

Tactical Ops - 1/1

Conçu au départ comme un mod d'Unreal Tournement, Tactical Ops fait son apparition en tant que stand-alone et cherche à rivaliser avec le célèbre Counter-Strike. Voici un FPS plutôt sympathique mais qui comme on le verra souffre tout de même de pas mal de défauts et surtout n'innove que très peu...

Dans son principe, Tactical Ops reprend donc dans les grandes lignes ce que l'on connaissait déjà avec CS. Deux factions opposées, terroristes et anti-terroristes des tas de maps pour se fritter et bien évidemment de nombreuses armes à se procurer. Comme le célèbre Counter, TO propose un système d'achat qui permettra de s'équiper en fonction de l'argent que chaque joueur récolte en tuant ses adversaires. Ce sont des liasses entières de billets que l'on ramasse au sol au même titre que certaines pétoires encore fumantes. Un menu permet de s'équiper rapidement en sélectionnant son flingue et ses munitions ou d'autres équipements, une fois encore on ne pourra y accéder qu'à certains endroits de chaque map. C'est donc résolument du côté multijoueur que s'oriente Tactical Ops. Si le jeu est jouable en solo grâce à la présence de bots c'est bien entendu à plusieurs joueurs qu'il devient le plus fun et surtout un peu plus fin.

Car si le niveau d'I.A est réglable, bon nombre de missions trouveront leur issue dans un beau bain de sang. On dispose chaque fois de tâches spécifiques à accomplir mais l'élimination pure et simple des ennemis suffira également à s'assurer la victoire. En découle un gameplay assez bourrin et où la dimension tactique a parfois une fâcheuse tendance à s'effacer pour laisser place à des tirs nourris dans tous les sens. Dans le même registre on regrettera l'absence de véritables modes qui auraient apporté un peu plus de variété dans le jeu en proposant d'autres règles de parties. En clair, on n'est pas là pour se poser de questions et le principal enjeu sera de parvenir à bien maîtriser chaque arme. Des armes qui d'ailleurs seront plus ou moins efficaces selon les circonstances avec de manière classique une perte de précision selon la distance. Signalons à ce sujet qu'un raccourci permet de basculer automatiquement vers l'arsenal le plus approprié à chaque situation ce qui ne manquera pas de soulager les indécis. En dehors de ces quelques aspects, le reste manque un peu de finesse avec un principe qui se résumera bien vite à tuer avant d'être tué.

Côté jouabilité, Tactical Ops reste tout à fait classique pour la catégorie en reprenant les standards du genre. La principale difficulté résidera dans le maniement des différentes armes qui exigeront un peu d'entraînement avant d'être réellement efficaces entre les mains des joueurs. Les premières parties seront d'ailleurs vite expédiées tant les bots se veulent agressifs et précis dans leurs tirs. Il n'est pas rare de tomber raide mort sans savoir ce qui s'est passé et ceci dès le début de la mission. La solution résidera alors dans un bon entraînement en solo histoire de bien mémoriser les nombreuses maps du jeu.

Au niveau de sa réalisation Tactical Ops se veut tout à fait correct avec un moteur d'Unreal qui a décidément de beaux restes. Les maps sont variées, les conditions météo aussi, les personnages bien modélisés alors que leurs animations sont quant à elles plutôt décevantes. Les effets sont soignés avec notamment quelques belles effusions de sang pour les amateurs de murs maculés d'hémoglobine. Au niveau sonore les musiques sont assez sympathiques mais on reprochera des effets qui semblent parfois un peu mous même si l'on note quelques petites touches sympathiques comme les bruits de douilles par exemple.

En somme Tactical Ops se veut un FPS amusant même s'il n'innove pas franchement. On retrouve de nombreux éléments déjà présents dans Counter-Strike et on lui reprochera un gameplay finalement assez bourrin. Quoi qu'il en soit son petit prix et ses nombreuses maps en font un titre tout indiqué pur les amateurs du genre qui auront même la possibilité d'y jouer en solo.