

Il est probable qu'à un moment ou à un autre, vous soyez tombé sur une discussion ardente où l'on dénonce les FPS-couloirs, sans saveur, avec une durée de vie standardisée (basse, de préférence) et un scénario aussi accrocheur qu'un épisode des *Feux de l'Amour*. Et s'il est vrai que nous sommes gâtés à ce niveau-là, il reste, et restera toujours, des perles qui surnagent au-dessus des productions sans inspiration. *Bioshock* est l'une de ces perles, qui aura inspiré d'autres à suivre ses traces, notamment dans la façon de faire de l'exposition narrative.

Pourquoi cela ? Prenez une grande goulée d'air frais et sautez dans la prochaine bathysphère pour le découvrir, ami Lecteur...

Pour ce qui fut ma première critique vidéoludique !



1959, et les festivités ont été un peu trop brutales...

Bienvenue à Rapture !

On peut dire que le jeu ne perd pas de temps pour vous prendre dans l'action. Après avoir entendu Jack, notre protagoniste du moment, produire ses seules lignes de dialogue du jeu, comme quoi il serait promis à de grandes choses, votre avion subit un léger incident boumistique et plonge droit dans l'Atlantique, avec flammes et fracas.

Jack en réchappe miraculeusement et, énorme chance (?), voit une tour se profiler non loin. Y nageant avidement, il a tôt fait de s'embarquer dans une bathysphère, pendant qu'un film du fondateur de la cité lui explique son projet...

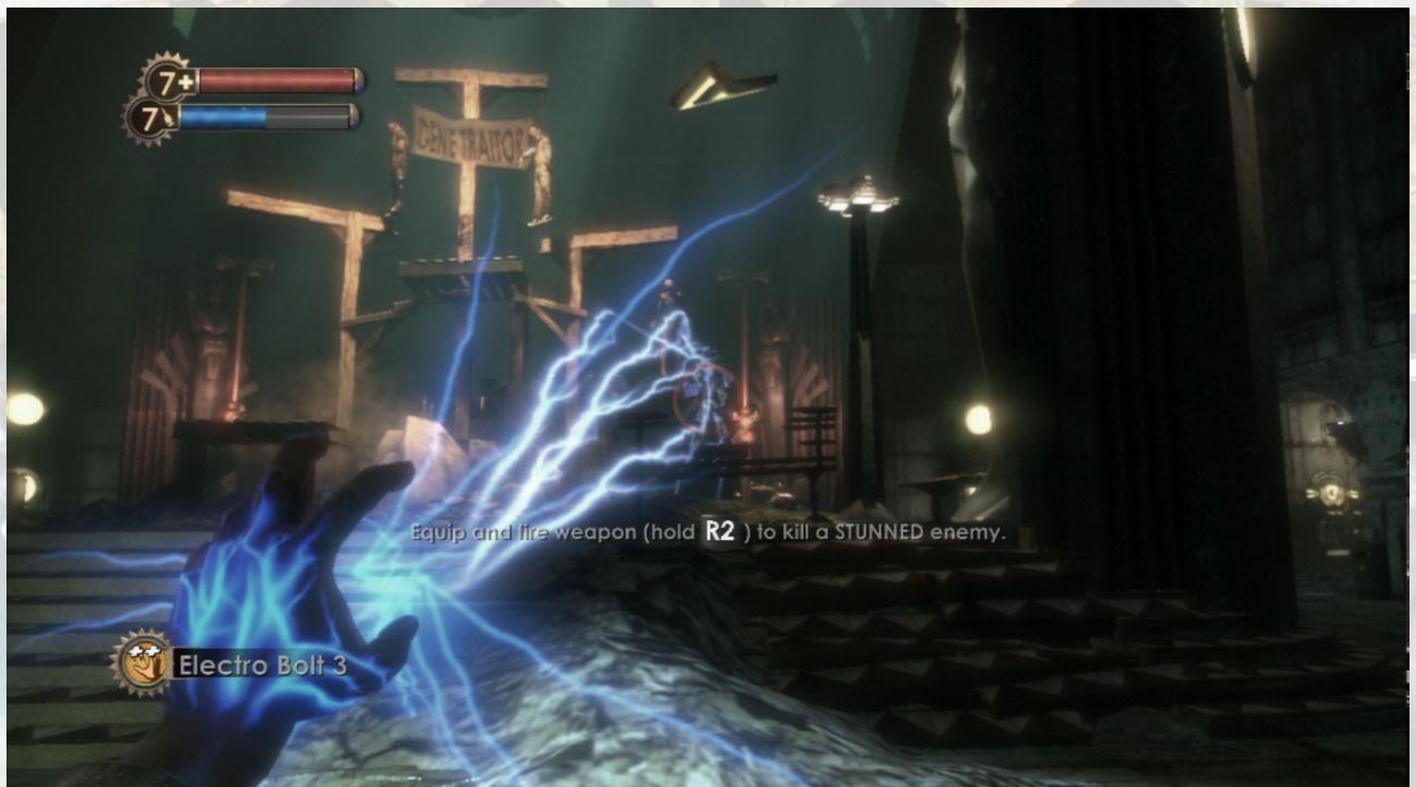
Une ville éloignée de tous, avec une liberté pour chacun de profiter du fruit de son propre travail, loin des systèmes de la surface, que ce soit le gouvernement capitaliste vous spoliant de vos gains, le gouvernement communiste reprenant votre travail pour la collectivité, l'Eglise vous inféodant à Dieu.

