## Call of Duty

# C'est bon mais c'est court

**Genre :** Randonnée dans le III Reich
**Editeur :** Activision
**Developpeur :** Infinity Ward (Etats-Unis)
**Config min :** 1 GHz, Radeon ou GeForce 2, 256 Mo de RAM
**Prix :** environ 55 €
**URL :** www.callofduty.com/

Comme 97,8% des jeux sortis ces trois dernières années, *Call of Duty* est un shooter qui se déroule durant la Seconde Guerre mondiale. Qu'ont-ils prévu cette fois-ci pour se démarquer de la concurrence ? Du triple bump-mapping avec anti aliasing en 12 passes sur textures 48 bits ? Un costume d'officier de la Wehrmacht livré dans la boîte ? Non, juste une réalisation sans tache et un gameplay à mouiller le pantalon. Et ça marche. Cette fois-ci, le menu est international : on commencera par se faire parachuter sur la Normandie avec la 101e division aéroportée ricaine (la même qui est si bien accueillie par les irakiens en ce moment), on ira ensuite rejoindre les rangs des commandos rosbifs pour des missions top-sikwète, avant de se terminer à Stalingrad, au milieu des troupes russes, en tant que chair à canon aux ordres du bon camarade Staline.

À chaque fois, le scénario est grosso modo le même. Aidé par un tas de soldats alliés dirigés plutôt correctement par l'ordinateur, on devra se battre contre des ennemis laaaargement supérieurs en nombre. Evidemment, *Call of Duty* n'est pas à ranger à côté d'*Operation Flashpoint* : ce n'est pas l'apothéose du shoot militaire ultra réaliste. Ce n'est pas non plus de l'infiltration millimétrée à la *Project IGI* avec fusil à silencieux et gestion de l'ombre. Non, *Call of Duty* s'affiche sans complexes comme un bon gros jeu de shoot bien populo, dans lequel on peut foncer dans le tas en hurlant : "Mort aux fascistes !" En moyenne on dégomme joyeusement cent cinquante Fridolins par mission, et il faut bien trois coups de carabine à bout portant pour voir la barre de vie descendre à zéro. C'est du gras, mais on aime ça.

### L'appel du réseau

*Comme tout bon shoot qui se respecte,* Call of Duty *est livré avec une partie réseau plutôt conséquente, comprenant cinq modes de jeu classiques (deathmatch en solo ou par équipe, variante locale du* Capture the Flag*...) et une douzaine de maps dédiées. C'est honnête mais le style de jeu n'a pas grand-chose de révolutionnaire par rapport à* Medal of Honor. *Ça sent un peu le déjà-vu et le déjà-joué. Reste à attendre d'éventuels mods - les développeurs ont déjà prévu un menu rien que pour eux.*

**Medal of Duty.** Il faut que je vous dise, pour ceux qui n'auraient pas suivi l'actu ces derniers temps, que les gars derrière *Call of Duty*, sont en fait une bande d'anciens de 2015, ce studio qui nous a gratifiés de l'extraordinaire *Medal of Honor : Allied Assault* l'année dernière. Et bien sûr, ça se sent à mort. En fait, on pourrait même dire que ce jeu n'est rien d'autre qu'un *MOHAA 2*. *Medal of Honor* a gagné ses galons de jeu culte en recourrant à l'utilisation massive et intelligente des séquences de jeu scriptées ; *Call of Duty* ne se prive pas de tirer les mêmes ficelles. Ici, pas de succession de corridors identiques où sont plantés au hasard trois pauvres soldats ennemis. Chaque minute de jeu est mise en scène avec autant de détails qu'un vrai film de guerre : on voit les ennemis s'organiser, les alliés se regrouper, discuter, poser des explosifs, jeter des grenades dans les tanks, enfoncer des portes...

