

Date: Vendredi 12 novembre 2004 à 00:00:00

Sujet: 5 Jeux Video

Counter-Strike : source

Counter-Strike est l'un des jeux les plus joués sur internet et il a fait des milliers d'adepte dans le monde, du hard core gamer au joueur occasionnel.

Steam a mis il y a peu de temps en ligne la nouvelle version de sont jeux en réseau culte avec pour le veinard qui ont la chance de pouvoir jouer à la bêta le moteur de Half-Life 2 qui sortira le 26 Novembre date officielle.

Première chose qui saute aux yeux dans cette version, c'est les temps de chargement qui durent deux à trois fois plus longtemps.

Le jeu demande une connection et une configuration en béton (exemple : avec mon 1,8 GHz, 256 Mo de ram et carte graphique ATI Radeon 9600 Sapphire et en plus une connection 1024 ko/s je doit jouer avec les graphismes en moyen et une résolution de 800x600 pour un jeux fluide). Autant dire que ceux qui ne sont pas encore prêt pour le hit en puissance que sera Half Life 2 ce n'est même la peine d'y penser.

Le système de jeux reste toujours le même, je ne reviendrai pas dessus à cause de sa simplicité extrême.

Par contre ce qui saute aux yeux tout de suite c'est le moteur de jeux. En effet, que ce soit le morteur physique ou le moteur graphique, les changement avec la première version sont absolument bleuffants. Commençons par le moteur graphique.

On se croirait dans un vrai combat de rue avec ce moteur qu rien ne repousse.

Les texture sont très réalistes, les effets de lumière sont intenses.

C'est beau mais le seul problème c'est qu'on ne peut pas s'arrêter pour regarder.

C'est que la bataille fait rage dans le niveau.

Il faut avouer que, en ce qui concerne les armes, les effets ne sont pas en reste. Une zone qui s'éclaire brusquement à cause des coup de feux, venant d'un ennemie inconnu qui s'était dissimulé dans un coin d'ombre, nuage de fumée après une grenade à gaz ou trouble visuels après une flashbang, tout y est et tant mieux pour les fans.

Le moteur graphique n'est pas en reste. Les modification qu'il ajoute ne sont pas négligeable et une action comme celle de percuter un objet, une cannette ou une bouteille par exemple, peut avoir des conséquence imprévisible, telles que signaler votre présence à un autre joueur.

La majeure partie des objet ne sont malheureusement pas déplaçable car ils sont trop lourd pour être bougés.

Je n'ai pas encore testé le fait de le déplacé à plusieurs mais peut être qu'on y arrive.

Les armes répondent aussi au moteur physique. Ainsi une grenade générera un souffle (normal pour un explosif) mais ce souffle affectera tous les objet à sa portée, incluant pots, bouteilles, chaise, voiles et même ... cadavre des mecs qui se sont fait avoir. Car les cadavre ont droit à une animation de premier ordre, un squelette articuler jamais vu auparavant. Il n'est dailleur pas rare de trouver un corps dans une position des plus étranges à la suite de l'acharnement d'un terroriste hargneux ou d'une

grenade.

Le tout se fait presque sans effusions de sang, à noter quand même que les blessures sont apparentes.

Il faut donc conclure que Counter-Strike : source n'est pas révolutionnaire par son gameplay, mais par son moteur qui surprend au début mais qui devient vite essentiel.

Mais ce jeu ne fait-il qu'annoncer le futur hit que sera Half Life 2 ?

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

<http://www.zmaster.fr>

URL de cette publication

<http://www.zmaster.fr/modules.php?name=News&file=article&sid=62>