

Jeux Vidéo : TitanFall de EA, le combat de Mechs, test PC.

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 21/3/2014 12:00:00

Alors, soyons clair sur ce sujet, et pour ceux qui vivent en ermites, sachent que : les petits gars de chez Respawn sont à l'origine de la Saga Call Of Duty, alors autant l'affirmer tout de suite, Electronic-Arts les a pris sous son aile et dans le giron de cet éditeur prestigieux aux nombreuses récompenses, ils se sont écartés, alors voici venu : TitanFall, des combats de Titans armés comme des croiseurs impériaux, des combats où la testosterone d'égouline des essieux de motorisation, à réserver donc aux Mechs, qui en veulent.!

Respawn n'a donc pas oublié ses origines, le FPS à grande échelle avec la Saga bien connue et tant d'écrit aussi, mais ce qui nous intéresse ici, c'est cette refonte du genre même du jeu. Entre-nous, bien que je sois un inconditionnel des Sagas comme Battlefield, Crisis, etc. je dois bien l'avouer, le FPS tel que vous le connaissez, commençait à me gaver, je n'y trouvais plus vraiment de renouvellement. Ces jeux restent évidemment de très bons jeux, et je souhaitais voir autre chose et participer à des batailles avec de l'armement lourd.

À

À

À



À

À

À

À

À

Et bien, les petits gars de chez Respawn, ont entendu ma plainte et ont même replongé dans mes plus vieux souvenirs et lancent en plein jour leur jeu Next-Gen, à savoir TitanFall, un conglomérat de Battlefield-CoD-Mechwarrior3 qui ont fait mes heures glorieusement ludiques.

La cinématique d'entrée en matière, ne rassurera personne, d'ailleurs, l'Homme ne sera jamais raisonnable et l'humanité se complait dans la guerre, ce qui nous prêche d'un futur peu reluisant pour nos enfants. Voici donc que le conflit éclate entre les 2 factions en présence qui veulent chacune, contrôler la barrière entre le monde actuel des terres occupées et les abysses ténébreux de l'espace.

Mais ne nous trompons pas, ici, il n'y a pas de gentils et de méchants, l'IMC se veut un consortium avide d'excavation des ressources dans le pur but de faire des profits et aux besoins, n'hésite pas à éliminer les gâcheurs par la force de frappe et des moyens peu reluisants, *"mais la fin, justifie les moyens"* me disait mon maître.

