

Bonjour, Aronaar. Votre mission, si toutefois vous l'acceptez, sera de tester *Mission Impossible* sur Nintendo 64, en essayant de conserver un minimum de sérieux et de ne pas penser à de bien meilleurs jeux, sur cette console ou ailleurs (ou ne pas partir regarder un épisode de la série *20 ans après* à la place).

Vous devrez accomplir cette mission en moins de trois heures. Il est de votre devoir de testeur à temps variable d'avertir le monde de la présence de tels jeux.

Comme toujours, Aronaar, si vous êtes capturé ou tué, le Creuset des Univers niera avoir eu connaissance de vos agissements dans l'écriture de ce test.

Cette introduction s'autodétruira dans cinq secondes. Bonne chance, Aronaar.

« Attendez-vous à l'impossible »



C'est l'ambassade qu'on voit dans le début du film, ça ?

Il y a des détails qui ne trompent pas rien qu'avec une jaquette. Quant votre jeu s'appelle *Mission Impossible* et que vous croyez judicieux de rajouter en titre secondaire "Attendez-vous à l'impossible", ça fleure bon le ridicule en plus d'être signé Captain Obvious.

Encore que l'impossible dans ce jeu, il faudrait encore le trouver... Impossible de ne pas avoir de brouillard à l'extérieur, peut-être. Encore un coup des Bretons. Ou peut-être de la scientologie, étant donné que Tom Cruise est inclus dans cette mésaventure, bien que sa modélisation puisse le rendre méconnaissable.

La jaquette vous ment en plus avec ce "only for N64" : le jeu a aussi été développé pour Playstation, par l'infâme Infogrames (*Tintin au Tibet...*).

J'ignore honnêtement si le jeu est le même sur PS (je ne suis pas allé souffrir jusque-là), mais vu la base, je doute qu'il soit plus reluisant. Après vérification, Infogrames serait également responsable de la version N64, ce qui expliquerait bien des choses.

Les fans du Joueur du Grenier me comprendront d'autant mieux.

D'habitude je commence par le scénario, mais là... Le jeu est très vaguement inspiré, de loin, dans le brouillard, tient, du premier film *Mission Impossible*. Je vous renvoie à ce film si vous souhaitez en savoir un peu plus. Le premier étant à mes yeux le seul potable de la saga qui ne finit pas de s'allonger, mais je m'égare et vous n'aimez pas ça, Laiktheur.

Dans le jeu, il sera donc effectivement question de liste NOC, de trahison de Phelps, de Hunt suspecté d'être une taupe, de Max la terroriste... De façon assez décousue. Et ne vous attendez pas à ce que les niveaux reflètent souvent ce qui se passe dans le film.

Bien évidemment ils ont étoffé avec d'autres niveaux, mais vu le résultat final, ils auraient tout aussi bien pu partir sur une toute autre histoire, afin d'avoir une meilleure cohérence, et ne pas tenter de suivre une trame à corps perdu.

Parce que lorsqu'ils ne la suivent plus, vous aurez droit à des missions qui font légèrement remplissage, comme celle où vous incarnez deux inconnus armés de sniper, pour protéger Ethan alors qu'il doit rencontrer Max dans le train. Alors si ça s'agit un peu quand vous dégommez des gens, ce n'est jamais la

panique générale, ce qui fait sourire. Ce qui le fait moins, c'est la tendance sadique à vous faire croire qu'un personnage près de Hunt va dégainer et lui tirer dessus, alors qu'il sort une tasse de café de sa veste (...) par exemple. Et si encore le gameplay justifiait ce filler, mais non !

Les deux premiers niveaux n'ont d'ailleurs rien à voir avec le film, ou avec la suite, et ne sont qu'une sorte de tutoriel, ainsi qu'un prétexte pour réutiliser les mêmes décors dans une série de missions vers la fin du jeu, alors que la trame du film est elle, épuisée. Ne reculant devant aucune limite par dévotion pour les tests, j'ai même uploadé une vidéo sur Youtube

(http://www.youtube.com/watch?v=rKV1dL42MkQ&feature=player_embedded) pour vous montrer la première mission, qui est très loin d'occuper les 10 minutes de la vidéo.

