

Star Wars BattleFront II : Test PC.

<https://www.info-utiles.fr/modules/news/article.php?storyid=114760>

Star Wars BattleFront II : Test PC.

Jeux Vid  o

Post   par : JerryG

Publi  e le : 29/11/2017 14:00:00

Je vous le dis tout de Go,    la sortie de Star Wars (le film), je rentrais dans la vraie vie et d   Anakin    Obi-Wan, en passant par Padm   et Han Solo, c  t  tait mon   poque, et depuis, je n  ai plus quitt   les galaxies.

Star Wars BattleFront 1er du nom avait re  su un certain accueil chez les joueurs de la 1ere vague. Les nostalgiques comme moi, maugr  aient de ne pouvoir embarquer pour un mode   « solo    qui referait la part belle    cette magie des premiers   pisodes des jeux Star Wars.



Alors un nouveau Star Wars BattleFront avec un mode   « Solo   , je ne pouvais y   chapper. Car entre-nous, la grande tendance de l  overdose du mode   « multi    dans les jeux vid  o,

relayait le mode « solo » à l'obsolète et désuet. Et certaines initiatives « multi » qui ajoutaient un mode « solo » le sacrifiait sur l'autel des tueries et autres massacres d'envergure on-line.

Alors en vérité je vous le dis, le mode « solo » trouve toujours son public d'afficionados, car nous n'avons pas toujours le temps de s'adonner corps et âme au « multi », alors qu'une petite campagne « solo » que l'on peut reprendre quand on veut, c'est bien le sel d'un bon jeu vidéo qui propose les deux modes, à condition que ce « solo » ne soit pas un miroir aux alouettes ou de la poudre jetée aux yeux des fans...

Si vous suivez l'actualité de votre serviteur, je l'ai critiqué souvent, BattleFront II s'enrichissait d'un mode « solo », et même l'éditeur a dû penser sans compter des milliers de crédits de l'Empire galactique pour mener une campagne (sans jeu de mots) de sensibilisation et de lobotomisation.

Même les habitants (pour tant soit peu qu'il y en ait) des grottes de Felucia avaient reçu l'information par les droïdes autonomes de l'Empire.

En tout cas, moi je l'ai bien reçu cette information et pour cette occasion, j'avais ressorti mes sabres lasers rouges, pour me fondre dans les divers personnages de l'aventure « solo » et tel Jabba bavant devant la princesse Leïla, j'allais assouvir un vieil espoir, d'écarter des membres de l'Alliance et autres rebelles des forces de la coalition.

Je me souviens de mes premiers jeux PC de Star Wars, l'époque où il fallait bidouiller les « config.sys » et autres « exe. Bat », allouer, plus ou moins de mémoires, etc., etc., un vrai cauchemar.

Pour ce second Star Wars BattleFront II, ce n'est que du bonheur, une fois installé et chargé à l'écran de mon PC, ce n'est que pur régal des sens, plein les yeux et plein les oreilles.