À

À

À

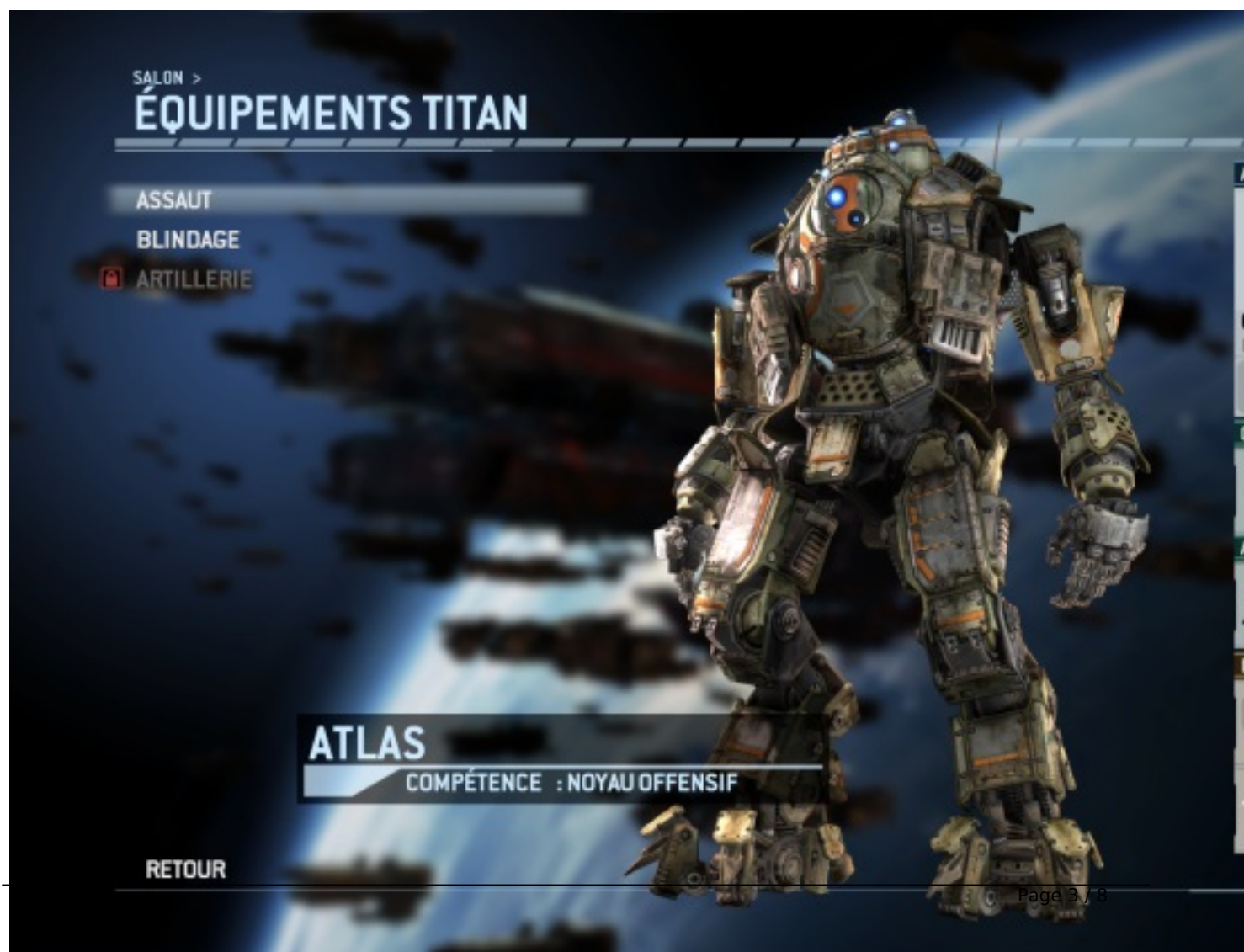


À
À
À
À
À

Et de l'autre côté, il y a la Milice, un ramassis de bad-boys, composés de mercenaires, de voyous de la galaxie et de pirates intergalactiques sans foi ni loi. La diplomatie ne faisant pas parti du vocabulaire de ces factions, le seul moyen de dialogue qu'elles ont trouvé, consiste à s'écarter par le biais de robots mécanisés surarmés, connus sous le nom de Titan, les mechas pour les intimes.

Vous voici donc au sein de la Milice, on ne vous a pas demandé votre avis, vous devez aller à l'entraînement afin de confirmer vos valeurs et compétences dans le pilotage et le combat aussi bien en tant que fantassin qu'en tant que pilote de Titan, alors dépêchez-vous, le sergent vous réclame à grands cris, ça va chauffer!

À
À
À



À

À

À

À

À

Ah! Afin de tempérer vos ardeurs de Mechs, sachez que le mode "Campagne" n'en est pas un, juste une espèce de tutorial amélioré (le tutorial existe) pour vous familiariser avec les commandes du Titan, alors autant le dire, vous ne pourrez pas goûter aux saveurs du plaisir solitaire, il vous faudra le partager, sous peine de rester au garage.

Je pensais néanmoins que même si TitanFall avait été annoncé (et pour cause, je suis en plein dans la "Com") comme un jeu orienté multijoueurs, qu'un mode "Campagne" aurait été beaucoup plus étendu que ces 2 maudites petites cartes à jouer. Il vous faudra faire avec, la part belle a été faite à l'attrapage de masse et ce mode multijoueurs ne dépareille pas de ce que l'on connaît habituellement. Les vieux briscards du multi, apprécieront le terrain conquis.

