

GG NEXTMAP!

Be advised ! Battlefield 3, ou le mélange du meilleur de BF2 et BFBC2.

N°18 - Janvier 2011

Attention, ce numéro contient l'habituel dossier des jeux de l'année. Ne faites pas ça chez vous.

Dungeon Defenders, Orcs must die, The Haunted Hell's Reach...

Avec du Tribes Ascend dedans !

Les jeux de l'année

Parce qu'en fin d'année, c'est la loi, il faut un dossier récapitulatif. Et pour tenter d'innover un peu, je ne vais pas faire un «top» des jeux à posséder absolument, mais passer en revue en quelques lignes TOUS les jeux auxquels j'ai joué cette année. Notez bien que ce ne sont pas nécessairement des jeux sortis en 2011. Vous tomberez peut-être sur un jeu que vous avez loupé ! (Le classement est décroissant : les jeux joués en début d'année figurent en premier. Les notes, lorsqu'elles sont indiquées, sont celles reçues par les jeux dans GG.)



L'année 2011 avait bien mal commencée avec cet ignoble ersatz de Call of Duty. Quand un mauvais studio copie un mauvais jeu, ça donne Homefront. 08/20



Crysis 2 est mon FPS de l'année. Un solo fabuleux, une bande-son épique et un multijoueur ultra-rapide, Crysis 2 est un jeu indispensable. 18/20



Trine est un jeu de plate-forme enchanteur reposant sur les différentes habilités des trois héros. Un jeu à posséder absolument. 18/20



Présenté avec une arrogance rare par ses concepteurs comme un FPS de «skill», Bulletstorm n'est qu'un FPS couloir de plus. Mais un peu original. 14/20



Et encore une copie ratée de Call of Duty. C'est laid et c'est mauvais, mais le contexte de guerre réelle occasionne un ou deux bons moments. 06/20



Grosse déception que cette adaptation d'un livre génial. Un moteur graphique fantastique mais un jeu terriblement ennuyeux. 11/20



Je n'aime pas les TPS. Mais alors pas du tout. Pourtant, Just Cause 2 m'a conquis, avec son cocktail action wtf/open world et ses graphismes sublimes. 15/20

Pas de jaquette

A.R.E.S. est un petit jeu d'action en 2D. Et c'est mauvais. Seulement 5 niveaux et des graphismes qui rendent l'action confuse. A oublier. 11/20



Le survival-horror d'Electronic Arts rempile pour une aventure plus réussie et plus variée que la première. A acheter à bas prix seulement. 15/20



Le premier a permis à des tonnes de joueurs de se la péter avec des privées jokes de merde pas drôles. Le deuxième est un vrai jeu complet et rigolo. 17/20

Pas de jaquette

Sanctum est une excellente surprise de 2011. Mélangeant habilement Tower Defense et FPS, il parvient à nous scotcher à l'écran. 15/20

Pas de jaquette



Greed Corp est un jeu de tactique dans lequel vous devez faire effondrer le sol sous les pieds de votre adversaire. Sympa et divertissant à petit prix. 17/20



Un FPS spatial original. Trop original. Le concept est bancal et loin d'être fun. On sent que les développeurs ont pétié plus haut que leur cul. 09/20



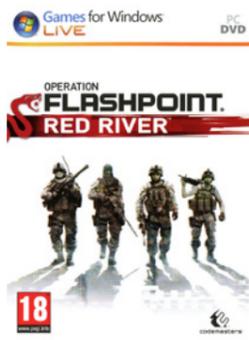
Une sombre bouse sortie d'on ne sait où. Injouable, laid, mal optimisé et inintéressant au possible. Pourquoi j'ai essayé ça, moi ? 00/20



Le gros bide de 2011. Le jeu est excellent, mais sa campagne de pub mal ciblée (le jeu s'adresse aux joueurs et pas aux kevs) lui a été fatale. 15/20

Pas de jaquette

Capsized est un jeu de plate-forme en 2D magnifique mais malheureusement très limité et rapidement ennuyeux. Dommage. 11/20



Codemasters tente de ranimer cette licence déclinante. C'est laid, c'est mal pensé et c'est donc nul. La blague ne nous fait pas rire. 06/20

C'est beau et c'est WTF, mais c'est aussi très répétitif et chiant à manier. Bref, c'est un jeu console porté sur PC n'importe comment. 09/20

La version gratuite de Battlefield 2. LOOOOOOL. Encore ? LOOOOOOOOOOOOOOL. Une vaste blague. Une blague laide. 07/20

E.Y.E. est une bonne surprise de l'année. Ce FPS/RPG incroyablement ambitieux a été développé par dix français et constitue une vraie expérience. 17/20

Dead Island est l'un de mes coups de coeur de l'année. Le FPS zombiesque de Techland, studio pourtant abonné aux jeux médiocres, est surprenant. 18/20

Hard Reset devait incarner la relève de Serious Sam. Las, le jeu a beau être l'un des plus beaux jeux de l'année, son gameplay est raté. 08/20



Après un Dirt 2 génial, Codemasters ressort une pure copie. L'âme en moins. Résultat, c'est bon, mais ce n'est pas excellent. 16/20

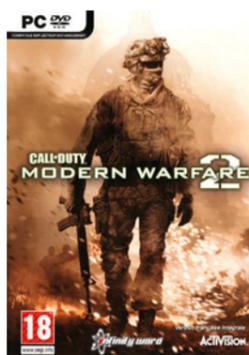
F.E.A.R. est le meilleur FPS du monde. F.E.A.R. 2 était simplement au dessus du lot. F.3.A.R. TRUE L33T LOL est mauvais. Quelques idées à sauver. 10/20

Le Duke dispute à Brink son titre de bide de l'année. Sauf que lui, c'est mérité. Je me demande pourquoi j'ai été si généreux à l'époque. 11/20

Ce jeu de braquage est l'un des meilleurs FPS de l'année. A 20€, qui l'eut cru ! Payday The Heist est une grosse tuerie façon L4D, mais avec des flics. 17/20

Le solo de cet épisode est vraiment mignable, mais le multi est légèrement amélioré. C'est quand même triste. 06/20 pour le solo et 15/20 pour le multi.

Quand ID Software tente de marier les qualités des anciens jeux avec les défauts des nouveaux, ça donne Rage. Un jeu avec le cul entre deux chaises. 12/20



Pas de jaquette



Pas de jaquette

Un solo acceptable et un multi effroyablement bousesque, voilà ce qui caractérise le mieux ce CoD. 13/20 pour le solo et 06/20 pour le multi.

