

Vint un jour sombre, où, pour des raisons qui me restent hermétiques, big N décida de vendre Rare. Tous ses membres passèrent donc chez Microsoft... Tous ? Non. Quelques irréductibles partirent fonder un nouveau studio, Free Radical, qui avait déjà produit l'année précédente un jeu sympathique : *Second Sight*.

La série des *Time Splitters* a plus de bouteille, mais si TS 2 était fort sympathique, il manquait d'un brin d'ampleur.

Pourtant, c'est bien connu, plus on fait de suites, plus il y a un risque qu'à un moment, la qualité baisse, même si ce n'est heureusement pas toujours vérifié (mais des fois, si, oui je pense à toi, *Resident Evil 5*, le 6 aussi d'ailleurs).

Allaient-ils parvenir à transformer l'essai ? Equipez votre uplink à la machine temporelle, et sautez dans le wormhole pour le savoir, ami Lecteur.



Cortez, faux Riddick et vrai Space Marine, fanatisme en moins et humour en plus.

88 miles à l'heure

Une rapide résumé de l'épisode précédent. La Terre est attaquée par de terribles créatures, les bien nommés *Time Splitters*, qui s'amuse à bouleverser notre Histoire à différentes époques pour la remodeler à leur goût.

Ce n'est pas de celui des humains du futur, qui envoient deux soldats d'élite, le sergent Cortez et le caporal Heart, réparer un peu tous ces imbroglios. A bord d'un vaisseau spatial, ils prendront d'assaut la base sidérale des *Time Splitters*, lesquels en profitent lâchement pour prendre les cristaux du temps (devinez leur fonction) pour les disperser à travers le, vous l'aurez pressenti, Temps.

Ni une ni deux, une fois la base partiellement nettoyée, nos deux larrons partent retrouver lesdits cristaux, par personnages d'époque interposés. La manière dont ils s'approprient les corps des autochtones reste nébuleuse, mais vu le contexte un peu délirant, on ne va pas chercher la petite bête.

S'ensuivent donc dix niveaux, en passant par l'Amérique du temps de la prohibition, le moyen-âge, la Russie lors de la Guerre froide...

Une fois les précieux éléments récupérés, le caporal se sacrifie pour que Cortez puisse fuir et rentrer sur Terre où l'humanité est poussée dans ses derniers retranchements.

Abattu par un tir ennemi, il est récupéré par des soldats alliés et trace son chemin au cours d'un premier niveau relativement paisible, pour regagner la base humaine et compléter leur machine à voyager dans le temps avec les cristaux.

Des résidus de l'usage de ces cristaux ont été repérés en 1924, et Cortez, qui croyait avoir mérité un RTT, est envoyé par le Général chercher celui à l'origine de la création des *Time Splitters*.

De fait, le Général n'a pas de meilleur homme que lui à envoyer sur le terrain !

Qu'à cela ne tienne, notre Spacemarine est toujours prêt, et il en aura besoin pour détruire définitivement la menace des *Time Splitters*.

Par rapport au tout premier épisode, très arcade et quasiment sans substance narrative, le 2 installait une trame le 3 l'exploite bien plus avant.



Les wormholes, votre ticket pour les paradoxes temporels !

Paradoxes temporels, dites-vous ?

La traque s'effectuera de nouveau à travers plusieurs périodes, au fur et à mesure que vous obtiendrez plus d'indices sur l'instigateur de cette guerre totale mettant à genoux l'humanité.

C'est là aussi l'occasion de varier l'armement d'époque en époque : vintage rifle et bonnes vieilles grenades en 1924, shotgun à double canon et lance-flammes en 1994, fusil à plasma et sniper laser dans les temps futurs, etc.

Ces variations temporelles sont également l'occasion de toucher à plusieurs thèmes pour varier l'ambiance : parfum d'entre les deux guerres pour 1924, film d'horreur de série Z en 1994, « espionnage » avec Harry Tipper, atmosphère de guerre des mondes dans les temps futurs...

Mais ce n'est pas le seul usage du voyage temporel. Sa principale mécanique, ici, est que dans presque chaque niveau, vous aurez à franchir un ou plusieurs wormholes, discontinuités dans la trame du continuum spatio-temporel, vous permettant de retourner à un point dans un passé proche.

Et de violer l'une des règles fondamentales en interagissant avec votre moi passé. Bien sûr, cette interaction se produit avant que vous ne franchissiez le wormhole, conduisant ainsi à ces délicieux paradoxes, et à de savoureuses cinématiques. Dans cette optique, la même se déroule deux fois, mais la seconde fois possède une autre saveur, une fois que vous avez utilisé le wormhole.