Je ne suis pas forcément bon public pour les intrigues, mais là, c'est quand même bien difficile de se trouver immergé dans le jeu.

Lorsqu'il ne vous sert pas des niveaux se rattachant péniblement au film, vous aurez droit à des missions d'une platitude exceptionnelle. Et lorsqu'on sait que la première est de ce calibre, il est difficile de s'accrocher par la suite.

Alors, pourquoi diable ai-je fait le jeu plusieurs fois, et rédigé-je ce test ?

Car *Mission Impossible* est plutôt mauvais, mais d'un mauvais qui ne le rend pas affreux à vivre et a de quoi faire rire.

Vous savez, comme une soirée pizzas entre amis autour d'un bon nanar... Si je n'irai pas jusqu'à dire que MI est un nanar vidéoludique, il en reste assez proche pour le déguster au même titre.

Perdu dans le brouillard



Vladimir Bobstanovitch ! Je ne t'aurai pas déjà vu quelque part ?

Ceux qui ont lu plusieurs de mes autres tests le savent : les graphismes ne sont pas un facteur déterminant pour moi, à tel point que je me contente souvent de n'en parler qu'en passant. Mais bon, j'ai quand même un seuil de tolérance en la matière.

On aura remarqué aussi que je parlais beaucoup de big N, étant pratiquement né avec une NES près du berceau, je suis resté "fidèle", si l'on veut, mais bon, une seule console à changer tous les cinq ans me suffisait, et après, ça coûte quand même cher.

Bref, tout cela pour dire que même si je fais la moue en voyant des commentaires du genre "Nintendo, c'est pour les gamins" ou "Les consoles Nintendo sont les moins bonnes du marché", je ne vais pas occulter le fait que pour la 64, la puissance graphique, ce n'était pas son fort.

Même ainsi, le brouillard en extérieur est affligeant, les décors sont pauvres, les textures peu travaillées, le ciel, une horreur, les visages sont risibles.

Et si l'URSS avait utilisé sa technique de clonage de soldat moustachu avec vêtements intégrés (ça marche aussi avec les gardes de l'ambassade), elle aurait gagné la Guerre Froide. Enfin non, en fait, parce que du côté des USA, vous aurez aussi du clonage intensif, à un point tel que ça en devient vraiment ridicule : ils auraient tout de même pu s'ingénier à créer d'autres modèles, quitte à ne changer que les visages...

Goldeneye, sorti avant, arrivait bien mieux à tirer parti des ressources graphiques possibles pour la 64. Et donc c'est vilain, mais vilain à un point... Quand vous enclenchez le mode visée, au lieu de vous faire passer à la première personne, le jeu rend Ethan transparent, si bien que vous voyez à l'envers la pauvreté de son visage qui fait l'impression d'un masque.

Les effets de tirs sont également complètement ratés (on dirait un peu de la mayonnaise en carton sortant des uzis : une horreur graphique telle que vos ennemis mourront avant l'impact), quant aux explosions, leur rendu est également des plus pathétique et nous renvoient plusieurs années en arrière- par rapport à 1998, bien entendu.

Certaines animations sont également du plus haut ridicule : Ethan utilisant le facemaker, donnant l'impression d'enfiler une cape magique le métamorphosant littéralement en sa cible, le barman vous envoyant un cocktail qui glisse sur le bar comme si ce dernier était un tapis roulant, l'hélicoptère qui chute comme une toupie... Il faut voir Ethan donner un coup de poing également, c'est épique. Cela me donnait envie de le frapper à la place.

La maniabilité est également douloureuse. Vos sauts manquent grandement de précision, ce qui est horripilant dans certains niveaux et le système de visée est horrible d'imprécision et de lenteur. Vous en aurez pourtant parfois besoin pour progresser, mais souvent, la meilleure tactique consiste à foncer dans la direction de l'ennemi tout en tirant assez de balles pour qu'il meure. Honnêtement, prendre le temps de viser vous donnera l'occasion d'être truffé de plomb.

