



Team Fortress 2

- Espace culturel - Jeux vidéo - Nos recommandations -

Date de mise en ligne : samedi 22 octobre 2011

Description :

Team Fortress 2 est un jeu qui date de 2007 mais qui reste d'actualité et un des meilleurs du marché (à mon humble avis), du moins dans son genre. Mais pourquoi y joueriez-vous ?

Inside Electronic Pipo



Team Fortress 2 est un FPS idéal pour tout Sciences-piste souhaitant se détacher un peu de ses études sans dépenser pour cela tout son budget mensuel et sans non plus consacrer trop de temps à ses loisirs (ce qui est le cas de nous tous, bien sûr). Mais pourquoi et comment (notez la subtile introduction de la problématique) ?

Qu'est-ce que Team Fortress 2 ?

Team Fortress 2 est un FPS développé par Valve (Counter Strike, Portal, Half-Life, Left4Dead), sorti en 2007 sur Windows et Mac. Le jeu est surtout multi-joueurs par le portail Steam et regroupe, malgré son âge, une communauté encore très active, trouver une partie à n'importe quelle heure du jour et de la nuit n'est pas un problème, et de nombreux serveurs français existent (**et le jeu est gratuit !!!**).

Les graphismes

Au niveau des graphismes, le studio Valve a opté pour la simplicité, sans pour autant sombrer dans la caricature et se lancer dans un pixel art 3D. Les personnages comme les décors s'ancrent résolument dans une optique bande dessinée (cartoon diront certains), simple et efficace : les classes (nous y reviendrons) sont facilement reconnaissables, les cartes sont construites de façon à ce qu'on s'y repère facilement, sans tomber dans la simplicité excessive (oui, Black Ops, je pense à toi...). De plus, elles prennent en compte les différentes possibilités des classes pour qu'il ne soit pas avantageux d'en prendre une plutôt qu'une autre.

Pour vous donner une petite idée des graphismes, et du type de jeu, voici une petite vidéo réalisée par Valve sur le Médic (voir partie suivante) :

Le Gameplay

Les classes (enfin)

Team Fortress 2 s'offre le luxe (bien rare aujourd'hui) de donner au joueur **la possibilité de véritablement diversifier les types de jeux**, les spécialisations, sans jamais lui ôter la possibilité d'en changer. De plus, la complémentarité des classes crée la nécessité de jouer en équipe : comme à son habitude, Valve oblige les équipes à s'organiser pour espérer gagner (Portal 2, Left4Dead (1 et 2)...). Voici un bref aperçu des classes pour vous donner une idée :

- **Scout** : personnage maigre et rapide (donc difficile à tuer), mais armé légèrement et avec assez peu de points de vie.
- **Soldier** : personnage plus massif, armé d'un lance-roquettes et d'un fusil à pompe, il est plus lent que le scout (beaucoup plus lent), mais compense sa lenteur par sa précision et son efficacité.

- **Pyro** : comme son nom l'indique, il est armé d'un lance-flammes, est particulièrement efficace de près (d'autant que ses ennemis continuent de brûler) et il peut éteindre les gens qui brûlent. Il est assez petit et rapide (mais moins que le scout)
- **Demoman** : armé d'un lance-grenades, il est assez grand et large, mais garde une grande capacité de mouvement.
- **Heavy** : là encore, comme son nom l'indique, il est très grand et gros, et est particulièrement lent (notamment pour mettre son arme en route), il a cependant beaucoup de points de vie et une arme (mitrailleuse) particulièrement efficace.
- **Engineer** : quasiment inutile au combat direct, il a la possibilité de construire différentes machines (mitrailleuses, distributeurs et téléporteurs) qui sont, elles, particulièrement utiles.
- **Médic** : peu efficace au combat direct, il n'en n'est pas moins l'un des personnages indispensables de chaque équipe équilibrée puisqu'il soigne les dégâts et peut par moments prodiguer l'invincibilité au personnage qu'il soigne.
- **Sniper** : ai-je vraiment besoin de faire une présentation ?
- **Spy** : très peu résistant et peu maniable, il est pourtant l'un des personnages les plus prisés du jeu puisqu'il peut devenir invisible, poignarder les gens dans le dos, saboter les installations ennemies et (surtout) se déguiser en ennemi.

L'équipe TF2 au grand complet :



Avec de gauche à droite : Pyro, Engineer, Sniper, Spy, Heavy, Demoman, Médic, Scout et Soldier.

De plus, le jeu en ligne offre la possibilité de **diversifier ses personnages** en trouvant des objets divers et variés qui, sans être meilleurs les uns que les autres, permettent de personnaliser des objets, d'en construire d'autres, ou tout simplement de les utiliser, en adaptant ainsi sa technique aux nouvelles caractéristiques des objets que l'on choisit de porter.

Ces classes ne sont pas seulement des variations d'un même gameplay, il s'agit bien de façons de jouer radicalement différentes, et qui sont complétées par des variations des classes elles-mêmes, notamment par le système des objets, que l'on trouve au hasard des parties, ou au fil des succès, qui permettent de décliner presque à l'infini les stratégies et le type de jeu.

Un jeu d'équipe

Mais Team Fortress 2 a aussi été conçu pour que n'importe quel nouveau joueur (que vous serez bientôt j'espère) puisse participer au jeu, sans être immédiatement mis de côté par des joueurs plus expérimentés : en effet, les différents types de jeu (points de contrôle, charge utile (qui consiste à pousser un chariot jusque dans le camp ennemi)...) ainsi que leurs nombreuses variations permettent à chacun de participer, même un peu, à la victoire de son équipe, et ainsi de s'entraîner, et ainsi de devenir assez vite un joueur d'un niveau respectable. En effet, ces modes de jeu, qui privilégient les objectifs aux frags, poussent les joueurs à se concentrer sur le **jeu d'équipe** et donc sur la cohérence de l'ensemble du jeu plutôt que sur leur seule personne, ce qui rend le jeu beaucoup plus agréable et jouable.

Ce jeu en équipes favorise la convivialité, et par conséquent la naissance d'une [communauté active et très agréable](#) qui participe beaucoup à l'intérêt de ce jeu. Se nourrissant de l'univers humoristique que Valve et les utilisateurs ont créé, tant dans le jeu qu'autour (voir la vidéo plus haut, et les autres « Meet the... »), le jeu gagne en intérêt et est d'autant plus divertissant.

Pourquoi y jouer ?

Comme je vous l'ai déjà dit, **le jeu est totalement gratuit** (enfin presque, en fait, si vous voulez échanger des objets avec d'autres joueurs, il va falloir vous résoudre à un petit investissement dans la boutique du jeu (l'achat d'un objet quelconque), mais ce n'est que si vous le souhaitez, et ça n'a rien d'obligatoire) et franchement, vu la qualité du jeu, il vaut largement ses 0Euros, et en plus, pas de DLC hors de prix (Black Ops again...). Le gameplay est facile à prendre en main mais sans pour autant être trop facile, puisque comme tout jeu entièrement en ligne qui se respecte, il y a des joueurs assez bons pour que l'on ne s'ennuie jamais ; de plus, le système des classes et de deathmatches (on renait assez vite) fait que l'on peut toujours s'adapter pour prendre l'avantage sur les autres joueurs.

Et c'est tout : jouez-y (mais pas trop non plus) !