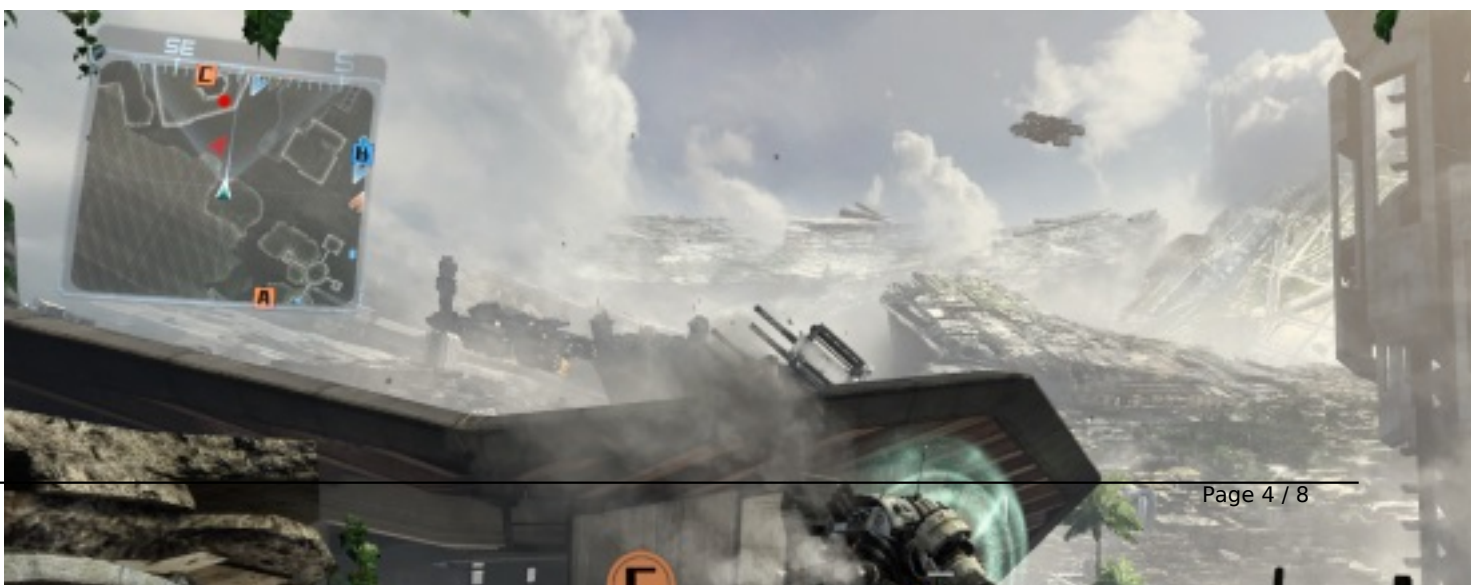
Au total, vous trouverez 5 modes de combats pour les vaillants combattants de métal et de chair, et se voient décliner, avec le célèbre DeatMatch, Domination et capture de drapeau, et en rajoutant le "Last Titan Standing", vous n'avez droit qu'à un seul Mech qu'il vous faudra conserver tout au long du combat, même si vous devez le faire ramper sur le ventre, il faudra que votre Mech sorte vainqueur de cette issue et le mode pilote Hunter, pas vraiment sorti de la cuisse d'un Titan.

Mais bon, afin d'augmenter aussi le côté fun de l'affaire, vous jouerez aussi au fantassin sur le terrain même des hostilités aidés en plus par des Mechs qui en veulent aussi à votre pauvre carcasse. Mais l'armement de base sera au rendez-vous, de quoi se concocter sa classe et de plonger les mains dans l'arsenal d'armes. Ma prédilection va immédiatement au SmartGun, un flingue révolutionnaire qui tire tout seul sur plusieurs ennemis en même temps, de quoi se glorifier d'un ego démesuré, mais au combien jouissif.

