

ShootMania

En 2012, fraggez français

PAR ACKBOO

Cela faisait plusieurs années que la rumeur circulait dans les salons de coiffure parisiens : Nadeo préparait un jeu de shoot en réseau. On connaissait même le nom de ce produit : *ShootMania*, reprenant le suffixe "Mania" pour signaler les similitudes avec *TrackMania*, le jeu de course vedette du studio français. Après des mois de tractations, de menaces et un chantage au suicide, nous avons enfin pu y jouer en exclusivité galactique. Nos premières impressions à chaud ? Wow.



Infos

Genre : FPS multijoueur
 Développeur : Nadeo (France)
 Éditeur : Ubisoft
 Sortie prévue : Courant 2012



Qui n'a jamais joué à *TrackMania* ? OK, vous me rassurez. Alors vous serez d'accord avec moi (et avec les dizaines de milliers de joueurs qui s'y adonnent quotidiennement) pour dire que c'est un chef-d'œuvre absolu de Game Design. Cette simplicité dans les contrôles, cette élégance, cette pureté dans les mécanismes de gameplay... On pourrait en faire un poème. Le vrai coup de génie de Nadeo fut de piger qu'un jeu de course, pour être apprécié et addictif, n'avait pas besoin de collision, de touche de turbo, de modélisation des dégâts ultra-réaliste ou encore de power-up à ramasser sur le circuit. Cette véritable philosophie de développement, consistant à capter la substantifique moelle d'un gameplay en éliminant tous les artifices, les gars de Nadeo veulent désormais l'appliquer dans un autre domaine, celui du shoot multijoueur par équipe. Nous avons donc été conviés à jouer deux jours d'affilée chez Nadeo, en LAN, sur des parties regroupant entre six et dix joueurs. Louis-Ferdinand Sébum, dans les pages suivantes, va vous décrire tout l'écosystème qui a été développé autour de *ShootMania* :

l'éditeur de niveau, le langage de script et la partie communautaire qui reprendra ce qui a fait le succès et la longévité de *TrackMania*. Pour ma part, je vous propose plutôt une causerie, technique et détaillée, sur ce qui constitue le cœur de ce nouveau shoot : les sensations de déplacement, la physique, les armes, le HUD, les modes de jeu... Et vous allez voir qu'à une époque où les FPS en font toujours plus – plus d'armes, plus de véhicules, plus de classes de persos, plus de polygones, plus de décors différents... –, *ShootMania* nage à contre-courant, tel un gros saumon enragé remontant un cours d'eau norvégien.

Ça tombe bien, j'adore le saumon

Quand on se connecte à un serveur *ShootMania* pour la première fois, on se sent tout de suite en terrain connu. La vue à la première personne affiche un HUD très classique, assez dépouillé : un viseur, aucune arme apparente, quelques chiffres dans la partie supérieure de l'écran et trois jauges dans sa partie inférieure. On pige vite que la première d'entre elles concerne les munitions, la seconde la vie et la

troisième la stamina. Les contrôles sont d'une simplicité absolue : les inévitables ZQSD pour le déplacement, une touche pour sauter, une touche pour tirer. Rien pour s'accroupir, pas de touche pour changer d'arme, pas de tir secondaire, pas de jet de grenade, pas de jetpack... Du Nadeo dans toute sa splendeur. Florent Castelnerac, le boss du studio, nous confiait qu'il réfléchissait à une éventuelle fonction Zoom, mais nous l'avons senti bouleversé à l'idée d'obliger les joueurs à utiliser une touche supplémentaire... C'en était presque émouvant. Se balader à la découverte du niveau permet de se faire la main sur la physique du perso, plutôt souple. La vitesse et la hauteur des bonds rappellent un peu *Tribes*, une impression renforcée dès qu'on se met à utiliser la Stamina, en laissant le bouton de saut enfoncé après un premier atterrissage. Ça n'est pas vraiment du pur "ski" façon *Tribes*, mais du "Glide" façon Nadeo. En sprintant (ce qui épuise la jauge de stamina) puis en enchaînant les sauts (ce qui est exécutable à l'infini), on peut maintenir une vitesse de déplacement impressionnante. L'effet rappelle un peu le strafe-jumping de





Quake 3, tout en restant plus facile à obtenir. On sent vite que la physique chargée des mouvements du perso est complexe, avec une gestion très fine de l'inertie et de la friction du sol. S'il suffit de quelques minutes de jeu pour que les sensations de déplacement soient excellentes, on sent bien qu'il y a encore une marge avant de pouvoir se mouvoir avec plus de grâce, de technique et de rapidité.

