

# GG NEXTMAP 19

A LA UNE

## TRIBES ASCEND

QU'EST-CE QUI S'PASSE ?

EN TEST

## MASS EFFECT 3

LA FIN EST PROCHE.

PREVIEW

## BLACKLIGHT RETRIBUTION

L'AUTRE F2P.

LECTURE

## THE BOYS

CIA CONTRE SUPERMAN.

# ÉDITO

**GG revient après une longue absence et avec une nouvelle maquette s'il-vous-plaît ! Merci au sieur Nico, graphiste de son état, pour cette maquette de qualité, qui devrait encore être améliorée prochainement.**

**Au programme ce mois-ci, du free-to-play et encore du free-to-play, mais aussi du jeu-vitrine et un certain Mass Effect 3. Côté lecture, vous retrouverez le comics complètement barré The Boys, et encore du Mass Effect. Parce que trop, c'est pas assez.**

**Bonne lecture !**

---

# TRIBES ASCEND

**Alors que le marché du FPS n'est plus qu'un champ de ruine, un studio indépendant redresse la tête et sort un jeu à contre-courant. Ce last-game-standing, c'est Tribes Ascend.**

A moins de ne fréquenter aucune communauté de joueurs, impossible de ne pas avoir entendu parler de **Tribes Ascend**. Naît des cendres d'une vieille licence (à laquelle je n'ai jamais joué), Tribes est un FPS d'un genre disparu aujourd'hui : le genre hardcore, avec courbe de progression de dix kilomètres. Ses particularités sont nombreuses, mais la plus notable vient évidemment du mode de déplacement des joueurs, qui glissent (« skier » est le terme officiel) dans les pentes et utilisent leur jetpack dans les montées afin d'atteindre des vitesses astronomique. Si vous vous êtes toujours demandé ce que donnerai un affrontement à 150 kilomètres/heures ou quel plaisir on pourrait ressentir en capturant sous le nez d'un adversaire médusé son drapeau à 250 km/h, alors **Tribes Ascend** est fait pour vous.

## FORFAIT A LA SEMAINE.

Le mode de jeu principal est du CTF en 16 v 16 (deux variantes de TDM et un DM sont aussi disponibles mais

leur intérêt se limite à servir d'échauffement). Les maps, au nombre de sept actuellement, sont de taille grande à très grande par rapport à un FPS standard. Pour vous donner une idée, la

“**TRIBES ASCEND EST UN JEU HARD-CORE AVEC UNE COURBE DE PROGRESSION FARAMINEUSE. IMPOSSIBLE DE PASSER A CÔTÉ.**”

plus petite des maps de Tribes Ascend avoisine probablement la taille de toutes les maps de Modern Warfare 3 réunies. Mais dans Tribes, les distances sont considérablement réduites par la vitesse. Par exemple, un bon capper (captureur de drapeau) peut s'emparer du drapeau, s'infliger des dégâts pour effectuer un rocket-jump et capturer en une dizaine de seconde. Mais s'il rate son approche et perd sa vitesse, il peut très bien mettre une minute pour parcourir la même distance, voire se faire tuer en chemin. Car qu'elle que soit votre classe, la vitesse et l'élan sont primordiaux. Un



### TRIBES ASCEND (PC)

Développeur : Hi-Rez

Éditeur : Hi-Rez

Genre : FPS

Sortie : 12 avril 2012

joueur arrêté est un joueur mort. Un joueur au sol plus de trois secondes est quasiment certain d'être pris pour cible. C'est pourquoi il faut toujours anticiper ses trajectoires et s'arranger pour retomber dans des pentes, y compris lorsqu'on engage un adversaire.

## FAST PACED TF<sup>2</sup>.

En bon jeu hardcore, Tribes propose des classes très spécialisées, poussant le joueur à adopter un rôle et à s'y tenir. Le Pathfinder tentera de capturer le drapeau sans relâche, tandis que le Juggernaut arrosera la base ennemie de mortier sans discontinuer pour pourrir la vie des défenseurs. Toutes les actions doivent avoir pour but de faciliter la prise du drapeau par un joueur rapide : harceler la défense, détruire les tourelles et le radar ennemi, pousser l'ennemi à dégarnir son drapeau en le provoquant... Les techniques sont nombreuses, et Hi-Rez a rajouté un élément tactique important : le générateur. Celui-ci alimente les tourelles fixes et déployables mais aussi le radar et les

force-wall du Doombringer. Autrement dit, si le générateur est détruit, la défense est presque réduite à néant. L'équipe doit donc protéger son drapeau et son générateur son pour autant favoriser l'un ou l'autre, sous peine de se faire dépasser par les attaques ennemies.

## PROGRESSION.

On assimile tout cela en jouant, ce qui permet de constater que Tribes Ascend possède une courbe d'apprentissage extrêmement élevée. On n'a presque jamais fini d'apprendre quelque chose. Un peu comme quand on fait du karting, on tente des trucs de plus en plus dingues pour voir si ça passe, jusqu'au moment où ça ne passe plus. On découvre des trajectoires improbables, on réussie des coups impressionnants, on s'acharne et on jubile. Vous l'aurez compris, le gameplay de Tribes Ascend est extrêmement jouissif, progressif et un sourire de satisfaction se dessine sur le visage du joueur à chaque frag tant la moindre action est gratifiante. Détail important : la quasi-totalité des armes ne sont pas en hitscan. Comprenez que les projectiles ont un temps de trajet plus ou moins long. Il faut donc tirer en anticipant les mouvements, ce qui occasionne là encore des actions épiques (tirer au Spinfusor, le lance-roquette du jeu, sur un adversaire qui passe en coup de vent, et avoir le frag cinq secondes plus tard. On imagine le cri de rage de la victime.)

## UNREAL ENGINE 3.

Pour revenir à des détails plus triviaux, sachez que le jeu a bénéficié d'un peaufinage et d'un amour extrême de la part de ses géniteurs. Les musiques qui accompagnent l'action (surtout lorsque vous portez le drapeau adverse) sont de très bonne facture et globalement, toutes les maps sont d'excellente qualité, certaines privilégiant tel ou tel type de gameplay (vitesse sur Temple Ruins, défense sur Arx Novena, carnage général sur Crossfire...). Bref, ça ressemble à un jeu payant, ça a la qualité d'un jeu payant de l'âge d'or des FPS (de 1997 à 2005), sauf que c'est gratuit. Et là, vous commencez à paniquer.