Hunt est bâti comme un char d'assaut, mais aucun moyen de regagner de la vie dans un niveau... Il faut bien se rapprocher de l'Impossible !

Bon, j'exagère un brin- comme vos ennemis sont des gardes standards avec intelligence limitée, il sera possible parfois de se mettre à distance et de tenter de viser la tête. Mais alors bonjour la discrétion quand vous n'avez pas la possibilité de vous accroupir. Tout au plus pouvez-vous tenter de marcher à pas de loups.

Et pour un jeu sur fond d'espionnage et opérations secrètes, vous ferez pas mal de shoot, quand même. Un peu trop vu la "qualité" des combats. L'arsenal ne sera pas très fourni (glok, uzi, pistolet à fléchettes, sniper, tazer, pistolet lance-fusées). On s'en serait contenté si l'action montrait de la qualité.

Attendez-vous aussi au même cri de mort ridicule de la part de vos ennemis, et à voir leurs corps s'évanouir presque instantanément. C'est bien, MI est un jeu où les ennemis sont biodégradables. Il y en a même certains pour faire un double saut en arrière une fois qu'ils sont abattus, tellement le choc était puissant.

Naviguer dans votre inventaire n'est pas toujours pratique non plus. Alors bon, on ne s'attendait pas à un précurseur en puissance de *Splinter Cell*, mais quand même. Suggérer ne serait-ce que l'ombre d'une comparaison avec *Metal Gear Solid* serait sacrilège.

Ah et je ris aussi un peu quand le jeu est catégorisé en 'action/aventure'. C'est sûr que mettre infiltration, bien que le thème s'y prête, serait indécent, mais ce n'est pas tellement l'action qui va vous retenir.

Par contre, il faut avouer que jouer à *Mission Impossible*, c'est une sacrée aventure...



Comme une envie d'être capturé ou tué...



Cette image cristallise à elle seule une intense souffrance, que vous utilisez la manette au trident originelle ou tout autre moyen en émulation ;

MI flotte entre mauvaise adaptation, manque d'originalité et simplement mauvaise écriture. Si on entend bien le père Hunt déclamer quelques commentaires lumineux ('Bravo!' après avoir tué un ennemi, 'Bien compris', 'Il fait chaud'...), il y a zéro autre voix, rien que du texte. Pour les briefings pourquoi pas, mais si Ethan peut parler, je ne vois pas pourquoi au moins certains dialogues (pendant les 'cinématiques') n'auraient pas pu bénéficier de doublages. On ne va pas me dire qu'il aura fallu attendre *Perfect Dark* pour obtenir un jeu entièrement doublé sur N64.

La vidéo vous renseignera sur la profondeur des missions. La plupart du temps, vous aurez à compléter des objectifs plus ou moins débiles en essayant de ne pas vous faire dégommer par les gardes le cas échéant, et/ou de ne pas déclencher l'alarme.

Exemples dans les premières missions vaguement reliées au film : vous devez aller récupérer la liste NOC, et pour ce faire, prendre l'identité de l'ambassadeur semble une bonne idée. Il ne manque plus que les Ferrero rochers.

L'ambassadeur qui ne viendra à la soirée (avec au moins, houlà, 12 invités répartis en trois modèles) que si vous retrouvez la partition de l'hymne national du coin, pour que le pianiste puisse la jouer.

Le barman est un contact, il vous remet un vomitif, vous le faites boire dans un punch à l'ambassadeur, celui-ci fonce aux toilettes, vous le suivez, lui administrez un autre genre de punch, hop, facemaker magique, et en avant la musique.

C'est après que ça devient ridicule. Pour une raison inconnue, cette ambassade russe abrite un sous-sol rempli de bassins pleins d'une matière toxique et également, les morceaux d'un satellite russe ! Le prétexte pour un niveau qui est une véritable torture, en plus d'être stupide : il y a des émanations nocives partout, si bien que vous perdez de la vie en permanence, avant que vous ne trouviez une combinaison de protection, évidemment cachée de façon aléatoire dans une des nombreuses caisses du niveau souterrain. Logique.