Boulette Storm

Avant d'aborder les concepts les plus novateurs de *ShootMania*, opérons un petit 360° à la souris pour admirer les décors. L'environnement de base va s'appeler "Storm" ; c'est celui que vous voyez sur les screenshots égayant ces pages. Personnellement, je l'aurais appelé "Ambiance Vieilles Pierres" ou "Décor Champêtre", mais je veux bien croire les développeurs

lorsqu'ils nous expliquent que "Storm" est plus vendeur. En gros, on se battra sur de l'herbe, entre des murs de pierre évoquant des ruines médiévales, le tout agrémenté de quelques éléments hi-tech comme des blocs représentant des bases futuristes, avec néons intégrés. L'ensemble n'a ni queue ni tête, mais cela n'a aucune importance, puisque *ShootMania* (comme *TrackMania* d'ailleurs) ne s'encombre pas d'un univers ou d'une histoire. On est clairement là pour se fragger comme des gorettes, pas pour lire le mauvais scénario de S.F. qui accompagne trop souvent les shoots multijoueurs – vous vous souvenez de celui de *Quake 3 Arena*, par exemple ? Le moteur 3D, le même que sur le dernier *TrackMania*, semble en tout cas à l'aise pour afficher ces décors. Vous avez du gros HDR, des textures précises et une modélisation très fine de la lumière (pour les

spécialistes : le moteur 3D calcule jusqu'à quatre rebonds de radiosité lorsque les cartes sont compilées). L'ensemble répond aux besoins essentiels d'un shoot 3D : les décors sont clairs, lisibles et s'affichent avec une fluidité irréprochable. C'est aussi propre et carré que du *TrackMania*.

Salade de roquette

Vous vous souvenez de *Brink* ? Ses 12 000 armes qu'on pouvait toutes customiser en y rajoutant des lunettes, des lance-grenades, des chargeurs à grande capacité ? *ShootMania* fait exactement l'inverse. Mais alors d'une force. C'est impressionnant. Le joueur n'a pas de choix d'arme à définir, il va forcément apparaître au point de spawn avec ce que Nadeo appelle un lance-roquettes. Et c'est tout. Pas de flingue secondaire, ça casserait avec l'esprit épuré du jeu. Ce lance-roquette est l'arme qu'on va utiliser 90 % du temps. En pratique, c'est une espèce de petite boule d'énergie bleue ou rouge, selon la couleur de votre équipe, qui se déplace grosso modo à la même vitesse qu'une roquette du "Direct Hit" du Soldat de *Team Fortress 2*. Elle est donc très rapide (bien plus qu'une roquette de *Quake 3 Arena*, par exemple) mais oblige quand même à effectuer une compensation lorsque l'adversaire se déplace. Ce n'est donc pas une arme en "hitscan" (comme l'arsenal de *Counter-Strike* ou le fusil à pompe du Scout sur *TF2*). Cette boule d'énergie ne produit pas de dégât de proximité en explosant au sol (en clair : pas de "splash damage") mais crée un effet de souffle. En jouant, nous avons découvert deux effets sympas à cet effet : il permet d'envoyer un adversaire en l'air lorsque celui-ci se mange une roquette sous les pieds, et on peut l'utiliser pour faire du "Rocket Jump" en coopératif. Comme le RJ n'est

Les modes de jeu que nous avons testés

Grâce à un très puissant langage de script (dont on vous parle dans les pages suivantes), n'importe qui pourra créer des modes de jeu sur *ShootMania*. Nadeo en développe évidemment plusieurs en interne pour les proposer aux joueurs dès la sortie. Voici ceux que nous avons pu essayer :

Arena

De la baston classique par équipe qui peut se jouer aussi bien en 2v2 qu'en 16v16 et au-delà, selon la taille de la map. Le but consiste à toucher des pylônes pour les capturer, tout en empêchant l'équipe adverse d'en faire autant. De loin, ça rappelle un peu le mode Control Point de *Team Fortress 2* : on tue et on meurt beaucoup, c'est simple et efficace. Les temps de respawn sont très courts, il y a donc peu d'attente, peu de frustration, et ces matchs nerveux sont étrangement addictifs.

Joust

Une variation très particulière du mode Duel des autres FPS réseau. Ici, les deux joueurs démarrent au même point de spawn et doivent toucher un pylône pour obtenir cinq roquettes. Ils peuvent alors se tirer dessus, tout en essayant de rejoindre un second poteau qui leur offrira cinq nouvelles munitions. Chaque roquette qui touche permet de marquer un point, le duel se jouant en sept points. En pratique, on se rend vite compte que c'est très technique, très tactique, et que la topologie de la carte peut rendre les matchs vraiment vicieux.

