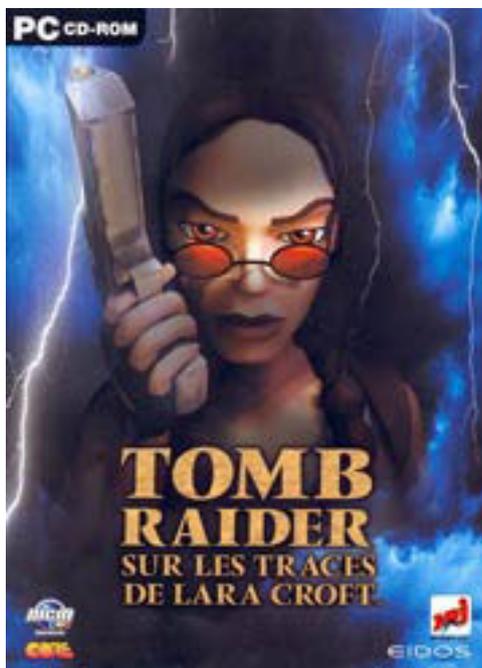


Tomb Raider 5, sur les restes de Lara Croft.

Allô, le support technique ?

Posté le 28 février 2008 à 22h45 - Catégories :: [Jeux vidéos](#) ::



Previously in Tomb Raider:

Après un épisode 4 doté d'une fin des plus hilarantes, j'embraye directement sur le 5 volet, sans laisser le temps à mon esprit de se remettre de cette claque vidéoludique toute fraîche...

Avant même de sortir le jeu de la boîte, j'avais quelques soupçons. Une petite visite sur [GameKult](http://www.gamekult.com) (<http://www.gamekult.com>) m'avait déjà prévenu que ce Tomb Raider avait mijoté dans la même marmite que le 4. "*Tant mieux*", me dis-je, "*c'est reparti pour une quinzaine d'heures de délire festif* :)".

J'installe donc la bête, en me demandant au passage à quel cran de qualité graphique il se situerait par rapport au 4 volet et en espérant intérieurement qu'il soit un peu meilleur.

Et bien je suis vite fixé. Il n'est pas meilleur. Il n'est pas moins bon non plus. Il n'est rien, en fait, puisque le programme plantouille gaiement au démarrage du jeu.

Ciel !

Comment cela se fait-ce ?!

Vite, un tour [dans la catégorie Support](http://www.eidos.fr/support/search.html?gmid=96) du site d'Eidos (<http://www.eidos.fr/support/search.html?gmid=96>) !

Si le jeu se lance pas et plante, c'est normal, on a merdé avec l'autorun, lancez depuis le menu Démarrer. Ha ha. Désolés.

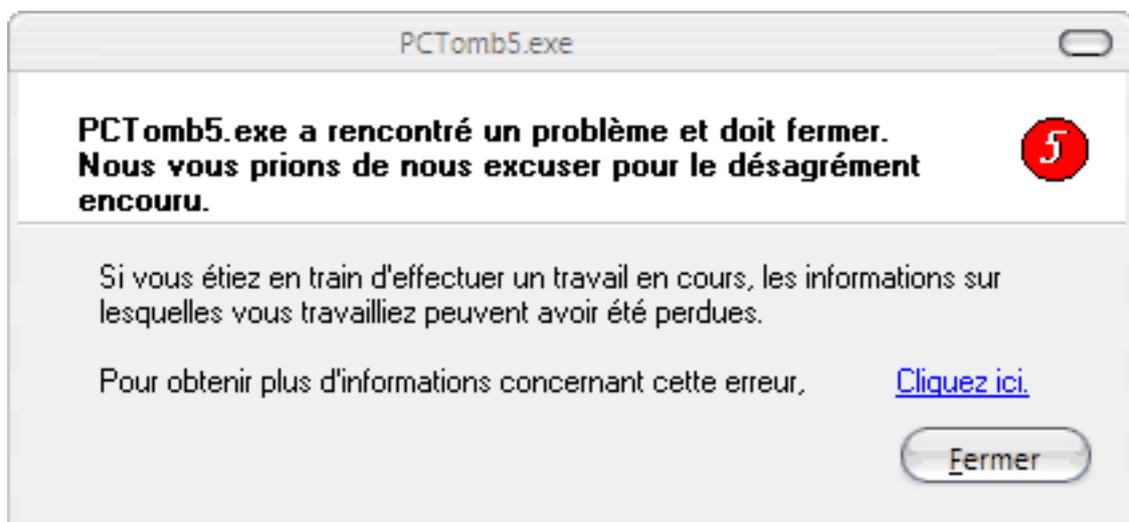
Voilà grosso modo le contenu du message adressé par Eidos aux joueurs.