Un excellent action-RPG, magnifique, mature, sombre et violent. Extrêmement difficile aussi. A réserver aux rôlistes endurcis. 17/20

Un FPS horrible d'exception. Gore et malsain, Doom 3 doit absolument figurer dans votre ludothèque. Ses graphismes ne vieillissent pas. 18/20

InMomentum est un FPS de course/plate-forme complètement barré et très agréable à l'oeil. Malheureusement, il est loin d'être indispensable. 12/20

Et on en arrive aux jeux de fin d'année. Battlefield 3 est LE jeu multijoueur de l'année. Sublime et technique, c'est un jeu à posséder. 18/20

Orcs must die! est un mélange entre tower defense et TPS très réussi, proposant des combats difficiles et un humour bienvenu. 17/20

Pas de jaquette



The Haunted Hell's Reach est un TPS coopératif complètement barré vous opposant à des hordes sataniques. Mais mal pensé, malheureusement. 12/20

Excellente surprise, ce TD/RPG/TPS propose des graphismes cel shading mignons et une difficulté à s'arracher les cheveux. 17/20



Petit jeu pas cher qui ne paye pas de mine, Defense Grid conviendra aussi bien aux casuels qu'aux joueurs assidus. 16/20

Amusons nous avec des chiffres

Cela fait pas moins de 38 jeux (je me fais peur tout seul, là), sans compter les inévitables oublis et ceux que j'ai joué à la fois en 2010 et 2011 comme Call of Duty Black Ops.

Les fins psychologues que vous êtes pourront disséquer ma puissante psyché grâce aux chiffres qui suivent. Sur 38 jeux auxquels j'ai joué en 2011 :

- 23 sont des FPS ayant récolté des notes allant de 6 à 18.
- 8 sont des TPS.
- 16 sont des jeux indépendants.
- 1 seul est un jeu de voitures.
- 3 sont des RPG ou en présentent les caractéristiques.

Monomaniaque, moi ? Jamais de la vie voyons ! De toute façon, l'année 2012 s'annonce bien pauvre en FPS de qualité, les autres styles de jeux vont donc s'imposer de facto.

S'il fallait faire un choix...



Preview.

Tribes Ascend

Pas d'introduction pour cette sublime preview, parce que Tribes, je ne connais pas. Il paraît que c'était un super jeu pour les true 1337z0rz. Mais comme je n'avais même jamais entendu parler de la série Tribes avant de tomber sur cet épisode «Ascend», je vais pouvoir aborder cette preview avec l'objectivité qui me caractérise.

Tribes Ascend, c'est le meilleur F2P de l'histoire du jeu vidéo, et accessoirement l'un des meilleurs FPS de cette année. Hop, ça c'est dit. Avant même la sortie de la version finale en plus, puisque ce jeu gratoche est actuellement en closed beta. Cette version propose seulement quatre maps (le nombre final de cartes n'a pas été communiqué) mais toutes les classes de personnage (douze !) sont déjà disponibles... Moyennant finance !

Car Tribes Ascend n'a de F2P que le nom. Oui, vous pouvez débloquer toutes les classes sans rien payer, mais il vous faudra des centaines d'heures de jeu. Mieux vaut donc passer à la caisse et déboursier les 25 euros demandés, permettant d'avoir accès à toutes les classes à vie. Les classes, justement, sont classiquement séparées en trois catégories : léger, moyen, lourd. Les plus légers font peu de dégâts et sont fragiles, mais peuvent skier et s'envoler bien plus vite. Les lourds quant à eux, sont idéaux pour protéger le drapeau. Et là vous me dites «waaaat, skier ? S'envoler ?»

Eh oui, oubliez les FPS lents et mous de ces dernières années, Tribes Ascend est une plongée dans le passé et un grand retour à la rapidité. En effet, les joueurs se déplacent en skiant, c'est à dire en glissant sur le sol dans les descentes, et en utilisant leur jet pack dans les montées pour ne pas perdre de vitesse. Le concept est difficile à expliquer, mais imaginez des CTF en 13 vs 13 dans lequel les joueurs se déplacent au sol et dans les airs à plus de 200 km/h parfois ! Le moindre frag, la moindre action devient épique ! Sans compter l'aspect musical particulièrement soigné, qui vous dopera lorsque vous ramasserez le drapeau ennemi à toute blinde. Bref, jouez à Tribes. C'est bien et c'est gratuit.



Les screens officiels n'ont rien à voir avec l'ingame réel. Et heureusement, sinon l'action serait illisible.



Ci-dessus : Avec un peu de maîtrise, on peut facilement se mettre en orbite.
Ci-dessous : Il est dangereux de rester au sol plus de quelques secondes.



Livraison de...



Battlefield 3

Développeur : Dice
Editeur : Electronic Arts



Parce que c'est bien connu, les gens sont cons, donc il faut leur proposer un choix binaire. En l'occurrence Battlefield 3 ou MW3. Coup de bol pour nous, les deux titres ne jouent pas dans la même cour.

Comparer Call of Duty avec Battlefield comme cela est fait par la presse de jeux vidéo généraliste, c'est un peu comme comparer Quake et Swat 4 : oui, ce sont des FPS, mais ils n'ont strictement rien en commun. CoD est un FPS solo agrémenté d'un multijoueur joué par moins d'un

tier des acheteurs, et proposant des maps parfois sympa mais surtout minuscules, et doté de modes classiques au possible : DM, TDM, CTF et compagnie. Battlefield, c'est un jeu multijoueur. C'est pensé pour le multi, c'est réglé comme un jeu multi. Point barre.

Etat des lieux.

Battlefield 3 propose donc de s'écharper joyeusement à 32 ou 64 joueurs sur de vastes maps (huit au total) à l'aide de nombreux véhicules (bateau, avion, hélico, transport de troupes, DCA, char...) et d'un arsenal très conséquent (plus de 50 armes et une dizaine de gadgets). De belles heures d'amusement en perspective. On retrouve la recette désormais habituelle de Battlefield : deux modes de jeux, rush et conquête, le premier consistant à détruire des objectifs en progressant sur la carte, l'autre consistant à capturer diverses zones et à les tenir le plus longtemps possible. Notez que la conquête est disponible en deux variantes : simple pour les parties à 32 joueurs (seulement trois points à capturer et une map réduite) et large pour les parties à 64 (cinq points, map complète). Niveau gameplay, on se rapproche grandement d'un Bad Company 2, mais pensé pour le PC cette fois-ci. Le FOV est réglable de 70 à 120°, les déplacements sont légèrement plus rapides, et surtout, les environnements sont plus étendus.



Le body awareness est une réussite totale. On se croirait dans Mirror's Edge, mais avec des gros flingues. Et des communistes.



En haut : Mais pourquoi ? Pourquoi Dice a développé un solo ?
Ci-dessus : La destruction des bâtiments est en retrait par rapport à BFBC2.

Ci-dessous : Ce n'est pas un artwork mais bien un screen ingame.



Bad Company 3.

