



GG NEXTMAP!

Des zombies en maillot de bain ? Ce n'est possible que dans Dead Island.

N°16 - Octobre 2011

En test : Dead Island, Hard Reset, Serious Sam Double D.

Previews d'Hedone et Battlefield 3.





Edito

Septembre a été chargé en FPS, avec entre autre Dead Island et la beta de Battlefield 3. Et octobre sera sans doute LE mois du FPS de cette année, avec les sorties de Payday The Heist, BF3 et Rage.

Côté culture, Walking Dead vient vous proposer du massacre de zombie supplémentaire si vous n'avez pas eu votre dose avec Dead Island.

Bonne lecture !

PC GAMES AND MODS

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

news.

Livraison de...

Piratage sur PC

Le site Eurogamer a publié un article moyennement intéressant mais pas trop faux cul sur le piratage (<http://cpc.cx/38d>). J'y relève deux remarques dignes d'attention La première est faite par Guillaume Rambourg, PDG de Good Old Games : «Le piratage a toujours existé [...]. Les gens ont besoin d'accéder à des biens culturels [...]» Et à propos des mesures anti-piratages prises en France : «Est-ce que cela va empêcher les gens de pirater ? Je ne pense pas. Les gens qui veulent acheter achèteront, et ceux qui veulent pirater pirateront.» En voilà au moins un qui a les pieds sur terre.

Mais la remarque intéressante vient surtout de Christian Svensson, le vice-PDG de Capcom USA : «Il nous reste beaucoup à faire culturellement, beaucoup d'éducation, beaucoup de moyens de paiement à découvrir [...]» Pourquoi est-ce intéressant ? Parce que l'on effleure enfin le vrai problème du piratage : l'éducation. Comme pour tout, il faut éduquer lorsque les gens sont petits pour éviter qu'ils fassent des conneries lorsqu'ils grandissent. Or, cela pose problème avec le piratage. Le piratage de masse est en effet rendu possible aujourd'hui par les connexions de brute épaisse dont disposent les particuliers. A-t-on besoin d'une connexion de 20mo pour des photos de famille ? De 30mo pour un film de vacances ? De fibre optique pour... Pour quoi, déjà ? Pour rien.

Cette débauche de vitesse de téléchargement ne peut mener qu'au piratage, puisque de tels débits ne peuvent servir A RIEN D'AUTRE ! Pourquoi vendre des disques durs externes d'un téra, si ce n'est pour y stocker films et jeux piratés ? Si on ajoute la société de surconsommation dans laquelle nous vivons, qui laisse croire au gens qu'il faut consommer tout et n'importe quoi à cent à l'heure sans savourer (oui, sortir une nouvelle itération de chaque licence chaque année, c'est mal), alors on constate que le piratage est avant tout à imputer aux décideurs, qui bourrent le mou des consommateurs.

Pour conclure sur une métaphore à deux centimes, prétendre lutter contre le piratage en 2011 tout en sortant des dizaines de films et de jeux par mois revient à dire à un sale gosse mal élevé de ne pas braquer une épicerie tout en lui mettant une arme chargée dans les mains et en lui disant que s'il ne consomme pas, c'est un pauvre con.



PC GAMES AND MODS

Mods Deus Ex Human Revolution (extrait de PCGAM)

On le sait, et c'est triste, Eidos Montreal n'a pas prévu de fournir aux joueurs un SDK pour Deus Ex : Human Revolution. Cela veut dire que très peu de mods sortiront et qu'ils seront limités à quelques modifications graphiques au mieux. Mais c'est sans compter sur le brillant moddeur Gibbed. Celui ci vient en effet de sortir un mod qui réactive le mode debug normalement réservé aux développeurs. Ces menus debug permettent de choisir de rejouer n'importe quel niveau du jeu et de bidouiller tout un tas d'options comme avoir des munitions infinies, couper l'IA des ennemis et même de couper la régénération automatique de la vie !

La suite sur <http://pcgamesandmods.blogspot.com/> !

Preview de Battlefield 3

Du 29 septembre au 10 octobre a lieu la beta de Battlefield 3. Votre serveur a tout juste eu le temps de s'y coller avant de devoir rendre sa copie, et le moins que le puisse dire, c'est que les nouvelles du front ne font pas rêver.