***Pour être certain que n'importe quel idiot puisse finir la mission, la direction des objectifs est indiquée sur la boussole et les objets importants clignotent en jaune fluo. Si avec ça vous avez besoin de la soluce...***

On aurait presque envie de rester en retrait à grignoter du pop-corn en regardant tout ce beau monde s'exciter, s'il ne fallait pas régulièrement jouer les héros pour sauver le bataillon. Un coup il va falloir buter un tank arrivé par surprise, la minute d'après on empoigne une mitrailleuse lourde pour faucher des vagues de nazis et on termine la mission en snipant une position d'artillerie qui pilonnait les copains. Le plus beau, c'est que le gameplay ne faiblit pas une seconde : l'intensité est au maximum de la première à la dernière minute de jeu. Je deviens peut-être vieux mais je vous avouerai que, durant le test, j'avais besoin de faire des pauses toutes les trente minutes pour me détendre un peu, penser à cligner des yeux et desserrer la mâchoire.

**Stalingrad la douce.** Ceux qui ont eu le bonheur de jouer à *Medal of Honor* se souviennent sans aucun doute de la mission du débarquement, totalement repompée sur la célèbre scène de *Il faut sauver le soldat Ryan*. Cette fois, les créateurs de missions sont allés chercher leur inspiration dans le *Stalingrad* de Jean-Jacques Annaud, vous savez, l'histoire de snipers avec le gentil Jude Law et ce gros sadique d'Ed Harris.

Au début du dernier tiers de la campagne, on a ainsi droit à une mission extraordinaire. Ça démarre dans un bac, au milieu de dizaines d'autres soldats apeurés tentant de traverser la Volga. Une fois arrivé sur l'autre rive, on doit se frayer un chemin (sans arme) dans une espèce de champ de ruines en flammes balayé par les mitrailleuses nazies. Techniquement, c'est encore plus impressionnant que le débarquement : il y a beaucoup plus de modèles 3D à l'écran, des escadrons de Stukas passent en vrombissant au-dessus des têtes, les commissaires du peuple beuglent des ordres dans les

***Bob Arctor a beaucoup insisté pour que je passe cette photo de deux soldats de la Kriegsmarine. Non, Bob, je n'ai pas de version où ils sont torse nu.***

*Voici à quoi ressemblait le centre-ville de Stalingrad en 1942. Rajoutez-y quelques sandwicheries grecques et hop, on se croirait tout de suite dans le XXe arrondissement de Paris en 2003.*

haut-parleurs et fusillent les déserteurs qui sautent à l'eau, tout ça accompagné par des effets pyrotechniques apocalyptiques... C'est du jeu vidéo à très grand spectacle, le genre de truc dont on rêvait il y a encore cinq ans et qui est désormais possible sur nos bécanes hors de prix. Mais ne croyez pas que ce soit l'unique temps fort du jeu. Là où *Medal of Honor* souffrait de quelques petits temps morts, *Call of Duty* ne fait qu'enchaîner les scènes dantesques. On peut citer la randonnée dans la forêt de Bastogne façon *Band of Brothers* ; la bataille de tanks sur le front russe ; la prise du Pegasus Bridge comme dans *Le jour le plus long* ; la chevauchée infernale à bord d'une vieille traction avant dans le bocage normand ou encore l'assaut final sur le Reichstag en ruine pour y planter le drapeau rouge. A chaque fois, on se dit que les designers des niveaux (il y en a huit au générique de fin, c'est beaucoup) n'ont pas volé un centime de leur salaire.

## Niveau de facilité

*La campagne dispose de quatre niveaux de difficulté. Les deux premiers sont outrageusement faciles, et même les dernières missions se bâcleront au pas de charge pour n'importe quel vétéran du shoot 3D. Le niveau le plus élevé est parfois un peu frustrant, il faut souvent recommencer six ou sept fois certains passages à coup de "Quick Load". Reste le troisième, à mon avis le plus équilibré, qui oblige quand même à baisser la tête pour éviter les balles allemandes tout en permettant une progression fluide dans les niveaux.*

## Douze heures et auf Wiedersehen.

Alors on s'éclate comme un môme à trouer du Fritz, mais n'y aurait-il pas quelques petits défauts qui viendraient occasionnellement ruiner l'ambiance ? Bah non. J'ai cherché, j'ai fait

*On ne pilote pas directement les véhicules comme dans* Hidden and Dangerous 2 *par exemple, mais on se tape une tripotée de missions à l'arrière de camions ou de jeeps, à flinguer divers assaillants motorisés.*