Battlefield 3 tient plus de Bad Company 2 que de BF2, et c'est tant mieux. Le vilain petit canard multi-plateformes avait ses défauts, mais il avait pour qualité d'être fun et gratifiant, ce qui était loin d'être le cas de son aîné Battlefield 2. Celui-ci proposait à mon sens des cartes trois fois trop grandes, une absence totale de sensations et un taux de frustration par minute élevé à cause de la surabondance de véhicule et de snipers campouzes. BFBC2, lui, pêchait surtout par des cartes comprenant trop d'intérieurs, limitant ainsi le nombre de véhicules et les types d'affrontements : soit on mourrait snipé à l'autre bout de la map, soit on crevait d'un coup de shotgun à bout portant, les affrontements à moyenne distance ayant presque disparu. Eh bien soyez rassuré, parce que Battlefield 3 a réuni le meilleur des deux épisodes pour créer le FPS multi ultime de 2011 et probablement de 2012.

Update.

Plutôt que de décrire platement le fonctionnement d'un Battlefield, donc ce troisième épisode ne diffère pas d'un poil, je préfère vous donner les nouveautés introduites dans BF3 par le biais de jolis cadres contenant des LISTES. Parce que les LISTES, c'est trop powerful, c'est simple et c'est clair. Alors bonne lecture, et on se retrouve à la page de conclusion.

Les classes

Battlefield 3 comporte 4 classes de personnage plutôt polyvalentes et mieux équilibrées que dans Bad Company 2. Le sniper devient la classe la moins intéressante, ce qui permet de jouer sans se faire emmerder par des campeurs n'ayant pas pigé qu'un bon sniper, ça se déplace.

Le médecin : adieu l'usine à XP de BFBC2, le médecin troque ici sa HMG contre un fusil d'assaut. Pour le reste, rien ne change, il est toujours en charge de soigner et réanimer ses coéquipiers, mais sa polyvalence extrême lui permet de remplir tous les objectifs. Il possède les fusils d'assaut les plus puissants.

L'ingénieur : spécialiste des véhicules, l'ingénieur peut réparer engins alliés et détruire ceux de l'adversaire. La faiblesse de son arsenal contre l'infanterie l'empêche de réaliser des objectifs lors des premières heures de jeu, mais on débloque rapidement des fusils puissants lui permettant de monter au front pour tuer l'infanterie entre deux destructions de chars.

Le soutien : distributeur de munition, le soutien est indispensable sur la ligne de front, tant pour ravitailler ses camarades que pour créer un feu de couverture avec sa mitrailleuse lourde. Efficace à moyenne distance, il perd de son intérêt au corps à corps. Il peut apporter un appui à ses alliés en déployant du mortier et en arrosant certaines zones avec précision.

Le sniper : le sniper perd le mortier qu'il avait dans BFBC2, mais gagne en intérêt pour l'équipe. Il peut en effet déployer une balise permettant à ses équipiers de réapparaitre dessus. Parfait pour une attaque surprise. De plus, le sniper peut aussi s'équiper des fusils d'assauts et des shotguns multiclassés. Il est donc possible de jouer les objectifs et de ne pas passer la partie à sniper.



Le body awareness est une réussite totale. On se croirait dans Mirror's Edge, mais avec des gros flingues. Et des communistes.



Jamais un FPS n'avait proposé une telle ambiance de guérilla urbaine.

Le battlelog

Battlefield 3 requiert l'utilisation d'Origin, le misérable Steam-like d'EA, tellement inutile qu'il ferait presque pitié s'il n'était pas aussi agaçant. Pis encore, lancer une partie de BF3 nécessite un passage obligé par le battlelog, probablement LA PIRE MERDE jamais pondue par un studio. Imaginez un jeu sans menu principal. Imaginez un jeu dans lequel vous seriez obligé de passer par votre navigateur pour trouver un serveur. Imaginez un jeu dans lequel vous devriez obligatoirement être dans une partie pour changer vos commandes, les options graphiques etc... Imaginez un jeu à 50 euros proposant une ergonomie

digne d'un F2P coréen. Imaginez un jeu se fermant à chaque fois que vous quittez une partie. Eh bien réjouissez-vous, parce que Battlefield 3 est ce jeu. Le battlelog est une page internet remplaçant le menu principal que l'on peut trouver dans n'importe quel jeu normalement constitué. On y trouve rien de plus que ce que l'on pourrait trouver dans des menus classiques (server browser, stats, amis...) mais pas de putain de menu d'options. Bref, cette idée est la pire idée de toute l'histoire des mauvaises idées (copyright Jurassic Park). Et bien sûr, on trouve toujours des idiots pour dire que c'est formidable. Normal, c'est tellement 2012...



Vue panoramique de la meilleur map du jeu, Grand Bazar.

Les maps

Parce que vous aimez savoir ce que vous achetez, et moi aussi, voici un descriptif rapide des neuf maps du jeu. Notez qu'elles sont toutes pensées pour des affrontements à longue, moyenne et courte portée, même les plus grandes comme les plus petites, et que cela fonctionne parfaitement, ce qui n'était pas le cas des précédents épisodes.

Grand Bazar : on commence par la meilleur map du jeu. Grand Bazar se déroule par temps pluvieux dans les ruelles de Téhéran, le long d'une autoroute. Il s'agit ni plus ni moins de la plus belle map du jeu, on a parfois l'impression de se balader dans un artwork. Niveau gameplay, c'est un régal, puisqu'on y retrouve, rues, ruelles, places et grandes routes. Les véhicules sont peu nombreux.

Kharg Island : une map typique d'un Battlefield. Une côte désertique en Iran, proposant de vastes étendues parcourables à pied sans s'emmerder, mais aussi en avion, en char ou en hélicoptère.

Caspian Border : la plus grande map du jeu. Caspian Border se déroule en plaine, et propose des affrontements à longue distance. Heureusement, les zones d'objectif

sont protégées des snipers, ce qui rend possible les affrontements rapprochés.

Operation Metro : pas la plus mauvaise des cartes mais pas loin, Metro est très mal équilibrée. Carte couloir visiblement destinée à ne pas destabiliser les décérébrés de CoD, elle est presque impossible à gagner par les attaquants en rush, et les spawns en conquêtes sont complètement inégaux selon les équipes. Dommage, parce que se battre dans le métro parisien, c'est la classe.

Seine Crossing : l'une des maps les plus réussies du jeu, et pour cause, elle cristallise ce qui caractérise l'excellence de BF3. En effet, la map est magnifique (on se bat dans les rues de Paris et on enjambe la Seine) et gigantesque (on peut même rentrer dans certains immeubles). Pourtant on croise des ennemis à chaque coin de rue.

Damavand Peak : la fameuse map permettant de sauter en parachute du haut d'une montagne... seulement en rush. Par ailleurs, elle est cruellement déséquilibrée. Les défenseurs sont très avantagés par leur position en rush, et en conquête, les parties tournent

rapidement au n'importe quoi à cause de la structure de la carte.

Teheran Highway : map sympathique se déroulant de nuit, sous un échangeur d'autoroute. Un level design plutôt standard qui propose des affrontements à toutes les distances, avec un léger avantage pour les snipers. En cause, de nombreuses positions élevées, et bien sûr, la nuit.

Operation Firestorm : La plus mauvaise map du jeu. Se déroulant sur un terrain désertique en pente, les distances sont trop longues à parcourir à pied, les véhicules aériens sont rois, et on passe son temps à tirer sur des ennemis qu'on ne voit pas. Sort de cette map, esprit de Battlefield 2.