Elite

Un mode très original, qui se joue en 3v3. Sur chaque round, un joueur de l'équipe bleue, équipé d'un Railgun, va devoir résister à trois joueurs de l'équipe rouge armés du lance-roquettes de base. S'il est encore en vie après deux minutes, il doit toucher un pylône pour gagner le round (ou éliminer ses trois adversaires). La dynamique "chasse à l'homme" en 3 contre 1 fonctionne parfaitement, ce mode est simplement génial. Seul défaut : il y a en permanence deux joueurs qui se tournent les pouces (mais ils peuvent regarder les performances de leur collègue grâce à un excellent système de caméra).

pas possible en solo – les munitions d'un joueur ne produiront pas d'effet de souffle sur son perso – et qu'il n'y a ni wall-jump, ni double-saut, on peut s'amuser à viser les pieds d'un collègue alors qu'il entame un saut pour l'envoyer plus haut. Ça peut donner des choses vraiment intéressantes en termes de tactique d'équipe.

Donc elle est où, la touche pour changer d'arme ?

Sur les premières minutes de jeu, les débutants auront tendance à lâcher en salve les 4 roquettes du chargeur, avant de piger qu'il est plus judicieux de les tirer une à une, le temps de recharge étant assez important ; autour d'une seconde par roquette, c'est très comparable à ce que doivent supporter les Soldat sur *Team Fortress 2*. Avec un peu d'expérience, on prend le rythme et le feeling de l'arme devient alors excellent. Ce lance-roquettes made in Nadeo se révèle précis et très gratifiant, surtout lorsqu'on shoote un ennemi en train de bondir, après avoir finement anticipé sa trajectoire dans les airs. Alors on pourrait presque se contenter de cette arme unique, mais les développeurs ont eu une idée presque révolutionnaire. Sur certains endroits stratégiques du terrain de jeu, l'arme change. En pratique, on arrivera par exemple sur une plateforme au centre de la carte, et on pourra alors tirer avec un bon gros Railgun. Ou on se mettra en position défensive dans une zone particulière près du point de spawn et on arrosera les assaillants avec des obus à longue portée, qu'on shoote vers le ciel pour qu'ils suivent une trajectoire en cloche. Dès qu'on quitte cette zone, l'arme

redevient le lance-roquettes de base. C'est un concept diablement intelligent, parce que ce "zonage" des armes permet de créer un gameplay bien particulier sur chaque carte, tout en simplifiant l'expérience des joueurs, qui ne sont pas encombrés d'un inventaire ou d'une touche de changement d'arme.

Deux points de vie

En pratique, l'idée fonctionne à merveille. Les zones donnant accès au Railgun (qui est quasiment une copie parfaite de celui de *Quake 3 Arena*) ou à l'artillerie (les développeurs appellent bizarrement ça "la volée de flèches") deviennent immédiatement des points-clés que les deux équipes tentent de conquérir pour contrôler le reste de la carte. Car ces deux





armes sont nettement plus puissantes que le lance-roquettes de base. Ce qui nous amène d'ailleurs à parler de la gestion de la barre de vie. Là encore, Nadeo-style, c'est ultimement simple et élégant : tous les joueurs ont deux points de vie. Une roquette retire un point, tandis qu'un coup de Railgun ou d'artillerie en retire deux, ce qui en fait des armes "insta-kill" déterminantes sur le champ de bataille. Notez au passage que le niveau de vie d'un joueur se repère d'un coup d'œil. À deux points, il est entouré d'un halo brillant (rouge ou bleu selon l'équipe), halo qui disparaît lorsqu'il n'a plus qu'un point de vie. Histoire de ne rien compliquer, il n'y a ni "Friendly Fire", ni localisation des dégâts. C'est d'une clarté et d'une limpidité parfaites.

Si votre carte n'est pas livrée dans les 30 minutes, nous vous remboursons

Il n'y a pas de bons jeux de shoot sans bonne map. *TF2* avait *Dustbowl*, *Quake 3* avait *Q3DM17*, *Counter-Strike* avait de_dust,

ShootMania aura... eh bien, un peu ce qu'on veut en fait. L'un des gros intérêts de ce shooter innovant, c'est d'être livré avec un éditeur de niveau qui permet, sans exagérer, de créer une carte en moins d'une minute. C'est un peu le même principe que sur *TrackMania*, tout se fait à base de gros blocs de décors (de 8 mètres de côté) qu'on pose comme des Lego. Et ça marche, pour de vrai. Nous avons pondu une carte pour le mode Arena (voir l'encadré consacré aux modes de jeu) en un temps ridicule, avec juste un goulet d'étranglement au centre et deux zones de combat en face des spawns respectifs des deux équipes. On lance un serveur, on y colle 8 joueurs enragés et... le fun est immédiat. Évidemment, chez Nadeo, ça fabrique de la carte à la chaîne. Celles que nous avons vues ont d'évidents points communs : un design simple, ouvert et symétrique, deux ou trois zones bien définies où ont lieu la grande majorité des combats, des trajets très courts entre le point de spawn et le centre de la carte. La mémorisation se fait très facilement. En

un ou deux rounds, on a tout pigé. Rien à voir par exemple avec une match sur *Team Fortress 2*, où les joueurs qui ont déjà passé 50 heures sur une map sont largement avantagés par rapport à ceux qui la découvrent, parce qu'il y a des tonnes de coins, de recoins et d'angles de tir à connaître.

