

Il y a des studios, pas forcément énormes, qui, en développant certains jeux, s'assurent une place dans la mémoire collective de la plupart des gamers. Rare avait déjà solidement marqué le coup en créant, en 1997, le mythique *Goldeneye* (lequel a eu la malchance d'avoir eu un remake Wii de piètre qualité). Le studio avait déjà livré d'autres perles comme *Banjo-Kazooie*, la question était : pouvaient-ils continuer sur cette lignée ?

En 2000, sur la console de salon déjà un peu moribonde de Big N, *Perfect Dark* faisait son entrée, réinvitant les joueurs à se saisir de l'improbable manette-trident pour ce jeu, que l'on aimait à dire successeur spirituel de *Goldeneye*.

Etant donné l'engouement produit par ce dernier, la barre était placée haut. Le résultat fut-il à la hauteur de espérances ? Equipez-vous d'un bouclier, gardez votre Falcon 2 à portée de main, et voyons donc cela, ami Lecteur.



Le contexte aura beau donner l'impression que Joanna doit s'infiltrer, c'est bien la mitraille généralisée qui sera souvent au cœur de l'expérience.

Une touche de féminité dans ce monde de brutes

Cela peut sembler anodin pour certains, mais le fait que le héros soit en fait une héroïne cassait déjà un peu avec les standards, et l'on sera toujours loin, même dans les jeux vidéo, de la parité à ce niveau-là. Joanna Dark, agente de l'Institut Carrington, est une femme de caractère et qui ne s'en laisse pas conter, comme l'apprendront les nombreux gardes- à leur détriment et à notre plus grande joie.

Quand l'on constate le degré de stéréotypie, d'une manière globale, encore attaché aux rôles et personnalités des femmes dans les jeux vidéo, incarner Joanna est un peu rafraîchissant, d'autant plus qu'elle n'a rien à envier à ses contreparties masculines de l'époque.

Enfin, jusqu'à ce que son personnage se fasse allégrement massacrer dans *Perfect Dark Zéro*... Mais j'y reviendrai, parlons un brin du scénario pour cadrer les choses, je ne risque pas de spoiler grand-monde toutes ces années après (mais si c'est le cas pour certains, fermez les yeux aux moments critiques, Lecteur). Le début se passe en douceur : vous pouvez tout à fait choisir de rester d'abord dans l'Institut Carrington, pour en apprendre un brin plus sur lui et le monde de *Perfect Dark* (où les mégacorporations dominent le tableau), et, surtout, vous entraîner au maniement des divers armes et gadgets. Les amateurs de défis pourront tenter de récolter les médailles dans le champ de tir (personnellement moi non, n'étant pas un as de la manette de Poséidon).

Une fois familiarisé avec ce que vous êtes et à la jouabilité, revenir à un certain ordinateur vous permet de sélectionner votre première mission.

Daniel Carrington, fondateur de l'institut éponyme et accessoirement votre supérieur, vous signale qu'un appel de détresse a été émis depuis le siège central de la DataDyne, corporation rivale de celle dirigée par Carrington.

S'il n'est pas extrait de là avant la nuit, ça sentira le sapin. Oh, et puis, elle pourrait en profiter pour en faire un brin d'espionnage, aussi. Espionnage au sens « James Bond » du terme : beaucoup de cadavres et

moyennement de discrétion.

Larguée en mode furtif (ou pas) sur le toit du QG de la DataDyne, pistolet au poing, la jeune Joanna commence donc son infiltration, sans se douter qu'elle allait s'engager dans une série d'évènements qui dépasseraient de loin une simple mission de secours...

Il faudrait peut-être que j'arrête avec les accroches dramatiques, Bob, c'est ce que vous me dites ?

Allons, ici, c'est pertinent !



Un Skedar. Clairement pas l'ami du petit-déjeuner.

Aliens !

