Date: Jeudi 07 octobre 2004 à 18:28:55
Sujet: 5 Jeux Video

Le test de Unreal Tournament 2003

Il est là ! Le nouveau UT est là ! Préparez vos souris, échauffez vos doigts et rappelez vos camarades de frags, les nuits vont être longues et les bonnes vieilles LAN vont repartir ! Et hop.

Il est là ! Le nouveau UT est là ! Préparez vos souris, échauffez vos doigts et rappelez vos camarades de frags, les nuits vont être longues et les bonnes vieilles LAN vont repartir ! Et hop.

Cent ans après les évènements du premier volet, la Terre se retrouve prise sous le joug d'une race alien des plus antipathiques. Afin de calmer les ardeurs rebelles de certains, les aliens, pas bêtes, décident de remettre au goût du jour les jeux du cirque. Donnez des jeux au peuple et il vous foutra la paix. C'est ainsi que renaît Unreal Tournament. Au menu ce soir, nouveau mode de jeu, nouvelles cartes, nouveaux persos et un maximum de Folie Meurtrière. Innover dans le domaine du shoot online n'est pas chose facile. Mais c'est faisable. Ainsi, on retrouvera, dans un premier temps, les bases de tout bon titre du genre avec les modes classiques que sont le Deathmatch, le Team Deathmatch, le CTF et la Domination. C'est classique oui, mais vu l'ambiance de folie du jeu, c'est déjà diablement efficace. Mais Unreal a su se renouveler et si le premier opus portait assez sur le frag individuel (enfin c'est mon avis), UT 2k3 semble s'axer beaucoup plus sur les matches en équipe. Certains ont déjà découvert le nouveau mode de jeu offert par le soft dans la démo, la Bombe de Balle. Honnêtement, je dois dire que cette démo ne m'avait pas franchement convaincu de l'intérêt de ce mode. Sot que j'étais ! J'explique. Imaginez un croisement entre le Capture The Flag et... une partie de basket. Deux équipes s'affrontent. Au centre une « balle » qu'il faut amener dans le camp adverse et balancer dans un « panier ». Et alors ? Et alors le truc c'est que lorsque l'on porte la balle on peut pas tirer. En conséquence, ce sont vos coéquipiers qui doivent vous couvrir jusqu'à bon port. Bonne entente exigée donc, d'autant plus qu'il est possible de se faire des passes en cas de besoin. Une vraie partie de hand avec une ogive nucléaire ! Autre point, afin d'éviter de mourir tout le temps, Epic a eu la grand idée de compliquer les choses pour les méchants. Ainsi, pour tuer le porteur de balle, il faudra vider sa jauge de vie d'un seul coup, sous peine de la voir remonter rapidement. Inutile de vous dire que l'acharnement qui en découle dépasse de loin les plaquages de fillette du Foot américain. Rhââ... Le principe est on ne peut plus simple mais je vous assure qu'avec les cartes appropriées, c'est extrêmement fendard. Mais... il n'y a pas que ça qui soit neuf. Pour la première fois dans un jeu de ce genre, il est possible de réaliser des combos ! Il en existe deux sortes. D'abord, ceux qui ne sont que des techniques de jeux, des mouvements particuliers à effectuer. On citera le saut de côté ou le wall dodge en guise d'exemple. Ces mouvements s'effectuent simplement à l'aide des

touches directionnelles (deux coups rapides à gauche etc.). Vient ensuite l'adrénaline. Première étape, remplir sa jauge, soit en collectant des pilules, soit en liquidant des gus. Une fois que vous aurez atteint les 100 pts, une petite manip' et c'est parti pour les super pouvoirs. En vrac, le super saut, l'invisibilité (n'est-ce pas Pilou ?), la régénération et surtout le Berseck, ou comment fragger tout le monde en 3 secondes. Et quelques autres encore dont je vous laisse la surprise et qui viendront s'ajouter aux techniques de jeux que connaissent bien les pros du clavier. On continue sur les nouveautés avec la présence en série d'un tir secondaire sur TOUTES les armes. Des armes qui restent, dans l'ensemble, inchangées d'ailleurs en dehors de quelques machines inédites. Voilà pour les nouveautés.