Noshahr Canals : encore une map au level design classique et pourtant très efficace. Particulièrement bien équilibrée pour le mode rush, très grande et pourtant adaptée à l'infanterie, Noshahr Canals est une valeur sûre.

Graphismes

Le colonel nous a envoyé, moi et mes p'tits gars, récupérer la station service, tombée aux mains des russes. Nous marchons dans un décor sublime. J'ai presque l'impression d'évoluer dans des images promotionnelles photoshopées. Mais non. En plus, c'est super bien optimisé et ça tourne sur n'importe quoi. Mais chut, j'entends l'ennemi...

Jouabilité

...la station service est en proie aux flammes. La zone n'est pas sûre, et mes hommes se mettent à couvert. Ils enjambent les décors avec souplesse et se camouflent avec des animations criantes de vérité. Je note quelques petits ratés, et les bâtiments semblent souvent indestructibles par rapport à ceux de ma précédente mission dans Bad Company 2. Heureusement, cela n'est guère dommageable pour notre mission, puisque les terrains d'opérations semblent avoir été pensés en fonction...

Durée de vie

...voici plus de trente heures que cette mission a été initiée, et je n'ai même pas débloqué toutes mes armes, et encore moins amélioré mes véhicules. J'en ai pour mon argent, surtout que j'ai été envoyé ici pour vingt euros grâce à un site de clés CD legit. Domage que mon engagement soit limité. Seulement 9 maps, c'est un peu juste, surtout que le colonel se revendique comme adepte du multijoueur...

Scénario

...mes camarades me racontent des choses horribles. Nos créateurs auraient voulu copier le pire FPS solo de l'histoire (nom de code CoD) en pire. Et pour tout arranger, ils auraient voulu surfer sur la vague du coop pour proposer six missions sans intérêt cristallisant ce qui se fait de pire dans les FPS d'aujourd'hui. J'espère ne jamais être envoyé dans ce genre d'opération. Mais je parle, je parle, et...

Bande-son

...les russes attaquent la station ! Les balles sifflent et ricochent autour de moi. Mes hommes s'effondrent et hurlent. Les grenades explosent. Bon sang, un hélicoptère arrose la zone de son minigun et un avion fond en piquet sur nous ! Qui aurait cru qu'un tel degré de perfection pu être atteint après un BFBC2 déjà remarquable à ce niveau ?

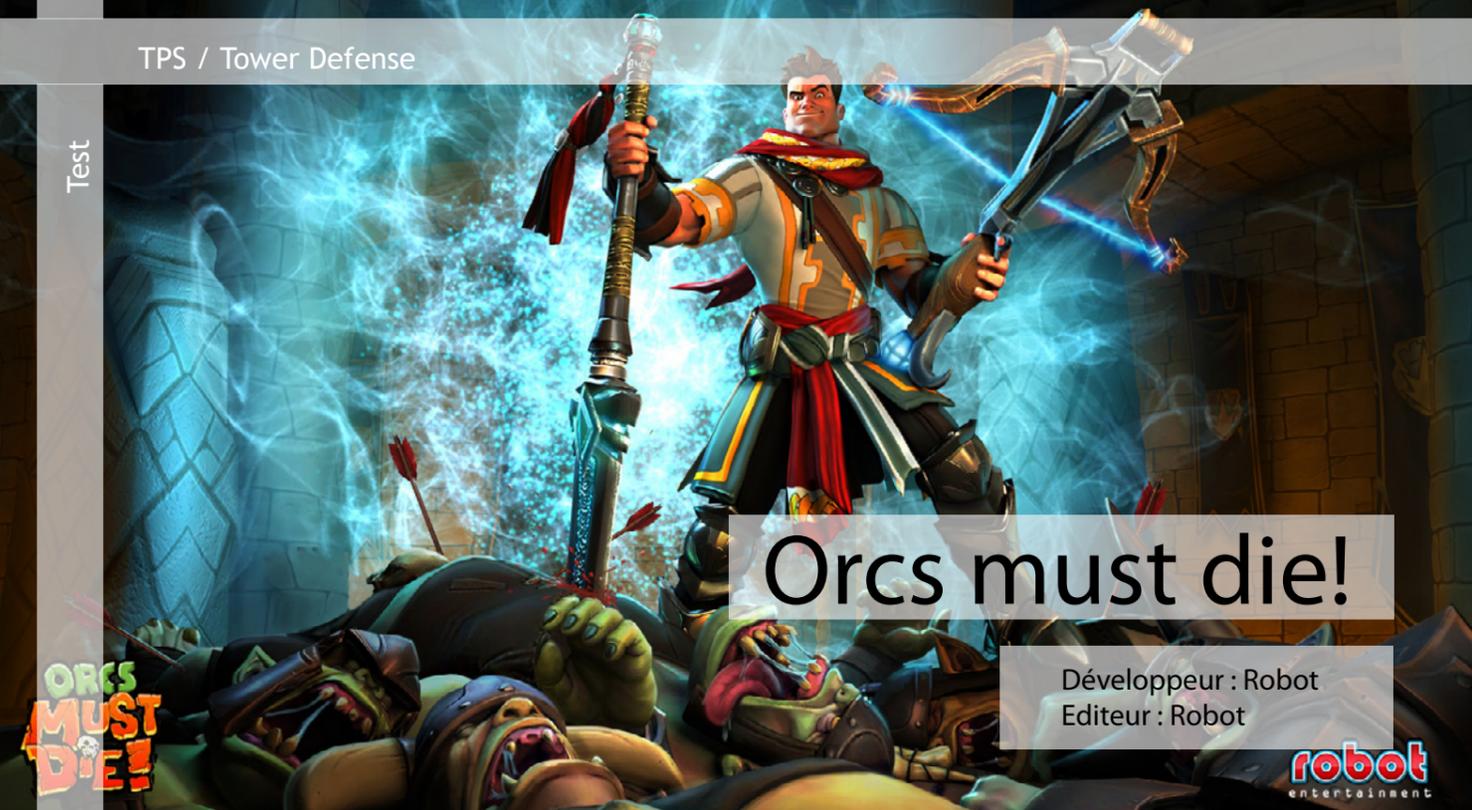
Conclusion

Au rapport mon colonel ! Battlefield est sans aucun doute le meilleur FPS multijoueur de l'année présente et à venir, tant au point de vue du gameplay que des graphismes et du réalisme sonore. On note quelques pertes dans les rangs, notamment les destructions revues à la baisse et le nombre discutable de cartes, mais globalement, le bilan est largement positif.

Verdict : **18/20**

TPS / Tower Defense

Test



Robot Entertainment est constitué d'anciens d'Ensemble Studios, les papas d'Age of Empire. Et quand des pros s'attèlent à la création d'un jeu casual, c'est efficace. Et addictif.