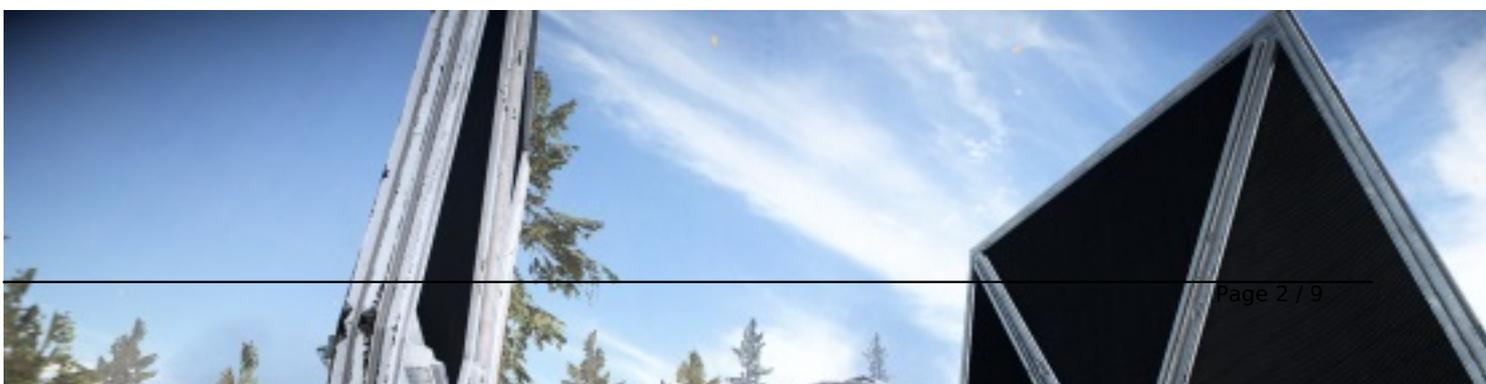
Si vous avez une machine digne de ce nom, alors la magie va opérer, car vous aller plonger immédiatement dans l'action en débutant le jeu par la campagne « solo », que du bonheur, car c'est beau, même très beau. Alors, prenez le temps d'admirer le travail des graphistes et des programmeurs, c'est à tomber. Respect.

Mais le plus jouissif de ce mode « solo » c'est son approche différente et aux antipodes de la tradition du jeu vidéo. Vous êtes le « tueur obscur », car oui, vous lisez bien, vous serez du « tueur Obscur de la Force avec de nouveaux personnages.

En résumé générale, dans le jeu vidéo, on incarne un héros, un sauveur de l'humanité, un bon père de famille, un leader-ship de la trempe du Cdt Sheppard, ou du Garde des Ombres, ou d'un Sorcelleur, défenseur de la veuve et de l'orphelin, à l'instar d'un protecteur royal.

Et bien dans ce Star Wars BattleFront II, vous allez commencer en vivant la suite de la destruction de l'Etoile de la Mort, la fierté de Vador. D'ailleurs à ce propos, Steve Blank, directeur créatif de Lucasfilm Story Group nous disait :

À



« Avec Star Wars BattleFront II, nos quipes ont donné vie à une époque de Star Wars qui n'avait pas encore été explorée dans les films » et « Nous nous sommes appliqués pour créer une histoire haletante relatant un conflit familial avec un point de vue fort différent, permettant aux joueurs de vivre la Bataille d'Endor et la destruction de la deuxième étoile de la Mort dans la peau d'un Impérial. »

Alors oui, vous êtes un méchant et de la pire espèce qui plus est, mais entre-nous, c'est tellement bon de jouer les « salauds » pour une fois, d'en user et d'en abuser comme dans un orgasme. (Enfin intellectuel, lâchez-vous, hein !).

La campagne « solo » débute avec l'incarnation de la délicate et cruelle Iden Versio, chef de l'escouade « Inferno », une unité d'élite des forces spéciales de l'Empire. Emprisonnée, elle va devoir s'échapper de sa taule avec l'aide de son fidèle droïde dorsale (pilotable à distance par la voix), vous voici du côté obscur de la Force pour le meilleur et surtout pour le pire de l'Alliance.

Pour ce second Star Wars BattleFront, concepteur et éditeur ont mis les petits plats dans les grands et n'ont pas lâché, car pour la 1ère fois, vous allez pouvoir embrasser le rôle des pires méchants de la galaxie toute entière et bien sûr, pour un équilibre de la Force, incarner les héros les plus adultes de la Saga avec un mode multijoueur encore plus dense et plus impitoyable que jamais.

À



Mais c'est surtout l'examen du mode « solo » qui retient toute mon attention, car tout un chacun sait que le mode multijoueur de Star Wars BattleFront, se veut l'un des plus beaux et des plus grandioses. Notamment avec les combats spatiaux et les quatre classes disponibles. Mais ça, c'est une autre histoire qui se déroule dans une galaxie lointaine, très lointaine;

Il y a bien longtemps que les femmes ont pris le pouvoir, mais elles ont toujours œuvré dans l'ombre et sous la tutelle des hommes. Cette époque est revenue, d'ailleurs l'actualité le prouve tous les jours et EA bouscule une fois encore la tradition et met à l'honneur une femme dans le rôle principal de l'une des parties de la campagne « solo », Iden Versio. Une initiative à saluer et à couronner.