Encore plus logique : la présence de boîtes accrochées aux murs contenant de l'antidote, qui vous redonnent un peu de vie. C'est également dans ce genre de niveau, où il faut sauter au-dessus de bassins toxiques, que vous ressentirez toute l'étendue de la mauvaiseté des sauts. Ah et puis bien sûr, l'endroit grouille de gardes en combinaison, qui n'hésiteront pas à vous abattre même si votre apparence d'ambassadeur est encore visible.

Et pourquoi diable peut-il avoir accès à cette zone alors qu'il lui est interdit de se trouver à la suivante, qui se trouve être une antenne secrète du KGB, comme on le lui fera remarquer ? Et donc, pour accéder à ce bureau du KGB, il faut parfois partir du haut de l'ambassade et faire un gymcana avec les caisses et les produits toxiques qui ne servent à rien ? J'imagine bien ça en bizutage pour les nouveaux gardes.

La cerise sur le gâteau, c'est le garde spécifique qu'il faut traquer pour obtenir la "clé des champs" et quitter

ce niveau absurde.

Oui, je sais, si on se met à questionner autant les éléments dans un jeu vidéo, on n'en finit pas, il faut bien admettre certaines choses. Si encore c'était pour donner une excuse à un bon niveau, mais non, c'est juste franchement débile, laborieux et difficile.

La suite n'est pas forcément mieux. Il vous faudra prendre temporairement l'identité du chef de la sécurité. Déclencher l'alarme impose un spawn infini de gardes copié/collé, mais si vous foncez dans le bureau du chef, le neutralisez et prenez immédiatement son apparence (toujours avec le costume intégré, c'est diablement pratique le facemaker), quand les gardes déboulent, ils trouveront parfaitement normale votre explication et ne chercheront pas du tout à savoir où l'agent ennemi est passé. Ils ne questionneront pas les pieds qui dépassent de derrière le bureau non plus...

Tout ça pour libérer Candice, seule analyste à pouvoir extraire la liste NOC du super-ordinateur russe justement planqué dans les environs. C'est que ça en contient des choses, les ambassades russes. Parvenir jusqu'au super-ordinateur relève du parcours du combattant.

Il faudra traverser un tunnel piégé une première fois, puis accéder à un autre niveau souterrain truffé de gardes clonés. Et même de plates-formes antigravifiques, oui oui.

Tout ça avec une Candice en hypotension, qui aura grand mal à vous suivre, et qui sera abattue en deux ou trois balles si vous ne faites pas attention.

Et lorsque vous aurez enfin cette fichue liste, il faudra repasser par le couloir piégé, activé cette fois-ci.

Beaucoup de fun à éviter les dalles piégées avec ces sauts super précis, pendant que des tourelles automatiques vous canardent. Ah et aussi des gardes qui déboulent pour essayer de re-capturer Candice.

Au-delà de l'impossible



Un final au gunboat. Exactement ce dont rêve tout joueur embarqué dans un jeu d'espionnage, n'est-ce pas ?

Hop hop hop, on se rassoit, ami Lecteur, je n'ai pas terminé.

Non mais j'avais oublié de vous dire que dans le premier niveau de l'ambassade, vous deviez aussi placer des fumigènes à retardement pour assurer votre extraction. Oui, car les pompiers ne sont pas capables de voir que la fumée vient uniquement des bouches d'aération (au niveau du sol !) et qu'il n'y a pas la moindre flamme.

Ce niveau est extrêmement court (et vous donne la joie de pouvoir intoxiquer l'Agent Smith russe avec un extincteur) : vous foncez à travers les gardes pour retrouver Kieffer, un autre contact, là parmi les pompiers, vous courez jusqu'aux toilettes pour enfiler un de leurs uniformes, et vous ressortez sans que personne ne se rende compte de quoi que ce soit. Personne ne posera non plus la moindre question lorsque vous vous baladerez avec un autre uniforme sous le bras pour retourner à l'ascenseur, et en repartirez avec Candice elle aussi déguisée. Il n'y a plus qu'à quitter royalement l'ambassade, liste NOC en poche... Mon dieu.

