

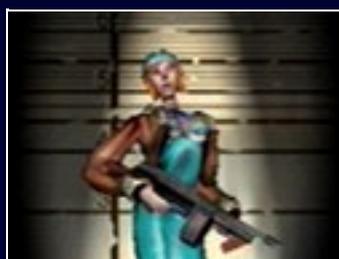
[HOME](#)[ACTUS](#)[FOCUS](#)[DOWNLOAD](#)[ASTUCES](#)[FORUM](#)[TOUT](#)[PC / XBOX](#)[SONY](#)[SEGA](#)[NINTENDO](#)

Dernière édition : jeudi 29 mars 2001 20:15:00

[ENVOYEZ CET ARTICLE](#)[VERSION A IMPRIMER](#)[ARTICLE PRECEDENT](#)[RETOUR](#)[ARTICLE SUIVANT](#)[EN SAVOIR PLUS](#)

TimeSplitters- Avis Express

08/12/00 17:49:00



Premier jeu de tir 3D de la Playstation 2, TimeSplitters vaut pour la curiosité mais déçoit dans sa réalisation.

Par : Bliss

TimeSplitters est un cas particulier. Réalisé très vite par une nouvelle équipe constituée d'anciens membres du fameux studio Rare, le jeu a d'abord pour fonction de prouver à l'éditeur (Eidos) et aux banquiers derrière, que cette équipe est capable de faire un jeu rentable rapidement. Après, peut-être, sur le modèle d'un GoldenEye auquel ils ont participé, les gars de Free Radical demanderont les crédits pour faire un jeu plus ambitieux, avec notamment un scénario.

Contrat réussi donc, Time Splitters est disponible depuis le day one de la Playstation 2 en Europe et offre à la nouvelle console de Sony son premier First Person Shooter (FPS). Seulement voilà, comme il fallait s'y attendre, cette première réalisation de Free Radical est brute, pour ne pas dire rustique ou mal dégrossie. Entendons nous bien, ce jeu de tir en vue subjective offre, comme il se doit, de quoi se défouler. Mais, dans cette catégorie de jeux d'action directe sans scénario à la Quake III Arena ou Unreal Tournament, ce TimeSplitters sur PS2 est bien creux.

Des polygones, des polygones, oui, mais des jaggies !

Deux problèmes techniques liés à la Playstation 2 se font d'abord remarquer : des temps de chargement trop important pour accéder à chaque niveau, et des affreux "jaggies" comme seule la PS2 en est capable. **Avec seulement 4 styles d'environnements différents, des décors chiches et des maps guère ambitieuses, le temps de calcul demandé par la console avant de commencer à jouer est difficile à supporter.** Les défauts d'affichage, quant à eux, sont encore une fois représentatif des limites actuelles de la PS2. **Toutes les lignes droites sont en escaliers et, puisque le personnage respire gentiment, même à l'arrêt tout le décor scintille suite à ce balancement.** A quelques exceptions près, la majorité des premiers jeux Playstation 2 souffrent de ce problème. Gourmand en calcul 3D, TimeSplitters est avec Ridge Racer V un des pires exemples.

Des réglages grossiers

En plus des grossiers "jaggies", quelques petites contrariétés techniques altèrent le plaisir du jeu. **D'une manière générale, votre personnage se déplace trop lentement par rapport aux décors et à la distance à franchir, et puis, bien que cela soit devenu standard dans le genre, il ne peut pas du tout sauter.** Les déplacements à la manette sont paramétrables, mais avec des limites. La sensibilité des sticks analogiques n'est, par exemple, pas modulable. Les indispensables déplacements latéraux (*straff*) ne sont possibles qu'avec un stick analogique déjà utile aux mouvement haut et bas. Délicat alors de se déplacer de côté sans quitter l'adversaire des yeux.

Enfin, sans insister sur les vibrations pas toujours adéquates de la manette, il faut se plaindre d'un temps de retour au jeu beaucoup trop long après une mort subite. Une poignée de secondes de passivité lourde à subir dans un jeu qui se veut frénétique. Heureusement, comme tous les titres PS2 vus à ce jour, l'affichage et la fluidité du jeu sont constantes, quelques soient les circonstances chaotiques.

