

Le titre peut faire penser à un mauvais film d'horreur, mais le jeu est tout ce qu'il y a de plus sérieux. Microprose, décidant de surfer sur le succès du premier X-COM (notez l'élégance et la pertinence de la métaphore) sort l'année suivante un autre titre, nous mettant aux commandes d'une nouvelle unité X-COM pour parer à une toute aussi nouvelle menace alien (points bonus si vous devinez d'où elle vient en regardant la jaquette).

Vous pensiez que le premier opus était difficile ? Enfilez votre scaphandre, et vous verrez de quoi il en retourne, ami Lecteur...



Sous l'eau comme sur terre, même combat qu'avant.

Sea, sex and sun

Le pitch sera aussi vite vu que la dernière fois. Figurez-vous que les aliens avaient un plan B : quand ils ont vu que les humains contre-attaquaient en se rendant sur Mars, le Suresprit, sentant sa fin venir, a déclenché un signal spécial qui est allé réveiller des forces assoupies dans les abysses, depuis des millénaires. Il ne s'agit pas de Dagon ou C'thulhu, même si le niveau de la menace est similaire.

Ces aliens sous l'eau sortent de leur stase, remettent le courant, se font un breakfast et se mettent donc à attaquer partout comme des malpropres, comme leurs cousins de Mars (ce qui leur prend quelques années quand même).

Alors le scénario ne nous retient pas dans X-COM, mais je tiens à vous faire remarquer que le peu qu'il y a présente quand même une faille : si les aliens avaient eu deux sous de bon sens, en voyant que les humains pouillaient leurs vaisseaux et oblitéraient leurs bases comme on coupe du blé, ils auraient activé le signal bien avant, afin de ne laisser aucune chance de résistance terrienne...

Bref. Vous pouvez mettre d'ailleurs au placard les acquis de la première guerre : l'elerium se dissout dans l'eau et d'une manière évidente, vous n'allez pas pouvoir utiliser votre bel avanger sous l'eau, ni plus que les armes à plasma ou les super armures (je suppose que tout cet armement a dû être mis sous scellés à la fin de la guerre...).

Il faudra faire vos propres recherches, avec un arbre de recherches extrêmement similaire à celui de X-COM, seulement adapté au contexte.

On peut en fait dire ça de l'ensemble du jeu : TFTD, c'est X-COM sous l'eau. Encore, en partie, vous aurez quand même (heureusement, ai-je envie d'écrire) des missions sur la terre ferme. La progression dans la recherche, les améliorations de vaisseaux, d'armures et d'armes en trois tiers, la structure est très semblable. Il n'y aura pas de grand changement dans la gestion de votre base, ou dans la façon de déployer votre génial sens tactique : la jouabilité est la même. Niveau graphismes, ce n'est pas beaucoup plus beau. On change simplement de thème...

Il y a un peu plus de sons ressemblant vaguement à une musique, mais n'allez pas vous y tromper.

Le gameplay est identique, à ceci près que vous pouvez ouvrir les portes d'un clic droit. Utile pour ne pas se faire shooter d'emblée !

Vous pouvez sauvegarder n'importe quand dans une mission, comme dans le premier X-COM, même s'il est vrai que n'importe quel jeu de stratégie peut être gagné avec ce genre de sauvegardes, pour TFTD, il n'y a pas de honte à sauvegarder fréquemment.

Voilà, je vous remercie d'avoir lu ce test. C'était court, n'est-ce pas ?

Bob me dit dans l'oreillette que je ne peux pas m'en tirer aussi facilement. Bien, il y a quand même des nouveautés...



Les assauts des bases seront fort éprouvants.

Je peux retourner sur Cydonia, s'il vous plaît ?

Outre les **vaisseaux** (triton, barracuda...), les **armes** (gauss, soniques, grenades...), les **armures**, les **installations** (sonars, défenses à torpilles...), les **ressources** (zrbite, accélérateurs magnétiques) qui remplissent des fonctions équivalentes ou identiques aux éléments de X-COM, TFTD apporte quand même de la nouveauté.