Le premier exemple de ce genre est des plus simples : vous tombez devant une porte fermée, et comme vous un êtes un héros de jeu vidéo, vous ne pouvez pas la défoncer avec un explosif/une arme/vos pieds vigoureux. Pas de panique ! Cortez du futur arrive et vous donne la clé idoine, en vous rappelant bien de faire la même chose quand cela sera votre tour.

L'apogée des paradoxes se passe peut-être dans le niveau *U genius, U-Genix*, où l'on compte pas moins de quatre Cortez en même temps. Un régal.

Si la thématique prolifique du Temps est exploitée, elle aurait pu l'être plus, la campagne (en solo ou en coopératif, avec les habituels trois modes de difficulté) se bouclant en quatre/six heures environ, voire moins, avec une telle thématique, il y avait de quoi gonfler le nombre de niveaux. Toutefois, elle est si plaisante que vous y reviendrez, d'autant plus avec un ami à vos côtés : le jeu ne se prend pas au sérieux pour un sou et le tout avance à un rythme plaisant, équilibrant entre gameplay et scènes cinématiques. Notez, en marge, plusieurs phases en véhicule, anecdotiques, ainsi que des combats de boss qui ne vous mettront pas trop à l'épreuve- sauf, à la rigueur, le dernier.

En plus de la campagne, vous bénéficierez en solo de la League, divisée en trois niveaux de difficultés, et

offrant des challenges pour le moins hétérogènes : tenir le plus longtemps possible en éliminant des carcasses de vache-zombie, casser le plus de bouteilles dans une discothèque, du curling avec des singes, une course avec un chat-robot...

Il y en aura pour bien des goûts.

Time Splitters marque son côté décalé et délirant qui fait partie de son charme. Les challenges sont nombreux, en plus de la gratification narcissique de décrocher des coupes en fonction de votre score, si celui-ci est assez élevé, vous débloquentez des récompenses.

Si vous avez l'âme d'un architecte vidéoludique, le soft comporte également un éditeur de maps ! Néanmoins, ce genre de FPS, comme vous en vous doutez, prend son envol en multijoueur...

Bon, c'est souvent toujours le cas, en fait, sauf lorsqu'on touche à des hybrides comme *Bioshock* et *Deus Ex*.



Une partie de Virus. Qui sera le dernier survivant ?

Un festival en multijoueur

Je passerai rapidement sur les modes classiques présents- deathmatch et autres, pour m'appesantir sur les modes de jeu assez originaux qu'apporte TS : FP.

Car si le jeu vous gâte déjà avec un nombre impressionnants de personnages disponibles (150 en tout, dont beaucoup à débloquent en League, chacun avec des statistiques différentes, avec des niveaux globaux de puissance allant de 1 à 5) pouvant fournir autant de bots, il brille par sa variété : mode *voleur* où vous glanez des points en dérobant les pièces apparaissant sur le cadavre d'un ennemi, *virus* où un personnage est infecté de base (et infecte les autres avec une aura de flammes vertes), le but étant de rester sain jusqu'à la limite de temps soit atteinte, mode *Shrink* où plus vous faites un mauvais score, plus vous êtes rapetissé, le mode *vampire*, où vous mourrez après un certain temps si vous n'avez tué personne (ce temps est paramétrable, parfait pour éviter les campeurs) avec un nombre de vies limitée, mode *gladiateur* ou seul ledit gladiateur peut scorer (quiconque tue le gladiateur le devient à son tour, et est visible de loin), mode *monkey* assistant où le jouer en dernière position reçoit une escorte de singes tueurs pour l'aider...

Vous n'allez pas vous ennuyer. Il y a également un mode **Assaut**, comportant quatre mini-missions, où une équipe doit réaliser une série d'objectifs en temps limité, tandis que l'autre doit s'évertuer à l'en empêcher. Avec des humains d'un côté et de l'autre, attendez-vous à des parties effrénées, même en connaissant par cœur les maps ainsi que les objectifs.

Le jeu ne déçoit pas non plus au niveau des arènes, assez nombreuses et variées, comme avec le restaurant chinois, la discothèque d'Harry Tipper à l'ambiance très groovy et même un zeppelin !

Côté armement, en plus de l'arsenal qu'on s'attend à retrouver, je citerai quelques armes originales et

sympathiques : le ghost gun, qui draine la vie d'un ennemi pour vous régénérer, le monkey gun, déchargeant en un coup un chargeur de balles ultrarapides (mort assurée), l'injecteur, qui, si vous plantez assez d'aiguille dans votre adversaire, le fera gonfler et finalement exploser...