En effet, au cours de la campagne solo, il vous apparaîtra vers la moitié du jeu que la DataDyne s'est alliée avec une race alien, les Skedars, qui, comme toute bonne race alien peu inventive, cherche à envahir notre belle planète bleue. Probablement pour les donuts, ce qui serait toujours une meilleure raison que les extra-terrestres de *Battle Los Angeles* venus siphonner nos océans.

N'allez donc pas chercher une raison philosophique profonde : les Skedars sont un peu peuple guerrier, et la Terre, une belle cible. D'autant plus que dans cette dimension, notre planète a été observée (et vraisemblablement aidée) par d'autres E.T. : les Maians, portraits crachés des Petits Gris. Ceux-là sont en guerre avec les Skedars depuis longtemps et il en faudrait peu pour que la Terre soit le théâtre indirect du conflit...

Partant d'une rivalité entre corporations, vous évoluerez donc jusqu'à découvrir une conspiration bien plus vaste, apprendrez qu'il y a même de l'arme de destruction massive alien en jeu (commodément échouée dans les mers de la Terre), et vous irez carrément jusqu'à porter la bataille sur la planète d'origine de ces si méchants Skedars, mettant un terme définitif au conflit. Quand je vous disais que Joanna n'avait rien à envier aux autres héros de FPS de l'époque...

La trame étant posée, si on peut se laisser surprendre par ce déroulement impliquant des aliens, on tablera une fois n'est pas coutume sur l'ambiance. Celle-ci est au rendez-vous, avec un mode solo à la durée de vie acceptable, vous faisant voir du pays, si l'on peut dire : immeubles peuplés de gardes vindicatifs, villa, base aérienne, complexe gouvernemental secret, navire, base aérienne, plaines enneigées, vaisseaux aliens...

De façon classique, la campagne solo vous propose trois modes de difficultés : agent, special agent, et perfect agent. Bien sûr, plus la difficulté est élevée, plus les ennemis vous infligent de dommages, mais plus

il y a d'objectifs également- une caractéristique directement reprise de *Goldeneye* et plutôt novatrice à l'époque.

Le mode agent ne comporte que ceux de base, le *special* en ajoute parfois, le **perfect** comporte des objectifs exclusifs. Et comme, ce qui est un peu dommage par contre, vous êtes obligés de finir chaque mission en agent pour débloquer la difficulté suivante, vous aurez l'occasion de bien ressentir les ajouts.

Ces objectifs sont suffisamment nombreux et variés pour bien rythmer les missions, pour ne pas vous faire sentir que vous ne faites que des bêtes parcours point A- point B, tout en faisant sauter éléments organiques ou inorganiques au passage.

Contrairement à d'autres jeux où l'on sent que si l'on était magiquement amené au dernier niveau, cela ne changerait rien de plus au niveau de ce qui a été accompli...

Par ailleurs, en mode **perfect**, le challenge peut être relevé. Dans le jeu, vous n'aurez en effet jamais l'occasion de vous soigner (même si vous régénérez magiquement entre deux missions), tout au plus pourrez-vous mettre la main sur des boucliers. Heureusement, toutes ces heures d'entraînement et de gymnastique ont rendu Joanna plutôt résistante (en plus de lui donner une silhouette des plus agréables- mais je m'égare).

Comme pour *Goldeneye*, finir les missions selon certains paramètres vous permettra de débloquer certains cheats et bonus, tel le mode DK, afin de renouveler l'expérience de jeu.

La campagne offre son lot de petits secrets, comme pouvoir garder l'hoverbike de l'Area 51 et le faire monter à bord d'Air Force One, le véhicule est un précieux atout une fois le jet présidentiel crashé. Les plus friands de trucs fondamentalement inutiles à trouver pourront explorer les niveaux à la recherche du fromage que contient chacun d'entre eux.

Gageons que si *Perfect Dark* était une production actuelle, il y aurait un haut fait pour cela !

Finir le jeu, pour chaque mode de difficulté, donne également droit à une mission bonus respective. Celles-ci restent un tantinet anecdotiques toutefois, notamment le duel entre Easton et Mr. Blonde.