La gestion de la base ne varie guère cependant : toujours avec les infrastructures, la recherche, les soldats ('aquanautes' désormais), l'équipement, transférer des éléments, construire plusieurs bases (surtout dans cet épisode : des postes d'écoute seront nécessaires pour couvrir efficacement les océans).

Vous aurez toujours des scores selon les mêmes principes à la fin de chaque mois. En fonction de vos réussites ou de vos déboires, certains pays pourront décider de retirer leur soutien au projet, s'ils sont trop à le faire, *game over*. Cela impacte vos subsides, mais encore une fois, votre économie reposera principalement sur la vente d'objets aliens ainsi que la manufacture.

L'interception se passe également de la même manière, sauf que les sous-marins (qui peuvent voler) ne peuvent être shootés en plein air. Les missions quant à elles, ont changé. Ce n'est pas la même chose d'aller démanteler des sous-marins dans les grandes profondeurs que récupérer des OVNIS près d'une grange, le terrain évolue diablement. Et vos ennemis sont tout à fait adaptés à cet environnement...

Les terreurs aliens se passent exclusivement dans des ports désormais, qui sont plus difficiles, avec tous ces bâtiments à plusieurs étages, ces barils, ces grillages, ces tours de métal, ces petits entrepôts où des aliens vicieux vont se cacher...

Une variante des terreurs aliens se passe sur des petites îles, qui auront invariablement un grand hôtel à plusieurs étages et des collines. Les collines vous paraissent innocentes ? Attendez de jongler avec les différents niveaux de hauteur pour débusquer les aliens. Sans oublier l'architecte fou qui a cru bon de creuser des bunkers à l'intérieur, vous pouvez avoir la certitude qu'il y aura au moins un alien campeur se planquant dans l'un d'eux.

L'intérieur de ces bunkers n'est qu'un chemin très étroit aboutissant à un cul de sac, parfait pour se faire shooter par l'alien sans pouvoir rien faire !

Vous devrez encore anéantir des bases. Problème : non seulement dans cette suite les aliens construisent beaucoup plus de bases ; mais elles sont bien plus ardues à investir et nettoyer. Déjà, vous n'y avez plus accès directement : il faut réussir une première partie d'assaut avant d'entrer. Et *mamma mia*, à l'intérieur, c'est le festival des horreurs, notamment avec les quatre joyeux drilles planqués dans la salle de commandement, qui ne cesseront d'essayer de contrôler l'esprit de vos aquanautes. Les bases du premier X-COM, c'est comme braquer un magasin de bonbons en comparaison.

La pire nouvelle ? Il faut détruire quatre de ces bases pour finir le jeu !

Et vous avez un nouveau type de mission, infâme : les trawler. Car les aliens ne trouvent rien de mieux qu'attaquer des bateaux de temps à autre, ayant regardé trop d'épisodes de *La croisière s'amuse*. Ignorer un tel type de mission vous pénalise de 1000 points. Par Lovecraft, que ces missions sont horribles.

Vous devrez commencer par pacifier le pont du navire, avec toutes ses cabines, ses recoins, ses étages, ses ascenseurs, ses civils en bikini et caleçons qui courent dans tous les sens... S'il ne s'agissait que de ça, encore. Mais il faut ensuite passer à l'étage sous le pont, puis à la soute- ces deux niveaux contenant en plus des containers métalliques où peuvent se planquer les aliens ! Et vous ne pouvez pas vous rééquiper entre les différents niveaux !

Très longues et très éprouvantes, personnellement, j'ai fini par me rendre sur le navire, faire un geste de la main aux civils en détresse, et redécoller aussi sec. Vous perdez beaucoup moins de points de cette manière-là (sûrement une embrouille administrative auprès du conseil des nations, car dans les faits, vous abandonnez de nombreux touristes à leur sort).

Et puis, la vie des aquanautes est plus précieuse que celles de civils, n'est-ce pas ?

Vous trouvez que tout cela ne rend pas le jeu tellement plus difficile ? Vous serez alors heureux d'apprendre que si vous faites les recherches sur les deep ones dans le mauvais ordre, vous n'aurez pas accès au dernier tiers des armures. Si par malheur vous recherchez le commandant tasothe, vous ne pourrez pas débloquer le léviathan, sous-marin ultime indispensable pour finir le jeu.