Vous en avez sans doute entendu parler, Battlefield 3 nécessite l'installation d'Origin, le copycat-Steam d'EA. Ce logiciel montre la volonté d'EA de mettre un pied dans le dématérialisé, avec le secret espoir d'un jour faire la nique à Steam. Ca, c'est ce qui est probablement écrit sur le communiqué de presse. Dans les faits, Origin est une effroyable merde. Et je pèse mes mots. Voyez plutôt : pour jouer à BF3, vous devez installer Origin, qui bouffe à lui tout seul 67mo de RAM, c'est à dire plus que Steam, sauf qu'Origin ne propose absolument aucun service et souffre d'une ergonomie horrible; puis vous devez installer un plugin pour que le jeu puisse se lancer depuis le navigateur; enfin, vous vous apercevez qu'Origin installe en douce un logiciel vocale type Skype, sauf que vous ne pouvez pas le désinstaller. SUPER. Si vous avez encore le courage de lancer le jeu en bravant l'interface merdique d'Origin, vous découvrirez le fameux Battlelog. C'est quoi ? Tout simplement un synonyme de «bourse infâme» ou de «mauvaise idée pondue par un crétin fini.» Le Battlelog, c'est simplement le site de BF3 qui s'ouvre dans votre navigateur et qui bouffe 120mo de RAM à lui tout seul, pour vous montrer vos grades et surtout le serveur browser. Vous commencez à entrevoir le pire, et vous avez raison : vous êtes obligé de passer par votre navigateur pour jouer, tel un vulgaire F2P, et surtout vous devez quitter le jeu entre chaque partie, puisque le jeu ne comporte lui-même aucun serveur browser ! Une idée de génie...

Bon, Origin est une sombre merde, ça on s'y attendait tous et voilà qui est démontré. Passons au jeu en lui-même. Ach, déception. La map choisie par les développeurs pour la beta est sans doute la plus petite du jeu, «Operation Metro.» Elle se déroule à Paris et ne comporte aucun véhicule, sans doute pour que tous les Kévin qu'EA tente de ravir à Activision et son MW3 ne se sentent pas frustrés de se faire déloger de leur camping par un hélico. Bref, la map est petite, et même si c'est la classe de se battre dans le métro et dans les rues de Paris, elle n'est pas très bien construite

puisque ressemblant à un couloir géant. Gageons qu'il n'en sera pas de même pour les autres maps, sans quoi le jeu court à la catastrophe.

Visuellement, le jeu semble bloqué en niveau Moyen pour la beta. Les effets de lumière sont donc limités, les textures oscillent entre le correct et le dégueulasse, mais pas de doute, le jeu sera magnifique une fois poussé à fond. Par ailleurs il semble très bien optimisé puisqu'aucune saccade n'est à déplorer, quelle que soit l'action. Et c'est bien la seule chose qu'on ne déplore pas dans cette beta.

Il faut croire que la musique de Jay-Z choisie par les marketeurs d'EA pour promouvoir le jeu l'a été à dessein. En effet, Battlefield 3, en l'état, doit bien souffrir de 99 problèmes. Le jeu bug en permanence : textures qui clignotent, possibilité de passer sous la map, de s'enfoncer dans le sol, retour sous Windows... La totale. A moins d'un mois de la sortie du jeu ça fout les jetons. Surtout si on imagine que la map présente dans la beta est la plus aboutie à l'heure actuelle... Mais le plus grave, c'est l'absence totale de fun. Paradoxalement, le body awareness du jeu, extrêmement réussi, est inversement proportionnel au fun dégagé par les affrontements. Les armes font des bruits de pistolet à bille, les affrontements ont lieu soit à très longue distance (se faire sniper par une mitrailleuse, vous aimez ça, vous ?) soit au corps à corps (un campeur allongé dans un buisson qui se relève quand vous lui passez dessus...) et sont très mous. Le switch entre les armes et items est d'une lenteur mortelle, au premier sens du terme. Ajoutez par là-dessus une gestion du son apocalyptique, et je commence à hésiter à précommander le jeu.



