

## Operation Flashpoint Resistance - 1/2

**L'une des meilleures simulations militaires du moment refait parler d'elle en s'offrant une toute nouvelle extension...**

Le scénario de Flashpoint Resistance se déroule plusieurs années avant les événements relatés dans Cold War Crisis, alors que le Nogovo est envahi par les forces soviétiques. Vous êtes Victor Troska, un ancien soldat d'élite qui va se retrouver à la tête de la résistance, pour tenter de bouter l'envahisseur hors des limites de sa chère patrie. L'histoire se déroule indépendamment de la crise narrée dans le jeu original, et les nouveaux venus pourront donc tout à fait commencer par la campagne de Flashpoint Resistance, avant de poursuivre avec celle de Cold War Crisis. Quoi qu'il en soit, si vous n'avez jamais joué à Operation Flashpoint, vous risquez d'être assez surpris par l'approche choisie par les développeurs pour rendre leur titre particulièrement réaliste. Dans Flashpoint, on n'est pas là pour tirer sur tout ce qui bouge sans soucis des causes et des conséquences. On vit la guerre comme si on y était, et il ne faut que quelques minutes pour se sentir réellement dans la peau du soldat que l'on incarne.

Tout ça s'explique par le fait que le jeu n'intègre pas uniquement des phases d'action, contrairement à la plupart des FPS. Il n'hésite pas à abuser de séquences de jeu beaucoup plus passives, et que l'on pourrait presque prendre pour des longueurs si l'on ne prenait pas la peine de chercher au-delà. Tous ces déplacements sur des distances interminables, ces nombreux dialogues et ces cut-scenes, sont nécessaires à la mise en place de l'histoire et de l'ambiance qui s'y rattache. Impossible de ne pas « vivre » l'action une fois plongé à l'intérieur, et de ne pas stresser comme si sa propre vie était en jeu. A chaque seconde, l'impression dominante est la hantise de la balle perdue qui mettra fin à la mission.

Mais tout ceci, vous le savez déjà si vous êtes un adepte du jeu d'origine. Alors venons-en plutôt à tout ce que cet add-on apporte comme nouveautés. Autant commencer directement par le plus flagrant, à savoir l'aspect visuel du soft. La réalisation a été considérablement améliorée par rapport à Cold War Crisis, ce qui devrait rassurer les mauvaises langues qui trouvaient Flashpoint assez laid. Les développeurs ont mis le paquet pour assurer au niveau graphique, Flashpoint Resistance bénéficiant de toutes nouvelles textures, d'une meilleure distance d'affichage, et d'environnements encore plus vastes qu'auparavant. Le jeu se déroule sur une nouvelle île qui s'étale sur plus de 100 km<sup>2</sup>, peuplée de plaines, de collines, de forêts, mais aussi d'immenses bâtisses dans lesquelles il est possible de pénétrer sur plusieurs étages. Une avancée graphique que l'on retrouve bien évidemment au niveau des cut-scenes que l'on aura d'autant plus plaisir à regarder qu'elles affichent un niveau de détail très convaincant concernant les textures des visages, dont les expressions ne sont jamais figées.

Plus que jamais, l'action s'avère particulièrement longue à démarrer, obligeant le joueur à progresser sans armes dans un environ qui devient peu à peu la cible des soviétiques. Un choix qui se révèle finalement excellent puisqu'il permet de s'immerger complètement dans la peau du personnage, de réfléchir à ses motivations et de le faire évoluer comme on évoluerait soi-même dans un paysage virtuel. Victor Troska attend cinq minutes à l'arrêt de bus avant de monter dans les transports en commun pour se rendre à son lieu de travail, endroit duquel il s'évade alors après l'arrivée des russes pour trahir sous la menace les partisans de la résistance. Les décisions à prendre sont nombreuses, mais les missions ne sont jamais scriptées. Une fois le campement des résistants atteint, le vrai conflit commence, entraînant l'action. Comme dans le jeu original, il est possible de conduire une quinzaine de véhicules, dont certains sont inédits. Le jeu mise tout sur la liberté d'action, permettant au joueur de parcourir de longues distances à pied ou bien de s'emparer d'une voiture pour gagner du temps, et rien ne vous empêche d'en changer si celle que vous avez ne vous plaît plus. Bon, d'accord, le rétro n'est pas géré, le toit ouvrant ne s'ouvre pas et le volant tourne sans les mains, mais il ne faut pas trop en demander non plus. Toujours dans l'esprit d'accentuer l'immersion, il est possible de passer à tout moment de la vue à la troisième personne à la vue subjective, sachant que dans cette dernière la respiration de Troska se fait beaucoup plus audible. Sensations garanties.

## Operation Flashpoint Resistance - 2/2

On profite alors des nouvelles améliorations apportées par cet add-on au niveau du gameplay. L'équipement, distribué avec parcimonie, est conservé d'une mission à l'autre, et il est possible de récupérer des armes sur les corps des soldats ennemis. L'extension permet en plus de corriger les défauts du multijoueur, en apportant une meilleure stabilité sur le net. En plus de la nouvelle campagne solo, Flashpoint Resistance ajoute un total de cinq missions inédites, et apporte quelques surprises au niveau de l'armement. Que dire de plus, sinon que le soft procure toujours une expérience de jeu inimitable, et qu'il s'avère autrement plus indispensable que Red Hammer. Une valeur sûre, en somme.