## Les classes.

Les 9 classes du jeu sont divisées en trois catégories de poids : les lights, faibles mais rapides, les heavy, lents mais très puissants et résistants, et les mediums, entre les deux.

On dénombre aussi 6 rôles différents dans Tribes : la défense (protéger le drapeau), la défense de générateur, l'attaque (harceler l'ennemi à sa base sans prendre le drapeau), l'attaque de générateur, la capture et la poursuite (poursuivre un capper adverse).

**Pathfinder (light)** : Il s'agit de la première classe accessible dès le lancement du jeu. Doté d'un Spinfusor léger occasionnant des dégâts moyens et d'un fusil d'assaut plutôt faible et tirant en burst, il s'agit de la classe ultime de capture de drapeau. Son jetpack se recharge rapidement et il peut être doté de 900 PV au maximum, ce qui est souvent suffisant pour encaisser quelques dégâts en ramassant le drapeau ennemi. Pour être efficace, le joueur Pathfinder doit connaître des routes précises et s'arranger pour que le drapeau ennemi ne soit jamais à la base pendant plus de quelques secondes.

**Infiltrator (light)** : L'infiltrator est une classe relativement difficile à jouer. Il peut se rendre invisible, mais cela draine son énergie, rendant son jetpack inefficace. Cette classe peut être jouée en défense (se rendre invisible sur son propre drapeau par exemple) ou en attaque pour harceler l'ennemi. La vitesse de rechargement de son jetpack, plus lente que celle du Pathfinder, en fait un capper de seconde zone.

**Sentinel (light)** : la classe la plus inintéressante à jouer et la plus mal équilibrée du jeu. Le Sentinel est en fait un sniper. Etant donné la vitesse des combats, le Sentinel est obligé de camper pour atteindre ses cibles. Dès lors, il suffit de se placer sur le point le plus élevé de la map pour atteindre n'importe quel joueur. Ainsi, un seul Sentinel de bon niveau peut facilement paralyser toute une partie...

**Soldier (medium)** : il s'agit de la seconde classe accessible dès le début du jeu. Le Soldier peut être doté au choix d'un fusil d'assaut ou d'un spinfusor, et d'un lance-grenade ou d'un pistolet en arme secondaire. Classe polyvalente par excellence, le Soldier peut remplir à peu près tous les rôles entre les mains d'un bon joueur : défense, attaque, poursuite et même capture !

**Technician (medium)** : la classe de défense par excellence. Combinée avec un Doombringer (voir plus bas), un technicien constitue le meilleur atout pour défendre le drapeau. Doté de 1400 PV et d'un lance-grenade puissant, pouvant déployer deux tourelles de défense, le technicien est souvent qualifié de classe de noob car elle est très accessible aux débutants, mais sa courbe d'apprentissage se révèle aussi élevée que celle des autres classes. Un bon technicien peut même capturer le drapeau adverse pendant que ses tourelles défendent la base.

## KA-CHING!

**Raider (medium)** : une classe relativement difficile à maîtriser. Equipable de deux lance-grenades différents et d'un fusil d'assaut, le Raider est une bonne classe de défense, d'attaque et d'attaque de générateur. Toutefois, la maîtrise de ses armes principales demande un certain temps.

**Juggernaut (heavy)** : doté d'un maximum de 2600 PV, le Juggernaut est un char d'assaut humain. Doté d'un mortier simple ou à fragmentation et d'un fusil à pompe ou d'un spinfusor en arme secondaire, il excelle en attaque et en attaque de générateur. Une fois bien installé dans la salle du générateur adverse, un bon Juggernaut peut tenir plusieurs minutes face à ses adversaires, dégagant ainsi la surface de ses défenseurs.

**Brute (heavy)** : classe relativement boudée car dotée d'un armement un peu en retrait par rapport aux autres heavy. La Brute est dotée d'un Spinfusor lourd très puissant et d'un fusil à pompe. Cela en fait une classe relativement peu efficace dans à peu près tous les rôles. Un joueur Brute peut tenter de défendre son drapeau ou d'attaquer la base ennemie, mais cela relèvera du pur challenge puisque le Juggernaut est plus efficace dans ces rôles.

**Doombringer (heavy)** : une classe relativement difficile à maîtriser. Le Doombringer est une classe uniquement défensive. Il est doté d'un gatling et d'un lance-roquette à tête chercheuse, et peut dresser des champs de force autour du drapeau afin de bloquer voire tuer tout ennemi le traversant.

Tribes Ascend est bien un F2P. Critiquable de premier abord, ce choix paraît pourtant évident avec le recul : les jeux qui rapportent vraiment beaucoup de pognon en dehors de CoD sont des MMO ou des F2P. Lancer un FPS hardcore en 2012 avec un ticket d'entrée à 50€ aurait été suicidaire. Bref, au lancement du jeu, trois classes sont disponibles : une légère, une moyenne et une lourde. L'achat des autres classes peut être assez rapide dans la mesure où leur prix est vraiment bas (que cela soit en Gold, l'équivalent du vrai argent, ou en XP, qui se gagne en jouant). En revanche, l'achat d'armes est affreusement coûteux. Et c'est là qu'on comprend qu'Hi-Rez a bien été forcé au format F2P par l'air du temps. Car sachez-le, si le jeu n'est pas un pay-to-win, il est clairement impossible de jouer d'autres classes que celles de départ sans passer à la caisse tant les prix sont élevés. Sachez que si vous souhaitez débloquer 100% du contenu en payant, cela vous coûtera dans les 200€. Bien entendu, c'est totalement stupide. Les deux options intéressantes proposées par Hi-Rez sont les suivantes : pour 25€, vous obtenez 3000 golds (soit 2 armes principales et une arme secondaire par exemple, ce qui est peu) et un booster d'XP de 30 jours. Pour 50€, vous aurez un peu plus du double. De plus, l'achat d'un de ces packs vous octroiera automatiquement un statut « VIP », offrant un léger bonus d'XP permanent. Bref, sachez que ce sont les boosters d'XP qui sont réellement intéressants. Avec un booster de 30 jours, j'ai gagné des centaines de milliers de points, qui m'ont permis de débloquer grosso modo 75% du contenu du jeu. En résumé, si la politique commerciale d'Hi-Rez peut sembler abusive au premier abord, il n'en est rien. Dernier point de détail : sachez que l'XP gagnée lors des parties est calculée à 75% sur le temps passé dans la partie, peu importantes vos actions (les 25% restants dépendant de vos actions et de votre classement). Ainsi, il est totalement inutile de passer son temps à essayer de farmer de l'XP avec des techniques de lamer.