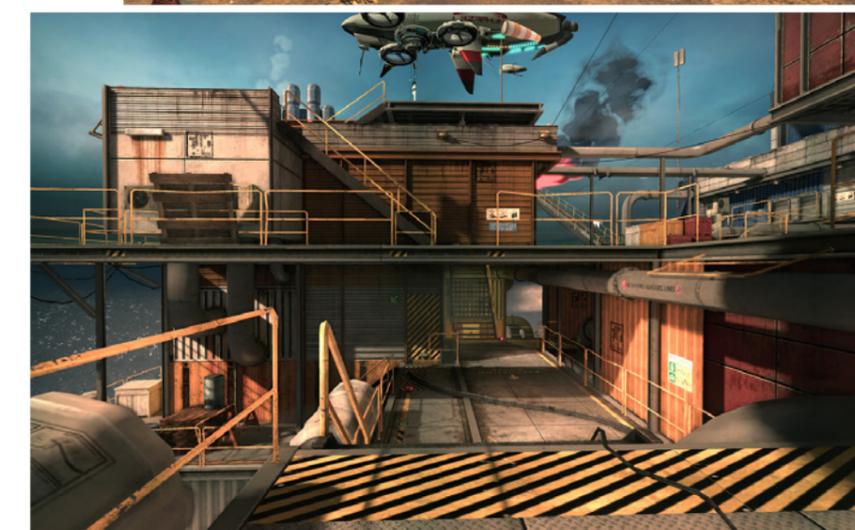
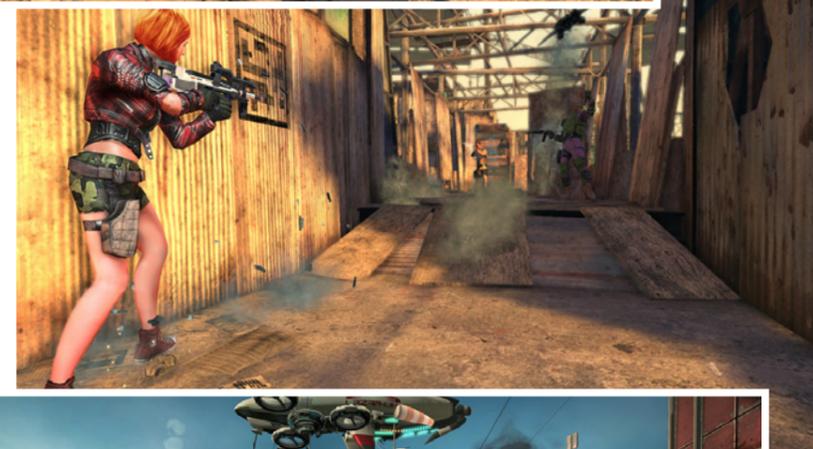
Preview d'Hedone

Hedone est un énième FPS Free to Play, développé semble-t-il par un studio allemand dont le site intégralement en javascript foire complètement. Bref, les teutons ont inondé la toile de clés pour la beta, où j'ai donc pu me faufiler.

Pour une fois les menus sont plutôt originaux, ultra-flashy façon clips japonais niais. Oui, je n'ai pas dit «beaux» mais «originaux». Malheureusement, l'ergonomie est catastrophique. Gageons qu'elle sera modifiée d'ici à la sortie du jeu, parce qu'en l'état on ne sait même pas où l'on peut cliquer. Une fois pigé comment fonctionnent les menus, je façonne un personnage délibérément moche, puisqu'il semble de toute façon impossible d'obtenir quelque chose de potable. Let's go ready for action avec ma black rousse en treillis russe bleu. Interdiction de vomir.

Premier choc, le jeu n'est pas dégueu à regarder. Contrairement à la grande majorité des FPS F2P qui affichent des graphismes inférieurs à ceux de Quake II, Hedone propose un moteur qui semble daté à moins de sept ans. Fou ! Le premier contact est donc positif, d'autant que le jeu nous dote, incroyable, d'une PUTAIN DE BARRE DE VIE QUE L'ON PEUT REMONTER AVEC DES MEDKITS !!!\$\$ C'est désormais sûr, les teutons ne carburent pas qu'à la wurst.

Malheureusement, les bonnes nouvelles s'arrêtent là. En effet, le principal problème du jeu saute aux yeux au bout d'une dizaine de secondes : «mmmh où est la touche pour courir... Attends, je marche ou je cours là ?» Ne cherchez pas, il est impossible de courir dans Hedone. Et comme la vitesse de déplacement correspond à celle d'un escargot lancé à pleine vitesse, les parties deviennent rapidement insupportable. Il est impossible de rejoindre une zone de combat avant que tout soit terminé ou même d'esquiver correctement. Pour ne rien arranger, les sensations de tir ne sont pas géniales, et on ne connaît pas les prix de la monnaie virtuelle du jeu, mais comme les développeurs se vantent de développer un «AAA FPS F2P», on peut tabler sur du racket organisé. Bref, Hedone s'avère finalement un FPS F2P de plus.