Une cité où la sueur de votre front restera vôtre, où la science peut se développer sans les restrictions morales habituelles.

Et il est vrai que la ville semble attrayante au premier abord, pleine de promesses !

Les choses paraissent déjà nettement moins joyeuses lorsqu'une personne envoyée pour vous accueillir se fait étrangler sous vos yeux. Jack se rendra vite compte que l'utopie a viré à la dystopie cauchemardesque et, guidé par Atlas, un survivant tentant de retrouver sa famille pour fuir cet enfer, s'engage une course pour la survie : Andrew Ryan, le fondateur de Rapture, n'étant pas précisément enchanté par votre venue

...



L'utilisation des Plasmides est un des points forts du jeu.

Une ambiance unique

Une des premières choses frappant le nouveau venu à Rapture est la patte graphique de l'environnement, qui possède vraiment sa propre personnalité, des plus rafraîchissantes par rapport à ce que l'on a l'occasion de voir d'ordinaire. Le tout est enrobé dans un style steampunk, mélange d'ambiance fleurant bon la fin des années 50 (notamment avec l'aspect des nombreuses publicités sur les murs) et de technologie plus avancée concordant avec ce style (tourelles, robots volants rétros, caméras de sécurité, équipement des Big Daddys...).

Si les graphismes en eux-mêmes ne mettront pas à genoux les capacités de votre ordinateur (même à l'époque ou maintenant en version Remastered), ils ne déçoivent pas et sauront vous immerger dans cette cité sous-marine, surtout avec cette minutie dans les détails, il suffit de jeter un coup d'œil à l'océan alentour pour être charmé (bien que vous serez probablement plus préoccupé par ce Splicer¹ cherchant à imprimer un angle de 90 degrés à votre cou).

L'ambiance sonore est également au rendez-vous. Si les musiques savent se faire discrètes la plupart du temps, elles interviennent également à point nommé (quoi de plus plaisant que de liquider des Splicers arrivant en série, à coup de shotgun, accompagné par l'air charmant d'une musique classique ?). Votre parcours sera ponctué par les dialogues et exclamations des Splicers, ayant pour la majorité sombré dans la folie ou des états proches, comme cette femme réclamant son Johny et fort désappointée lorsque vous apparaissez à la place.

L'un des points forts de Bioshock pour maintenir l'immersion est l'ajout de très nombreux audiologs (un peu à l'instar des PDA à télécharger dans *Doom 3*), permettant d'en savoir plus sur la vie à Rapture, les incidents qui l'ont fait sombrer dans cet état de chaos, l'état d'esprit des gens, du background général et pour l'objectif en cours, des indices sur certains mystères...

Vous n'aurez pas à vous ennuyer, et vous adhérerez sûrement.

¹ Ou « chrosome » dans la langue de Molière : des habitants de Rapture qui sont devenus addicts à l'ADAM et sont généralement plus ou moins timbrés (et avides de vous tuer).



Vaincre les Big Daddies sera obligatoire si vous désirez récolter plein d'ADAM.

Evolve today !