La difficulté est mal dosée et vous allez souffrir dans d'autres niveaux : au quartier général de la CIA, lorsque vous êtes drogué et que vous devrez foncer pour finir la mission alors que votre vision défaille et que vos mouvements ralentissent ; sur le toit, oh, le toit...

Avec ces horreurs de saut à faire entre les lasers, et ces gardes qui déclenchent magiquement l'alarme sans toucher en rien, pour peu que vous les laissiez sans rien faire, une poignée de secondes après qu'il vous a vu.

Mais en fait, l'alarme, on s'en fiche : ils pointent un glock sur vous, game over, Ethan qui a déjà tué et neutralisé des masses jusque-là se retrouve totalement impuissant (sûrement parce que Infogrammes n'aurait pas été fichu d'animer Ethan utilisant une technique d'autodéfense). Et même quand vous les neutralisez au pistolet à fléchettes, il se relèveront en une ou deux minutes... Je veux que le fabricant du tranquillisant me rembourse.

Le niveau où, comme dans le film (tient, quelque chose qui colle bien !) vous devez récupérer la vraie liste NOC sur l'ordinateur de la CIA à Langley, suspendu à un fil, est une calamité.

Vous devrez descendre sans vous faire incinérer par les lasers rouges, et sans déclencher l'alarme avec les lasers jaunes (votre câble, bien entendu, est indestructible et indétectable) se mouvant perpétuellement. Alors vous pouvez vous mettre en position verticale ou horizontale, mais il est difficile de bien évaluer la distance avec les lasers.

Et même lorsque vous aurez traversé tout ça (chapeau si vous le faites au premier essai), il faut encore trouver la bonne hauteur pour accéder à l'ordinateur, ce qui n'est franchement pas évident, et ensuite opérer un mouvement de balancier, jusqu'à réussir, tout ça dans un temps assez serré. Si vous êtes trop lent, le préposé à l'ordinateur arrive et vous descend, game over.

Sur N64, en émulation, le mouvement de balancier est encore plus difficile à réaliser, sans mentir, j'ai dû refaire le niveau une dizaine de fois.

Le train, une autre mission qui colle plus au film ! Alors je ne vais pas la commenter en entier, mais juste le dernier sous-niveau, sur le toit du train, qui est complètement délirant. Vous devrez dégommer des gardes qui sortent tous les cinq mètres du toit en vous mitraillant allégrement, il faudra également éliminer des voitures pleines de gens ayant de mauvaises intentions à votre rencontre (pourquoi pas, arrivé à ce niveau du jeu) et détruire des hélicoptères à coup de pistolet lance-fusées ! Wouhou ! C'est assez difficile, et pas passionnant pour un sou.

Et avec tout ça, mine de rien, je viens de vous dresser un bon tableau du jeu. Peut-être n'en demandiez-vous pas temps, mais si vous avez lu jusqu'ici, autant continuer, non ? Il reste encore quelques pépites...



Et si on retournait voir le film ?



Ils aiment blaguer, chez Infogrames. Un peu trop.

Comme à Infogrames on aime les joueurs, le jeu ne se termine pas en éliminant Phelps. Non non. Vous aurez droit à un retour à Lundwisk, avec une base mieux protégée, et des missions plus longues, sans être meilleures.

Mention spéciale 'néant vidéoludique' pour la 'mission' où vous devez saboter un tunnel. Le niveau consiste purement et simplement à sauter de camion en camion (avec toujours cette merveilleuse maniabilité) pour vous rendre en divers points de la structure pour y placer des explosifs. Vous ne verrez aucun moyen d'y accéder autrement qu'en sautant depuis un camion, ce qui soulève certaines questions, mais évidemment, les emplacements pour les explosifs seront quand même gardés par des russes moustachus. Ah tient ils m'avaient manqué, ceux-là. Ne cherchez aucune autre raison d'être pour ce niveau, qui, de facto, n'en avait pas vraiment.