Dead Island

Développeur : Techland
Editeur : Deep Silver



La surprise, c'est peut-être l'un des derniers facteurs capable de dessiner un sourire satisfait sur la face d'un joueur endurci et blasé par des années de productions formatées.

Dead Island fut donc ma seconde bonne surprise de l'année, après un Crysis 2 dont je n'attendais rien qui qui s'avéra finalement être l'un des meilleurs FPS solo de l'année. Au coude à coude avec Dead Island. Celui-ci ne paraît pourtant pas gagnant. Développé pendant six ans par les tâcherons polonais de Techland (Nail'd, Call of Juarez...), il y avait de quoi s'inquiéter. Et pourtant.

Take me down to the Paradise City.

Banoï est une île paradisiaque, un paradis pour touristes. Xian y est réceptionniste. Sam B est le rappeur chargé d'animer les soirées. Purna est agente de sécurité. Logan est un footballeur en vacances. Tous les quatre vont assister à la zombification de l'île. Avant de commencer l'aventure, vous devez choisir l'un d'entre eux afin d'orienter votre type de jeu : corps à corps bourrin, corps à corps rapide, gunfights.... Mais les différences s'avèrent à l'usage minimes. Mais de cela, on se moque. Car Dead Island, c'est avant tout un jeu d'ambiance. Un jeu à sensations. L'aventure commence lorsque vous vous réveillez dans un bungalow occupé par quelques survivants.

L'occasion d'effectuer la première mission tutorielle : traverser la plage, trouver le QG des maîtres-nageurs et le nettoyer de toute présence non-humaine pour pouvoir y installer vos nouveaux amis en toute sécurité. Et là, dès les premiers pugilats, on prend conscience de la surpuissance de Dead Island, conférée par le body awareness le plus abouti à ce jour. Oubliez The Chronicles of Riddick Escape From Butcher Bay, mettez Mirror's Edge de côté, Dead Island devient la nouvelle référence de cette sensation d'occuper VRAIMENT le corps d'un personnage. Les combats se déroulent au corps à corps, les mouvements sont violents, le champ de vision s'agite, votre personnage titube, s'essoufle, prend de la vitesse lorsqu'il court longtemps. Il est même possible de se faire jeter à terre par un zombie. On s'y croit vraiment, dès les premières minutes. Et rien que pour ça, Dead Island mérite le détour.

Un bras. A emporter.

L'essentiel du jeu consiste à courir et à pouter du zombie. Pour la course, c'est du tout bon, comme expliqué plus haut. Quant au massacre de mort-vivant, c'est là aussi le sans-faute. Ou presque.

Les affrontements n'ont rien d'un Left 4 Dead. Vous affrontez en général trois à cinq zombies en même temps, maximum. De toute façon, un nombre plus élevé signifie presque toujours la mort. En effet les zomblards frappent juste et surtout très fort. Il en existe plusieurs types : les marcheurs, les infectés (qui courent sur vous en hurlant), les Ram (des gros mastards en camisole de force qui vous one-shot), les Thugs (des brutes qui vous jettent à terre), et j'en passe. Pour en venir à bout, tout un arsenal est à votre disposition, du porte-manteau au katana en passant par la batte de baseball, la machette ou encore une rame.

De plus, les dégâts sont localisés, et il faut en profiter. Les combats sont à ce titre extrêmement violents, j'irai même jusqu'à dire que c'est le jeu le plus «dérangeant» que j'ai pu faire jusqu'à maintenant. Les têtes volent, les bras giclent, les jambes sont tranchées, le tout avec des bruitages particulièrement peu ragoûtants. D'un point de vue purement technique, il n'y a que peu de facteurs à prendre en compte pour combattre : la puissance de l'arme, la rapidité avec laquelle on peut frapper et l'endurance, consommée à chaque coup et lorsque



En haut : Les armes à feu sont peu efficaces.
Ci-dessus : Le jeu est particulièrement sanglant.
Ci-dessous : Vous pouvez customiser vos armes.
Ici, c'est une machette électrique.



l'on sprinte. Les combats sont donc avant tout une affaire de timing : frapper sans être frappé. Et je peux vous dire que c'est loin d'être facile, car les zombies peuvent interrompre vos enchaînements, et ont parfois une meilleure allonge que vous. Bref, les combats sont jouissifs et particulièrement gores.