Dans cette campagne avec Iden, les amateurs de l'épisode 1er devraient retrouver leur marque, en effet, l'environnement de jeu d'Iden a été calqué sur celui du mode multijoueur, personnellement j'adore ce clin d'œil de la 1ere heure, mais on pourra reprocher à Motive, son manque d'imagination, quoique faute avouée se veut à moitié pardonnée. Mais cela a au moins l'avantage qu'Iden évoluera dans un milieu déjà familier.

Et en plus selon moi, l'immersion dans le personnage et dans son « Update » ne décevra personne, car lui aussi a été cloné sur de l'existant. De quoi se sentir rassuré et de retrouver ses marques de la première heure, afin de se lancer tout de suite dans l'aventure sans lire le manuel. Le système de cartes d'améliorations et des capacités, n'est pas tant plus des inconnues, sauf aux jeunes Padavains et apprentis Siths.

À

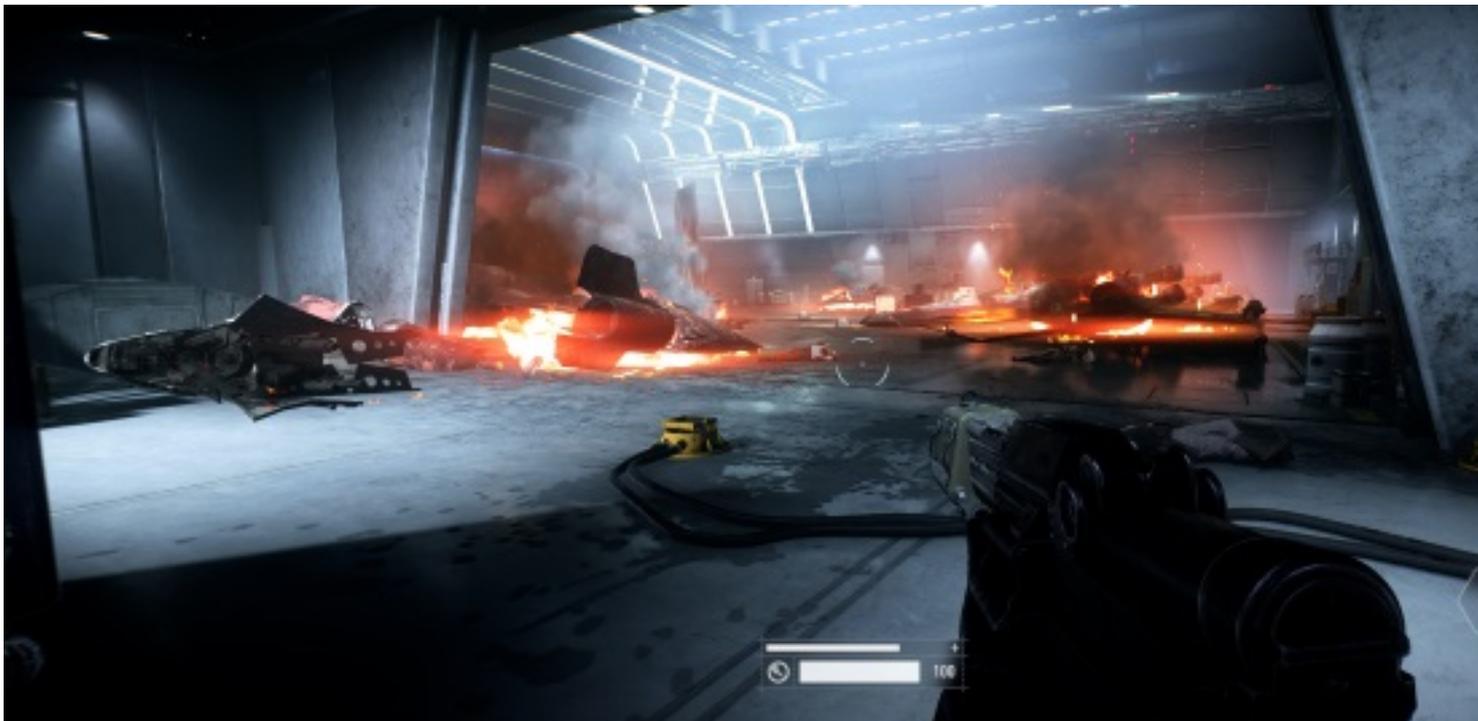


Même les différentes planètes se veulent différentes et connues des appontages réguliers des croiseurs impériaux, mais de nouveaux d'écors auraient aussi été appréciés, par leur nature à être découvert et explorés. Mais on se rassurera, cela n'entache pas pour autant l'intérêt de ce mode « solo » qui saura convaincre les plus réticents et ce malgré de grands manques au Gameplay, et d'une traversée claire la vitesse de la lumière de la galaxie toute entière.

Car voyez-vous, en interprétant Iden Versio, j'aurais bien aimé en savoir un peu plus sur sa vie et sur son monde natal (Vardos), jusqu'à son adhésion à l'Empire, mais bon, je ne perds pas espoir de voir un jour un DLC y remédier, pour tant soit peu que les fondateurs de Star Wars BattleFront, me lisent.

Car entre-nous, je m'attendais à une véritable révolution au sein de ce mode « solo » et notamment au travers des yeux d'Iden Versio. Bien sûr je ne vous gâcherai pas le plaisir de participer à cette campagne « solo » avant de vous lancer dans le vif du sujet et qui fait le sel des jeux depuis un bon moment, le multijoueur. Et je regrette cette orientation de l'éditeur de ne voir que le mode massivement joueur et de laisser sur le tarmac les joueurs solitaires.