Y'a bon ShootMania

J'ai été volontairement technique et descriptif pour ce premier papier sur *ShootMania*, car ce sont dans les détails – la gestion des armes, la topographie des cartes, la physique des mouvements... – que se trouve tout la beauté de ce jeu. Vu de loin, *ShootMania* ressemble à un énième shoot multi. Mais en pratique, souris en main, c'est simplement le FPS le plus excitant que nous ayons vu depuis *Team Fortress 2*. En ressortant de chez Nadeo, après plusieurs heures de jeu, nous avions tous un sourire niais jusqu'aux oreilles, comme des grands benêts. *ShootMania* est simplement très, très marrant à jouer. C'est fin, c'est tactique, c'est défoulant, il n'y a jamais de frustration ou de rage, c'est juste du pur plaisir shootesque, brut, sans artifice, comme on pouvait en ressentir en découvrant *Unreal Tournament* ou *Quake 3 Arena*. Le genre de FPS qui, joué en LAN, déclenche rapidement des rires gras, des jets de canette et la litanie classique des insultes ("GG la campouze", "comment t'as trop eu de la moule", "va mourir avec ton skill cheaté de coréen", etc.). Si on y rajoute tous les outils de création et sa surcouche communautaire, il est évident que ce shoot va attirer du monde. À la rédaction, depuis une semaine, il n'y a pas un jour sans qu'un pigiste, à un moment de la journée, ne se mette à regarder dans le vide en disant d'un air frustré "purée, j'ai envie de rejouer à ShootMania là...". On attend la bêta comme des gros affamés. ■

ShootMania

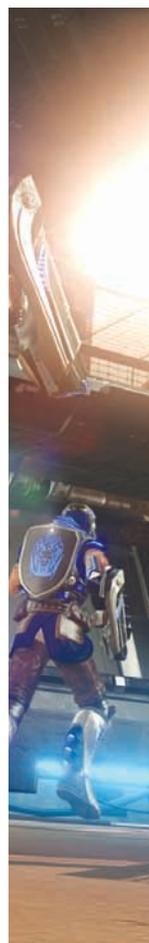
L'éditeur, ManiaPlanet : de l'autre côté du miroir

PAR LOUIS-FERDINAND SÉBUM

Mes bien chers frères je vous l'avoue, non sans m'être d'abord couvert la tête d'un bon kilo de cendres : j'ai été un mécréant. J'ai douté. J'ai même blasphémé, et en public encore. Je n'ai pas vu la lumière tout de suite. Oh, je réalise aujourd'hui à quel point j'avais tort, mais comprenez-moi, j'avais mes raisons. Déjà, je n'ai jamais douté du nouveau *TrackMania*. *Canyon* allait être un excellent jeu, j'en étais convaincu bien avant les premières previews d'ackboo. Nadeo connaissait bien son sujet, la formule était efficace et rodée, aucun risque. Non, c'est à propos de *ShootMania* et de *QuestMania* que j'avais de sérieux doutes, ainsi que du projet ManiaPlanet en général.

Infos

Genre : FPS en Kit
 Développeur : Nadeo (France)
 Éditeur : Ubisoft
 Sortie prévue : Courant 2012



Trop gros, trop ambitieux, déjà, mais pas seulement. C'est qu'il y avait eu des précédents, voyez-vous. Des FPS Creator, des RPG Maker. Des logiciels de création, des jeux en kit, qui tous avaient abouti au mieux à des titres médiocres, au pire à des abominations. Un jeu de voiture avec un éditeur de circuit est une chose, une chose simple, qu'on connaît sur PC depuis *4D Sports Driving* en 1990. Un FPS en kit, c'est une autre paire de manches. Une paire de manches qui peut vite devenir sacrément compliquée, façon camisole de force. Nadeo devait la jouer fine, naviguer entre un paquet d'écueils bien escarpés, du genre à éventrer le Concordia en deux temps trois mouvements. Laisser assez de liberté aux créateurs pour qu'ils puissent produire autre chose qu'une suite infinie de variations sur un même thème. En parallèle, faire en sorte que le jeu conserve une identité propre et ne vire pas à l'amas incohérent

de mods bricolés à l'arrache. Enfin, apporter quelque chose de nouveau au petit monde du modding et de la création de niveaux. Quelque chose d'autre, si possible, que la simplicité. Et le pire, dans tout ça, c'est que Nadeo est bien parti pour faire un sans-faute.