The Walking Dead.

L'ambiance est un autre point particulièrement réussi du jeu. Vous traverserez quatre environnements différents (l'aventure commence sur la plage, puis vous vous enfoncerez de plus en plus profondément dans l'île) et à chaque fois l'ambiance est au rendez-vous. Préparez-vous à être immergé dans un véritable film/comics de zombie. Évitez de vous arrêter trop longtemps, c'est un coup à se retrouver avec trois mutants dans le dos, qui attendaient leur heure. Ne vous faites pas coincer contre un mur. Vérifiez l'état de vos armes (qui nécessitent un entretien régulier) avant de partir en mission. Guettez le moindre râle. Soyez aux aguets en permanence. La totale.

Le déroulement de l'aventure contribue largement à cette immersion car il correspond exactement à ce que l'on voit dans les productions zombiesques. Les missions principales (nécessaires pour progresser dans le jeu) consistent souvent à rapporter de l'eau, de l'essence ou de la nourriture, tandis que les missions secondaires impliquent de retrouver le compagnon d'une survivante, de récupérer des clés, un badge... On réalise toutes les missions avec le plus grand plaisir, car se balader dans le monde ouvert et ultra-détaillé de Dead Island est un véritable plaisir. Oui, le monde du jeu est ouvert ! On peut se balader où l'on veut, quand on veut, comme on le souhaite. Le jeu regorge ainsi de secrets et d'items bonus à ramasser hors des sentiers battus. Toutefois, même si cela ne m'a jamais gêné, je me dois de signaler le caractère extrêmement répétitif des missions, qui consistent systématiquement à apporter un objet du point A ou point B, à l'exception de quelques missions d'escorte assez stressantes.

Considérations triviales.

Graphiquement, Dead Island est une réussite. De loin. Les ombres semblent réussies, les textures semblent propres, les différents filtres sont bien dosés, aucune faute de goût à l'horizon. Pour couronner le tout, Banoï fourmille de détails et de recoins. Bref, Dead Island est très agréable à parcourir... Sans faire très



attention. Car si on s'arrête pour admirer les détails, la pauvreté du moteur de Techland saute aux yeux. Animations des PNJ risibles, textures pas si fines, ombres datées... Mais il ne faut pas oublier que Techland est un petit développeur, et que son jeu est digne d'une production AAA. On lui pardonne donc sans problème sa forme un peu surannée au profit du fond, totalement réussi.

De l'utilisation abusive du RPG.

Le seul véritable défaut que je trouve à Dead Island, c'est l'utilisation complètement inutile d'éléments RPGiques pour faire du pied à Kevin, qui jouera au jeu sur sa console à 30 images par seconde. En effet, chaque zombie tué et chaque objectif rempli rapporte du cash et de l'XP. Le cash permet d'acheter de nouvelles armes, de réparer celles en notre possession et d'y appliquer des upgrades. Jusqu'ici, tout va bien. En revanche, l'XP est totalement inutile, puisque les zombies adoptent exactement le même niveau que vous, ce qui est complètement con ! Il vous fallait deux baffes pour mourir au début de l'aventure ? Il en faudra autant à la fin. Et cela fonctionne en sens inverse : il fallait donner deux coups de machettes pour décapiter un mutant sur la plage ? Il en faudra autant jusqu'au boss final. Un aspect frustrant renforcé par le très mauvais dosage des loots. En effet, vous comprendrez bien vite que les armes les plus puissantes sont les armes tranchantes. Dès lors, il suffit d'en looter une seule pour faire toute l'aventure avec. Par exemple, j'ai récupéré un wakizashi surpuissant dans le premier tier du jeu, et il m'a suffi de l'upgrader pour terminer le jeu avec. La frénésie du bon loot

«kitoutouékidéchirtou» est donc à mettre aux oubliettes. Dead Island, c'est juste un putain de bon FPS. Sans le «S» en fait. Car les armes à feu sont particulièrement inefficaces, hormis contre les quelques adversaires humains que vous rencontrerez.

De l'utilisation abusive du coop.