Le générateur alimente la base. ▲

▼ Aperçu de la map Crossfire.



## RETOUR AUX SOURCES.

Inutile d'épiloguer sur Tribes Ascend : le jeu est gratuit, vous pouvez l'installer et l'essayer chez vous en moins d'une heure. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un jeu hardcore : le plaisir n'est pas immédiat, il faut s'acharner et prendre le temps d'assimiler les subtilités du gameplay pour en apprécier toute l'essence (personnellement, cela m'est arrivé aux alentours du niveau 8, à titre indicatif).

## CONCLUSION

Tribes Ascend est incontestablement le meilleur FPS multijoueur de cette année, car on voit mal comment les FPS annoncés pourraient le mettre à terre. Hardcore, nerveux, dynamique et dépayçant, on croirait voir un véritable jeu vendu en boîte lors de l'âge d'or des FPS à la des années 90 et début 2000. Et si vous hésitez encore à franchir le pas par peur du manque de joueur, sachez qu'Hi-Rez revendique plus de 800 000 comptes utilisateurs à l'heure actuelle !

# VERDICT

# 18/20

Retrouvez mon test vidéo du jeu sur [pccore.free.fr](http://pccore.free.fr)

## GRAPHISMES

Tribes Ascend utilise l'UE3, ce qui n'est pas courant pour un F2P. Les personnages bénéficient donc de textures détaillées, et les effets lumineux sont magnifiques. Les décors en revanche, sont nécessairement plus pauvres étant donné la taille faramineuse des maps et la vitesse de défilement. En revanche, le moteur est sujet à des ralentissements parfois inexplicables, ce qui est assez agaçant.

## JOUABILITÉ

On se bat à 200 km/h, et on a une sensation de contrôle plus élevée que sur n'importe quel autre FPS, ce qui en dit long sur le soin apporté au gameplay. Notez que chaque classe est radicalement différente des autres, c'est-à-dire potentiellement des centaines d'heures d'apprentissage.

## DURÉE DE VIE

Si vous accrochez au concept, ce sont des centaines d'heures de jeu qui s'offrent à vous. Rien qu'avec le Pathfinder, je comptabilise une centaine d'heure, à titre d'exemple.

## SCÉNARIO

-

## BANDE SON

Hi-Rez a apporté un grand soin à l'ambiance de son titre. Chaque map possède trois musiques différentes, et le porteur du drapeau est motivé par des pistes spéciales punchy qui semble lui hurler « fonce et surtout, te retourne pas, ils sont tous derrière toi ! » Une vraie réussite.

# MASS EFFECT 3

**C'est triste mais c'est ainsi, les aventures du commandant Shepard prennent fin dans cet ultime épisode. Mais jamais il n'aura été si héroïque.**

L'aventure de Mass Effect 3 commence là où celle de l'épisode précédent s'est arrêtée : Shepard et son équipage ont stoppé les Moissonneurs, cette espèce venue d'outre-espace pour anéantir toute vie organique tous les 50000 ans. Mais l'Alliance (les humains) sait bien que la guerre n'est pas gagnée et que les Moissonneurs reviendront sous peu prendre leur revanche et en finir. Et pas de bol, c'est la Terre qui est frappée en premier par la contre-attaque des créatures. Chaussez votre armure moulante du futur et montez à bord de votre Normandy next-gen : c'est reparti pour un tour.

## L'ART DE LA REGRESSION.

Si ce test vous paraît rude avec le jeu, n'allez pas imaginer que la mauvaise qualité du titre est en cause. Non, Mass Effect 3 est un excellent jeu. Le problème, c'est que je n'apprécie pas que des développeurs changent des idées qui marchent. Prenez le déroulement de Mass Effect 2. Les onze personnages à recruter proposaient tous une mis-

sion secondaire destinée à vous assurer de leur loyauté. Le jeu était bourré de missions secondaires plus ou moins bien réussies. Les lieux traversés étaient tous dépayés. Eh bien oubliez tout

“ **LES DIALOGUES SONT NETTEMENT MOINS CENTRÉS SUR LES PERSONNAGES, MAIS PLUS SUR L'AVENIR DE LA GALAXIE.** ”

cela, parce que Mass Effect 3, c'est autre chose. Votre équipe ne comptera que six membres (sept si vous achetez le DLC From Ashes) ne proposant aucune mission secondaire particulière. L'attachement qu'on y porte est donc réduit d'autant. Les missions secondaires entourant la trame principale sont sans intérêt. Les lieux traversés ne sont pas originaux. Malheur.

## MASS EFFECT 2.5

L'univers posé par Bioware a beau être gigantesque et riche, les dev' semblent



### MASS EFFECT 3 (PC)

**Développeur :** Bioware  
**Éditeur :** Electronic Arts  
**Genre :** Action/RPG  
**Sortie :** 8 mars 2012

nous avoir tout montré dans les deux précédents opus. Résultat, aucun environnement ne parvient à nous surprendre ici : des planètes désertiques aux bases de Cerberus en passant par l'architecture Asari, c'est du déjà vu et revu. C'est toujours aussi beau techniquement, mais artistiquement décevant. Vous vous souvenez certainement de la beauté de l'orphelinat de Jack dans ME2, ou encore de votre première visite sur Ilium. De Mass Effect 3, il est probable que vous ne garderez aucun souvenir dans un an. Triste constat.

## THE END IS NIGH.

Côté scénario en revanche, on est servit. Jamais les dialogues n'ont été si nombreux. Nettement moins centrés sur les personnages et plus sur l'avenir de la galaxie, ils sont toujours aussi bien écrits. De plus, Shepard est ici présenté en véritable héros galactique reconnu de toutes les espèces. Il lui incombera donc de réconcilier (ou pas !) toutes les races galactiques en elles afin de lutter ensemble contre les Moissonneurs. Ain-



Les combats ont souvent lieu à courte distance, voire au corps à corps. ▲



Le monstre le plus costaud du jeu. ▲

▼ Battlestar Galactica, sors de ce jeu !



si, si l'essentiel de ME2 consistait à recruter son équipage, l'essentiel de ME3 consiste à former des alliances inter-espèces en résolvant tous les problèmes centennaires pourrissant les relations galactiques : création des Geths par les Quariens, génophage des Krogans par les Turiens et les Galariens, suprématie de certaines races au Conseil, intégration de l'Humanité au sein de la galaxie... Sachez-le, tout trouvera une solution dans cet ultime épisode, et c'est tout simplement jouissif. En revanche, c'est la manière qu'a Bioware de nous y

**L'ESSENTIEL DE MASS EFFECT 3 CONSISTE A FORMER DES ALLIANCES INTER-ESPÈCES.**

guider qui fera grincer quelques dents.