Mais le mode solo de *Perfect Dark* ne se résume pas à la campagne...



Idéal pour régler les rivalités entre amis.

A deux, c'est mieux... Parfois.

Corrigez-moi si je me trompe (je n'ai pas fait de recherche, honte à moi), mais je crois que c'était chose assez innovant, pour l'époque, de pouvoir vivre la campagne d'un FPS autrement qu'en solo. *Perfect Dark* vous propose deux autres itérations : le désormais classique mode coopératif, et le mode counter agent.

Je ne pense pas avoir besoin de décrire le mode coopératif, notez tout de même la possibilité, faute de partenaire humain, de jouer en compagnie d'un bot. Une blonde anonyme, à l'IA parfois défaillante, équipée d'un bouclier et ne pouvant disposer que de l'arme de base : le Falcon 2. Son comportement mettra

aux oubliettes les approches furtives... Mais au moins, elle pourra prendre des dommages pour vous (sa mort n'entraîne pas la fin de la mission, par l'action du Saint Patron des Clones, une remplaçante apparaîtra dans la mission suivante).

Le mode counter agent, quant à lui, est plus original. Tandis que le joueur 1 incarne toujours la talentueuse Joanna, le joueur 2 se trouve aux commandes d'un des ennemis du niveau...

Certes, vous remarquerez rapidement quel ennemi est possédé par votre ami, qui devrait être d'une efficacité supérieure à l'IA (normalement), mais ne comptez pas vous en débarrasser facilement, même si, bien sûr, il a la santé d'un « vrai » ennemi.

Une fois liquidé, il se réincarnera dans un autre ennemi. Et si jamais sa position actuelle ne lui plaît pas, il peut même se suicider avec une pilule.

Une bonne manière de revisiter la campagne, soit avec plus de difficulté et une composante de rivalité, soit de façon facilitée en faisant appel aux bons sentiments de votre ami et le transformer en poltergeist acquis à votre cause.

Bob aura une sacrée surprise en voyant Joe le trucider brutalement !

En-dehors de la campagne, *Perfect Dark* dispose de nombreux challenges (une cinquantaine), divers et variés, augmentant graduellement en difficulté, chaque challenge comportant également trois niveaux de difficulté. De plus, vous pouvez les faire seuls ou à deux ! Voilà qui rallonge agréablement la durée de vie, tout en poussant à vous améliorer.

Lorsqu'on croise des Perfect-Sim dans un niveau comportant des armes tuant en un coup, la tension est au rendez-vous !



Qui a dit que les jeux vidés n'invitaient pas au lien social ?

Tueries entre amis

Ces éléments sont déjà un point solide en faveur de *Perfect Dark*, mais tout comme son ancêtre spirituel *Goldeneye*, le soft prend plus d'ampleur avec le multijoueur proprement dit. Les nombreuses arènes de *Perfect Dark* reprennent les thèmes environnementaux de la campagne solo : ruines Skedar, villa... Avec même un retour du niveau Facility !

S'il est fun de s'étripier de deux à quatre amis, il l'est encore plus en présence de bots, un ajout qui apparaît presque indispensable maintenant pour ce genre de FPS (et parfois bizarrement absent, comme pour *Quitte ou Double*, ou *Bons baisers de Russie*) et change totalement la donne.

D'autant plus que ne se contentant pas de statistiques différentes, les bots feront montre de comportements bien spécifiques : les kaze-sim fonceront quoi qu'il arrive, les tortue-sim équipés de boucliers puissants seront bien plus prudents, venge-sim cherchera prioritairement à abattre le dernier personnage l'ayant tué, juge-sim aura pour cible de prédilection le joueur en tête des scores, etc.

Il y a aussi une batterie de sim plus génériques, du facile-sim pitoyable, au perfect-sim effroyable qui mettra vos talents à rude épreuve. Et ne parlons même pas du dark-sim...