Le coop en 2011, c'est comme le RPG. Il faut en mettre partout parce que ça se vend bien chez les crétiens. Même quand ça n'a rien à faire là. Dead Island propose donc un mode coopératif à quatre joueurs totalement inutile. Comme je l'ai dit plus haut, Dead Island est avant tout un jeu d'ambiance, dans lequel la solitude contre la horde de mutants joue un rôle primordial. La coopération tue donc toute l'immersion, et il devient tout de suite moins amusant de répéter les mêmes actions à la chaîne. Sans compter qu'il est presque impensable de jouer avec des inconnus, chacun faisant ses objectifs dans son coin. Dead Island est donc un excellent FPS SOLO. Ce n'est pas un RPG, ce n'est pas un jeu multi.

Bugs

Si vous traînez sur des forums causant de Dead Island, vous aurez sûrement remarqué pléthore de joueurs se plaignant de bons gros bugs, notamment des sauvegardes corrompues. Sachez que c'est loin d'être systématique, puisque j'ai enchaîné 36 heures de jeu sans aucun bug de quelque sorte que ce soit. Même pas un petit bug de physique de rien du tout ! Si on peut plus jouer à un jeu polonais bourré de problèmes, où va-t-on, ma bonne dame...

Graphismes

D'un point de vue purement technique, Dead Island est nettement en retard par rapport à la concurrence. Toutefois, le gigantisme des environnements proposés et le niveau de détail parfois hallucinant compense totalement cette petite faiblesse. Surtout provenant d'un petit studio indépendant comme Techland, plutôt habitué aux bouses.

Jouabilité

Si la jouabilité est confondante de simplicité (et répétitive), on retiendra surtout le meilleurs body awarness jamais vu dans un jeu vidéo, et les sensations inégalées qu'il procure lors des affrontements sauvages du jeu. Notez que l'on pourra régulièrement piloter des véhicules, sans pour autant se taper le syndrome de respawn des zombies toutes les deux minutes façon Far Cry 2. Du tout bon.

Durée de vie

Comptez une trentaine d'heure pour terminer la campagne en effectuant toutes les missions secondaires et en flannant dans le fabuleux monde ouvert de Banoi. La rejouabilité du titre est assurée puisque vous pouvez recommencer l'aventure en conservant vos niveaux et tout votre inventaire. Ne comptez pas sur le mode coop, il vous lassera en une soirée. Cela reste une durée de vie dix fois supérieure au reste du marché.

Scénario

«Un pur film de zombie», c'est ainsi que l'on pourrait résumer le scénario épais comme une feuille de PQ de Dead Island. A la manière de Walking Dead, la plupart des quêtes se concentrent sur les besoins des survivants. Mais il arrive aussi que l'on croise des PNJ en difficulté en se baladant à droite à gauche, et on se fait alors un plaisir de voler à leur rescousse tel un brave chevalier blanc. Le pied.

Bande-son

Si les musiques d'ambiance se font discrètes, elles peuvent parfois se montrer stressante, surtout dans le deuxième lieu que vous visiterez. Les bruitages, eux, sont une réussite totale. Entre la respiration saccadée de votre avatar et les bruits répugnants lors des bastons, difficile de dire ce qui est le plus réussi.

Conclusion

Venant de Techland, je m'attendais à une véritable purge. Surprise, Dead Island est probablement le meilleurs FPS solo de l'année aux côtés de Crysis 2 (et peut-être Deux Ex 3, que je n'ai pas eu le temps/l'envie de commencer). Un monde ouvert fabuleux, un gameplay aux petits oignons et du pur plaisir à ne plus pouvoir s'arrêter. Attention, ce jeu est hautement addictif !

Verdict : **18/20**



Hard Reset

Développeur : FWH
Editeur : FWH

Hard Reset étant une exclusivité PC, on était en droit d'attendre un FPS nerveux et bourrin à souhait. Las, il semble que les développeurs aient totalement oublié la recette magique.

Le Major Fletcher n'est pas content. Il n'est pas content parce qu'il boit tout seul. Il boit tout seul parce qu'il n'est pas content. Pourquoi n'est-il pas content ? Mystère. Toujours est-il que de méchants robots envahissent Bezoar City, le dernier bastion humain. Une bonne occasion pour le Major Fletcher d'aller casser quelques gueules.

Puissance graphique.