Ah bon, ok ça s'annonce bien :p. Et un coup d'oeil rapide sur la suite de la page des bugs prévoit encore quelques réjouissances.

Bon bref. Je lance depuis le menu Démarrer, le menu de configuration apparait alors. Chouette, ça marche.

Je règle donc les paramètres, point positif s'il en est, ce jeu est un peu moins gourmand en ressources que [Crysis](http://www.clubic.com/actualite-36799-crysis-la-configuration-recommandee.html) (<http://www.clubic.com/actualite-36799-crysis-la-configuration-recommandee.html>) ou [Assassin's Creed](http://www.clubic.com/actualite-91434-assassin-creed-config-minimale-muscllee.html) (<http://www.clubic.com/actualite-91434-assassin-creed-config-minimale-muscllee.html>). Ouf.

Allez-on-met-tout-à-fond-et-on-valide-BAM-ça-crash.



...

...

Mince.

Comment cela se fait-ce derechef ?

Ne paniquons pas. D'une part ce serait ridicule de paniquer tout seul devant un jeu qui plante, surtout celui-là. D'autre part parce que mes précédentes aventures sur cette série ont forgé en moi un esprit robuste et logique: "*Oh ça plante encore, ha ha c'est normal, c'est Tomb Raider*". Voilà ce que je me suis dit.

Donc je relance. Et je spécifie des paramètres plus bas, après tout, le 1280x1024 en 32bits, fullscreen-machin RGB8a8a8a-je-sais-pas-trop-quoi, c'est sûrement trop lourd pour le pauvre c?ur du jeu. Je vais mettre du 16 bits pour commencer. Bamçaplante. Bon. Du 16 bits + RGB-autrebidulemoinspuissant? Bamçaplante. En 1024x768 ? Bamçaplante. Etc...

Je me retrouve finalement avec une configuration à peu près stable en mode fenêtré 1024x768, 16bits, compression pourrie, son pourri et autres trucs sympa. Tant pis, on fera avec.

Pour répondre à ma question précédente, non, c'est pas plus beau que TR4, pas du tout d'ailleurs. Ce serait même moins beau que ça ne m'étonnerait pas.

Ils ne se sont pas foulés les programmeurs du jeu. Réutiliser exactement le même moteur, rajouter quelques bugs par-ci par-là pour faire bien et hop, emballé c'est pesé.

Je commence donc une partie. Après à peine quelques instants de jeu, première surprise qui me chatouille les zygomatiques: Les doublages ont l'air bien ridicules. On se sent tout de suite dans le bain du précédent opus, comme son aîné, prenons tout ça sur le ton de la rigolade :).



Et ça ne rate pas, en même pas quelques heures de jeu, on retrouve tout ce qui faisait le "succès" du volume 4: innombrables bugs de collisions, IA des ennemis bien pourrie, situations complètement invraisemblables, décors très très laids (mention spéciale à la Skybox tout au long du jeu, pire que dans le 4), même la police de caractère des menus est foireuse et ne prends pas en compte les accents: les lettres sont simplement ignorées, donnant des jolis noms de niveaux tels que "*Le Colise*", "*Les*

marches troyens", "Navire en dtresse" ou encore "L'tage maudit".

Ah oui également le fait de se retrouver avec 4 viseurs télescopiques à équiper sur... une seule arme :) Au moins dans le 4, il fallait déséquiper le viseur pour passer d'une arme à l'autre, là c'est le contraire. Dommage qu'on ne puisse pas combiner les 4 viseurs sur l'arme...

Bref de fil en aiguille on avance dans le jeu tout doucement. Jusqu'à... une fin de scénario toute merdique qui tombe comme un cheveu dans la soupe. Et une nouvelle découverte: le jeu se compose en fait de plusieurs mini-scénarii sans aucune corrélation entre eux. Beuh, c'est con ça : ça casse le rythme (enfin, si rythme il y a). Et mes 4 viseurs, je vais en faire quoi, moi !?

Pourtant à bien y repenser, ce n'est finalement pas si mal, car si les 2 premières histoires sont classiques et banales, les 2 dernières ont au moins le mérite d'être originales. Finies les munitions infinies (ha ha ha c'est drôle à dire, ça), exit les troussees de soin à foison, on se retrouve respectivement dans un univers angoissant / horreur, complètement désarmé (avec des méchants mini-yétis qui se promènent tranquillement la nouille à l'air en lançant des cailloux et une [Méduse-Sirène-Gargamel qui fait du catch sous l'eau](#). Dieu que c'est angoissant !) et dans un autre d'espionnage / infiltration doté d'une seule arme à munitions limitées.