Lego technique

Même si la simplicité n'est pas la première qualité de *ShootMania*, ça ne signifie pas pour autant que l'éditeur est complexe. C'est même un modèle d'ergonomie et d'accessibilité. Comme dans *TrackMania*, cela se fait en posant et en assemblant des blocs sélectionnés dans une bibliothèque. Petite différence qui a son importance, ceux-ci ne sont pas cubiques mais parallélépipédiques (8 par 8 par 2 mètres), ce qui permet de les ajuster avec précision sur l'axe vertical. Une même rambarde, par exemple, peut servir à bloquer le joueur si elle est placée à hauteur de la taille ou l'empêcher complètement de tirer

(et de voir ce qui se trouve devant lui) si elle est fixée un cran plus haut. Cette précision dans l'assemblage, couplée au grand nombre de blocs disponibles dans le module Storm (essentiellement des éléments d'architecture médiévale : arches, palissades...), permet de créer à peu près toutes les structures qu'on a l'habitude de croiser dans les FPS compétitifs et de réaliser facilement des cartes aux enjeux tactiques clairs. Sur *Bourrinor*, la petite carte qu'ackboo et moi avons réalisée en même pas un quart d'heure, les deux équipes apparaissent chacune d'un côté d'un fort (diverses fonctions permettent de réaliser facilement des cartes symétriques : copier/coller, rotation, ou import/export de groupes de blocs "pré-assemblés" qu'on peut même échanger avec d'autres joueurs). À partir de leur point de départ, elles ont la possibilité de contourner le champ de bataille en passant par des murets surélevés ou de plonger directement au cœur

de la mêlée, où un goulet d'étranglement la sépare de ses adversaires. Test effectué avec le reste de la rédaction : non seulement cette carte bricolée à l'arrache fonctionne parfaitement, mais elle fonctionne comme prévu.

Un FPS au bon goût de redstone

On trouve bien sûr d'autres blocs plus spécialisés : des trampolines – inévitables dans un FPS multi depuis *Quake 3* et *Unreal Tournament* –, des murs en contreplaqué façon paintball (dont certains, pas encore implémentés, présenteront d'intéressantes particularités tactiques, par exemple des fenêtres qui ne pourront être traversées que dans un sens), des plans d'eau sur lesquels le joueur se déplace à vitesse réduite, des zones de "mort immédiate" utiles pour délimiter la carte ou créer des pièges bien vicieux et, bien sûr, les fameuses plateformes Railgun et "volée d'artillerie" dont vous avez parlé ackboo. Ces quelques blocs suffiraient déjà à créer à peu près n'importe quel type de carte FPS, mais Nadeo a voulu aller plus loin en ajoutant au puzzle des éléments plus dynamiques. On trouve par exemple des blocs "générateurs", différents types de tourelles et des blocs métalliques qui servent de conducteurs entre les deux et permettent la réalisation de vraies petites bases. Qu'une équipe (ou les deux, ou

aucune) capture le générateur, et les tourelles qu'il alimente changeront de camp. Cette foule d'éléments, à laquelle Nadeo ajoutera sans doute un paquet d'autres idées d'ici à la sortie, associée à la possibilité de réaliser aussi bien des arènes 1v1 minuscules que des cartes gigantesques (le jeu supporte, en théorie, un maximum de 255 joueurs), suffit déjà à mettre l'eau à la bouche de tous les mappers et modérateurs de la rédaction. Et pourtant, ce n'est que la partie émergée de l'iceberg.