Orcs Must Die! (OMD) est un tower defense mixé avec du TPS bien violent. On contrôle en effet un jeune magicien, qui remplace son maître après que celui-ci se soit tué en glissant dans une flaque de sang orc. L'introduction est complètement loufoque, et on ne tarde pas à s'apercevoir que la bêtise de notre héros n'a d'égale que son arrogance. Les phases de jeu sont donc régulièrement ponctuées de répliques rigolotes et qui font mouche. C'est toujours appréciable.

U mad, Sanctum.

OMD propose 24 niveaux, chacun permettant de gagner des crânes d'expérience. Ces crânes permettent à leur tour d'améliorer les différents pièges vicieux conçus par les développeurs : ralentisseur au goudron, flaque de lave, masse métronome ou applatisseur, ce sont plus de 30 pièges que le joueur sadique pourra disposer sur le chemin des orcs. Et c'est là qu'OMD marque la différence avec Sanctum, le FPS tower defense noté 16/20 dans GG n°13. En effet, le nombre rachitique de pièges présent dans celui-ci limitait pas mal les possibilités. Dans Orcs Must Die!, c'est le level design qui limite les possibilités, et

non le nombre de pièges disponibles. Et c'est appréciable.

Get the core or die tryin'!

Le level design, mais aussi la relative lenteur des pièges, incitent justement à penser différemment des TD classiques,

dans lesquels il faut affaiblir les vagues tout au long du labyrinthe. Ici, c'est possible, mais mieux vaut concevoir un passage quasi-infranchissable sur une map plutôt que de compter sur un affaiblissement au long court des troupes ennemis. D'autant que les pièges coûtent



Orcs must die! tourne rapidement à la boucherie. Et on ricane.



Dans Orcs Must Die!, mieux vaut concevoir une zone infranchissable (en haut) que de compter sur un affaiblissement progressif des ennemis (en bas).

affreusement cher. D'ailleurs, s'il est très facile de terminer les niveaux en Normal, obtenir tous les crânes dans cette difficulté monopolisera vos réflexes et votre cerveau. D'autant que les niveaux, parfois longs, ne disposent d'aucun checkpoint. Si vous laissez passer un ennemi lors de la dernière vague, vous l'avez dans l'os. Enfin, le mode Cauchemar porte bien son nom puisque vous ne disposez d'aucun temps mort pour poser vos pièges. Bref, les joueurs y trouveront autant leur compte que les casuels, et ça, c'est bien.

Jeu de qualité.

La dose de niveaux, la dose de pièges et...

la dose d'ennemis. OMD ne propose pas moins de dix types d'ennemis différents. Certains se contentent de foncer vers le core, tandis que d'autres se focalisent sur le joueur pour le réduire en bouillie. Dans tous les cas, les compétences de frag du joueur sont monopolisées en permanence. Contrairement à Sanctum là -encore (même si celui-ci a été patché en ce sens depuis son lancement), le joueur doit vraiment réaliser un carton et ne pas se contenter de laisser ses pièges faire le boulot. Sans quoi la défaite arrive rapidement. Avant d'attaquer les points négatifs du jeu (car il y en a), sachez que les graphismes cartoons sont très agréables à l'oeil et que le doublage français est d'une qualité

remarquable. Un point qui mérite d'être souligné, surtout dans un jeu à 14 euros.

Petites erreurs.

Si Orcs Must Die! frôle la perfection et se révèle très addictif, il n'est pas exempt de défauts. Le premier, c'est de ne pas offrir de mode avec des vagues infinies ou se rapprochant du «free play». Résultat, comptez une trentaine d'heures pour terminer le jeu à 100%, puis remisez-le au placard, d'autant qu'il n'y a pas de multijoueur. Plus grave, le level design et la petitesse des maps impliquent une réflexion moindre que dans la plupart des TD. Au lieu de se dire «comment dois-je créer mon labyrinthe, quels pièges dois-je mettre, et où ?», on se contente uniquement de chercher le meilleurs spot pour bloquer les orcs et pour placer les pièges les plus mortels (car les trentes pièges disponibles sont loin d'être tous équilibrés). C'était sans doute un mal nécessaire pour que l'intervention du joueur et de ses armes ne soient pas inutiles comme Sanctum à ses débuts, mais il fallait le signaler. En dehors, de ça, OMD se révèle un jeu indispensable, surtout pour son petit prix. Et si vous hésitez, attendez les promos de Noël sur Steam !

Conclusion

Long, agréable à regarder, rigolo et très complet, Orcs must die! est une excellente surprise. Malgré quelques défauts limitant son intérêt à long terme, il s'avère être très addictif et plaisant. Le joueur régulier tout comme le pire des casuels y trouvera son compte, surtout pour les 14 euros demandés... et beaucoup moins en cas de promotion sur Steam. N'hésitez pas !

Verdict : 17/20



Y'a pas à dire, GG Nextmap! devient un magazine de gros casual de base. Entre Orcs must die, Dungeon Defender et Defense Grid, ces pages sont envahies de tower defense. Tout s'barre en couilles.

Jeu jouable.

Fait étonnant pour un jeu apparenté au genre casual, surtout en 2011, DD demande une attention de tous les instants au joueur. Celui-ci doit d'abord courir dans tous les sens pour poser et optimiser ses pièges, ramasser l'argent

laissé par les ennemis morts, et enfin repousser manu militari les torrents de gobelins et d'ogres qui déferlent. Si le jeu est ennuyeux durant les premières heures (en cause, son côté RPG, voir page suivante), c'est à haut niveau qu'il révèle tout son potentiel. Les parties

Sauf que oui mais non, les jeux cités ci-dessus n'ayant rien de jeux casuels, même si cela peut paraître difficile à croire de prime abord. Et Dungeon Defender ne déroge pas à la règle : les premières heures de jeu ont de quoi faire fuir tout joueur âgé de plus de quinze ans.

Copie classique.

Dungeon Defender mange à tous les rateliers, puisqu'il s'agit à la fois d'un TD et d'un TPS, mais aussi d'un beat 'em all et d'un RPG. Oui, tout ça. Vous avez le choix entre quatre classes de personnages (bien plus si vous êtes un pigeon, voir encadré page suivante) plutôt classiques : le chevalier spécialiste du corps à corps, le moine spécialiste en pièges de zone, le sorcier habile en tourelles magiques et, plus surprenant, le guerrier, qui se joue comme dans un FPS (la vue FPS est d'ailleurs disponible). Bref, il y en a pour tous les goûts. Le but du jeu est lui aussi classique au possible : empêcher les ennemis, qui arrivent par centaines de détruire le ou les cores. Mais DD dispose de trois atouts pour se démarquer de la concurrence : son gameplay, son côté RPG, et ses graphismes.



Dungeon Defender est très mignon.