Mais *Bioshock* ne doit pas sa renommée uniquement à cause de son ambiance, bien entendu. Vous découvrirez rapidement que la crise de Rapture provient de la mise sans restriction, sur le marché, de l'ADAM : une substance prodigieuse réécrivant votre génome et y inscrivant des tas de capacités fort distrayantes, les Plasmides, comme celle (la première) de pouvoir étourdir vos ennemis avec de l'électricité, pour pouvoir les tuer paisiblement, ou bien de les faire s'embraser en claquant des doigts, ou encore de générer des abeilles tueuses pour les condamner à une mort lente et très douloureuse, pendant que vous regardez le spectacle en buvant un café.

Chaque Plasmide a trois niveaux de puissance, en payant de nouveaux slots, vous pouvez avoir jusqu'à 6 Plasmides à disposition. Vous trouverez des Plasmides durant votre aventure et pourrez également, en dépensant de l'ADAM, en « acheter » dans les Gatherer's Gardens. Outre les Plasmides, vous aurez également trois types d'amélioration géniques : celles de **combat**, celles d'**ingénieur** et celles **médicales**. Comme les Plasmides, vous pourrez en trouver, en acheter, ainsi que débloquent des slots supplémentaires pour en avoir plus à la fois.

Cela permet donc de customiser votre personnage à votre aise et d'avoir un sentiment jouissif de puissance en maltraitant vos ennemis de bien des manières, tout en ajoutant un intérêt permanent pour la réclamation et la récolte d'ADAM. Mais, demandez-vous (si toutefois vous l'ignorez), comment obtenir cette substance délicieusement mutagène ?

Je suis content que vous posiez la question, ami Lecteur. L'ADAM est récolté par les Petites Sœurs, de très jeunes filles transformées horriblement pour cette tâche : l'ADAM est récolté sur les cadavres. Tuer la Petite Sœur ou la délivrer de ses tourments vous octroiera de l'ADAM.

Léger inconvénient : ces charmantes demoiselles sont toujours accompagnées par des Big Daddys, sorte de golem de chair et de métal, eux aussi mentalement conditionnés, pour empêcher justement que des gens viennent dérober la récolte.

Si vous voulez devenir un surhomme, il faudra donc parler poudre et divers projectiles avec ces gardiens, au risque d'épuiser grandement votre réservoir de medkits.

Mais geler ses adversaires pour les briser en morceaux avec une clé à molette n'a pas de prix, n'est-ce pas ?



Avec ce mini-jeu, vous aurez aussi l'occasion d'hacker divers éléments pour votre profit !

Un gameplay prenant, complet et varié

Etant un FPS, vous passerez bien sûr une bonne partie de votre temps à refroidir de diverses manières les autochtones, qui sont généralement peu enthousiastes à votre égard et vous le font bien sentir. La prise en main est très facile : les numéros du clavier vous permettent de changer rapidement d'arme (entre les huit disponible) et les F sont assignés aux Plasmides, un simple clic droit permet de passer de l'un à l'autre. La jouabilité ne pose pas problème.

Vous aurez aussi la possibilité de pirater de nombreuses choses dans le jeu : distributeurs d'objets et de munitions (essentiels pour avoir des prix abordables et accès à des achats sinon inaccessibles), coffre-fort, robots, tourelles, caméras (qui, une fois subverties, enverront des sentinelles sur tout ennemi passant dans leur champ de vision), via un mini-jeu augmentant en difficulté au fil du temps et du niveau de sécurité. *Bioshock* est un jeu où vous pourrez fouiller presque tout : bureaux, cadavres, armoires, poubelles, caisses, meubles, ce qui sera tout aussi bien pour dégoter medkits, seringues d'EVE (l'énergie nécessaire pour utiliser les Plasmides), munitions, nourriture, et de bons billets verts utiliser les distributeurs ; cela vous donne envie d'explorer chaque recoin pour rentabiliser au maximum chaque zone de jeu, tout en apprenant également plus sur la cité sous-marine.

Vous aurez également l'occasion d'améliorer vos armes en vous rendant à des bornes à usage unique, la récolte de composants vous permettra, à un autre type de bornes, de créer des munitions. Car si chaque arme a des munitions de base (sauf, évidemment, la clé anglaise), elles possèdent toutes deux types de munitions spéciales. Par exemple, le shotgun bénéficie de cartouches électriques et de cartouches explosives, les premières étant un atout considérable pour descendre ces Big Daddies vous empêchant de siroter un peu plus d'ADAM...