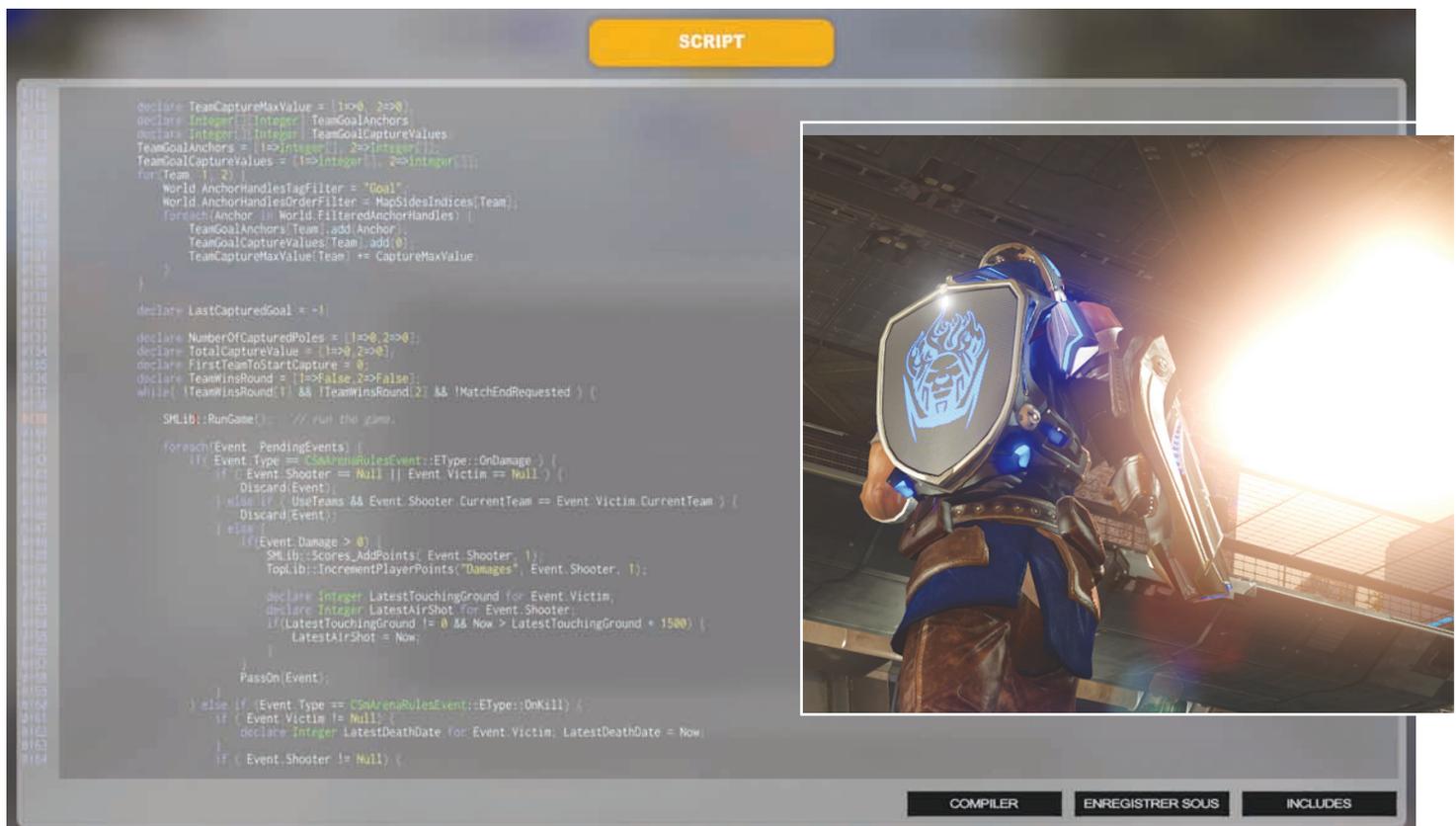
Les contes de la scripte

Car la grande, l'immense force de *ShootMania*, au moins autant que son éditeur, c'est son langage de scripts. Ce dernier, placé au cœur de tous les jeux de *ManiaPlanet*, était déjà présent dans *TrackMania : Canyon*. Cependant, comme nous le fait remarquer Florent Castelnérac, PDG de Nadeo, "il y a des limites à ce qu'on peut faire dans un jeu de voitures. Par exemple, il y a un seul critère de classement : le temps. Dans un jeu comme *ShootMania*, les créateurs vont enfin réaliser tout le potentiel de ce langage de script. Le FPS est un genre qui laisse beaucoup plus de liberté." C'est le moins qu'on puisse dire. Les trois modes (Arena, Joust et Elite) dont vous avez parlé ackboo ont beau être très différents les uns des autres, ils ne représentent que trois des dix prototypes de gameplay développés en interne

par Nadeo pour tester leur jeu. Et tous ces modes, leurs règles, leur fonctionnement, sont uniquement définis par des scripts qu'on peut modifier et compiler en temps réel durant la partie. "Vous avez des idées de modifications ?" Je propose l'affichage dans le HUD du mode Arena, à côté du tableau des meilleurs scores, un classement des joueurs ayant le plus contribué à la capture des poteaux, histoire d'encourager

Nadéo est bien parti pour faire un sans-faute

le teamplay. Paf, dix lignes de code et c'est fait, même pas besoin de compiler quoi que ce soit ou de relancer le jeu ; l'Unreal-Script peut aller se rhabiller. "Mais qu'est-ce que c'est que ces trucs de noobs ?", hurle ackboo, qui, d'après la légende, est si viril qu'à son passage, les femmes se pâment et les fleurs éclosent, "on s'en fout du teamplay, ce que je veux, moi, c'est qu'il y ait un gros AIRSHOT d'affiché quand je fragge un mec en l'air". Terrifiés, les codeurs de Nadeo s'exécutent. Encore une fois, c'est l'affaire de quelques lignes de code et, sous les coups de Railgun vengeurs d'ackboo, un gros "AIRSHOT" blanc s'inscrit au milieu de l'écran.