Impossible de savoir tout ça sans se renseigner, bien entendu.

Les aliens sont plus intelligents qu'avant, et ont de très, très bons réflexes. Je suis sincère en écrivant que pour finir ce jeu, il faut avoir beaucoup de patience, en plus de prudence et de tactique.

MICROPROSE

LA SUITE DE UFO ENEMY UNKNOWN



Inspecter de fond en comble un trawler est laborieux.

Un cortège d'abominations

Comme dans le précédent test, je vais m'adonner à petit tour d'horizon de toutes les horreurs que vous pourrez rencontrer dans le jeu.

- **Les Aquatoïdes** : cousins des Sectoïdes, peints en bleu, avec une tête moins ovale et plus dentée. Ennemi de base avec réflexes paranormaux.
- **Les Gill Men** : humanoïdes, verts, moches, ennemi le plus courant. Race sexuée à part entière, d'origine humaine au départ.
- **Deep Ones** : Peau solide, tirent en cloche de l'acide avec leur trompe.
- **Brainjars** : équivalent des cyberdisks, sauf qu'ils peuvent voler, sont plus petits, donc plus difficiles à atteindre. Réflexes tout aussi affûtés, résistants, ces cerveaux en soucoupe flottante explosent aussi en mourant.
- **Lobstermen** : littéralement, des hommes-homards. Et ils ne sont pas à prendre avec des pincettes * rires enregistrés *. Sérieusement, leur carapace est très résistante, ils sont aussi dangereux de loin qu'en mêlée.
- **Tasoth** : même sans commandant, ces requins humanoïdes aux corps cybernétiques sont très dangereux.
- **Calcinite** : ressemblant à des scaphandriers. Font un peu tache dans le lot. Les shooter quand même.
- **Hallucinoid** : si vous croyez que ces méduses géantes sont inoffensives, préparez-vous à une méchante surprise.
- **Triscene** : ressemblent à des mini T-Rex qui seraient capable de survivre aussi bien sur terre que sur mer.

Equipés d'un module d'armement, ont énormément de santé. Lorsqu'ils arrivent, le jeu sort le martinet à pointes empoisonnées.

- **Xarquid** : sortes de gros nautes aux yeux méchants et pleines de tentacules, qui cachent une arme. Moins bien protégés que les lobstermen, mais plus agiles.

- Tentaculat : ce jeu nécessitait un équivalent de la chrysalide, le voilà. Ils peuvent aussi zombifier et se déplacent également très rapidement, en tuant tout ce qu'ils touchent. La seule bonne nouvelle c'est qu'ils ne sont pas aussi résistants que les chrysalides. Mais ne prenez pas de pari, dès que vous en voyez un, descendez-le ou courez vous cacher dans un coin sombre.

Le jeu conserve la graduation de *Enemy Unknown* : même si le second mode de difficulté est largement suffisant pour un challenge relevé (il faut avoir des tendances suicidaires pour essayer de le finir en Superhuman), le soft ne va quand même pas vous flanquer des Tasothe d'entrée de jeu.

Les « assortiments d'ennemis » ne sont pas aléatoires. Par exemple, les Xarquids s'associent avec les Gillmen dans les missions sous l'eau.

Mais peu important comment ils s'organisent, ils voudront tous votre peau... Ne tournez pas le dos à une porte, ils sont partout. Partout, je vous dis ! Ils se mettront bientôt à envahir les piscines, ils sortiront des évier...

Aucun point d'eau n'est à l'abri ! Aucun ! Ne partez en croisière que si vous n'avez pas peur de mourir, si vous êtes pêcheur, que Dieu vous garde des démons des eaux ! Oubliez les vieilles légendes comme les krakens, ils sont bien là... Ils nous observent, nous épient, nous écoutent... Ils capturent certains d'entre nous vivant pour leur faire subir d'horribles expériences et mutations... Que croyez-vous qu'étaient à la base ces horreurs de Deep Ones ? Oui, des humains, comme vous et moi, autrefois... Si nous ne nous défendons pas, ils nous auront tous...

