



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nous-avons-teste-pour-vous/article/battlefield-3-nouveau-roi-du-fps>

# Battlefield 3, nouveau roi du FPS ?

- Espace culturel - Jeux vidéo - Nous avons testé pour vous -

## Description :

Ce mastodonte du FPS méritait bien qu'on le teste !



Novembre 2011, et comme tous les ans, la nouvelle itération de la série Call Of Duty s'apprête à encore une fois battre des records de vente et prendre la première place sous les sapins des gamers du monde entier... Encore une fois ? Cette fois-ci une bande d'irréductibles développeurs de chez DICE ne l'entend pas de cette oreille. Après les Ghost Recon, Medal of Honor et consors qui auront tous pris l'eau face au Blockbuster de chez Activision, c'est donc à Battlefield 3 qui revient à l'essai pour devenir calife à la place du calife. On se retrouve donc à la suite de Battlefield 2, sorti uniquement sur PC, alors que les consoles se contentaient des séries Battlefield : Bad Company, n'atteignant cependant pas la renommée de l'épisode PC sorti en 2005, un autre âge... Sorti à grand renfort de pub, affiches, trailers... Le jeu était attendu, tout comme Modern Warfare 3 (en témoigne la fréquentation des stands au Paris Games Week, puisque ceux des deux FPS ici évoqués ont eu les deux meilleurs résultats en termes de fréquentation), mais est-il à la hauteur ?

Nous voilà donc avec un Battlefield 3, développé sur PC mais aussi xBox 360 et PS3. Exit donc les deux séries parallèles et on se retrouve avec un seul et même titre dont l'ambition est de surfer sur la très grande popularité du mode multi-joueurs du précédent opus PC en y ajoutant un solo qui tient la route face à la mise en scène clinquante du mastodonte concurrent.

## « Les Boeufs-Carottes, version US »

Malheureusement, c'est là que le bât blesse, **le solo n'est pas vraiment accrocheur**. On assiste ici à l'interrogatoire d'un officier accusé de haute trahison et les missions représentent les flashbacks de certaines opérations précises, des étapes dans l'interrogatoire. Pour ce qui est des missions, on suit le déroulé plus ou moins classique, des objectifs se succédant, du travail en équipe mêlant infiltration, véhicules, phases d'action pure... C'est diversifié, bien foutu, mais il manque toujours un truc, d'autant plus qu'en évitant de spoiler, certaines séquences en véhicules se révéleront très, très frustrantes... On pestera aussi contre la **difficulté mal dosée**, entre un mode normal « fingers in ze nose » et un mode difficile où l'IA nous snipe à la mitrailleuse lourde alors qu'on est loin et que seul le bout du casque dépasse de l'endroit où on est planqué ! Surtout qu'ici, contrairement à Call of Duty, la santé est longue à se recharger, il ne suffit plus de se planquer dix secondes pour revoir son personnage prêt à déambuler pour tuer.

Ensuite, **parlons un peu de graphismes** : on passe du très beau sur un PC capable de faire tourner le jeu au max, au bon mais sans plus sur console avec quelques bugs d'affichages... Par contre **l'ambiance sonore est incroyable** (jouez-y avec un casque, l'immersion est un gros point fort...) et l'immersion au niveau de l'ambiance générale est très intéressante (je fais fi de l'histoire et du scénario sur ce point). Malheureusement, c'est un peu léger pour concurrencer le solo de Modern Warfare 3, qui bien qu'étant un énorme déjà-vu, repose sur une mécanique très bien huilée et diablement efficace. On sort donc déçu de ce (court) mode solo, déçu car les Bad Company n'étaient pas si mal et que pour rivaliser avec Call Of Duty il faudra sortir ses couilles et faire autre chose qu'un scénario un peu trop convenu, qui ne vend pas assez de rêve (parce qu'au fond ça compte un peu quand même le solo contrairement à ce que je vais dire en-dessous).

## « I want to Frag freeeeeeee, I want to frag freeeeeeeeeeeeee »

Passons au **mode multi**, la pierre angulaire des FPS d'aujourd'hui ; car tout le monde sait que le mode solo, c'est juste pour les succès ou pour s'entraîner ou parce que c'est marrant ou parce qu'on a pas Internet ou qu'on veut finir le jeu à fond... Bref, le solo, c'est pas le principal !

On part donc sur les terres des gars de chez DICE, ce qui a fait le succès des Battlefield sur PC. Et là, **force est de constater qu'on en a pour nos deniers** ! 9 cartes, sans compter celles de l'extension « Back to Karkand » (qui sont au passage vraiment pas mal, mais c'est une autre histoire...), qui en donnent pour tout le monde : des combats de rue dans Paris ou la surface bien plus grande de Caspian Border qui offre pléthore d'avions, hélicos, chars, jeeps... Les cartes varient les plaisirs autour des modes : Ruée (Attaque contre Défense, l'attaque doit prendre trois points consécutivement et ont un certain nombre de morts autorisées pour y arriver) et Conquête (prise et contrôle de points, classique) et les matchs à mort. Mais ici on ne vit pas pour le frag, enfin, pas que...