Astuces

TimeSplitters (PS2)

Actu

TimeSplitters : comme vous voulez sur PS2

PS2 : liste exacte des premiers jeux

ECTS 2000 : TimeSplitters : premières impressions

Vidéos : Halo (Xbox) et TimeSplitters (PS2)

TimeSplitters : images du FPS de la PS2

Eidos s'investit aussi sur PS2
Timesplitters : nouveau venu sur PS2[TOUT SUR](#)

TIMESPLITTERS

[RECHERCHER](#)

ok

Jeu méticuleux pour guerrier patient

Comme prévu, les modes de jeux vont à l'essentiel. La branche Histoire ouvre progressivement le jeu via trois époques et environnements (*Tombeau en 1935*, *Chinois en 1970*, et *Cyberden en 2005*), et l'Arcade donne la main sur un certain nombre de parties organisées en Deathmatch, Bagtag, Capture The Bag, Knockout, Escorte et Laststand. **Le nombre d'options et de configurations est d'ailleurs le point fort du jeu.** Il est possible avant chaque partie de paramétrer minutieusement tous les détails : durée, scores à atteindre, équipe, handicaps, bots, tout est ajustable en fonction du but recherché. Une souplesse bien utile pour les maniaques du réglage et du contrôle. Ce sont d'ailleurs les mêmes personnes qui se régaleront dans l'éditeur de niveau inclus.

Moi aussi je sais le faire !

TimeSplitters abrite donc une version allégée de l'éditeur de niveau utilisé par les développeurs. Avec de la patience et beaucoup d'application, n'importe qui peut créer son environnement de jeu. **Ingrat avec son interface en fil de fer, mais relativement simple à utiliser, ce logiciel donne une idée du travail requis pour créer l'architecture d'un niveau avec tout ce qu'il contient d'items et d'armes...** Après quelques essais, on mesure assez vite la difficulté de créer un environnement vraiment dynamique. On se demande d'ailleurs si les concepteurs de Free Radical n'aurait pas eu, eux-mêmes, du mal à fabriquer les maps originales du jeu.

Soyons réaliste (Unreal), ce n'est pas du gâteau (Quake III)

Après quelques parties de cache cache dans les couloirs des premiers niveaux, on se prend à regretter le peu de dynamisme des "levels design" disponibles dans le jeu. L'alternance des espaces "découverts" et des couloirs n'est pas très convainquant. **Nous sommes très loin de l'ingénuité des cartes de Quake III Arena ou d'Unreal Tournament.** Les vétérans américains du FPS (*respectivement : idSoftware et Epic*) ont un savoir faire inégalé dans ce domaine. **TimeSplitters enfile trop souvent sans effort les couloirs, des tunnels qui conduisent parfois à des impasses !** Un comble quand on est poursuivi par un adversaire ou un bot. Une erreur de conception élémentaire qui se comprend difficilement, surtout sans scénario pour justifier éventuellement une porte fermée.

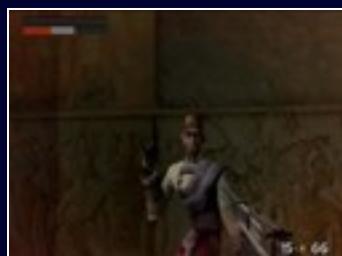
A deux, c'est possible, à quatre, c'est plus cher

Sans doute d'abord dû à des délais de réalisation volontairement court, le dépouillement graphique des niveaux profite aux parties multi-joueurs. A deux personnes sur un écran divisé en deux, la partie de cache cache, avec ou sans bots contrôlés par le programme, est digne du mode solo (*à part la taille réduite de l'écran évidemment*). **La même fluidité et précision est attendue à quatre joueurs simultanés mais, reconnaissons le sans embarras, nous n'avons pas pu essayer car la Playstation 2 nécessite un accessoire supplémentaire (349 F) pour jouer à quatre, il fallait le rappeler.**

Des promesses, des promesses

Malgré toutes ces remarques et regrets, reconnaissons à TimeSplitters d'offrir le premier festin (nu) FPS sur Playstation 2. A ce titre il devient un passage presque obligatoire sur cette console, avant le prochain débarquement attendu de Unreal Tournament en février 2001. Avec des personnages adorablement dessinés façon BD élégante, des musiques cinématographiques dignes du patrimoine musical anglais, un armement et des détails réminiscents du sacré GoldenEye de la Nintendo 64, TimeSplitters est surtout l'indice qu'un nouveau studio de développement efficace est né.

François de la Boissière





© Overgame 1997-2001 - Tous droits de reproduction réservés.
Les ressources de ce site sont couvertes par le droit de la propriété intellectuelle