Mais à quoi bon ? A quoi bon ? Même si nous les vainquons, la réaction que provoquera leur défaite polluera les océans du monde entier et condamnera la planète entière, de toute manière ! Alors pourquoi souffrir en combattant ces abominations ?

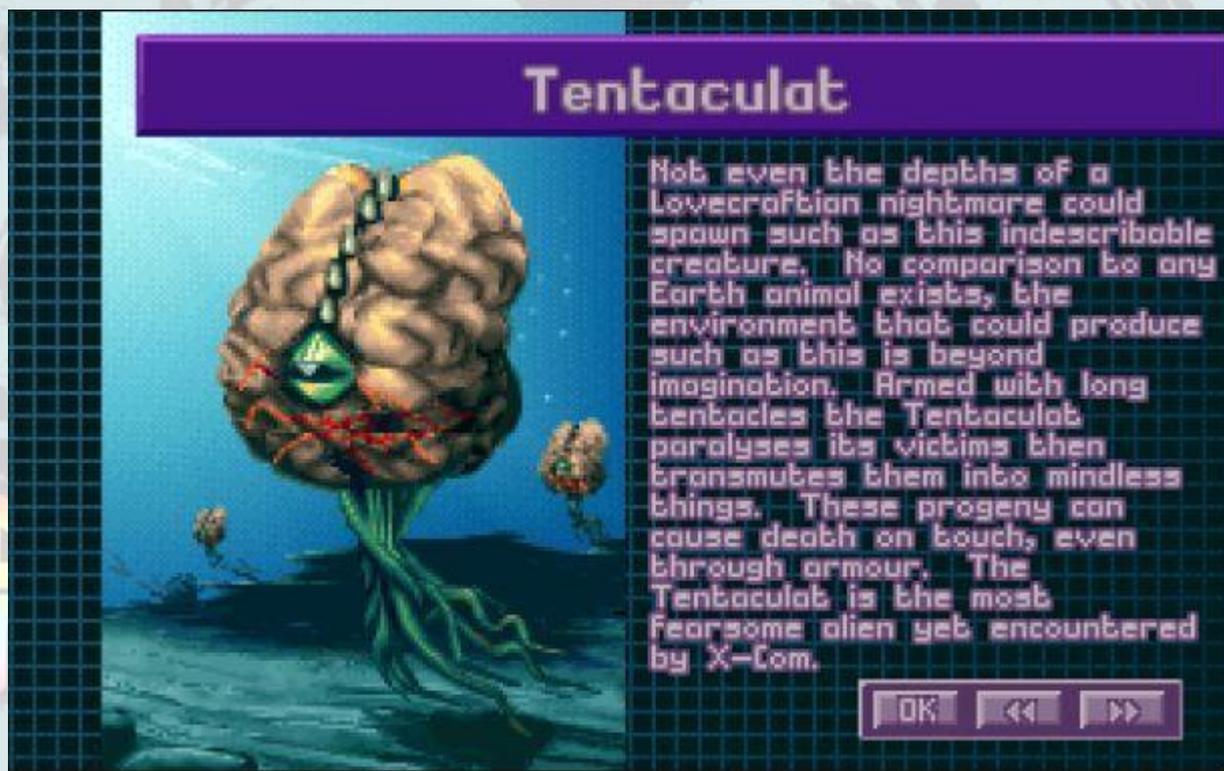
Ne vaut-il pas mieux se soumettre que faire partie de la Moisson ? Non, non, il faut résister... Mais... Il n'y a plus aucun espoir... Ils sont là... Ils ont toujours été là... Ah, nous étions bien naïfs en croyant avoir accompli quelque chose en détruisant Cydonia ! Nous étions condamnés depuis le début, nous ne sommes que les jouets de puissances supérieures, les Anciens sont de retour...

I'a Dagon... I'a Hydra...

Je... Le... Savais...

The MicroProse logo is displayed in a bold, white, sans-serif font. The letters 'I' and 'O' in 'PROSE' contain horizontal lines, giving the logo a stylized, digital appearance. The logo is centered horizontally and positioned above a red banner.