Tout est possible...

Ces mini-mods seront bien sûr parmi les premiers à apparaître sur les serveurs mais les choses ne devraient pas en rester là bien longtemps. Car la puissance du langage de script développé par Nadeo est tout simplement ébouriffante. Des joueurs de *TrackMania* l'ont déjà utilisé pour créer un jeu de plateforme et un *Tetris* complet (dont les hi-scores, tenez-vous bien, sont liés au compte *ManiaPlanet* de l'utilisateur et stockés sur les serveurs de Nadeo). "Pourquoi ne pas inclure ce *Tetris* dans un mode de jeu à la *Counter-Strike*, par exemple, pour donner aux joueurs éliminés quelque chose à faire en attendant le round suivant ?", demande Florent. Et tant qu'à faire, pourquoi ne pas créer de vrais éléments interactifs au sein du monde de jeu ? Le "bloc de départ" de *ShootMania* comporte en effet un écran géant et interactif sur lequel les créateurs de mods sont libres d'afficher n'importe quoi : le score en cours, la répartition des tâches au sein de l'équipe ou, pourquoi pas, un menu depuis lequel les joueurs pourraient choisir une classe ou acheter de l'équipement. "En théorie on peut tout faire. Pourquoi ne pas tout simplement se débarrasser du HUD et afficher le score ou même les vies du joueur sur des écrans géants type stade de foot au-dessus de l'arène ?" Ou pourquoi ne pas utiliser les clusters de serveurs, une des fonctionnalités de *ManiaPlanet* qui permet de lier plusieurs serveurs via un système d'hyperliens, pour

créer un pseudo-monde persistant dans lequel les joueurs se téléporteraient de carte en carte, de serveur en serveur. "Oui oui, c'est possible. On pourrait même y ajouter des PNJ qui donnent au joueur des munitions ou qui le soignent. Pourquoi pas..." Impressionnant. Très impressionnant.

... dans les limites du raisonnable

Un peu trop impressionnant, même. Un jeu qui peut être modifié à ce point, et si facilement, ne risque-t-il pas de vite devenir un bordel sans nom et sans cohérence, saturé, c'est inévitable, de contenu

"En laissant plus de liberté aux moddeurs, on ouvre une porte qu'on ne pourra ensuite plus refermer"

de qualité douteuse ? "C'est un de nos gros soucis. Il faut que les joueurs aient des repères en arrivant sur un serveur. C'est pourquoi on ne permettra pas n'importe quelle modification." Impossible d'ajouter de nouvelles armes, ni de customiser l'apparence des personnages (à l'exception des boucliers qu'ils portent dans le dos, et sur lequel on pourra faire figurer un signe distinctif ou le logo d'une équipe, ce qui est toujours utile pour l'e-sport). La physique elle-même ne variera pas. N'espérez pas ajouter de wallhack ou modifier la gravité, en tout cas pas tout de suite. "On per-

metra peut-être aux joueurs de modifier davantage de contenu au fil du temps, mais ça se fera de façon très graduelle. Il faut bien avoir conscience qu'à chaque fois qu'on laisse plus de liberté aux moddeurs, on ouvre une porte qu'on ne pourra ensuite plus refermer." Cela dit, même en faisant abstraction de toutes ces limitations, le gameplay de *ShootMania* devrait, en lui-même, suffire à limiter la plupart des abus qu'on peut redouter dans un FPS aussi ouvert.

ShootMania le brave

ShootMania, c'est évident, est un jeu axé sur la compétition, parfaitement adapté à l'e-sport et au jeu de haut niveau. Et pourtant, contrairement à la plupart des FPS PvP, il fait tout son possible pour réduire l'écart entre les joueurs au lieu de le creuser artificiellement. Prenons l'exemple du Railgun. Depuis *Quake 2*, c'est l'arme mortelle par excellence, celle qui donne aux joueurs les plus skillés un avantage radical sur leurs adversaires. L'arme de tous les abus également, puisqu'elle permet à un campeur bien vicieux de se planquer à l'abri pour sniper sans (gros) risques de se faire déloger. Le remplacement, dans *ShootMania*, des pickups par des "plateformes" d'armes suffit à changer la donne : sniper est toujours possible, les joueurs skillés sont toujours avantagés, mais ils ne peuvent plus le faire de n'importe où et doivent, si le créateur de la carte a bien fait son boulot, s'exposer un minimum