Le dernier sous-niveau de la mission, et le dernier du jeu ? S'enfuir de là à bord d'un bateau équipé de canons, et pour finir en panache, on atteint le summum du ridicule : il faut blaster de gauche et de droite, sans s'arrêter (sauf pour détruire les mines flottantes devant vous !) pour détruire jeeps et bunkers, qui ne sont tellement là que pour vous arrêter que ça en explose les limites de l'absurdité. Et l'intérêt de la manoeuvre frise le néant aussi, d'ailleurs. Un changement brutal de gameplay pour finir en beauté. Infogrames a sûrement pensé que ça ferait épique. Epic fail, oui.

Pour vous récompenser de tout cela, vous serez téléporté à l'ambassade, où vous pourrez parler à diverses personnes mal modélisées, incarnant plusieurs membres du staff, qui se vanteront (à tort) d'avoir fait telle ou telle chose dans le jeu. Ou se lanceront dans des private jokes à l'intérêt discutable. Vous pourrez ensuite rejoindre Candice, tandis que le jeu se finit dans une boucle ne s'arrêtant qu'en éteignant la console (ou en fermant votre émulateur).

Voilà voilà. Je pense qu'il faut vraiment y jouer pour se rendre compte au plus proche de ce que peut être *Mission Impossible*. Ce qu'il n'est pas, en tout cas, c'est un bon jeu. Les jeux avant lui sur la même licence non plus, apparemment, et depuis *Operation Surma*, également mauvais, je ne crois pas qu'il y a eu d'autres tentatives. Dommage lorsqu'on pense qu'avec des gens compétents, il y a quand même matière à faire un jeu intéressant en reprenant les bases de *Mission Impossible* (la série, hein).

Pour finir, moquons-nous à juste titre des prétentions du derrière de la boîte :

- Une série de missions spectaculaire ? Ah. Na ah. Nah ah ah !
- Réflexes aiguisés, haut niveau de précision, pensée stratégique la capacité de prendre des décisions rapides- tout cela est nécessaire ? On a joué au même jeu ? Autant dire qu'il faut être un maître tacticien pour remporter une partie de colin-maillard !
- Un arsenal explosif d'armes et de gadgets hi-tech : l'arsenal a déjà été mentionné. Sinon j'avoue que le Facemaker, c'est de la magie noire.
- IA super intelligente qui vous traquera jusqu'au bout- ah oui, et le coup du chef de la sécurité ? Autrement oui, elle ne vous lâchera pas d'une semelle. C'est un signe d'intelligence que de poursuivre sa

cible ? Cela en dit long...

- Un mélange haletant d'action et d'intelligence : boîteuse pour la première, inexistante pour la seconde.
- Vues 3e/1ere personne interchangeables : dommage que cela reste inutile.
- Joueur soutenu par des membres de MI : histoire de vous sentir encore plus seul avec les réflexions qu'ils peuvent sortir.

Ce qui prouve une fois de plus, si besoin était, les dangers du marketing. Les personnes chargées de créer la boîte n'ont manifestement jamais regardé le projet de près.

A la prochaine fois !

« Peter graves en rit encore »

ASPECTS NÉGATIFS

- Les graphismes
- Le total manque de crédibilité ou de vraisemblance
- La maniabilité aléatoire
- Les niveaux fillers
- Ne colle au thème que de façon ridicule
- Pas de vrais doublages
- Design mal pensé
- Adaptation qui ne fait pas sens...

ASPECTS POSITIFS

- ... mais avec tout cela, pendant quelques brèves heures, on rigole bien. Totalement aux dépens du jeu, bien sûr.

N'étant pas vraiment une adaptation du film (genre qui réussit rarement, de toute manière), *Mission Impossible* reste drôlatiquement mauvais avec ses graphismes pitoyables, son manque de cohérence, ses niveaux accumulant le ridicule et le laborieux, ses gardes stupides et sa maniabilité calamiteuse. Tout cela d'autant pire avec les prétentions de la boîte. Il surnage péniblement au-dessus du nanar vidéoludique et se doit d'être savouré comme tel, pendant quelques heures.

Il fallait vraiment être un magazine comme X64 pour l'encenser et prendre la peine d'en faire un guide complet !

Bon, je crois que j'ai échoué dans ma mission, mais tant pis... Aronaar, terminé.

Bob, la prochaine fois, donnez-moi une vraie bonne mission, comme aller chercher des chocolats à LIDL.