**DIALOGUES A CHOIX UNIQUE.**

Car si les dialogues n'ont jamais été aussi nombreux, il n'en va pas de

même pour les choix disponibles lors des conversations. Cette particularité des jeux Bioware a ici presque totalement disparue. Probablement dicté par l'obligation de mener le joueur vers LA fin décidée par le studio, ce choix des développeurs ne m'a personnellement pas dérangé tant l'aventure est épique, mais nul doute que les rôlistes seront furieux. Les choix sont donc peu nombreux et leur influence sur l'histoire de ce troisième opus est pour ainsi dire inexistante. En revanche, certains choix n'auront jamais été si importants pour toute l'histoire de la saga, mais impossible d'en dire plus sans spoiler. Sachez toutefois que la non-prise en compte de tous les choix réalisés durant la saga lors de la conclusion de celle-ci est à l'origine d'une révolte des joueurs, qui a poussé Bioware à annoncer un DLC gratuit pour changer la fin du jeu. Bref, de rares choix extrêmement badass mais aussi une grosse régression.

## READY TO RUMBLE.

Côté baston, on prend les mêmes et on recommence. Les ennemis sont ici un peu plus nombreux et les combats ne sont pas faciles. Bioware a entendu la grogne de ses joueurs et a enfin intégré au jeu un véritable arsenal de mort. Oubliez les trois pauvres armes de Mass Effect 2, ici vous aurez le choix entre près d'une quarantaine d'armes ! Certaines seront même réservées aux joueurs se lançant dans une nouvelle partie (New Game+) avec un certain pécule, les prix étant parfois terriblement élevés. Une très bonne idée. En dehors de ça, on retrouve le même système de couverture instinctif et dynamique, et les mêmes combats basiques mais bien violents.



Retour sur Illium. N'espérez pas être dépaycé par ce Mass Effect 3. ▲

## EN VIE A L'ARRIVÉE.

Vous l'aurez compris, Mass Effect 3 n'est pas le meilleur épisode de la saga. Néanmoins, il ne fait aucun doute qu'il reste un jeu de grande qualité. Le joueur est impliqué au maximum dans l'aventure et le destin de son équipe dès les premières secondes malgré des dialogues aux choix limités. Signe qui ne trompe pas, j'ai terminé le jeu à 100% en deux jours, faisant des poses uniquement pour manger. Ce qui ne m'était pas arrivé depuis... Mass Effect 2.



Le début du jeu laisse présager le pire.... ▲

▼...heureusement il n'en est rien.



## MULTIJOUEUR ?

Electronic Arts a imposé à BioWare de développer un multijoueur pour ce Mass Effect 3. Si on sait à présent que le studio a un temps envisagé un multi compétitif à la Battlefield, il s'est finalement rabattu sur la simplicité par chère : du coop à 4. Le soft propose donc à quatre larrons de massacrer du Cerberus/Geth/Moissonneur (chaque type d'adversaire étant plus ou moins difficile à affronter) dans six arènes différentes.

Soyons clair, si le multi de ME3 n'est pas foncièrement mauvais, il est vraiment peu judicieux. Il met en effet en avant le côté le moins travaillé du jeu, à savoir les combats. On se retrouve donc à passer de couverture en couverture en attendant que notre bouclier se recharge. L'aspect coopératif est limité au strict minimum (relever un allié au sol). On a donc rapidement fait le tour, malgré la trentaine de personnages différents proposés par BioWare. Détail qui tue : les arènes multijoueurs ne sont qu'un pâle copy/pasta de missions secondaires du solo. C'est moche.

## CONCLUSION

Si Mass Effect 3 n'est pas à la hauteur de nos attentes, c'est simplement parce que ses illustres aînés avaient placé la barre terriblement haut. De plus, il était presque inévitable que Bioware soit forcé d'orienter un minimum le joueur pour le mener à la conclusion de cette aventure, lui laissant ainsi moins de liberté qu'auparavant. Certes, cela est regrettable. Mass Effect 3 est-il pour autant un mauvais jeu ? Non. Il reste fouillé, riche et palpitant, comme l'étaient ses prédécesseurs. Mon seul véritable regret : le faible nombre d'équipiers, traduisant une politique de DLC minables à venir.

**VERDICT**  
**16/20**

## GRAPHISMES

Le moteur est identique à celui de Mass Effect 2, on retrouve donc des visages très expressifs, des graphismes soignés et des effets magnifiques et utilisés avec parcimonie. Dommage que Bioware ne nous transporte dans aucun lieu exotique ou inconnu. Manque de créativité, flemme ou foutage de gueule, nous ne le saurons jamais...

## JOUABILITÉ

La jouabilité simple mais pas simpliste de Mass Effect est toujours là. Les combats sont nerveux et instinctifs. Bioware a jugé bon de rajouter la possibilité d'effectuer une roulade avec la touche Espace... Touche qui sert malheureusement à peu près à toutes les actions dans le jeu. Résultat, on se retrouve souvent à faire une roulade au lieu de se mettre à couvert.

## DURÉE DE VIE

Mass Effect 3 est malheureusement un peu court, et l'absence presque totale d'arcs scénaristiques alternatifs rend la rejouabilité nulle, contrairement aux ME précédents. Comptez un peu moins d'une vingtaine d'heures dirigistes (missions secondaires incluses) pour voir la fin.

## SCÉNARIO

Le scénario du jeu est toujours remarquablement écrit et narré. Shepard n'a jamais été si badass sans pour autant donner dans la surenchère : ce ne sont pas les attitudes qui sont classes, ce sont les situations. La fin, qui a beaucoup fait parler, n'est pas mauvaise en elle-même, elle ne tient simplement aucun compte des choix fait par le joueur durant toute la saga. C'est plutôt couillon, mais la charge émotionnelle reste assez intense.