À

À

À



À
À
À
À
À

Bien que la partie "marche à pieds" soit de rigueur, je dois le reconnaître, la partie des Mechs se veut tout à fait au comble de mon ravissement. C'est vrai aussi, que j'aime jouer et que je fais parti de ce que l'on nomme : "le bon public". Certains souriront mais que l'on ne se trompe pas, nous avons nos exigences dans le domaine de la tactique et du combat. D'ailleurs, TitanFall étant un jeu de Mechs, vous disposerez d'une toute petite cohorte de Titans, ayant chacun ses avantages et ses inconvénients.

Vous pourrez piloter " l'Altas ", c'est un peu le passe-partout des situations. Vous aurez aussi le " Stryder ", un mécanisme d'élite mais très vulnérable et l' "Ogre ", un peu pataud sur le champ de bataille mais fortement blindé. A défaut, si ces choix ne vous conviennent pas, vous pourrez créer votre propre Titan, disposant d'un arsenal varié et intéressant, tout du moins qu'il faudra débloquer en cours de changement de niveau (~50). Ah, inutile de chercher à vous distinguer sur le champ de bataille en paradant avec un Titan décoré et illuminé comme un sapin de Noël, la customisation de la machine est aussi morte que la mer du même nom.

À
À
À



À
À
À
À
À

Si vous avez bien rempli le tutorial d'introduction au pilotage des Mechs et aux techniques des fantassins, alors je vous promets quelques parties hautes en couleur et des courses effrénées en hauteur grâce aux râteaux dorsaux, virevoltant d'un mur à l'autre, sautant d'un bord à un rebord, traversant des couloirs et des bâtiments entiers à défourailler comme un dōratō, tout en évitant de se prendre un mauvais coup, pendant qu'au sol, les Mechs s'en donnent à cœur joie en se martelant la carapace à coups de missiles à têtes chercheuses et de Killergun à leur mesure.

Vous l'aurez compris, même si TitanFall souffre d'un manque flagrant d'option, le Gameplay se veut à la hauteur de mes espérances et de mes attentes, vous oscillerez entre verticalité et double-sauts, avec des courses de dōratōs tout en profitant de l'architecture des bâtiments détruits qui vous offriront des planques et des recoins pour mieux appréhender la situation et réagir au bon moment, car ne l'oubliez pas, si votre Mech est touché à mort, il ne vous restera que le siège éjectable pour continuer la partie.

Pour en arriver là, je vous conseille de revoir la configuration des touches de votre clavier, qui elle, a été prévue en "QWERTY" alors c'est un peu déroutant pour nous les frenchies. Une fois cela exécuté, votre dextérité n'aura d'égale que votre détermination à rester en vie sur le terrain, car les Mechs ne font pas de cadeaux et n'hésiteront pas à broyer votre carcasse affaiblie par des tirs intempestifs de multi-missiles à têtes chercheuses.

TitanFall n'a rien à voir avec un jeu de pilotage de chars, ici, il va vous falloir faire preuve de dynamisme et de bonnes conditions physiques, car en pleine action, vous devrez être vigilant aux moindres obstacles, afin d'éviter le chaos, alors la règle d'Or pour se sortir vainqueur de ce conflit, c'est : Mobilité, réactivité et souvenez-vous de votre entraînement au pilotage des Mechs, utilisez les déplacements horizontaux pour éviter les tirs dévastateurs de vos ennemis.

Si vous êtes fantassins, la technique sera la même, jouez les "Spiderman", sauter sur les murs, grimpez sur les hauteurs, etc. Et un autre petit conseil d'ami, évitez le combat direct, droit dans les yeux avec un Mech, vous n'aurez aucune chance. Jouez la plutôt, perfide et sauter sur le dos d'un Mech au bon moment, pour lui extirper les entrailles. Le pilote ennemi finira bien par sortir du ventre du monstre, un moment propice pour l'éradiquer.