En haut : Le jeu propose même d'affronter des boss redoutables.
Ci-dessus : La complémentarité est indispensable en multijoueur.

sont longues, difficiles, et demandent une bonne dose de réflexion. Car contrairement à une large majorité de TD, les mobs ne cherchent pas le chemin le plus court tout en évitant vos pièges : ils foncent droit vers le core quels que soient les obstacles. Inutile donc de créer un labyrinthe affaiblissant les ennemis au fur et à mesure de leur progression. Mieux vaut créer une zone infranchissable où tous les joueurs vont concentrer leurs forces. Les joueurs ? Oui, car Dungeon Defender, s'il est jouable en solo, est avant-tout un jeu multijoueur. Ainsi, quatre joueurs peuvent coopérer pour venir à bout des douze niveaux constituant le jeu de base et des challenges proposés en DLC.

C'est fun, et le plus souvent le niveau est au rendez-vous. De plus, les serveurs sont bondés, et il suffit souvent de deux minutes pour être rejoint par trois volontaires prêts à en découdre.

Rank up : master sergent extreme to the max.

Le gameplay de DD, aussi sympathique soit-il, n'aurait sans doute pas suffi à retenir le chalant durant des dizaines d'heures. Heureusement, les développeurs sont malins et ont intégré au jeu un aspect RPG très complet. Vous pourrez ainsi récupérer des centaines d'armes et de pièces d'armures différentes, grimper jusqu'au niveau 70 et

Abus de pigeonnage.

Dungeon Defender reflète ce qu'il y a de plus abject dans la politique des DLC's : le contenu du jeu de base est affreusement maigre, et le jeu était déjà abondamment arrosé de DLC's payants le premier mois de sa sortie. Les développeurs de Trendy auraient aussi bien pu afficher une bannière «on s'fout d'vot' gueule» sur Steam, cela aurait été plus rapide. Sans DLC comptez seulement 13 maps de base et aucun challenge. Les challenges proposent de revisiter les maps de base mais avec des variantes souvent très hardcore et donc intéressantes. Mais pour ça il va falloir passer à la caisse plusieurs fois, pour débloquent les 27 challenges disponibles. Le mode de difficulté Nightmare est même vendu en DLC, il faut oser. Amusons-nous à calculer : le jeu de base vaut 12 euros, la somme totale des DLC plus de 20 euros, soit 32 euros pour arriver à un contenu potable. En résumé, n'achetez DD qu'avec ses DLC's et en promo. Au moment où ce test est rédigé, le tout est disponible sur Steam pour moins de quinze euros en promo. Dans ce cas-là, c'est une affaire. Sinon, c'est une arnaque.



améliorer la puissance de vos défenses. C'est donc non seulement pratique mais aussi très addictif. Malheureusement, les différents objets portés par le joueur n'apparaissent pas à l'écran en dehors de l'arme, ce qui est accessoire mais un peu dommage.

On en mangerait.

Comme vous l'avez sans doute remarqué sur les screens accompagnant cet article, les graphismes de Dungeon Defender sont en cel shading particulièrement soigné. Chaque niveau est un véritable régal pour les yeux, d'autant que chaque environnement est unique et que le framerate ne faiblit pas même lorsque des centaines de monstres se répandent un peu partout et que les effets visuels fument dans tous les sens. Enfin, sachez que l'action reste lisible même lorsque l'on se jette dans la mêlée pour en découdre au corps à corps. Bref, un sans faute. Le soin apporté à la musique est aussi notable. Celles-ci accompagnent parfaitement l'action et ne lassent pas, malgré le faible nombre, signe de musiques d'ambiances réussies. J'ai personnellement beaucoup apprécié l'idée de réunir les joueurs au sein d'une taverne entre les parties, plutôt que dans un banal lobby. Ainsi, chacun peut marchander avec le NPC tavernier et se balader dans la taverne pour admirer les trophés de l'hébergeur de la session. C'est accessoire, c'est inutile, mais cela montre que les développeurs sont aux petits soins. Et ça, c'est important.



Graphismes

Dungeon Defender est une réussite graphique totale. Le cel shading est mignon et détaillé, le moteur est bien optimisé, et les niveaux sont variés. D'un autre côté, ce n'était pas bien difficile, vu leur faible nombre...

Scénario

Vous incarnez des enfants clichés devant repousser une invasions de créatures clichés sorties d'un univers de fantasy cliché. Le tout est narré par des artworks laids et clichés. Heureusement, on s'en fout.

Conclusion

Attention arnaque ! Dungeon Defender est un jeu excellent plombé par son modèle économique idiot. Son gameplay riche et addictif n'attend que vous lors des nombreuses promotions Steam permettant de se procurer les DLC's à vil prix et ainsi d'avoir un jeu complet. Sinon, passez votre chemin, les développeurs de Trendy se moquent de vous.

Bande-son

Des musiques soignées voire très sympathiques et des bruitages punchy, on ne demande rien de plus à un jeu comme Dungeon Defender. Et il remplit parfaitement le contrat.

Verdict : **17/20**
12/20
sans les DLC's

Durée de vie

Comptez une trentaine d'heure avant de vous lasser, bien plus si vous êtes fan de RPG ou chasseur de succès. Notez que ce chiffre concerne une version «complète» du jeu, c'est à dire avec tous ses DLC's. Sans eux, divisez par trois. Et n'achetez pas le jeu.

Tower Defense

Test

Defense Grid

Développeur : HPE
Editeur : Hidden Path E.

Defense Grid fait partie de ces titres peu engageants qui fourmillent sur Steam : genre casual, en promotion permanente... Bref, rien pouvant me mettre en confiance. Et puis j'ai craqué.

Vous comprenez, à 3 euros le jeu et ses trois DLC, en période de vacances, toussa... Bref, j'ai craqué. Pour un TD. Encore. Et ce n'est pas pour me trouver une excuse, mais Defense Grid, c'est rudement bien. Et en plus y'a le doubleur de Russel Crowe dedans.

Damn you, Russel Crowe.

Sorti il y a maintenant plus de trois ans, Defense Grid est à ma connaissance le premier tower defense tentant de ressembler à autre chose qu'un vulgaire passe-temps de transports en commun. Deux choses pour cela : un scénario, et

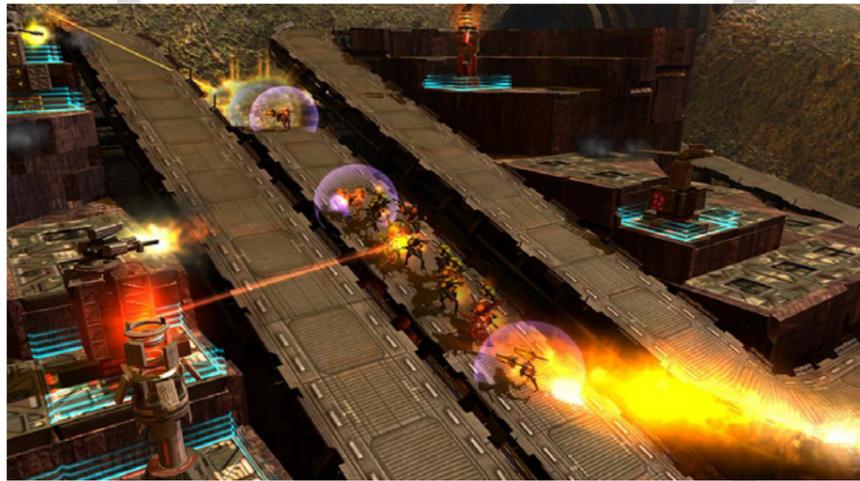
une difficulté adaptable au joueur. Defense Grid vous place donc aux commandes d'un gardien devant réactiver la grille de défense d'une planète envahie par les aliens. Vous serez guidé à travers les 30 niveaux constituant l'aventure par une IA, doublée en français par le type qui double à peu près tous les jeux vidéo. Et Russel Crowe. Bien sûr, ça reste très terre à terre, mais tout de même, c'est un plus.