À



Pour en revenir sur cette campagne « solo », si votre rêve était de pouvoir piloter un chasseur Tie, alors, vous allez bavez tel un varan de Komodo, car la campagne « solo » en fait une belle part et croyez-moi, c'est du tout bon et même de l'excellent, l'immersion se révèle alors totale et perdu au milieu des débris de l'Etoile de la Mort, il vous faudra virevolter, tourner et détruire bon nombre de navettes ennemis tout en prenant garde à ne pas vous jeter dans la gueule bête des morceaux de l'Étoile qui flottent de manière sordonne, la collision vous guettant au moindre écart.

Si vous avez une belle machine (PC de la Mort qui tue grave), alors vous allez kiffer ces batailles

spatiales (solo et multi), c'est grandiose et palpitant, j'ai adoré et j'ai même pris place sur le Scimitar de Dark Maul, car quant à jouer les machants, autant l'assumer jusqu'au bout et en guise de rédemption, fait aussi un détour avec le X-Wing T-70 de Poe Dameron, mais piloter un chasseur TIE en plongeant sur sa proie tel un aigle affamé et dans un hurlement des moteurs à irriter les tympans, n'a pas son pareil.

Suivant l'condition que vous possédez, des bonus seront inclus ou non, comme le fait de recevoir des caisses d'artefacts pour améliorer vos armes et vos pouvoirs, un peu à la mode des RPG, mais sans en avoir la vraie profondeur. D'ailleurs, il est regrettable de ne pouvoir modifier les touches à sa convenance comme on le fait pour la barre des sorts (des RPG classiques), pour y affecter plutôt les commandes de sa souris (Razer Epic Chroma).

À



Ainsi pour chaque changement d'arme ou de capacités, vous aurez de nouvelles dispositions de combats, affectées sur les touches A à F et E. Pas très pratique sur le clavier, pour les manches comme moi. Mais je dois reconnaître que la variété d'armements et de « sorts » devrait en rendre plus un. Mais cela n'en efface pas pour autant les promesses du passé.