À
À
À



À

À

À

À

À

" *Mais tout cela ne vaudrait tripette* " comme me disait mon maître, car le plus grand plaisir du Gameplay de TitanFall, vient du fait d'avoir le privilège de piloter ces monstres de métal et je dois bien avouer que s'en est quasiment "orgasmique" (enfin, ici, je parle d'un orgasme intellectuel, hein!), car outre l'armement principal dont vous disposez et l'armement secondaire, rien ne vaut alors que de piétiner la valetaille qui grouille à vos pieds, telles des fourmis qui voudraient s'attaquer à un éléphant.

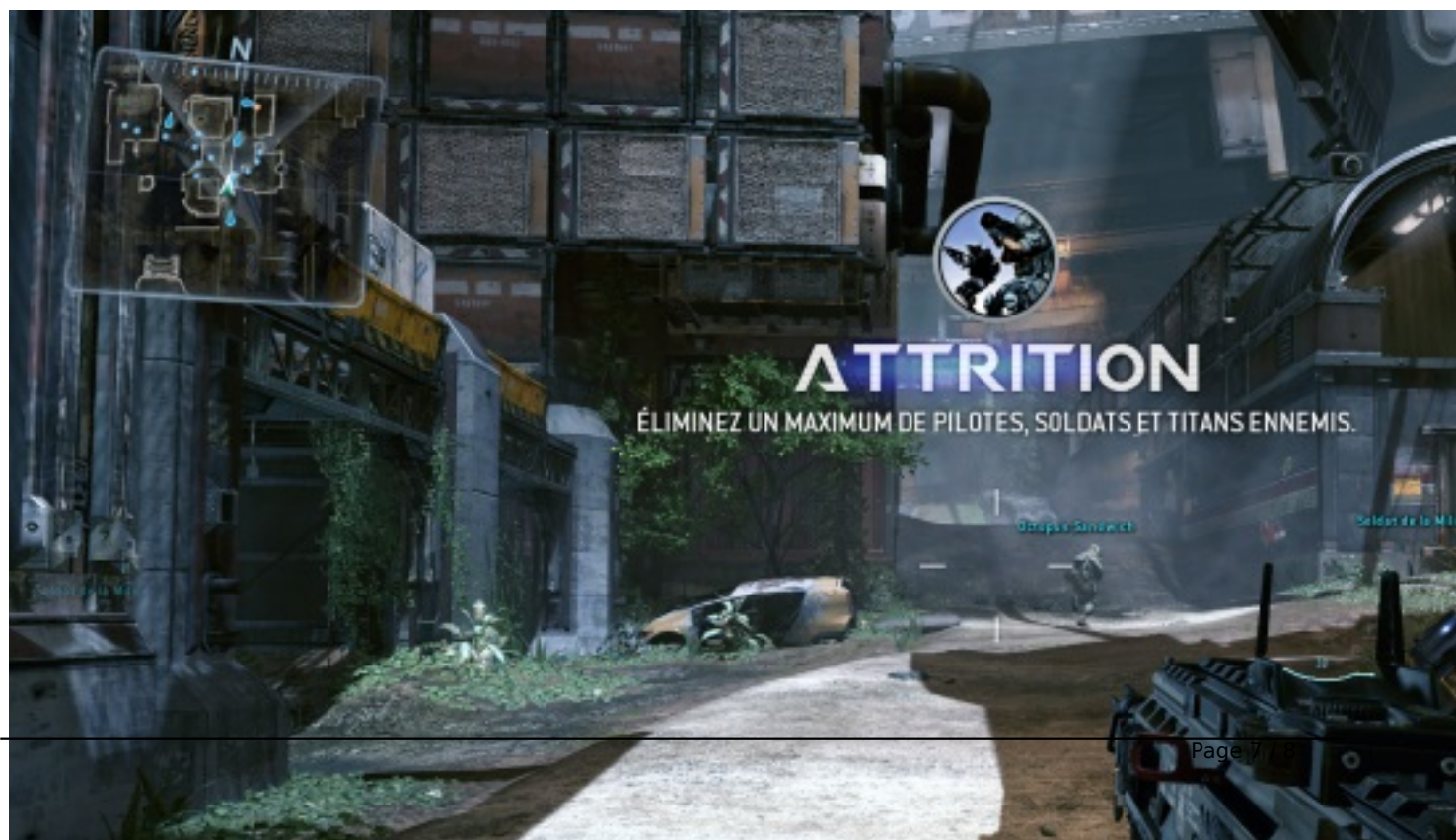
Au besoin, balancez quelques pruneaux survitaminés et la jouissance sera à son comble, car l'impression de puissance et de force aux commandes d'un titan, bien ressentie dans les déplacements et dans l'action, procure une douce sensation d'invincibilité et tel un dieu des temps modernes, vous arpenterez le champ de bataille en conquérants invaincus.