Comme il se doit, en plus du traditionnel deathmatch, *Perfect Dark* dispose d'autres modes de jeu : one-hit kill, tenir la zone, yadda yadda yadda.

Un vrai régal à l'époque, et je garde le souvenir de nombreuses parties mouvementées.

L'arsenal, point essentiel dans un FPS, est lui aussi grandement à la hauteur. Proposant de grands classiques, comme le pistolet de point de base, le fusil sniper, le lance-roquettes, le fusil d'assaut, le shotgun, le fusil-mitrailleur... Il a aussi plusieurs armes originales, comme le pistolet tranquilisant ou les grenades-N troublant votre vision après une pseudo-mini-explosion nucléaire.

Les armes aliens aussi apportent une touche de singularité : celles Skedar comprennent le Reaper, qui envoie un déluge de plasma, le Slayer, lance-roquettes (roquettes pouvant être guidées manuellement), le Mauler, pouvant être chargé pour des tirs dévastateurs.

Du côté Maian, nous avons le Phoenix et le Callisto NTG, armes simili-organiques crachant des munitions ultrarapides ou explosives (le Callisto a plus de puissance de feu, étant un fusil), et l'infâme Farsight XR-20, tirant à travers les murs, tuant en un coup, et disposant d'un localisateur thermique et à rayon-X pour débusquer vos cibles n'importe où... On a fait du progrès depuis le **pistolet d'or** !

La fête ne s'arrête pas là, car presque toutes les armes disposent d'une capacité secondaire : le tranquilisant, brouillant la vue de votre ennemi, peut aussi, à courte portée, lui administrer une dose mortelle, le shotgun peut cracher la mort par paires de cartouches, le Laptop Gun peut se transformer en tourelle automatique, le dragon peut être vicieusement jeté par terre en tant que bombe de proximité, le Reaper peut servir de hachoir... Bon, d'accord, au-delà de la réalisation de vos pulsions primaires, cette dernière fonction est foncièrement inutile.

En tout, pas moins de 35 armes, si certaines sont déclinées en plusieurs versions (comme le Falcon 2), cela reste diablement conséquent.

Combiné avec tout le reste, *Perfect Dark* offre une expérience multijoueur des plus mémorables.

Encore maintenant, outre un sentiment de nostalgie, son multi garde de l'intérêt !



Noon... Pourquoi, Rare ? Pourquoi ?

Un héritage gâché ?

Vous commencez à repérer une structure : après avoir fait un tour du propriétaire que j'espère suffisant pour donner une bonne vision globale du jeu, je mets le clignotant et change de direction pour ne pas oublier les défauts. Etre fan d'un jeu ne doit pas colorer entièrement le jugement.

Où peut-on donc prendre en défaut *Perfect Dark* ? Déjà, les graphismes. Même pour l'an 2000 et la N64, les textures peuvent être pas mal anguleuses, les visages des personnages ne sont que des photographies collées sur un modèle de polygones.

Le pire est peut-être les mains, carrées, aux doigts qu'on dirait dessinés à la va-vite avec un marqueur noir très fin. Pas d'étonnement à ce que moult gardes portent casque et uniforme complet, c'est quand même plus pratique pour cacher ce genre de choses.

L'IA des ennemis, par ailleurs, n'est pas des plus flamboyantes, et on pourra être agacé d'entendre en boucle les mêmes commentaires de leur part. Avec suffisamment d'entraînement, il est possible de

l'humilier proprement.

La jouabilité n'est pas toujours évidente, surtout avec le système de sélection des armes, mais ce problème est peut-être plus général à la manette-trident. Sauf que, bien sûr, d'autres jeux s'en sortent mieux. N'y voyez pas là une entrave majeure, mais cela restait perfectible.

Enfin, on pourra pinailler sur certains éléments du scénario. Certes, ce n'est pas le genre de jeux où les attentes sont forcément grandes, si on va par là, il y a de quoi pinailler dans la grande majorité des jeux.