Je m'attendais à une campagne « solo » digne de ce nom, une vraie campagne avec des tenants et des aboutissants tout en suivant les principes du personnage principale et partir en croisade de domination pour l'Empire sur de nombreux chapitres, mais que nenni, les scribes

besogneux de lâ€¢Empire en ont d'cid' autrement.

En tant que chef d'escouade, je voulais vivre au renouveau de lâ€¢apr's destruction de lâ€¢arme absolue, mais la qu'ete ma'tresse s'carte du chemin envisag' et ce revirement de position d'Iden Versio sans vraiment que lâ€¢on ait d'explications fondamentales, signe de son 'pitaphe cette campagne '« solo ».

Car comment une si haut grad' d'Iden versio retourne sa combinaison, me d'passe. Mais bon, je vous avouerai que ce n'est pas moi qui 'cris les sc'narii. Mais je n'en excuse pas pour autant cette prise de d'sinvolture et de frivolit'. Bien s'r, on peut comprendre un tel revirement, car m'ame Iden Versio, parfaite 'I've format'e ' lâ€¢Empire, n'en reste pas moins humaine et quand on s'attaque ' son monde, la r'action peut 'tre compr'hensive.

'



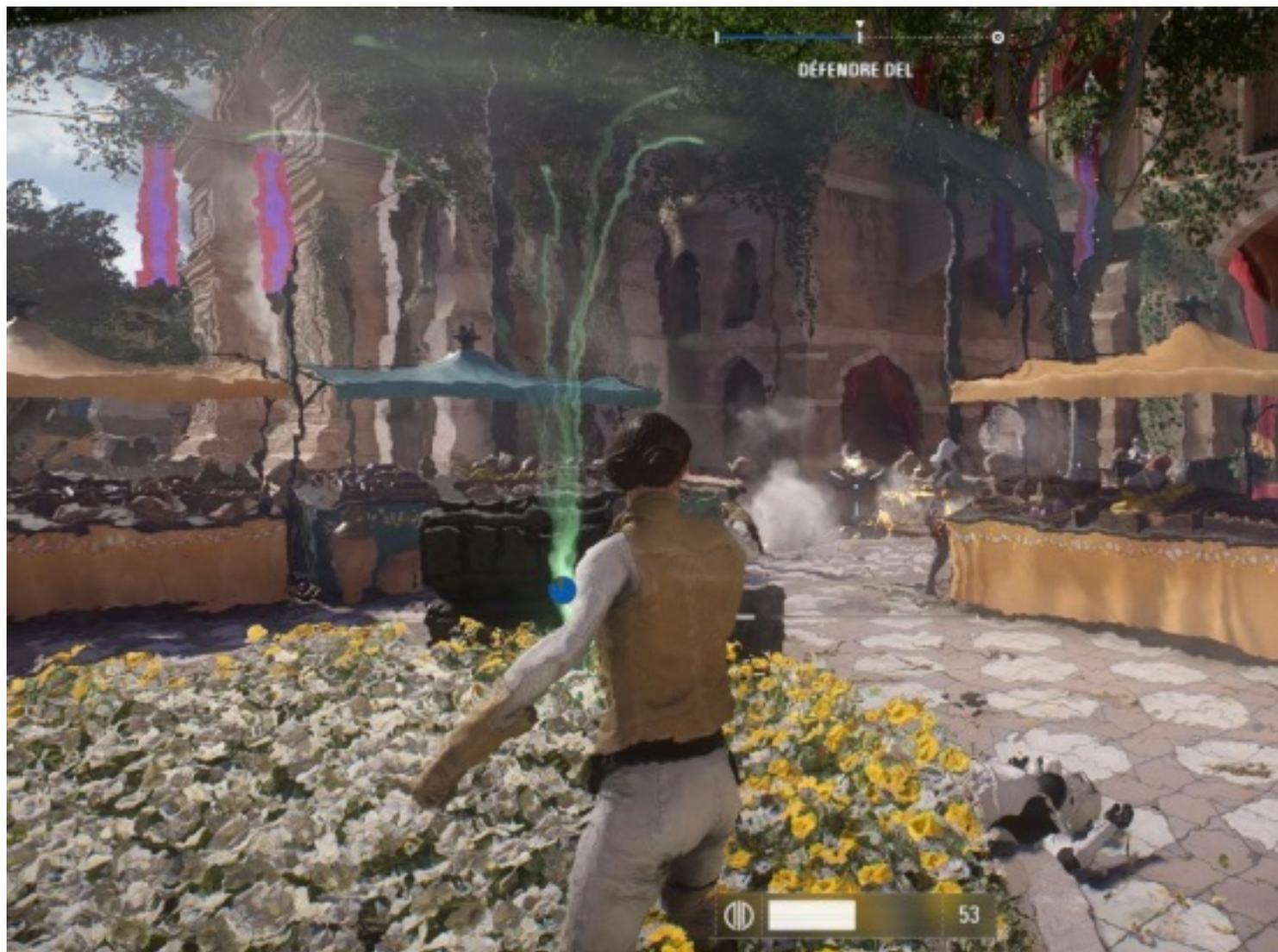
Alors oui, la campagne '« solo » se veut courte et m'ame ultra-courte, ' , lâ€¢instar d'un passage en hyper-espace d'un croiseur imp'rial, avec des hauts et des bas dans lâ€¢action, tout en laissant un gout d'inachev' dans le plaisir d'y avoir particip' avant de plonger dans le sel du jeu, son multijoueur.