On pourrait reprocher à TitanFall son manque d'ambition dans la partie multijoueurs, les affrontements entre protagonistes, ne dépassant pas des équipes de 6 combattants, alors que Battlefield 4 en propose 5 fois plus. Mais on se rassurera, les combats et l'action vont vous tenir en haleine et les Frags sont nombreux et fréquentes, pensez aussi aux PnJ qui interviennent de temps en temps, tels des plaies et qui vont vous occuper aussi pendant un petit moment pour vous faire gagner des points d'XP, mais n'oubliez pas qu'ils sont là pour être détruits, ils ne servent à rien d'autres..

À

À

À



À
À
À
À
À

TitanFall prend le train en marche des jeux multijoueurs qui se distinguent par un mode "Solo" si Ã©purÃ© que s'en est un peu frustrant, une vraie partie de Campagne, avec ses quÃ¢tes nombreuses, comblerait le joueur qui achÃ¢te d'abord un jeu pour son contenu et pas forcÃ©ment pour son mode multi.

Bien sÃªr, TitanFall va ravir les amateurs d'affrontement en rÃ©seau, mais ce ne sera pas la rÃ©volution dans le genre, mais une copie conforme Ã ce que l'on attend d'un tel jeu, les Mechs, les effets spÃ©ciaux, les combats intensifs et l'action frÃ©nÃ©tique Ã chaque coin de rue font que le divertissement est Ã son comble. La partie customisation aurait pu Ã¢tre Ã©tendue, peut-Ã¢tre alors est-ce du au fait que le jeu se veut abordable plus aisÃ©ment pour un jeu pilote?.

En tout cas, passer Ã cÃ´tÃ© de TitanFall serait un crime, car le jeu renferme bon nombre de qualitÃ©s et sait accrocher l'attention du joueur, mÃªme si c'est un peu rÃ©pÃ©titif dans les tableaux, en tout cas, le fun est bien lÃ , bien "bourrin", un bon dÃ©fouloir aprÃ¢s le stress d'une journÃ©e.

À
À
À
À

Graphisme	19
GamePlay	18
ScÃ©nario	18
Voix et Musique	17
DurÃ©e de vie	18
Note	18

À

* Machine de test :

Test rÃ©alisÃ© sur un PC Business/Gamer, proc. Intel Core i7 Ã 3,67 GHz - 16 Go de Ram [DDR3 Kingston HyperX](#) - [PNY-GeForce-GTX 680- 2 Go DDR5](#) - [Ecran Dell S 2742 L](#), de 1920*1080 - ratio de 16/9, options graphiques au mieux, SSD Sandisk de 480 Go + DD 1 To, sous Windows 7 Pro, [Clavier Steelseries-Apex](#), [Souris Gaming Steelserie-Rival](#), Tapis de souris [Roccat-Hiro](#), Hub [Roccat-Apuri](#). Ensemble audio [Logitech 2.1- Z523](#). [Casque-Micro SteelSeries H](#).