Rank up : master sergeant extreme to the max.

Votre mission est d'empêcher les aliens de récupérer des noyaux d'énergie et de s'enfuir avec. Pour cela, dix tourelles différentes sont mises à votre disposition. Que du classique de ce côté-là : mitrailleuse, laser, canon, temporelle, mortier... Quant aux niveaux, on en retrouve deux sortes : ceux avec chemin imposé, et ceux dont vous pouvez modifier le tracé en plaçant des tourelles. Et on découvre alors que DG est un jeu à scoring. En effet, votre score est calculé en fonction de l'argent restant. Autrement dit, moins vous achetez et upgradez des tourelles, plus votre score est élevé. Ainsi, les joueurs casuels se contenteront



Comme toujours dans les tower defense, le place des tourelles est primordial. Dans Defense Grid, le moindre investissement devient capital pour avoir la gold medal.



La musique varie en fonction de l'action et les morceaux ont bénéficié d'un soin évident, ce qui était très rare voire absent à l'époque. Dommage que le nombre de morceaux différents se compte sur les doigts d'une main. Mais qu'importe, Defense Grid est un soft extrêmement addictif et soigné. Ce n'est pas pour rien que j'y ai passé 18 heures en deux semaines.



En haut : Certains ennemis sont de véritables plaies. Ici, les boucliers.
Ci-dessus : Les maps des DLC's sont particulièrement hardcore.

de terminer les niveaux (ce qui ne leur posera pas de problème étant donné leur facilité), les autres tenteront d'obtenir la médaille d'or. Et là, les vraies difficultés arrivent. Il faudra penser soigneusement chaque tourelle, chaque upgrade, connaître les vagues presque par coeur... Un vrai jeu hardcore. Et c'était sans compter les DLC's.

Jeu en kit.

Tout comme son homologue Dungeon Defender, Defense Grid ne vaut pas tripette sans ses DLC's (c'est pourquoi je vous recommande de ne l'acheter qu'avec ceux-ci, en promotion). En effet, la campagne est un peu courte. Les DLC's (trois à ce jour) rajoutent 20 missions dont 8 se déroulant dans l'univers de Portal, et avec la doubleuse officielle

de Glados, s'il-vous-plaît. Ces maps sont extrêmement difficiles, même pour simplement les terminer, sans viser la médaille d'or. Achever ces campagnes provoquera chez le joueur de grandes bouffées de fierté tant il faudra en chier. D'autant que Glados ne se gênera pas pour modifier les règles du jeu, vendant parfois vos tourelles en pleine partie ou prenant le contrôle de vos actions ! La garce.

Considérations triviales.

Pour terminer, tournons-nous vers des considérations basement matérielles. Graphiquement, le jeu semble dater de 2001. C'est laid, mais au moins c'est lisible. Et puis pour trois euros, on ne va pas demander la lune. Musicalement, le jeu est une bonne surprise.

Conclusion

Defense Grid rassemble de nombreuses qualités que l'on attend pas forcément dans un jeu à si petit prix : doublages corrects, musiques soignées, concept travaillé et réussi, difficile voire hardcore. Defense Grid se révèle rapidement addictif si vous êtes un achievement-whore ou un scoreur invétéré. Ne passez pas à côté, il est sans cesse en promotion sur Steam.

Verdict : 16/20

TPS

Test



The Haunted Hell's Reach

Développeur : KTX
Editeur : THQ

Alors que Killing Floor et L4D se partagent le domaine du massacre de zombies, un studio indépendant vient braconner sur leur terre avec des hordes de vermines infernales.

Le studio KTX est constitué d'amateurs ayant remporté une version commerciale de l'Unreal Engine lors d'un concours. Résultat, ils ont porté leur mod en version commerciale. Au programme, du shoot de valets de Satan à la troisième personne à 4 joueurs en coopération. Sur un marché presque saturé, pas sûr qu'Haunted puisse se faire une place.

My minions.