J'ai aussi bien du mal ' comprendre pourquoi Electronic Arts, un seigneur en la mati're (Mass-Effect, Dragon-Age) s'carte du mode '« solo »', car cette campagne s'annon'ait prometteuse pour tant soit peu que lâ€¢on en exploite ses nombreuses possibilit's. Alors telle une d'charge fulgurante d'un tir de canons lasers du chasseur Tie, vous plongerez dans le

mode multijoueur.

Du r gal en perspective pour les adorateurs de ce mode, car la Saga Star Wars s y pr te all grement et il y en aura pour tous les go ts. Imaginez, pas moins de 6 modes multijoueur pour s entretenir vilement dans des combats spatiaux en assaut galactique, sans oublier le mode arcade, alors oui pour les adorateurs du mode multi en auront pour leur argent, les nostalgiques du mode « solo » se d soleront de la bri vet  du dit mode.

 



Heureusement que les derni res  pop es du « solo » adoucissent un peu le go t amer d une campagne inachev e et galvaud e. Aussi, c est avec une impatience certaine que le joueur de la premi re heure observera la sortie des saisons th matiques apport es gratuitement   la version Star Wars BattleFront II.

En effet, l  diteur promet du contenu additionnel, comme des personnages nouveaux, des lieux inexplor s et de nouveaux challenges et le plus attendu de ma part, consistera   faire encore un bout de chemin aux c t s d iden Versio dans R ssurrection, un tout nouveau

chapitre de la saga SWB II.

Que la Force guide vos pas. !

Test réaliste sur un PC Business/Gamer :

À

Note Générale	15
------------------	----

À

Proc. Intel Core i5 3,30 GHz - 16 Go de Ram [DDR3 Kingston HyperX](#) - Carte Graphique [MSI-GeForce-GTX 980- 4 Go DDR5](#) - [Ecran AOC Incurvé 35"](#) - 21:9 en 2560*1480*160

[SSD Crucial M550 de 512Go](#) + DD 1 To - Windows 10 Pro en 64 Bits - [Clavier Steelseries-Apex](#) - [Souris Gaming Razer Epic Naga Chroma](#)- [Tapis de souris The G-Lab Hub Roccat-Apuri](#) -

[Key-Pad Razer Nostromo](#) - Ensemble [audio Logitech 2.1- Z523](#) - [Casque-Micro SteelSeries Syberia V3-Prism.](#)

Copyright © *2017* *le Journal de la Next-Gen*, All rights reserved.