En plus de cela, vous acquerrez également un appareil photo très spécial, puisqu'en prenant des photographies de vos ennemis, après un certain nombre de clichés pris (la qualité variant), vous obtiendrez plusieurs seuils de recherche, vous octroyant des bonus de dommage et de nouvelles capacités géniques (comme le camouflage obtenu grâce aux *Houdini Splicers*, vous permettant d'être invisible en restant immobile).

Enfin, notez que *Bioshock* ne vous renvoie pas à un savepoint si vous mourez : le jeu est truffé de Vita-

Chambers, d'où vous ressortirez en piteux état si d'aventure vous mordez la poussière, ce qui, bien que vous puissiez transporter jusqu'à neuf medkits, peut arriver. Les plus hardis pourront cependant tout à fait désactiver les Vita-Chambers : chacun pourra y trouver son compte. Point bonus pour le fait que ces Vita-Chambers ont une justification narrative que je vous laisse le soin de découvrir, si vous ne la connaissez pas déjà.



Aider Cohen à compléter son « chef-d'œuvre » est un bel exemple d'intégration réussie entre gameplay et narration, surtout dans un FPS.

Bioshock, un FPS parfait ?

Pure question rhétorique, bien sûr, rien ne l'étant dans le Multivers. Quelles sont donc les ombres au tableau ?

Tout, d'abord, l'affaire des Petites Sœurs. Les récolter vous rapportera plus d'ADAM et les tuer, en tuant seulement deux vous octroiera la « mauvaise » fin.

Mais il s'agira au final que d'une pirouette scénaristique, le choix ne changeant pas fondamentalement la façon de jouer : sauver les Petites Sœurs vous vaudra une rétribution karmique de la part de celle ayant mené à leur création. Il est dommage que ce soit à la fois avec si peu de retentissement et le seul facteur décidant de la fin.

Surtout qu'en fait, les éliminer ne représentera même pas un réel profit : si vous les sauvez, la personne en question vous octroiera des cadeaux qui compenseront largement le gain moindre en ADAM.

Fins, par ailleurs, décevantes toutes deux, à la fois par leur brièveté et leur caricature.

Dans un autre registre, vos principaux ennemis, les Splicers ont tendance à respawn un peu trop et dans des endroits confinés (j'en ai aussi vu un apparaître sous mon nez), être ultra-agressifs et vous attaquer parfois à la ninja, ce qui peut être horripilant de temps à autre.

Le boss de fin, de son côté, est vraiment cheap et casse un peu l'ambiance établie auparavant.

Si le joueur bénéficie d'une certaine liberté dans l'exploration, les rails se font quand même sentir, ladite

exploration ne fera pas non plus exploser votre compteur d'heures.

Enfin, le jeu comporte plusieurs phases assez « fetchquest » qui pourront en agacer certain, à cause de la baisse de tempo induite.

Tout cela doit-il vous empêcher d'y jouer ? Certes non !

Surtout que, sans en révéler plus, le jeu comporte un twist intelligent et savoureux...

« A man chooses, a slave obeys »

ASPECTS NÉGATIFS

- Mini-jeux de hacking potentiellement lassant à force
- Certains Plasmides pouvant donner l'impression d'être interchangeables avec d'autres
- Plusieurs séquences de récolte d'objets, potentiellement lassantes
- Faux dilemme moral avec les Petites Sœurs
- Respawn agressif des Splicers
- Protagoniste muet

ASPECTS POSITIFS

- Digne héritier spirituel de System Shock
- Ambiance du tonnerre
- Patte graphique délectable
- Amélioration des armes et différents types de munitions
- Dynamique des Plasmides et de la récolte d'ADAM contre les Big Daddies
- Le twist final
- Les améliorations géniques

Pour une aventure se passant sous l'eau, *Bioshock* est une véritable bouffée d'air frais. Beau, riche, varié, vous proposant un univers bien affirmé, il constitue une expérience prenante qui vous donnera envie d'y revenir. Un jeu à déguster sans modération.

Surtout si vous êtes lassé des productions plus ordinaires dont le marché vidéoludique nous abreuve à longueur d'année.

Tel est l'enthousiasme que j'ai ressenti en découvrant ce titre, qui m'a donné envie de devenir testeur amateur !