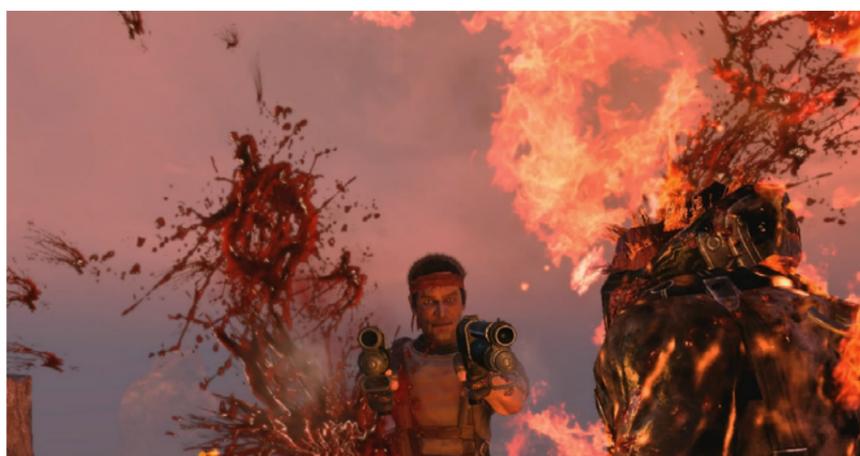
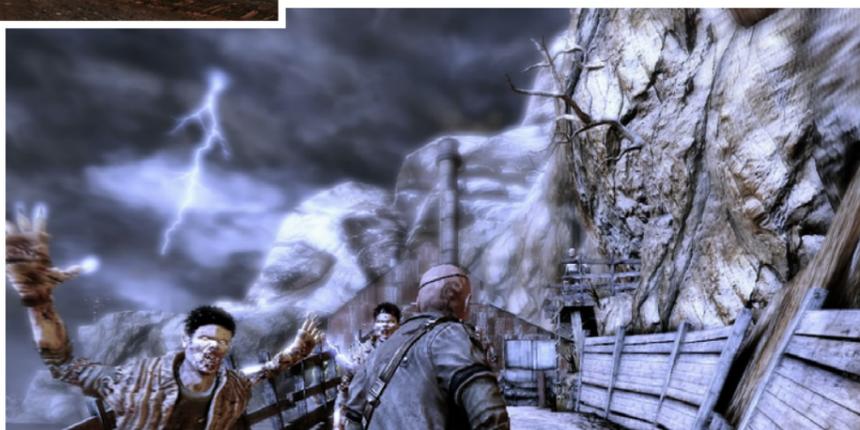
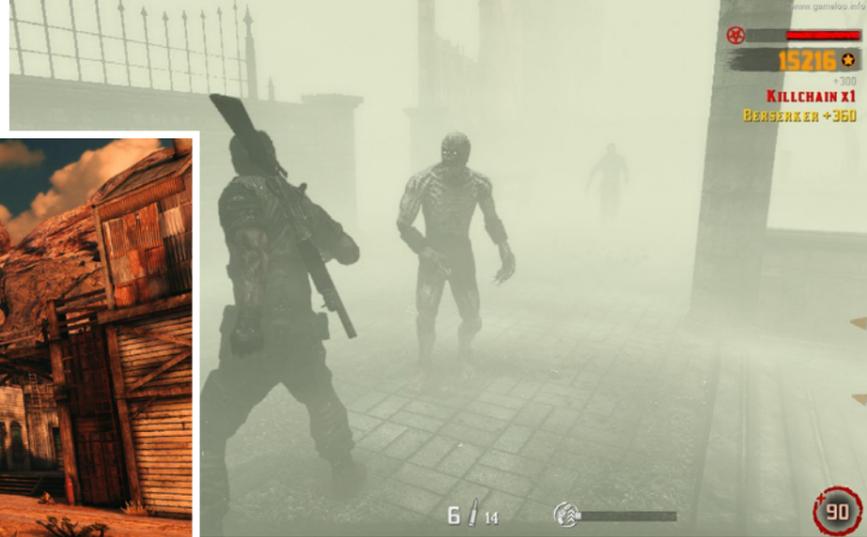
The Haunted est assez brut de décoffrage, dans le sens où absolument RIEN n'est expliqué au joueur en début de partie, alors que le déroulement du jeu n'a rien de lambda. Quatre joueurs se retrouvent dans des arènes fermées, et luttent contre des hordes d'envoyés de l'Enfer répugnants, genre Hellraiser. Le but : résister à sept vagues pour affronter Belzébuth en personne au cours d'une phase particulièrement old-school et jouissive. The Haunted se détache de la masse par un système assez sympathique d'upgrade d'arme. Chaque joueur commence avec quatre armes (couteau, pistolet, mitraillette et fusil d'assaut) qu'il pourra améliorer en ramassant des bonus sur les ennemis morts.

Par exemple, le M16 devient un AK47, qui devient une M60, qui devient un minigun. Ou encore le couteau devient une hache qui devient une tronçonneuse. Le système est sympathique et permet de se spécialiser en cours de partie sans pour autant faire une croix sur toutes les autres armes. De plus, les

affrontements sont totalement arcades et bien violents. Le sang gicle dans tous les sens, les ennemis sont très agressifs et résistants, et les déplacements sont rapides et nerveux. Vous pouvez grimper et sauter partout, et même chuter de plusieurs dizaines de mètres sans subir de dégâts. Joie.



Les niveaux sont très variés. Mais malheureusement peu nombreux.



And da ouigneur iz...

Alors, The Haunted en route pour détrôner Killing Floor ? Eh bien non. Loin s'en faut. Car malgré ses bonnes idées et sa pêche, The Haunted échoue largement là où on était en droit d'attendre quelque chose de sa part : la coopération. Car la grande force de KF, c'est de forcer à la coopération en permettant de se soigner entre équipier, d'échanger armes et argent. Ici, rien. Mais attention, il ne s'agit pas d'une image. Vous ne pouvez absolument RIEN faire avec vos équipiers. Jouer à quatre ne change strictement rien au gameplay, si ce n'est qu'il faudra affronter plus de monstres. Je me demande comment un studio constitué de joueurs fans de jeux en coop ont pu à ce point louper le coche. D'autant qu'on détecte quelques tentatives visant à destabiliser les joueurs. Les ennemis s'acharnent sur un seul d'entre eux pour l'isoler, des événements surviennent sur la map pour les séparer (brume, orage violent, tempête de météorite WTF !!\$\$\$...). Mais tout cela ne sert à rien dans la mesure où les joueurs ne peuvent en aucun cas interagir entre eux. Du coup, The Haunted Hell's Reach se résume à du bourrinage rigolo mais rapidement lassant, d'autant que les maps sont peu nombreuses (huit seulement) et les parties trop longues. Notez que les joueurs hardcore pourront s'arracher les ongles sur ce jeu. En effet, au delà du mode Normal, la difficulté est tout simplement dingue. Je n'ai jamais réussi à gagner une partie en Difficile, alors je n'imagine même pas le mode Cauchemar...

Graphismes

The Haunted Hell's Reach est très, très beau. Les huit niveaux sont chacun uniques et se déroulent dans des endroits radicalement différents (église, ouest américain, mine...). Les effets visuels sont beaux et les événements aléatoires sont impressionnants. On se surprend à serrer les dents lorsqu'un apocalypse de flammes et de météorites s'abat sur nous. Une réussite.

Scénario

L'idée de faire affronter à 4 badass des hordes sorties tout droit de Hellraiser est plutôt sympa. Le design des ennemis est vraiment dérangeant, et on a presque envie de dire «ah non toi tu m'approches pas» en voyant un mignon se rapprocher. Sans compter le pied d'entendre son personnage cracher avec haine «I don't give a fuck.» en décapitant un ennemi.

Jouabilité

Le jeu est très agréable à prendre en main. Les personnages répondent bien, et on peut faire à peu près ce que l'on veut, y compris sauter de cinquante mètres sans subir de dégât. Idéal pour tomber au milieu d'une horde de valets de l'Enfer et leur expliquer votre façon de penser au shotgun. Malheureusement, l'absence complète de possibilité de coopérer avec vos équipier plombe totalement le jeu, et le transforme en banal tir à la cible de fête foraine. Triste.

Bande-son

Les armes sont très pêchues et les voix sont délicieusement et volontairement nanardes. Malheureusement, les musiques sont trop discrètes et rapidement oubliables.

Conclusion

Alors que The Haunted Hell's Reach commence fort par des affrontement difficiles, violents et old-school, le soufflé retombe rapidement. En effet, l'absence totale de coopération possible entre les joueurs rend le jeu aussi utile qu'un Left 4 Dead en solo. Inutile quoi. Mais j'espère revoir rapidement KTX bosser sur un autre jeu, parce qu'ils ont de la suite dans les idées.

Durée de vie

Comptez une quinzaine d'heure pour venir à bout des huit maps du jeu. Chaque partie dure une heure en Normal, et la difficulté étant très élevée, vous échouerez plusieurs fois avant de botter le derche de Belzébuth. Malheureusement, rien ne vous poussera à revenir sur The Haunted, même pas les quelques malheureux succès Steam. Le jeu est vraiment trop répétitif.

Verdict : **12/20**