## BANDE SON

Si les doublages français des deux épisodes précédents étaient plutôt bons, ceux de ME3 sont une véritable catastrophe. La boîte de doublage a-t-elle été sous-payée ? Les délais étaient-ils trop serrés ? Toujours est-il que je vous conseille fortement de jouer au jeu en anglais (les STFR sont dispo). Côté ambiance, le boulot est assuré par Bioware, même si aucun thème ne vous marquera.

# RIDGE RACER UNBOUNDED

**Les développeurs de FlatOut qui accouchent d'un métissage de leur titre phare avec Split/Second et Burnout, ça vous fait envie ? Ravalez tous vos espoirs, pauvres mortels.**

**Ridge Racer Unbounded** vous plonge dans une ville au nom délicieusement cliché de Shatter Bay. De manière assez classique, vous devrez prendre le contrôle de la ville en battant à la course tous les kékés du coin. Pour se distinguer de la masse, les développeurs de **BugBear**, à l'origine des excellents **FlatOut 1** et **2**, ont décidé de bouffer à tous les rateliers en reprenant les destructions de **Split/Second** et les boosts/takedowns de **Burnout**. Copier, c'est mal, surtout quand on oublie la moitié du travail.

## Y U COPY/PASTE ?

Unbounded propose six modes de jeux différents que je n'ai même pas tous essayés tant le jeu m'a gonflé en deux heures. Je vais donc me concentrer uniquement sur les courses simples, qui représentent de toute façon le coeur du jeu. Ce Ridge Racer propose donc au joueur des courses à six en neuf lieux de Shatter Bay. Oubliez le monde ouvert de Burnout Paradise, ici on évolue sur une carte de la ville en jpeg surcompressé.

Pour rompre la monotonie des courses, les développeurs ont intégré un boost qui se remplit, ô surprise, en percutant les adversaires ou en dérapant. Ce boost vous permet non seulement de

**“ EN PLUS DE COPIER DE TRAVERS SES ILLUSTRES CONCURRENTS, RIDGE RACER UNBOUNDED NE PROPOSE AUCUNE SENSATION. ”**

gagner de la vitesse mais aussi d'effectuer des takedowns et de traverser les décors. Oui, parce que dans Unbounded tous les décors semblent fait de carton-pâte et votre bolide de sport semble cacher en lui un char d'assaut. Ainsi, on peut sans soucis traverser tous les éléments du décors, du poteau en béton au commissariat en passant par la pile de pont en acier ! C'est n'importe quoi et il devient même inutile de conduire correctement puisque les seuls obstacles sur la route sont les bords du circuit. Du coup, quel intérêt de proposer des courses urbaines ?



**RIDGE RACER UNBOUNDED (PC)**  
 Développeur : BugBear  
 Éditeur : Namco  
 Genre : course  
 Sortie : 30 mars 2012

## FUN IS MISSING.

En plus de copier de travers ses illustres concurrents, Unbounded ne propose absolument AUCUNE sensation, ce qui est évidemment catastrophique pour un jeu de voiture (bien plus que pour un casse-brique en tout cas). Les moteurs font un bruit de tondeuse à gazon et ne semble avoir aucun poids malgré que l'on traverse des immeubles entier en cassant les murs. Ces actions, justement, manquent totalement de classe et n'apportent strictement rien au jeu. Rappelez-vous Split/Second, où ces moments forts permettez de semer ses adversaires dans un déluge de flammes. Ici, l'IA est tellement mal conçue que votre victoire dépend de sa seule volonté de vous laisser partir en tête ou de vous coller au train. Les raccourcis que vous pourrez prendre en traversant des bâtiments n'y changeront rien. Frustrant et stupide. Bref, Ridge Racer Unbounded est un concentré de non-fun et d'ennui qui vous fera rapidement ranger vos plus beaux gants de pilote.

## RUNNING IN THE 2000's.

On pourrait se dire qu'à l'image des FPS actuels, les développeurs ont bousillé le gameplay pour pondre un jeu d'une technicité irréprochable. AHAAH pauvre naïf, insecte insignifiant que vous êtes. Ridge Racer Unbounded est d'une laideur sans non. Les décors sont dégueulasses, les voitures sont basiques et les circuits se ressemblent tous. BugBear commet même l'outrage de nous asséner des reflets ultra-brillants partout pour cacher la misère. Raté, ça s'est vu. Quant à l'aspect musical du titre, oubliez le punch classieux de Split/Second et le rock de Burnout. Car c'est en écoutant la bande-son techno-dubstepochiatique d'Unbounded que la lumière m'a été révélée : ce Ridge Racer est un jeu pour Kevin de 14 ans n'ayant jamais joué à un jeu de voiture de sa vie.

## CONCLUSION

Ridge Racer Unbounded plaira sûrement à votre petit cousin qui s'extasie devant la moindre explosion, même moche et sans intérêt. Les autres retourneront enchaîner les takedowns dans Burnout et faire atterrir des avions sur la gueule de leurs adversaires dans Split/Second.

# VERDICT

# 08/20

Retrouvez mon test vidéo du jeu sur [pccore.free.fr](https://www.pccore.free.fr)

## GRAPHISMES

Des menus baveux, des textures dégueulasses, des circuits identiques et des effets fausement HD pour cacher la misère : Ridge Racer Unbounded est laid. Ne vous laissez pas abuser par les screenshots que l'ont peut voir ici ou là.

## JOUABILITÉ

BugBear a copié sans réfléchir à ce qui faisait le fun de ses concurrents. Résultat, le gameplay de Ridge Racer Unbounded est atrocement : répétitif, ennuyeux, inintéressant, classique.

## DURÉE DE VIE

Il m'a fallu une heure et demie pour terminer les courses d'un quartier. Le jeu en compte neuf. J'imagine que le multi est totalement désert. De toute façon, il faudrait une force mentale surhumaine pour vouloir terminer ce Unbounded.

## SCÉNARIO

Black Rocks avait eu l'idée de prétexter une émission TV pour lier le joueur aux courses complètement WTF de Split/Second. Burnout Paradise nous maintenait attaché à lui avec sa speakerin et sa carte ouverte qui permettait de checker en temps réel notre contrôle sur la ville. Ridge Racer Unbounded a... rien.

## BANDE SON

BugBear a probablement raclé le fond du tiroir d'une chaîne musicale pour djeuns décérébré de la TNT. Oui, le tiroir avec l'étiquette «Même nous, on en veut pas.»

