

DOSSIER

GAMECRITIC.FR

APB



Par Ryuuku



Annoncé il y a plus de cinq ans (déjà décidément c'est une mode), All Points Bulletin s'appête enfin à arriver sur nos PC le 1^{er} juillet prochain.

En attendant, EA et Realtime World nous ont invité à la bêta privée qui s'est déroulée du 12 au 19 juin. Non seulement cela peut sembler un peu tard pour une bêta, mais en plus celle-ci ne durait pas véritablement une semaine, puisqu'elle était limitée à 5 petites heures de jeu.

Félicitation donc à EA et Realtime World qui viennent probablement de créer la bêta la plus courte de l'histoire du jeu vidéo.

Le rêve

Qui n'a jamais rêvé d'un Grand Theft Auto version MMO ? Imaginez un peu, pouvoir se promener librement dans une ville gigantesque peuplée de citoyens qui ne demande qu'à se faire écraser.

Où plusieurs centaines de joueurs qui peuvent à tout moment nous coller une balle dans le crâne. D'avoir le choix entre jouer un flic ripoux une racaille de la pire espèce.

Ainsi en tant que serviteur de la loi, on se lancerait à la poursuite des malfrats au volant d'une décapotable fraîchement réquisitionnée. Tandis ce qu'en bon salopard on détournerait le premier fourgon blindé que l'on croise.

Alors certes il y aurait sans doute quelques limitations, à commencer par le nombre de joueurs et la taille de la ville. Difficile en effet d'imaginer une cité tout aussi grande que le monde de World of Warcraft, le tout peuplé de milliers de joueurs. Une petite centaine de furieux dans une agglomération d'une grande taille, ça serait déjà plus réaliste.

Mais le plaisir serait là, on débiterait dans un quartier miteux mais protégé de toutes intrusions adverses et de toutes hostilités. On irait voir notre premier PNJ qui nous confierait notre première mission, comme aller tabasser un honnête commerçant qui n'aurait pas voulu payer sa "protection mensuelle".

Et puis on avancerait dans le jeu en augmentant notre niveau, débloquant ainsi de nouvelles armes, voire de nouvelles capacités, un peu à la manière d'un RPG.

Ainsi au fil de notre progression on découvrirait de nouveaux quartiers un peu plus jolis, mais aussi des quartiers "chauds" où les joueurs seraient libres de s'entretuer. Voire, soyons fous, découvrir des salles de bowlings, des tables de billards, histoires de faire quelques mini-jeux à la manière d'un GTA IV.

Sauf que ça c'est ce dont on pouvait rêver.

La réalité

Car dans les faits les choses sont différentes, à commencer par San Paro (la ville du jeu) qui n'est pas la ville ouverte à laquelle on s'attendait. En effet, on y accède que par quartiers d'un petit kilomètre carré pouvant accueillir une centaine de joueurs. Oui, peu comme si on sélectionnait une carte et un serveur comme tous bons jeux multijoueurs.

Dans cette bêta il y en a trois, deux orientés "actions" et un plus sociable servant également à la personnalisation de notre personnage. Mais il ne fait aucun doute que le jeu complet en proposera un plus grand nombre.

Côté gameplay pas de surprise, c'est du Gta-like comme on nous en sert

depuis des années, sans la possibilité de se mettre à couvert cependant. Le jeu se joue entièrement au clavier/souris que ce soit à pied, ou en voiture. Sauf qu'il ne sert à rien d'être précis avec sa souris puisqu'aucun point d'impact n'est pris en charge.

En revanche pour ce qui est du pilotage de véhicule, on est à la limite de la catastrophe. C'est lourd, peut réactif, la caméra est autonome et gérée manuellement via la souris.

Du coup il est logique de penser qu'il est sans doute plus simple de jouer à APB à l'aide d'un pad. Grave erreur, car même si notre manette est immédiatement reconnue par le jeu, celle-ci est également préconfigurée sans possibilité de modifier les touches. Alors évidemment quand on se rend compte que le bouton B sert à tirer alors qu'on voudrait s'en servir pour recharger... Quant à espérer conduire nos bagnoles avec, n'y pensez même pas, les sticks analogiques n'étant pas du tout reconnus.

Tant pis on se contentera du clavier/souris pour progresser au travers de diverses missions qui nous sont directement proposées sans même avoir besoin d'aller voir un quelconque PNJ. Sauf pour leur acheter du matériel (armes, véhicules, améliorations, vêtements, etc.) ou pour prêter serment, auquel cas on ne travaillera plus que pour lui.

Malheureusement, nos objectifs sont tous aussi banals que répétitifs. Pas de fusillades, pas de type à buter, rien, que dalle, on doit juste à aller d'un point A à un point B, puis au point C, etc. Et quand bien même on entrevoit une originalité en allant faire une descente, c'est juste pour fracasser une porte et récupérer un colis.



Pour palier à cette monotonie il y a le système "APB" qui fonctionne d'une manière très simple. Si le jeu juge que l'on se débrouille trop bien lors de nos missions, celui-ci lancera un appel à l'équipe adverse pour qu'un joueur vienne corser un peu les choses. Et il va sans dire qu'au fur et à mesure de notre progression, de plus en plus de joueurs viendront nous casser les pieds. Heureusement il nous est toujours possible d'appeler du renfort, ou d'être appelé en renfort. L'ennui, c'est qu'il n'y a que ce moyen qui permet aux joueurs de pouvoir librement se flinguer entre eux. Résultat, on parcourt une ville, pardon un quartier, où chaque joueur mène sa petite mission de son côté sans que les autres puissent intervenir.

Un petit mot sur la différence entre les flics et les voyous qui n'est pourtant pas bien grande. Les représentants de la loi doivent éviter de buter les citoyens sous peine de voir leur réputation baisser. Tandis que la mauvaise graine doit éviter de trop se faire remarquer, sous peine d'être poursuivie par les justiciers de la ville. Malheureusement, il est bien trop facile de se mettre hors de portée des flics, il suffit simplement de savoir un minimum conduire.

Enfin, un petit mot sur ce qui est sans doute le plus gros morceau du jeu, la personnalisation. Non seulement il est possible de modifier à loisirs le physique de notre personnage, ses vêtements, son véhicule etc. Mais aussi la musique.

Honnêtement tout cela semble être très puissant, mais malheureusement je ne me suis que peu intéressé à cet aspect du jeu.

En attendant la sortie

En conclusion, All Points Bulletin

n'est pas le MMO version GTA que l'on attendait, ni même un véritable MMO d'ailleurs. Non APB ressemble plus à un gros titre multijoueur qui s'adresse à des joueurs occasionnels. J'en veux pour preuve le système d'abonnement assez particulier. Pas question de payer 15€ par mois pour jouer au jeu. Il faudra plutôt acheter un certains nombres d'heures que l'on sera libre d'utiliser comme bon nous semble.

Enfin j'ajouterai qu'APB aurait sans doute beaucoup plus sa place (et beaucoup plus de succès?) sur consoles, tant le titre s'y prêterait parfaitement.

GAMECRITIC.FR

Dossier : Bêta d'All Points Bulletin

Réalisé à partir de la version PC

Correcteur : Cyberik

Écrit et mise en page par : Ryuuku

Email : postmaster@gamecritic.fr