LA SUITE DE UFO ENEMY UNKNOWN



Slgilvinffoiyifqzyfggftagn'h

Communiqué spécial

Nous venons d'apprendre que le commandant Aronaar, chef et stratège de la nouvelle unité X-Com chargée de repousser les incursions aliens, qui avait déjà repoussé l'invasion martienne il y a plusieurs années, est porté disparu, sa localisation actuelle est inconnue. Il serait parti à bord du *Redoutable*, vaisseau de transport de l'équipe tactique principale de X-Com, condamnant à une mort certaine les aquanautes n'ayant pas eu le temps de rallier le véhicule, dont les dépouilles doivent reposer maintenant dans les décombres de Marseille.

Son coup de folie se serait produit après qu'un soldat ait accidentellement tué un de ses coéquipiers, tout en détruisant une unité alien provoquant la mort d'une autre partie de l'escouade, ainsi que celle de dizaines de citoyens.

Après avoir neutralisé l'équipage avec du gaz soporifique en ayant déclaré « il faut mettre du pili-pili dans leur trompe » et « les homards vont tous nous dévorer vivant », il aurait pris un transport unipersonnel pour s'enfuir vers une destination inconnue.

Selon des sources non corroborées, il aurait été vu à plusieurs endroits, uniquement vêtu d'une chemise à carreaux et d'une chaussette sur laquelle serait épinglée un badge « I love lycans hermaphrodites », hurlant des appels à la liberté totale, prophétisant que l'apocalypse allait bientôt se réaliser, même en cas de victoire contre les aliens.

D'après les rumeurs, il serait également responsables de la destruction de plusieurs bateaux marchands et de paquebots, qui auraient été victimes d'une attaque des envahisseurs non-humains.

En l'absence de leur commandant, c'est l'Amiral Damodar, aquanaute chevronné, qui a pris les commandes du projet X-Com et continue de mener la lutte contre cette menace planétaire.

« Nous avons perdu un grand homme, a-t-il déclaré, interrogé sur cet incident majeur. Il n'est pas exclu que nous puissions le ramener à la raison, mais il doit être arrêté avant de causer plus de dommages et ne doit pas être jugé sur ces actes. Il a mené nos hommes de nombreux mois durant et a géré avec efficacité les installations et les efforts de recherche. Le Conseil ne doit pas cesser son soutien, c'est la solidarité de tous

les peuples du monde qui sera nécessaire pour venir à bout de cet ennemi. Ce qu'il a raconté sur le destin de notre planète une fois les bases aliens détruites n'est que pure divagation, causée par un trop grand stress face à des situations extrêmement difficiles. Je demande solennellement à tous les humains de continuer à avoir foi en nous et de se préparer aux épreuves à venir. La route est encore longue avant la victoire totale, mais les aliens ne sauraient résister à l'élite de l'humanité, et nous retournons leur propre technologie contre eux. »

Questionné à propos du fait que les agents de X-Com avaient systématiquement abandonné les navires qu'ils étaient censés secourir, l'Amiral a déclaré que les raisons étaient top-secret et n'a pas souhaité ajouter d'autres commentaires.

Prions tous pour qu'il réussisse...

« Mod d'horreur aquatique »

ASPECTS NÉGATIFS

- Pas d'innovations substantielles au niveau du gameplay
- Le jeu de base comprend des bugs pouvant rendre la victoire impossible
- Les trawlers, beaucoup trop longs à explorer
- Toujours aussi pénible de devoir traquer jusqu'au dernier alien bien planqué
- Trop difficile ?

ASPECTS POSITIFS

- Bestiaire complètement renouvelé
- Missions sous-marines changeant un peu d'avant
- Pouvoir ouvrir les portes avant d'entrer
- Gameplay aussi efficace que dans le jeu précédent

Prenant un prétexte facile, *Terror from the Deep* change de thème pour proposer une expérience de jeu similaire. Ayant les mêmes forces que le premier X-Com, vous saurez l'apprécier si vous avez aimé le premier épisode. Notez toutefois que je n'ai aucunement plaisanté au sujet de la difficulté, et il faudra vous accrocher pour arriver jusqu'à la fin, même en facile.

N'est pas mort ce qui à jamais dort, et au long des ères, peut mourir même la mort...

En attendant de voir ce que Firaxis va pouvoir concocter comme remake !



PROSE