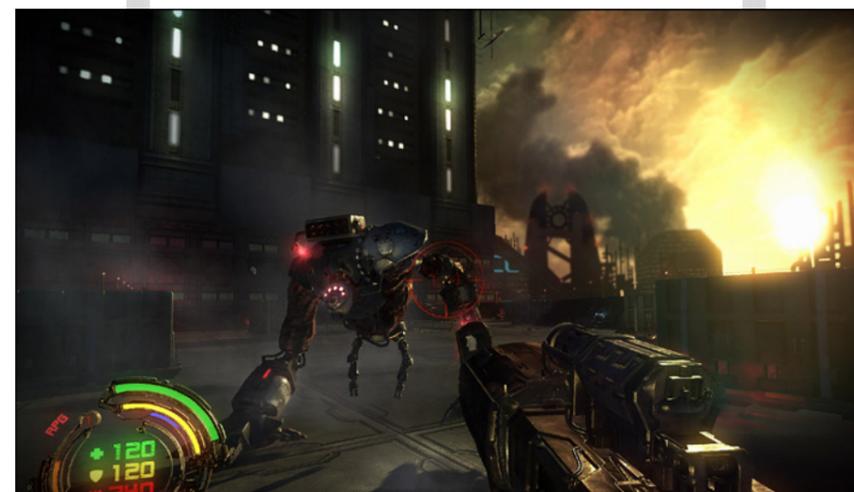
Les développeurs indépendants de Flying Wild Hog avaient pour ambition de créer un nouveau Serious Sam, version SF Cyberpunk. Malheureusement, le côté Cyberpunk de la chose est bien la seule réussite du jeu. Commençons donc par là. Le moteur graphique maison est une véritable tuerie. 99% des jeux étant multi-plateformes, les PCistes que nous sommes avaient presque perdu l'habitude d'admirer des textures ultra-fines et des éclairages de bon aloi, le tout livré sans aucun filtre pour faire croire que «cétrobo alors qu'en fait ça ne l'est pas». Hard Reset est magnifiquement naturel, fin et détaillé. Que l'on traverse la ville, les bouges, le métro ou des tunnels de maintenance, l'émerveillement visuel est quasi-permanent. Et heureusement,

parce que sans ça, le jeu aurait vite valsé à la poubelle. Ouais, j'envoie les jeux dématérialisés à la poubelle, j'suis comme ça moi.

How to play Serious Sam.

Pour ce qui est du gameplay et du level design, Hard Reset est un ratage magistral. Vous avez déjà joué à Serious Sam ? J'espère, sinon je ne peux rien pour vous.

Eh bien remplacez les grandes étendues de Serious Sam par de minuscules couloirs/places/salles, imaginez qu'il faut au moins trois coups de shotgun pour tuer le plus minable des ennemis et une dizaine de roquettes pour tuer le plus costaud, et voilà, vous avez un jeu ennuyeux au possible. Servez tant que c'est chaud. Les combats d'Hard Reset sont tout simplement une catastrophe.



En haut : Vous traverserez l'aventure avec le lance-roquette, puisque c'est la seule arme efficace.

Ci-dessus : Ces robots sont presque impossible à esquiver.

Ci-dessous : Les environnements destructibles n'aident pas vraiment.



Récit d'un massacre. Une quinzaine de robots déboule sur une aire de vingt mètres carré. Deux d'entre eux sont des Chargeurs : ils vous foncent dessus, et s'ils vous loupent, provoquent une onde de choc qui vous inflige des dégâts. Il est donc presque impossible de triompher de ces saloperies sans dommage. Rageant. Quant au combat en lui-même, il s'avère particulièrement mou puisque votre personnage se déplace à la vitesse d'un bulot cuit et ne peut courir que quatre secondes (véridique !). Une vraie horreur, le non-fun total.

Pour ne rien arranger, les armes sont d'une inefficacité consternante. Au nombre de dix, elles donnent toute l'impression de tirer avec un pistolet à bouchon. On traversera donc toute l'aventure avec le rocket launcher et le railgun, seules armes à occasionner un minimum de dégâts aux adversaires.

Heureusement, le calvaire ne sera pas long. Comptez entre 4 et 6 heures de jeu pour admirer le générique de fin, selon la difficulté choisie. Dans tous les cas, sachez que le jeu est très difficile et ne comporte aucun mode multijoueur. A 27 euros, ça fait un peu cher la blague. Pleurons ensemble, car Hard Reset proposait ENFIN de la vie et de l'armure avec des CHIFFRES et sans AUTO-REGEN !