# DRIVER SAN FRANCISCO

« T'as ruiné ta caisse mec ! » Si cette réplique vous dit quelque chose, c'est que comme moi, vous n'avez jamais passé la mission tutorial de Driver premier du nom.

**Driver** est le deuxième jeu de caisse auquel j'ai joué après **Ultim@te Race Pro**. Je ne lui voue pour autant pas de culte particulier, ayant passé de bons moments sur le jeu mais rien d'inoubliable. J'ai appris par la suite que la série avait sombré dans la médiocrité, et que ce **San Francisco** devait redresser la barre.

## TAKE ME DOWN TO FRISCO.

Vous retrouvez donc l'agent Tanner, qui va sauver San Francisco de méchants terroristes en conduisant des voitures. Surprenant non ? Non. Du coup, pour se différencier de la concurrence, DSF mise sur deux particularités : le shift et la narration. Le shift désigne la capacité de Tanner à prendre le contrôle de n'importe quel véhicule en manipulant l'esprit de son conducteur. Ce gros n'importe quoi est justifié de manière totalement conne mais détaillée par le scénario : Tanner est dans le coma mais son esprit cherche malgré tout à résoudre ces mystérieux attentats. Point positif : le shift fonctionne très bien. Sur une simple pression de touche, le jeu passe

en bullet time, et on peut survoler carrément toute la ville (immense lorsque totalement débloquée) pour prendre le contrôle de n'importe quelle caisse. C'est bien fait, plutôt instinctif et rapide.

“ LE SHIFT DÉSIGNE LA CAPACITÉ DE TANNER A PRENDRE LE CONTRÔLE DE N'IMPORTE QUEL VÉHICULE PAR LA PENSÉE. ”

## POURQUOI UN SCENARIO ?

Côté narration, les développeurs ont fait plutôt forts, à leur manière. En effet, les dialogues sont très, très nombreux (pendant que vous conduisez), surtout pour un jeu de voiture. Mention spéciale aux passagers de véhicules que vous contrôlez par le shift, qui se mettent à paniquer lorsque vous faites n'importe quoi, ou qui au contraire vous encouragent (« Vas-y papa, sème ces sales flics ! »). Malheureusement, les doublages ne sont pas vraiment de qualité, et puis, est-ce vraiment cela que l'on attend

d'un jeu de bagnole ?

## PERMIS PROBATOIRE.

Car le problème de DSF, c'est qu'il est affreusement répétitif et que la conduite est assez désagréable. Plutôt gênant non ? Malgré des types d'épreuves nombreux, on ne retrouve que du déjà vu et on a très rapidement l'impression de refaire les mêmes actions à l'infini (time attack, 1 v 1, course sauvage en centre ville, semage de flics...). Vous me direz que c'est le lot de la plupart des jeux de caisse, voire des jeux tout court. Je vous l'accorde, sauf qu'en plus, la conduite de Driver San Francisco est tout sauf agréable. Les voitures glissent comme des savonnettes, à tel point que toute maîtrise est impossible. Or, la plupart des épreuves demandent une grande précision de conduite, d'autant que la circulation est extrêmement dense. Résultat, on ne peut pas conduire comme on le souhaite, on est s'énerve, on est frustré, et on quitte pour ne plus jamais relancer le jeu. J'ai tenu quatre heures avant de craquer.



**DRIVER SAN FRANCISCO**  
(PC)  
Développeur : Reflex  
Éditeur : Ubisoft  
Genre : course  
Sortie : 29 sept. 2011

## CONCLUSION

Driver San Francisco ne signe pas la résurrection de la saga, loin s'en faut. La ville est immense, tout comme le nombre de missions. Malheureusement, celles-ci sont répétitives au possible, et la conduite est totalement loupée. Pour un jeu de voiture, c'est fatal, tout simplement. A oublier.

**VERDICT**  
**08/20**

## GRAPHISMES

Driver San Francisco affiche des graphismes honnêtes et sans fioritures, mais sans aucune surprise non plus.

---

## JOUABILITÉ

Une vraie catastrophe. Les voitures (plus de 120 véhicules tout de même !) sont toutes un véritable calvaire à manier : elles glissent, tournent mal, et ne procurent aucune sensation de fun. Rajoutez à cela une circulation trop dense et des rues trop étroites, et vous obtenez un jeu tout sauf agréable.

---

## DURÉE DE VIE

La campagne principale est plutôt courte, puisqu'en quatre heures j'étais presque à la fin du jeu. En revanche, les très nombreuses épreuves secondaires vous tiendront occupé probablement une vingtaine d'heures. Si vous avez un certain goût pour les épreuves réchauffées et que répéter cent fois la même action vous amuse.

---

## SCÉNARIO

Bien que déjà vu, le scénario de Driver San Francisco a le mérite d'exister et d'être narré presque en permanence au joueur façon film noir des années 80, ce qui est assez appréciable. Le problème vient des doublages, souvent passables et parfois ridicules.

---

## BANDE SON

N'espérez pas une ambiance à la GTA ou même à la FlatOut. Les musiques du jeu sont passables et vous ne pouvez pas importer vos propres musiques dans le jeu, feature que tout jeu de caisse devrait proposer depuis la sortie du premier FlatOut.

---

# OIL RUSH

**Votre mission si vous l'acceptez : devenir gentil en empêchant des méchants de voler le pétrole de bons pêcheurs, dans un univers à la Waterworld. Ça commence bien.**

Les **STR** ne sont pas ma tasse de thé, et les jeux où il faut manager chaque unité encore moins. Surprise, **Oil Rush** arrive à se caser pile entre les deux, ce qui produit un résultat étrange mais pas dénué de charme.

## POURVU QUE LES GENTILS GAGNENT.

Le monde est recouvert d'eau. Les seuls lieux habitables sont les plate-formes pétrolières et les différentes usines productrices d'unités. L'objectif du jeu est de prendre le contrôle de toutes les plate-formes adverses. Pour cela, il faut annihiler toutes leurs défenses et rester sur place durant quelques secondes. Le gameplay du jeu est très particulier. En effet, les unités sont produites automatiquement et leur nombre est régulé par le nombre de plate-forme pétrolière que vous contrôlez. De plus, vous ne pouvez envoyer vos unités en vadrouille n'importe où : vous devez impérativement leur indiquer une base de destination. Enfin, le faible nombre d'unité qu'il est possible de produire

oblige vraiment à anticiper les actions de l'ennemi, puisqu'il vous sera rapidement impossible de protéger toutes vos bases. C'est en cela que le jeu se rapproche plus du tactical que STR pur dans lequel il faut

“ EN DEHORS DE SA RÉPÉTITIVITÉ, LE GROS DÉFAUT D'OIL RUSH EST LA LIMITATION STRATÉGIQUE INDUITE PAR SON CONCEPT. ”

gérer armée et ressources de manière globale. Ici, tout est très simplifié.