## Parlons cosmétique

*Sans être le plus beau jeu de la terre,* Call of Duty *s'en sort avec les honneurs sur le plan graphique grâce à une bonne exploitation du moteur 3D de* Quake 3. *Sur une configuration de joueur modeste (Athlon 2400, Radeon 9200, 512 Mo), le jeu est très fluide en 1024 x 768, 32 bits avec toutes les options en Medium. Sur la machine de milliardaire qui trône sous mon bureau (Pentium 3,4 GHz, 9800 Pro et 1 Go de RAM), ça tourne comme une balle en 1280 x 1024 et la qualité graphique est au maximum. Pas le moindre ralentissement à vous signaler même lorsque l'écran est saturé d'explosions et de particules après un bombardement d'artillerie. À signaler, un unique bug reconnu par ATI : le jeu se crashe comme une bouse avec les dernières versions des drivers Catalyst (3.8 et 3.9). Si vous avez une Radeon, restez donc en 3.7 pour n'avoir aucun problème.*

attention, j'ai tenté de trouver le bug, de dénicher la faille, de débusquer l'erreur, je n'ai pas trouvé. Allez, si je fais mon testeur lourdos, je dirais que parfois, les soldats IA alliés se sont collés dans mon axe de tir comme des cons et ont un peu trop souvent sauté sur mes propres grenades. Pas grave, d'autant qu'on peut terminer toutes les missions sans eux.
En fait, et j'attendais le dernier moment pour vous le dire parce que je sais que vous êtes de grands émotifs, le vrai défaut de *Call of Duty* est ailleurs. Comme son aîné *Medal of Honor*, ce jeu est simplement court. Très court. Certains diront trop court, mais je ne suis pas tout à fait d'accord. En jouant pépère une petite heure par jour, vous en viendrez à bout en une semaine. Si le jeu vous scotche au fauteuil comme ça m'est arrivé, vous bâclerez la campagne en jouant une douzaine d'heures d'affilée, avant de vous rendre aux urgences ophtalmologiques de l'hôpital le plus proche.

**Leçon de gameplay.** Bien sûr, douze heures de jeu, c'est pas monstrueux. Mais d'un autre côté, on s'éclate plus en jouant douze heures à *Call of Duty* qu'en jouant 1 000 ans à *Magic Cariolos Blaster 3D*, un shareware roumain que j'ai téléchargé avant-hier sur un site de jeu vidéo open source. Tout ça pour vous dire que ce n'est pas du vol. Les cinquante-cinq euros que vous allez claquer, vous les verrez à l'écran. *Call of Duty* est peut-être le meilleur jeu de shoot old-school (comprenez : arcade et un peu bourrin) jamais sorti sur PC ; c'est une véritable leçon de gameplay que donnent les bûcheurs d'Infinity Ward aux autres développeurs. Les différentes phases de jeu s'enchaînent parfaitement, le joueur n'a pas une minute pour souffler, on passe d'un assaut de bunker à une séquence de snipe, les décors ne sont jamais les mêmes, il y a des rebondissements en pleine mission... Moi, des jeux courts de cette trempe-là, j'en veux bien vingt par an. Et puis bon, les gars, on le sait bien que la longueur, ce n'est pas le truc le plus important...

***ackboo***

***Mission d'anthologie, l'arrivée sur le front de Stalingrad dont la mise en scène a été calquée sur celle du film de Jean-Jacques Annaud.***

**Notre avis : On pouvait s'y attendre étant donné qu'il s'agit à peu près des mêmes développeurs : ce *Call of Duty* ressemble étonnamment à un *Medal of Honor* gonflé aux anabolisants. Il garde les mêmes défauts, à savoir un déroulement au scénario ultrascripté et une durée de vie en dessous de la moyenne ; mais il offre une campagne solo encore plus intense : une sorte de film de guerre à gros budget dont vous êtes le héros. C'est beau, c'est fluide, c'est fun, ça pète de partout et il y a plein de nazis à sniper, que demander de plus ?**

**8/10**