Conclusion

Hard Reset est une grosse déception. Affublé d'un gameplay catastrophique et d'un level-design qui ne convient pas du tout à ses ambitions de bourrinage, le jeu est tout juste sauvé du naufrage par ses graphismes somptueux et son univers soigné et détaillé. Son absence de multi et sa rejouabilité nulle achèvent toutefois le titre. A éviter, sauf pour 5 euros lors d'une promo Steam, si vous êtes en panne de FPS.

Verdict : **08/20**



Test

Serious Sam DD

Développeur : MBG
Editeur : Croteam

Serious Sam Double D est un petit jeu en 2D destiné à faire patienter les joueurs en attendant la sortie de Serious Sam III. Et accessoirement faire rentrer du cash dans les caisses de Croteam.

Le problème, c'est que SS DD est avant tout un produit publicitaire pour Sam. Un produit publicitaire vendu huit euros. Vous voyez le problème ? Déjà que moi, la pub, ça m'emmerde, mais si en plus je dois la payer...

Too much.

Serious Sam DD, c'est pas compliqué, c'est comme Serious Sam, mais en 2D. Vous êtes donc assailli par les hordes de Mental, les niveaux sont bourrés de secrets et c'est bien tout. La seule particularité du jeu, c'est de permettre au joueur d'empiler les armes les unes sur les autres. Vous avez toujours rêvé d'un quadruple shotgun ou de combiner rail-gun et lance-flamme ? Vous pouvez le faire. Le problème, c'est que ça ne sert à rien. En effet, les affrontements ont toujours lieu au contact et surtout, sont affreusement brouillons. Ce n'est pas compliqué, on ne distingue rapidement plus rien de l'action. L'écran est recouvert de minuscules projectiles comme l'image ci-contre, allant de la banane au laser en passant par le missile ou la scie sauteuse. Mais l'action est tellement illisible qu'il est impossible d'esquiver correctement ou de compter sur ses réflexes de pro

sk1ll roxX0r u1tr4l33t. La seule tactique possible est de sauter à temps sur les kits de soin et les armures. Pas fameux. Pour ne rien arranger, le jeu est laid. Les sprites sont très détaillés, mais les décors non, les arrière-plans sont immondes, et certains ennemis comme les dinosaures sont de véritables fautes de goût sur patte. Bref, gardez votre thune pour Serious Sam III.



SS DD est un produit publicitaire scandaleusement cher et médiocre. Poubelle.

Verdict : **05/20**

Walking Dead

Comic

En préambule, sachez que le comic Walking Dead n'a rien en commun avec la série plutôt molle et très grand public qui en a été tirée. Walking Dead en comic, c'est une succession rapide d'évènements, de découvertes, de mort, et de malheur.

Les morts marchent.

Comme dans un certain «28 jours plus tard», Walking Dead débute lorsque Rick, shérif, se réveille d'un profond coma. L'hôpital est déserté et il ne tarde pas à se rendre compte de cette terrible vérité : la population s'est transformée en zombies. La première étape de son périple sera de retrouver sa femme Lori et son fils Carl. La première étape d'une formidable série comptant aujourd'hui 14 tomes de 138 pages chacun.

L'incroyable talent du scénariste Robert Kirkman ici, c'est de parvenir à scotcher le lecteur à chaque page avec un scénario pourtant assez éculé : fondation d'une communauté, effondrement, trahison, voyous et voleurs, tous les classiques y passent. Mais grâce à un dessin très agréable et des dialogues bien écrits, on ne décroche jamais. Ca, et un autre petit élément. De rien de tout. Le malheur permanent.

Syndrôme The Shield.

Vous connaissez cette série policière avec le formidable Michael Chiklis ? Au fil des sept saisons qui la composent, des malheurs de plus en plus ignobles et insolubles vont s'abattre sur tous les protagonistes de la série, et personne ne sera épargné. Eh bien dans Walking Dead, c'est pareil. Les personnages, secondaires comme principaux, tombent comme des mouches (parfois un peu trop d'ailleurs), l'espoir de survie s'amenuise de page en page, et on reste scotché, se demandant quelle merde pourrait bien encore tomber sur les personnages, tant ils sont déjà au fond du trou.

Enfin, la réflexion sur l'ensauvagement de l'homme est loin d'être lourdingue et convenue, le héros devenant lui-même une véritable ordure au fil des tomes. Bref, un must-have, dont le seul véritable problème est le prix : 13€50 le tome, c'est un peu cher. Un peu beaucoup.