Cependant se rendre dans la zone 51 pour y sauver un Maian, en massacrant tout le personnel n'ayant pourtant rien à voir avec la conspiration, c'est une drôle de morale...

Ce genre d'élément reste plus amusant qu'autre chose, encore.

Cependant, il y a un problème... Autre... Je touchais un mot sur les suites dans le test de *Bioshock 2*. Un autre moyen populaire pour continuer une série est de faire une prequel (je sais, il y a 'préquelle' en français, mais la francisation de certains termes anglais me semble aberrante. « Séquelle » pour *sequel*, ça vous semble bien, à vous ?). Cette méthode a de la valeur, par exemple, avec *Fire Emblem 7 : Blazing Sword*, qui a d'ailleurs permis aux européens de connaître officiellement cette excellente série, j'en parlerai en détail une autre fois.

Et puis, vous avez une *prequel* comme *Perfect Dark Zero*. Si, en tant que FPS, il n'est pas forcément le plus abominable qui soit, en tant que *prequel*, il est pour moi un ratage monumental. On sent bien que le changement de console suite au rachat du studio a fait de grands dégâts, du moins, j'espère que là tient l'explication. Le personnage de Joanna est complètement massacré, tant sur la voix, le comportement, et vraiment l'apparence. Quel besoin avaient-ils de la transformer en rousse fade ?

Soyons clairs, à part le fait que la DataDyne était en grande rivalité contre la corporation de Carrington, vous n'apprendrez rien d'utile. La mise en scène pour que Joanna rejoigne l'Institut est pitoyable.

Et son grand but dans l'histoire, c'est d'empêcher le patron de l'époque de la Datadyne (en plus de vouloir le tuer, car, bouhou, sa fille est responsable de la mort du père de Joanna- une des morts les plus stupides que j'ai jamais vu, d'ailleurs) d'acquérir le « Graal », un mystérieux artefact. Vous ne saurez jamais vraiment d'où il sort et à quoi il servait effectivement, mais il est là, et transformera ledit patron en surhomme, pour un dernier combat d'un ridicule achevé. Ah, et tout ça n'aura aucun lien avec le titre original, bien entendu.

Je ne pense pas que le tir sera corrigé, et je préfère penser que *Perfect Dark* est un one-shot de qualité. Mieux vaut encore regarder du côté des livres, si on veut en savoir plus...

En 2020, année où ce test est repris, rien n'a transpiré quant à une continuation de cette franchise, ce qui n'est pas foncièrement étonnant : contrairement à *Goldeneye* qui était à la fois légendaire et inséré dans une autre propriété intellectuelle très connue, ce titre n'a pas été aussi mis en lumière.

Et vu les jeux désormais produits par ce qui reste du studio racheté par Microsoft, les aventures de Joanna semblent bien ne pouvoir être conjuguées qu'au passé...

Ce qui est peut-être tout aussi bien.

PAL

18

PERFECT DARK

« Perfect spiritual successor »

ASPECTS NÉGATIFS

- Visages et mains risibles
- Adversaire dont les patterns ne sont pas toujours très dangereux
- Quelques facilités dans le scénario
- Jouabilité perfectible
- Partenaire IA en coop pas très efficace

ASPECTS POSITIFS

- Missions variées et se vivant réellement différemment selon les modes de difficulté
- Arsenal conséquent avec le plus souvent une fonction secondaire intéressante
- Challenges solos rallongeant la durée de vie
- Mode multijoueur riche et complet
- Counter agent, une approche différente de la campagne

Produit par un studio dont la renommée n'est pas usurpée, je crois que l'on peut dire que *Perfect Dark* a marqué une véritable étape dans l'évolution du FPS sur console, comme *Goldeneye* le fit en son temps. Long, riche et complet, il garde encore de l'intérêt toutes ces années plus tard et saura plaire aux amateurs du genre, pour peu qu'ils puissent s'accommoder d'un voyage rétro. Oubliez simplement qu'une *prequel* a existé...



DO (Dolby) SURROUND

PAL

18

PERFECT DARK