Malheureusement, le petit soupçon d'espoir d'intérêt ludique se retrouve en partie balayé par un phénomène qui, s'il faisait déjà un peu partie intégrante du jeu (voire de la série), prend ici une ampleur tellement importante que ça en devient vraiment lourd: les bugs. Et pas uniquement les bugs d'affichage, de son ou de collision, non, ceux-là passent encore, mais les bugs type blocage du jeu.

Très majoritairement présent dans la dernière partie du jeu (le mode "infiltration"), ce type de bug m'a fait perdre énormément de temps, et il aurait pu m'en faire perdre bien plus si je n'avais pas effectué des sauvegardes régulières sur des slots différents.

En fait le principe du plantage est très simple: vous avancez dans le jeu, vous sauvegardez votre avancée à un point X, vous arrivez à un point Y où vous vous faites tuer (ou tout autre évènement qui vous déplaît), vous chargez votre sauvegarde, vous recommencez donc au point X, et là, magie ! Au point Y les évènements ne sont plus les mêmes ! Par exemple une porte qui devait s'ouvrir ne s'ouvre plus, une cut-scène qui devait survenir ne survient plus, etc...

ARGH !

Pour s'en sortir malgré tout, 2 méthodes:

Ou bien vous chargez une sauvegarde précédente (pas trop proche dans le temps de la sauvegarde foireuse parce qu'elle risque d'être elle aussi foireuse, j'en ai fait l'expérience désagréable).

Ou bien vous tombez sur [cette sublime explication détaillée \(http://www.tombraders.net/stella/walks/TR5walk/redalert.html\)](http://www.tombraders.net/stella/walks/TR5walk/redalert.html) qui vous fait savoir qu'il existe dans le niveau des "zones de remise à zéro" des états des objets, et qu'il faut s'y rendre pour se débloquer. Je ne suis tombé la-dessus que très tard, ça m'aurait bien aidé avant :(

La véritable difficulté de ce dernier niveau réside donc essentiellement dans la gestion méticuleuse de ses sauvegardes, tout comme le nombre de ses troussees de soins et ses munitions. En effet, une fois à court des unes ou des autres, l'avancée devient beaucoup plus compliquée, voire même impossible :)

Et le jeu se termine en apothéose d'aberration bugesque avec le fameux passage du Cyborg PNJ dont le comportement indispensable au déroulement du jeu s'avère MEGA aléatoire (on m'avait prévenu que ce passage était chaud, ..., j'ai dû

recharger la partie au bas mot 30 fois).



Je cite [tombraders.net](http://www.tombraiders.net) (<http://www.tombraiders.net>) :

*If you succeed in trapping the cyborg, you should definitely save your game. I'm not aware of any other bugs from here on out, but if you want to be extra-careful, save in a new slot just in case. If you were too slow and the cyborg manages to corner Lara in the switch room, your best bet is probably to reload and try again. If you wait at the switch and the cyborg never shows up, then the savegame bug has been triggered and the cyborg is stuck in one of the pits. Either try the **SECOND POSSIBLE BUG FIX** (<http://www.tombraiders.net/stella/walks/TR5walk/redalert.html#bugfix>) at the end of this walkthrough, reload an earlier save and try again, or download one of my **savegames** (<http://www.tombraiders.net/stella/walks/TR5walk/redalert.html#savegame>).*

Je me demande vraiment si ce jeu a jamais été testé sur PC...

Et voilà, mission accomplie, fini Tomb Raider 5 ! Au final un jeu qui m'aura largement moins fait rire que son prédécesseur, même en essayant de tout prendre au 20^e degré, certains bugs sont inébranlablement rageant. Un scénario, ou plutôt 4 scénarii franchement pourris, une fin... une fin ? Où ça une fin ? Pas de fin du tout. Ok, c'est jeu est sorti il y a 8 ans, mais faut pas exagérer. Même si le début avait l'air dans la même veine que le précédent opus, la suite et surtout la fin l'ont vraiment fait chuter dans mon estime. [GameKult lui a mis 5](http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000000439.html) (<http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000000439.html>), c'est beaucoup je trouve.

Enfin, je conseille quand même de le faire, histoire d'avoir un référentiel concernant la nullité vidéoludique.

Sinon [Gamekult a mis encore moins à Tomb Raider 6, l'Ange des Ténèbres](http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000001457.html) (<http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000001457.html>), ..., je fais quoi ? J'ose ou pas ?

Tiens, cet article est le seul du blog qui pose un gros problème d'affichage sous Internet Explorer 7. Comme par hasard. Ce jeu est l'incarnation de loose intégrale, je vous dis !