Il existe **quatre classes**, avec chacune sa spécificité. L'assaut peut soigner et ranimer ses camarades, l'ingénieur shooter à la roquette pour détruire les véhicules mais aussi les réparer, le soutien réapprovisionner en munitions et l'éclaireur a.k.a. le sniper déployer des balises de réapparition qui, judicieusement placées, peuvent faire mal. Et bien sur, chaque action est récompensée de points et le docteur pourra passer son temps à ranimer ses potes et avoir un aussi bon score que la brute épaisse récoltant des morts à tour de bras. Personnellement, j'aime bien.

Petit malus sur l'escouade qui, assez marrante lorsqu'elle est constituée d'une bande de potes jouant ensemble, peut vite devenir reloue quand les mecs qui la composent la jouent solo. Parce que oui, être avec son escouade, partager un véhicule, des soins, du soutien entre « équipe dans l'équipe » rapporte encore plus de points et les points, c'est du déblocage. Le système est donc celui classique du déblocage selon les points accumulés au combat. Le niveau monte, offrant de nouvelles possibilités/armes/facultés/camouflages... **mais on ne se contente pas de l'augmentation des niveaux**, puisque il y a des niveaux par classe, par arme, par véhicule, etc. Ainsi un bon conducteur de char pourra lui ajouter une mitrailleuse axiale, de la fumée antimissile, des obus guidés, de la recharge plus rapide... Très intéressant donc puisque chacun se spécialisera dans une classe, trouvera son arme de prédilection, son véhicule et pourra ainsi devenir encore meilleur. Ceci peut permettre à des joueurs globalement moyens de s'en sortir plutôt pas mal en se spécialisant dans un aspect dans lequel ils se débrouillent mieux : le bigleu de la visée pourra alors devenir un magnifique Docteur Quinn, soldat médecin ; exit frustration, et tout le monde est content !

Finalement ce mode est quasiment parfait, mais j'ai un gros coup de gueule, qui concerne d'ailleurs aussi bien Battlefield que Modern Warfare. Il s'agit du coup foireux des **Online Pass**, ou comment utiliser un système de code qui permet de jouer en ligne. **Tout va bien quand le jeu est neuf, mais en occasion on est mal...** D'autant plus qu'il vaut 9,99Euros sur PS3 ! Acheter un jeu 10/15Euros moins cher en occas', devoir y ajouter le prix du pass à 10Euros = se faire avoir et gros désintérêt pour le marché de l'occasion que ce soit au niveau de la revente, ou des consommateurs achetant leurs jeux d'occasion pour économiser quelques sous (parce qu'à 70 balles le jeu, ça fait cher, surtout avec la quantité de bons voire très bons jeux sortis en cette fin d'année...)

## Notation

### Esthétique : A

- Son : A. Une ambiance sonore restituée à la perfection à déguster avec un bon casque.
- Graphismes : A. Je mets A, parce que sur PC c'est furieux, parce que la destruction des décors est bien exploitée et que c'est vraiment fluide.
- Ambiance : A

### Gameplay : C (en solo) A (Multi)

- Difficulté : C. La difficulté est très mal dosée en solo passant de simpliste à frustrante. Le multi est, selon mon avis, plutôt accessible ce qui n'est pas forcément plus mal. L'utilisation des véhicules et sa difficulté est pas mal dosée.
- Type de jeu et rendement : A. Un pourcentage de santé ici, qui descend puis se restaure mais beaucoup moins facilement que dans Call Of Duty. On est ici face à plus de réalisme, et pour les brutes épaisses le mode Extrême en multi pousse encore le mécanisme de mort réaliste plus loin. Bref, fini les rushs dans tous les sens comme un tank : ici, c'est voué à l'échec.
- Durée de vie : B. J'essaie de faire la moyenne entre un solo fini en quoi... 5-10 heures max, et un multi vraiment efficace qui donne envie d'y retourner malgré seulement 9 cartes (avec des DLC bien sur, mais bon...)

### Créativité : B-

- Scénario : C. Force est de constater que le scénario est poussif, facile et l'immersion proposée par les mécanismes et l'ambiance du jeu sont remis en question par sa pauvreté.
- Type de jeu et mécanismes : B. C'est un FPS, c'est sûr, on reprend les recettes et on recommence. Ici, c'est plus pour le multi et son insistance sur l'escouade (l'équipe dans l'équipe) et l'importance donnée aux classes qu'on retrouve des nouveautés relatives et des idées bien pensées et bien mises en pratique. D'autant plus que l'importance des classes diffère aussi selon le type de map : qui a besoin d'un ingénieur spécialiste des véhicules quand il n'y en a pas ? Malin.

**NOTE FINALE : B+.** Call Of Duty ne sera pas encore détrôné cette fois. Bel essai, avec un multi qui selon moi est au-dessus du concurrent, mais un solo vraiment, mais vraiment, pas terrible. En face, c'est un scénar' typique Call Of Duty, avec des civils qui meurent (oooouhhhh la polémique), des explosions, des attaques dans tous les sens... On se croirait dans un blockbuster américain... en fait non, on y est. Et ce manque est vraiment ce qui, à mon sens, plombe le jeu, avec des graphismes peut-être perfectibles. Mais c'est aussi ce qui l'empêche de passer devant Call Of Duty.

**Test réalisé par Arnaud A.**