Ah j'oubliais, mais cela va tellement de soi, UT 2003 est pourvu d'une trentaine de maps toutes neuves, même si une partie vous rappellera probablement des souvenirs :). Et l'un des points qu'il faut signaler est la taille imposante de certaines. C'est immense ! A contrario, d'autres cartes seront de véritables abattoirs à peine plus grandes qu'une salle du premier FPS venu et remplies de lance-roquettes. Mais chacune a son charme propre. En parlant de ça, le design aussi connaît des changements. Les décors futuristes cradingues et dévastés seront légions, ainsi que les maps en extérieurs qui iront de la jungle aux plaines enneigées. Mais bien sûr, ce qui fait qu'Unreal est Unreal c'est son ambiance, ses matches hyper speed et tout ça. En l'occurrence, rien de tel qu'une partie en LAN pour s'éclater (dans tous les sens du terme) entre potes. Et côté ambiance, cet opus 2003 assure méchamment. C'est rapide, nerveux, ça explose dans tous les sens et après dix minutes de jeu, on transpire et on souffle comme un boeuf. Et il est toujours aussi agréable d'entendre un bon « headshot ». Cerise sur le gâteau, non seulement UT 2003 innove en terme de gameplay et se montre encore plus fun que le précédent opus mais en plus il a l'outrecuidance d'être magnifiquement beau. Pas de doute le nouveau moteur fignolé dans les moindres lignes de codes par les gars d'Epic est une merveille. Tout n'est que rondeur et belles couleurs (enfin, je me comprends quand je dis « belles ») avec effets à gogo. Le moteur gère même une physique impressionnante, et pour s'en convaincre, il suffit de regarder un joueur fraggé (un cadavre quoi) tomber le long d'un escalier. Et délice suprême, ça tourne rond. Certes il faut une config en béton armé pour profiter du jeu pleinement, mais aucun bug ne pointe le bout de son nez. Mais je le répète, attention à la configuration de tueur. Même avec une ATI 9700 j'ai cru voir de très légères baisses de frame rate. Faut dire que j'avais tout mis à fond. Les seuls doutes qui pourraient entacher le tableau porteraient éventuellement sur une IA un peu trop aléatoire. Il arrive que certains bots se montrent un brin stupides et même si cela n'est pas systématique, c'est suffisant pour que l'on répugne à jouer à la Baballe avec eux (ils prennent la Balle mais ne l'amènent parfois pas au but.). Que dire, que dire ? Cet Unreal est le digne successeur de son aïeul. Mieux que ça même. Un nouveau de mode de jeu particulièrement sympa, des innovations au niveau du gameplay et une réalisation qui participe à une ambiance de jeu absolument frénétique. Le pied pour les amateurs de frag.

Achetez-le à 55 € En bref...

Graphismes

Sublimes, c'est simple non ? Pas de bug et un design plus que soigné. Mais bien sûr, pour en profiter dans les meilleures conditions, il faudra un peu de matériel mais que voulez-vous, c'est la vie, et c'est injuste. 18/20

Jouabilité

Un tas de nouvelles possibilités offertes pas la présence de ces sortes de combos et de l'adrénaline. Pour le reste, Unreal est la preuve qu'on peut avoir un concept primaire mais efficace. L'action est d'une rare intensité. On appréciera aussi la présence de l'excellent mode Bombing Run. 18/20

Durée de vie

Quand on voit celle de son frangin... 19/20

Bande son

J'avoue les musiques m'exècrent un brin avec leur côté science-fiction façon série Z, ceci dit elles sont tellement discrètes. Mais le reste... Explosions, voix et commentaires sont absolument jouissifs et jouent un rôle conséquent dans le côté défoulant du jeu « Who wants some ? » 18/20

Note générale :

Beau, innovant et... irréel. Unreal Tournament 2003 c'est... Unreal Tournament puissance 10 et là tout est dit. Bon frag ! 18/20 Achetez-le à 55 €

Editeur:
Infogrames
Développeur :
Epic Games
Site web officiel :
Aller sur le site officiel
Type :
Quake-like
Support : CD
Multijoueurs : Lan et Internet
Sortie : 04 Octobre 2002
Version : Anglaise testée
Config minimum : Pentium III ou AMD Athlon 733MHz ,128 Mo RAM, 3Go libres sur le disque dur, cartes graphique 32 Mo
Config conseillee : Processeur 1Ghz, 256 Mo de Ram, carte graphiques 64 Mo et modem ADSL
Similaire à : Rocket Arena : Unreal Tournament , Quake 3 Arena
Achetez-le à 55 €

Publication de Tout sur l'informatique - Programmation C#, Sécurité, Divx, P2P:

http://www.zmaster.fr

URL de cette publication
http://www.zmaster.fr/modules.php?name=News&file=article&sid=20