

# World of Padman



Je crois que je ne remercierais jamais assez John Carmack. La figure majeure de ID Software, militant convaincu de l'open-source, a réellement fait un immense cadeau à la communauté du libre et aux gamers en libérant successivement les codes sources de Doom, Quake, Quake II, et Quake III. Grâce à cela, de multiples projets de FPS open-source se sont formés, et ont abouti à plusieurs jeux de qualité. Je vous avez déjà montré Nexuiz et Tremulous, je vous propose aujourd'hui de découvrir un troisième larron : World of Padman.



Ce FPS conserve le même gameplay que Quake III, avec des personnages se déplaçant rapidement en sautant en permanence, mais transpose le tout dans un univers de cartoon. Ainsi, on retrouve les sensations que l'on a en jouant au titre d'ID Software, mais on se bat à coup de bombes à eau, armes de paintball, et autres canards enragés. Avant même d'entrer dans l'arène, vous serez déjà mis dans l'ambiance par une petite vidéo d'introduction où Padman se prends pour Batman, puis par les menus agrémentés de dessins comiques, tel que des pastiches de magazines connus (Padmopolitain, RollingPad, etc...).



Le jeu nous propose des modes plutôt sympathiques. Outre le deathmatch et une variante bien pensée de Domination (2 équipes s'affrontent pour garder le plus longtemps possible des points de contrôle), le jeu propose un nouveau mode de jeu : Spray your color. Dans ce mode, jouable en équipe ou chacun pour soi, chaque adversaire tué rapporte une bombe de peinture. Le but est de récupérer des bombes de peinture puis de franchir un téléporteur qui amène dans une salle (dans laquelle on ne peut pas se battre) pour aller tagger un mur. Chaque tag rapporte 5 points, mais si vous réalisez 5 tags ou même 8 tags en même temps, vous gagnerez des points de bonus. Ainsi, c'est à vous de décider si vous jouez la prudence en allant tagger chaque fois que vous avez une bombe, ou si vous tentez d'en collecter plus pour viser le bonus. On notera également quelques innovations au niveau des armes et des bonus. Même si les armes reprennent des archétypes classiques des FPS (tel que le shotgun, le lance-roquettes ou bien encore le fusil sniper) elles disposent de quelques nouveautés sympathiques (par exemple, l'une des armes rends le terrain glissant). De plus, il existe une petite dizaine d'effets bonus bien pensés pour augmenter son attaque et sa défense, devenir invisible ou bien encore sauter plus haut... Enfin, les bots sont bien foutus, puisqu'ils gèrent parfaitement les différents modes de jeu, et qu'ils disposent de cinq niveaux de difficulté. D'ailleurs il me semble qu'ils sont légèrement plus forts que leurs homologues de Quake 3, mais cela peut-être du au fait que je suis un peu rouillé niveau FPS et encore plus sur les FPS rapides.



Coté graphique, c'est du tout bon, avec des cartes riches en couleur et très détaillées. La plupart sont des représentations de pièces classiques tel qu'une cuisine ou une bibliothèque, mais à une échelle gigantesque : Votre personnage est à peu près de la taille d'un verre d'eau. J'ai souvent vu des mappers tenter de créer des cartes de ce genre sur différents FPS, mais en général ce sont des échecs car les environnements sont trop grands, peu détaillés et manquent de possibilités pour se déplacer. Heureusement, ce n'est pas le cas de World of Padman. D'une part, vous êtes libre de vous laisser tomber, puisque les dégâts de chute ont été supprimés, et d'autre part, les maps sont bien pensés avec de multiples bumpers permettant de remonter rapidement. Cerise sur le gâteau, les environnements sont souvent interactifs : La plaque de cuisson vous brûlera, le piège à souris vous blessera, etc...

Chose plus étonnante pour un jeu amateur, l'ambiance sonore est également une grande réussite : le jeu nous propose une quarantaine de musiques d'ambiance hard-rock/métal, dont certaines écrites spécialement pour Padman. On aime ou on aime pas, mais force est de constater que ça met bien dans l'ambiance pour exploser ses adversaires (j'ai d'ailleurs augmenté le volume de la musique pour ce jeu, ce que je ne fais normalement jamais).

Au final, World of Padman est une très belle surprise. Les auteurs sont allés beaucoup plus loin dans l'humour et le pastiche que ce qu'on a l'habitude de voir. De plus, ils ont su rajouter quelques éléments novateurs au niveau du gameplay (mode Spray your color notamment). Ceci rends le jeu vraiment sympa à jouer, que ce soit avec des amis en LAN, avec les quelques joueurs qui traînent sur les serveurs du Net ou simplement en local avec les bots.

<b>Graphismes</b>	Les graphismes sont excellents, et exploitent le moteur au maximum de ses possibilités.	<b>Excellent</b>
<b>Jouabilité</b>	World of Padman ne réinvente pas le concept, mais c'est tirer le meilleur des jeux qui font référence dans le domaine.	<b>Bon</b>
<b>Audio</b>	Pour un jeu amateur, on peut dire que la bande est excellente, peut être pas assez variée pour certains, mais elle colle parfaitement au style du jeu.	<b>Très bon</b>
<b>Conclusion</b>	C'est un excellent jeu, construit sur un bon moteur qui a fait ses preuves. les graphismes et la bande son sont d'excellente facture. Un jeu à ne pas manquer !	<b>Très bon</b>

---

Article sous [GNU Free Documentation licence](#) - Jevunix.net