Les personnages et donc les bots, ne sont pas en reste : en plus des protagonistes de l'histoire et leurs variantes, vous aurez des robots, des mutants, des zombies, un shériff squelette, un homme cactus, une femme bleue à quatre bras, la reine de la jungle, un golem de pierre, une momie, un chef pirate, un chef cuisinier, et bien d'autres !

Comme dans *Perfect Dark* (et j'avais oublié de le mentionner), le jeu vous décerne des titres après un match, selon vos performances, ce qui est l'occasion de moqueries amicales supplémentaires (*Where's the armor ?*). Avec la présence de l'éditeur de cartes, attendez-vous à passer de nombreuses heures de fun avec vos amis, jusqu'à 12 personnages en tout (et seulement quatre humains, évidemment).

Notez enfin la possibilité d'activer la présence de bonus : multiplicateur de dégâts, rapidité, invisibilité.



Comment lui dire non ?

De route ? Là où nous allons, nous n'avons pas besoin de... Route.

D'habitude et même pour les jeux que j'apprécie beaucoup, je n'ai pas de difficultés pour pointer ce qui fait défaut. Après tout, l'objectivité ne doit pas disparaître du test. Mais je m'avoue être bien en peine concernant *Future Perfect* (signe, hélas, que je dois être trop biaisé sur ce coup-là, néanmoins, je m'en serai voulu de ne pas inclure ce titre dans la galerie des jeux que je vous faire connaître depuis toutes ces années). Certes, on pourra dire que le scénario n'explore que superficiellement, au final, toute la richesse du voyage temporel et que l'intrigue n'est pas d'une complexité affolante, concernant ce type de matériel. Qu'importe : c'est bien plus solide, par rapport à ses prédécesseurs, l'humour omniprésent et l'ambiance décalée suffisent largement à faire accrocher à l'univers *Time Splitters*.

C'est déjà être un brin tatillon, comme sont rares les FPS à avoir un scénario réellement fourni et celui-ci suffit bien pour nous immerger. Ce troisième opus satisfait tant bien en solo qu'en multijoueur, ce qui lui assure une durée indéterminée, dans le bon sens.

Je n'ai pas parlé de la jouabilité, avec un pad GameCube, aucun problème, je gage qu'il est en de même avec une PS2 ou sur les autres supports.

Ah, si. L'on peut dire que pour les armes bénéficiant d'un tir secondaire, celui-ci est souvent d'une utilité contestable, tel le vidage de chargeur du lance-roquettes, le rayon ricochet du pistolet laser, ou encore, en inversant, la machine gun qu'il vaut mieux laisser en mode secondaire pour faire feu instantanément, et tant pis pour les risques de surchauffe. Vous pouvez donner des coups de crosse avec votre arme, ce qui est plutôt... Inutile.

Hm, ah, peut-être, la campagne en mode coop donne lieu à des téléportations parfois brutales pour que les deux joueurs ne soient pas trop distants l'un de l'autre et cela coupe quelques dialogues savoureux, encore que votre partenaire de jeu du moment pourra trouver des saillies drolatiques, à n'en pas douter. Et l'on pourrait même dire que, lorsque vous jouez en solo, votre partenaire IA du moment fait plus de la figuration qu'autre chose... Mais, bon, ce n'est pas appelé solo pour rien. Solo, encore une fois, paraissant un peu court tellement il est plaisant.

Je suis bien entendu ouvert aux critiques, si vous pensez que je suis aveugle à certains défauts, n'hésitez pas à me le signaler.

Sinon, comme dirait l'ami Cortez : *It's time to split !*

« Rodéo intemporel »

ASPECTS NÉGATIFS

- La campagne, assez brève
- Les fonctions secondaires, d'une utilisation pratique pas toujours fameuse
- Un concept de voyage dans le temps qui aurait pu être encore plus exploité

ASPECTS POSITIFS

- Une campagne divertissante au possible, sans prétentions
- Co-cop plaisant
- Durée de vie diablement rallongée avec les challenges, encore plus pour ceux voulant scorer
- Grand choix de personnages en multi
- Multijoueur disposant de nombreux modes de jeux, tous attractifs
- Arsenal diversifié et agréable à utiliser

A moins qu'un TS4 ne vienne au monde (ce qui ne risque pas d'arriver : Free Radical est devenu Crytek, et celui-ci doit encore se remettre de la fin de *Crysis...*), *Future Perfect* clôture la série de manière magistrale. Se dotant d'une « vraie » intrigue par rapport à ses prédécesseurs, multipliant les armes, les modes de jeu et maniant les paradoxes temporels avec un humour réussi, *Future Perfect* reste, selon moi, une référence du FPS sur consoles tant d'années plus tard- naturellement dans la limitation de ne pas avoir de mode online. Mais est-ce un mal ?



18+

www.pegi.info



LICENSED BY

PAL

Nintendo