## ARMÉ ET CHARGÉ.

Heureusement, il est possible de protéger vos bases en y construisant des défenses : Gatling pour contrer les avions, canons pour contrer l'aérien et mortier pour faire très, très mal à tout ce qui flotte. Tout comme il est impératif de bien réfléchir avant d'envoyer ses unités sur une plate-forme, il est nécessaire de bien choisir le moment pour construire des défenses. En effet, une tourelle en construction ne peut pas tirer, et la

construction n'est pas annulée si la base est capturée par l'ennemi ! Il arrive ainsi que l'on paye une construction immédiatement capturée par l'ennemi, ce qui est assez rageant mais motivant pour prendre sa revanche.

## PERMIS PROBATOIRE.

En dehors de sa relative répétitivité, le défaut d'Oil Rush est sa limitation stratégique. Malgré un nombre d'unités différentes acceptable (une dizaine), le concept même du jeu est très limiteur : la stratégie gagnant consiste souvent à rusher les plate-formes pétrolières le temps de se construire une grosse armée concentrée sur une seule base, puis de rouler sur l'adversaire en laissant nos propres bases sans défense, l'IA ne sachant pas contrer ce type d'attaque. Oui, je parle d'IA, car il y a bien un multijoueur mais il est bien entendu désert.



**OIL RUSH (PC)**  
 Développeur : Unigine  
 Éditeur : Unigine  
 Genre : Tactical  
 Sortie : 25 janvier 2012

## MORT A L'ARRIVÉE

Techniquement, le jeu est une réussite. Le moteur graphique fait maison (le jeu a d'ailleurs été conçu pour le promouvoir, ce qui explique son manque de profondeur) est magnifique, surtout le rendu de l'eau. La musique accompagne bien l'action, mais le nombre de morceaux est malheureusement assez limité. Oil Rush est donc une belle bête technique, mais pour quinze euros, les quinze missions du mode solo sont loin d'apporter satisfaction. A réserver aux riches et aux adeptes de jeux bizarres.

## CONCLUSION

Oil Rush est un petit jeu tactique original et amusant pendant un temps. Malheureusement, il est un peu prétentieux de la part des développeurs de réclamer 15€ pour un produit d'appel destiné à vendre leur moteur graphique, ce qui est visible comme le nez au milieu de la figure.

## VERDICT

# 12/20

## GRAPHISMES

Oil Rush est clairement un produit d'appel pour le moteur graphique développé par \*\*\*\*. Le jeu est beau et fluide en toute circonstance. Les environnements ne sont malheureusement pas très variés, malgré quelques tentatives des développeurs.

## JOUABILITÉ

Le concept de limiter la liberté du joueur (sans pour autant l'assister) est intéressant et occasionne quelques bons moments de panique. Malheureusement, ce gameplay a les défauts de ses qualités, et on a rapidement fait le tour de la chose.

## DURÉE DE VIE

Comptez une quinzaine d'heure maximum pour terminer les quinze missions du solo, et probablement beaucoup moins si vous êtes un habitué des Tacticals. Une vingtaine de cartes sont dispo pour des escarmouches, mais uniquement en solo : le multi est déserté, comme souvent avec les jeux indépendants.

## SCÉNARIO

D'une infâme niaiserie, le scénario vous fera franchement sourire. Heureusement, les cinématiques et dialogues sont zappables.

## BANDE SON

Le jeu propose des musiques qui accompagnent bien l'action, mais malheureusement trop peu nombreuses.

# BLACKLIGHT RETRIBUTION

**Les conséquences ne seront plus jamais les mêmes. Après la sortie de Tribes Ascend, ce meme n'a jamais été aussi vrai dans le milieu des FPS free-to-play.**

Le jeu vient de sortir en version finale, mais lorsque j'ai essayé le jeu il y a près de deux mois, il était encore en version beta. Je n'ai pas poussé le sacrifice jusqu'à réinstaller la chose lors de sa sortie définitive il y a quelques semaines pour voir si des améliorations avaient été apportées parce que bon, Blacklight Retribution, c'est quand même de la merde.

Alors que d'un côté on a un Tribes Ascend gratuit proposant un game-play skillé et un concept de malade, de l'autre, on a Blacklight Retribution. Un FPS générique à la qualité que l'on peut habituellement attendre d'un jeu gratuit : de la merde. L'expérience Blacklight commence par des menus absolument gerbants et bordéliques, comme souvent dans les FPS F2P (coucou, Tactical Intervention, coucou Heden...). Une fois son paquetage personnalisé (en évitant de payer des éléments dont je ne me souviens plus), on se lance dans une partie.

Là, vous vous dites que ça va déboî-

ter sévère, parce que les nombreuses vidéos officielles du jeu semblent dynamiques et même classes, à base de popop et de mechas. Pauvres naïf, vous êtes très loin du compte. Les déplace-

“ **LES DÉPLACEMENTS DANS BLACKLIGHT RETRIBUTION SONT UNE VRAIES CALAMITÉ TANT ILS SONT LENTS ET MOUS.** ”

ments de Blacklight Retribution sont une vraie calamité tant ils sont lents et mous. On a l'impression de diriger une poupée de chiffons. Au niveau des sensations de tir, même combat : les armes sont molles et d'une imprécision très agaçante. En utilisant l'iron sight, on a l'impression de tirer en permanence autour du point rouge et un peu dans tous les sens. Génial.

Toujours dans le souci de rétablir la vérité par rapport aux nombreuses vidéos de promo du jeu, le côté technique de Blacklight est une vraie catastrophe.



**BLACKLIGHT  
RETRIBUTION (PC)**  
Développeur : Zombie  
Éditeur : PWE  
Genre : FPS  
Sortie : 3 avril 2012

Non seulement le jeu est horriblement moche, mais il se permet en plus de ramper comme un porc, tel un Crysis asiatique.