pour le faire. La simplicité des mécanismes (l'arme de base tue en deux coups peu important la distance et la zone touchée, les armes "spéciales" en un coup) en fait aussi un jeu extrêmement lisible dans lequel les vétérans n'ont pas un avantage énorme sur les nouveaux venus. Quant à la triche, c'est simple : *ShootMania* la vide quasiment de tout intérêt. À quoi sert un aimbot (programme de visée automatique) quand l'arme de base tire des projectiles lents et faciles à éviter ? À quoi sert un wallhack (programme pour voir à travers les murs) dans des arènes aussi petites que celles auxquelles nous avons pu jouer, dans lesquelles on sait toujours, au moins à peu près, où se trouve l'adversaire ? Résultat, un jeu fin mais accessible, compétitif mais sympa. "Ça ne sert à rien d'humilier les joueurs débutants, continue Florent, au contraire, c'est le meilleur moyen de les dégoûter du jeu en réseau."

À 20 h 50, Guingamp contre DarkNaruto666

Un jeu sympa à regarder aussi. Pendant une partie de Joust (du 1v1, comme vous l'a expliqué ackboo), les joueurs qui ne sont pas en train de s'affronter sont relégués au rang de spectateurs. Ce n'est un secret pour personne : chez *Canard PC*, on ne tient pas l'e-sport en très haute estime. Et pourtant on gueulait tous comme des hooligans décébrés en admirant les échanges de tirs entre Netsabes et ackboo, tout simplement parce que *ShootMania* réussit l'exploit de rendre le jeu vidéo agréable à regarder, grâce à son action hyper lisible et à une caméra très bien fichue qui garde toujours les deux adversaires dans le champ. "Un mode comme *Elite* est aussi très intéressant à regarder, nous dit Florent. Quand vous avez du trois contre un, forcément, les spectateurs s'attachent au joueur traqué, ça crée du lien émotionnel et du spectacle." Une version virtuelle du *Prix du Danger*, voilà qui a du potentiel. On devrait vite assister à des retransmissions intéressantes, d'autant plus que *ManiaPlanet* propose tout un tas d'outils pour faciliter la diffusion, que ce soit par streaming ou via le client du

jeu. "Enfin bon, c'est un peu gadget tout ça, la plupart des gens vont jouer, pas regarder les autres jouer", pensez-vous. Eh bien vous avez tort, messieurs, et vous devriez avoir honte. HONTE !

Fin et début

Car ce que *ShootMania* et, au-delà, *ManiaPlanet* proposent, c'est tout simplement une nouvelle approche du jeu vidéo, dans lequel les rôles du créateur et du consommateur se voient complètement redéfinis. "En fait, on ne fait que fournir un instrument. Aux joueurs de jouer ce qu'ils veulent après." *ManiaPlanet*, de ce point de vue, est l'anti-Steam. Pas vertical mais horizontal, totalement décentralisé, permettant aux joueurs non seulement de créer un profil mais aussi de vrais petits sites web faisant la promotion de leurs créations (consultables à l'intérieur de l'interface du jeu) et même de diffuser des publicités pour leurs serveurs, leurs cartes ou leurs mods. Échange de scripts, d'éléments graphiques, de morceaux de cartes "préfabriqués", possibilités de regrouper ces différents éléments au sein d'un "Title pack", sorte de gros mod qui apparaîtra dans la liste des packs créés par Nadeo, entre *TrackMania : Canyon* et *ShootMania : Storm*. Des dizaines de

possibilités, dont *TrackMania* n'a fait que poser les bases. Avec *ShootMania* s'ouvre le temps des choses sérieuses. Et ce n'est qu'un début. Ensuite viendra *QuestMania*, dont on n'a malheureusement pas pu apprendre grand-chose, mais dont le peu qu'on sait permet d'affirmer qu'il exploitera plus qu'aucun autre titre les possibilités de *ManiaPlanet*. Ensuite quoi ? La formule est tellement efficace, tellement déclinable... Ça fait maintenant cinq jours qu'on a quitté les locaux de Nadeo. Depuis, sans arrêt, on pense à *ShootMania*. "Ça fait combien de temps qu'un FPS ne nous a pas autant plu ?", demande ackboo, qui n'arrive même plus à lancer *TF2*. Moi, je pense au jeu, oui. Mais surtout au langage de script, à *ManiaPlanet*. Je ne sais pas pourquoi, je repense à un vieux test de *Quake*, lu quand j'avais quatorze ans, qui me revient brusquement en tête. Il y avait cette phrase : "Avec son ouverture aux mods et son langage *QuakeC*, *Quake* nous donne l'impression qu'en matière de jeux vidéo, nous avons encore tout à découvrir. Et ça, c'est bougrement kiffant." Grâce à Nadeo, je réalise, seize ans plus tard, qu'une fois de plus nous avons tout à découvrir. Et vous savez quoi ? C'est encore plus kiffant.

L.F.S.

