

Insane - 1/2

Spécialistes de la mécanique automobile, les anglais de chez Codemasters tentent de ressusciter la course off-road avec ce titre oriente multijoueurs...

Editeur : Codemasters

Developpeur : Codemasters

Genre : Course off-road

Support : CD

Multijoueurs : Lan/Internet uniquement

Sortie : 01/12/2000

Config min : PII 350, 128 Mo RAM, Carte 3D

Config conseillée : PII 450, 128 Mo RAM, Carte 3D

No rules, no limits, no boards, telles sont les trois règles d'or à respecter pour jouer à Insane ou plus exactement " Insane ", ne me demandez pas pourquoi ce " 1 ", je n'en ai aucune idée. En cette fin d'année les petits anglais de chez Codemasters ont décidé de nous en mettre plein les rayons, après avoir sorti le deuxième volet de Collin Mc Rae les voici de retour. Serait-ce pour remplir la hotte du Père Noël ? La leur plutôt... En effet, ce jeu à première vue attrayant par son côté marginal de la conduite off-road va en décevoir plus d'un.

Insane propose de vous mettre à bord de véhicules hybrides, atypiques ou génétiquement modifiés (c'est vous qui voyez), autrement dit des 4x4 énormes à huit roues, des jeeps et des buggys complètement relookés dignes d'un show US. Bref, des véhicules tout-terrain. C'est au travers de nombreux modes de jeux (checkpoint, course simple ou encore destruction !) que vous allez manier tant bien que mal ces colosses mécaniques. Effectivement, lorsque l'on joue pour la première fois, on se fait surprendre par la difficulté de prise en main du véhicule. La sensibilité est déconcertante, aussitôt que vous essayez de tourner à droite ou gauche, le véhicule se retourne et effectue quelques tonneaux. Même s'il est possible de remettre rapidement son engin sur pieds, on est déçu par la jouabilité. Pourtant orienté arcade on aurait aimé pouvoir faire dans ce jeu toutes les folies possibles et inimaginables avec son petit bolide (dans la limite du respectable bien entendu!).

Le mode solo n'est pas très palpitant, vos objectifs : finir en tête, débloquer des circuits (une trentaine au total) et des véhicules plus loufoques les uns que les autres. En somme, rien de bien original jusque là. Le mode multijoueurset le jeu dévoile toute son ampleur. En effet, tout l'intérêt d'Insane réside dans ce seul mode qui adapte la capture du drapeau (classique dans les doom-like) au monde de la course. Nous voilà donc partis entre amis, entre internautes dans les courses les plus folles et les plus acharnées jamais connues sur le net. On fonce dans le tas, on esquive les collisions, les tonneaux ou autres gamelles du genre sont même les bienvenues! Malgré son véhicule complètement désossé, on persévère jusqu'à sa destruction quasi totale, pour se remettre en selle, rien de tel qu'une bonne réparation (provoquant un pénalité de 3 secondes).On apprécie tout cela juste pour ce petit drapeau qui procure enfin du plaisir à jouer.

Côté graphismes, le jeu nous fait voyager à travers le monde. Des plaines d'Irlande à la toundra Russe en passant par les déserts américains, on voit du pays. Trop de pays ? Les aires de jeu sont très grandes, que dis-je, immenses, elles s'étendent sur plusieurs hectares. Les décors ne sont pas époustouflants mais on reconnaît bien l'environnement parcouru. Cependant, ces espaces sont vides pour la plus part, c'est plutôt dommage. Par chance vous tomberez sur un troupeau de buffles ou sur une petite maison (égarée dans la prairie...).On ressent le manque d'interactivité, très développé dans Midtown Madness par exemple.

Tous les ingrédients y étaient, il n'y avait plus qu'à faire un bon mélange. Insane aurait pu être un jeu de course très fun aussi bien en multi qu'en solo (comme un certain MicroMachines qui s'est très bien adapté aux deux modes).Dommage.

Insane - 2/2

Graphisme : 14/20

Les décors sont très bien rendus, cependant les surfaces de jeu sont sans vie et trop vides.

Jouabilité : 10/20

La prise en main est très difficile, il vous faudra persévérer pour manier à merveille votre véhicule.

Durée de vie : 12/20

On s'ennuie dans ces grandes étendues, les autres concurrents vous sortiront du sommeil.

Son : 14/20

Des bruitages corrects qui collent bien au jeu.

Multijoueurs : 17/20

Je le répète, c'est dans ce mode que réside tout l'intérêt du jeu, on prend plaisir à démembrer le véhicule de son voisin !Très fun.

Note globale : 14/20

Le multijoueurs rehausse tout l'intérêt du jeu. Si vous avez une bonne config, si vous êtes fan et si vous avez des amis amateurs (juste quelques petites conditions) alors Insane s'avère le jeu de course idéale.

L'essentiel des jeux vidéo sans se prendre la tête est sur [Fungamers](https://www.fungamers.com).