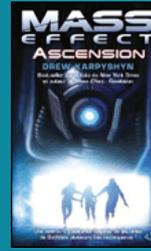
Mon expérience à Blacklight Tango Down 2 se limite à trente pauvres minutes de jeu avant que je rende les armes devant tant de médiocrité. Dès lors, difficile pour moi de vous parler du nombre de map ou de leur qualité : la seule map sur laquelle j'ai joué était plate et affreusement générique. Bref, Blacklight Retribution rejoint la longue liste des FPS F2P pourraves qui n'auraient jamais dû sortir d'Asie.

## A LIRE.

Au moment où j'écris ces pages, deux des quatre romans Mass Effect parus ont daigné montrer leur truffe en France. Tous deux écrits par le scénariste principal de la série éponyme, je dois bien admettre que la qualité est au rendez-vous, ce qui n'est pas toujours le cas pour les produits purement commerciaux comme ces bouquins.

Mass Effect Revelation, le premier tome, est concentré sur le jeune lieutenant Anderson (que l'on retrouve dans le jeu au grade d'amiral), seulement 10 ans après que l'Humanité ait découvert l'existence des autres espèces extra-terrestres. Celui-ci tente de résoudre le mystère de l'assassinat de toute une équipe de savants humains avec l'aide de Kahlee Sanders, la seule survivante. Leur route les amènera à croiser un redoutable Spectre, un certain... Saren. Autant le dire tout de suite, ce premier tome est le plus réussi des deux. D'abord parce que l'on en apprend beaucoup sur deux personnages « réels » de la saga (Anderson et Saren), ensuite parce que l'action est menée tambour battant aux quatre coins de la galaxie. Ce volume peut donc être lu tel un codex gigantesque sur l'univers de Mass Effect. Un codex intéressant, bien écrit et bien traduit. C'est suffisamment bien pour que je l'ai lu en une journée.

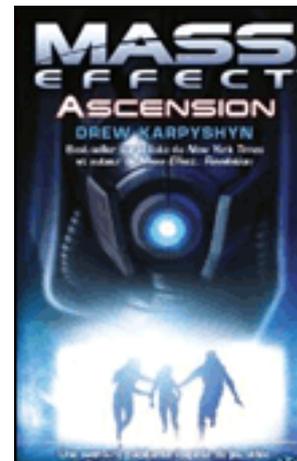
Mass Effect Ascension se déroule peu après la fin du premier jeu Mass Effect, soit 20 ans après le premier tome. On y retrouve Kahlee Sanders, scientifique pour le compte de l'Alliance. Son travail sur les premiers biotiques humains attire malheureusement l'attention de Cerberus, la terrible organisation mafieuse pro-humaine. Celle-ci infiltre alors son programme afin d'expérimenter des procédures illégales sur l'une des enfants du programme, Gillian Grayson. Sanders s'enfuit alors du centre en compagnie de la jeune enfant, d'un garde du corps... et d'un membre de Cerberus torturé par le doute. Ce tome, bien que savoureux et



**MASS EFFECT**  
Auteur : Drew Karpysyn  
Éditeur : Milady  
Prix : 7,80€

toujours bien écrit, est malheureusement bien moins intéressant que le précédent. En effet, on n'apprend rien de réellement nouveau sur l'univers de Mass Effect. L'auteur tente de démontrer à quel point Cerberus est une organisation diabolique, sauf que tout joueur de Mass Effect en est déjà largement convaincu. Dès lors, on suit les pérégrinations de Kahlee Sanders simplement pour en connaître le dénouement. Un peu décevant, après un premier tome aussi réussi. Espérons que le troisième, à paraître le 20 avril dans nos contrées, sera plus à la hauteur.

Notez qu'il est totalement inutile d'espérer comprendre quoi que ce soit à ces livres si vous n'avez pas joué à la saga Mass Effect. L'auteur partant du principe que ses lecteurs sont des personnes de bon goût, il ne repose aucune base de cet univers ultra-riche et part du postulat que tout le monde sait que quoi on parle. D'ailleurs, si vous n'avez pas joué à Mass Effect, cet article a dû vous paraître quelque peu cryptique.



Derrière ce titre ne se cache pas une torride publication homosexuelle branchée mais un comics d'anti-super-héros violent et à l'humour noir. Le tout scénarisé par Garth Ennis, le géniteur de Preacher, un autre comics bien tordu dont je vous parlerai prochainement.

Hugh est un citoyen ordinaire anglais ordinaire. Sa vie est bouleversée le jour où un super-héros, en plein combat contre un super-méchant, coupe sa copine en deux sous ses yeux. En effet, dans le monde de The Boys, la justice est assurée par des milliers de super-héros, qui se croient du coup un peu tout permis. Hugh, dit « le p'tit hughy » va à cette occasion découvrir l'existence d'une cellule spéciale de la CIA, chargée de mettre les supers au pas... discrètement. Il va ainsi mettre les pieds dans une tornade de violence, de torture et de sexe.

Car évidemment, le monde mis en place par Ennis est totalement tordu. Les super-héros ne pensent qu'à baiser tout ce qui passe, de la petite wannabe-wonder woman au gigolo. Toute une partie de l'histoire concerne d'ailleurs le Tek-Paladin, un super-héros ne pouvant s'empêcher de sauter tout humain ou objet capable de l'accueillir. Pour vous donner la mesure du délire, il finira par se racheter en violant un astéroïde se rapprochant de la Terre. Le tout présenté avec un ton héroïque totalement WTF.

Le reste du temps, on suit Hugh et ses cinq acolytes, qui n'auront de cesse que de broyer des testicules de supers pour lutter contre leurs complots. Mais n'allez pas croire que The Boys est un comics de baston, loin s'en faut. La plupart des numéros ne sont constitués que de dialogues complètement barrés à base d'insultes racistes/homophobes/WTF, sans jamais être lourdingue ou tomber à plat. Pour les lecteurs de Preacher, sachez que The Boys n'a rien de la noirceur de cette série mythique. C'est d'ailleurs pourquoi The Boys a ma préférence, Preacher étant beaucoup trop noir et désespérant à mon goût.



## THE BOYS

**Auteur :** Garth Ennis

**Dessinateur :** Darrick Robertson

**Éditeur :** Panini Comics

**Prix :** 28€

Toutes les histoires racontées dans The Boys ne se valent pas, mais Panini Comics vient de sortir une édition complète contenant les trois premiers numéros de la série pour une trentaine d'euros, ce qui est une très bonne affaire. Et si vous hésitez, rien ne vous empêche d'en lire un numéro dans votre librairie.



▼ L'intégrale reprend ces trois volumes.