu'à ce que le malheureux ne puisse plus différencier le rêve de la réalité. A lire absolument.

Philip K.  
**Dick**Un vaisseau fabuleux  
et autres voyages galactiquesDick  
Minority Report