



Bioforge

Test de la version : PC

Développeur : Origin

Année : 1995

Langue : Français

Genre : Survival Horror

Similaire à : [Alone in the Dark](#), Parasite Eve, System Shock

Classification Personnel : A partir de 12 ans

Réalisation du test : 13 Août 2006

Avant Propos

Si Alone in the Dark a créé le survival horror, Bioforge a peaufiné le concept et a apporté toutes les idées qui font encore recette aujourd'hui. Sorti entre System Shock et Crusader, Bioforge est un grand cru de la maison Origin qui se permet une plongée pas très réjouissante dans le domaine des manipulations génétiques, bon voyage.

Résumé



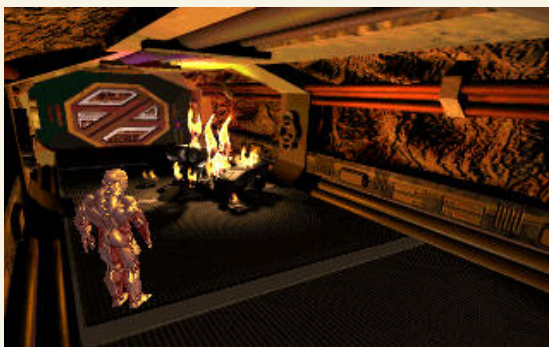
Qui êtes-vous ? Comment vous appelez-vous ? Où êtes-vous ? Tout ce dont vous vous souvenez est d'être arrivé sur une planète inconnue à bord d'un vaisseau avant d'être attaché à un lit d'hospital. Il semblerait qu'on ait fait des expériences sur vous, du genre modification de l'ADN puisqu'à la place de vos membres, vous avez désormais de la ferraille, vous êtes un cyborg ! Mais alors que les choses semblent s'organiser dans votre tête, un tremblement de terre. Vous êtes dans une cellule, un robot de sécurité vous somme de rester couché, n'écoutez que votre courage, vous vous levez et envoyez la boîte de conserve contre les faisceaux lumineux qui masquent la sortie de votre cellule. Sous le choc, ils explosent, la voie est libre...

Test

Bioforge est donc sorti en 95, une période propice à ce genre de thèmes qui comptent un grand nombre de softs traitant de cyberspace, hacking et autres manipulations génétiques. Le milieu des années 90 a en effet été propice à ce genre d'inspiration liée à la conjoncture. Quelques années auparavant, la multiplication des systèmes alternatifs régnait sur le marché, l'Atari, l'Amiga, le Mac, les huit bits encore avant, et je ne parle même pas des consoles. Durant des années l'évolution technologique s'est faite très lentement dans l'informatique, on passait de 512k à 1Mo en parlant de révolution technologique, de 32 à 256 couleurs, des améliorations notables mais très en deçà de ce qui allait se passer quelques années plus tard.



1991, le 386 voit le jour, les premières cartes VGA et Sound Blaster également, on peut enfin jouer sur un PC, incroyable ! 1993, l'Amiga 1200 mais surtout, le Falcon voient le jour. Des machines repoussant les capacités techniques de tout ce qu'il était possible de voir ailleurs que sur PC, mais surtout, la révolution du CD-Rom, déjà fortement soutenus au Japon à travers la PC Engine et le FM Towns, arrive en occident. On parle d'ajouter des voix aux jeux vidéo et même des cinématiques, comme au cinéma ! Enfin, le mot FMV est lâché, la Full Motion Video est sur toutes les bouches et le LD commence à se faire connaître. Les projets fusent de toutes parts, on parle de la 64 bits d'Atari, la Jaguar, Philips parle de se lancer dans le ludique à travers une machine révolutionnaire, le CDI, se targuant de pouvoir proposer aussi bien des jeux vidéo que des films. La 3DO fait la une de la presse spécialisée, la Saturn de Sega est annoncée avec un lecteur de CD et un second poids lourd de l'industrie technique parle de se lancer sur le marché des consoles, Sony.



1994/1995, il est impossible de dire quel format va s'imposer, quelle sera LA machine de demain, chaque nouvel appareil, chaque nouveau concept arrive sur le marché avec son lot de promesses et de révolutions annoncées. Le PC, quant à lui, franchit un cap, après avoir grappillé mhz par mhz pendant une décennie, en l'espace de quelques mois Intel annonce la génération Pentium pouvant atteindre facilement une centaine de Mhz, le prix de la mémoire chute en même temps que les autres composants et le PC allait devenir "abordable". Win 95 arrive enfin, première interface graphique sur PC ne nécessitant plus de revenir sous Dos pour effectuer des tâches plus "hard", malgré ce que l'on peut penser de cet OS aujourd'hui, c'était une petite

révolution pour l'époque. Des kits commencent à voir le jour chez les assembleurs regroupant un CD Rom, une carte-son et des enceintes, on venait d'entrer dans l'ère "multimedia".

Tout le monde y allait de ses pronostics sur l'avenir, des accessoires qui allaient devenir partie intégrante du mobilier du parfait citadin, on parlait de casques virtuels et de capteurs en forme de gants pour un nouveau type d'immersion pour le joueur, Le Cobaye laissait entrevoir un nouveau monde, un monde où les progrès technologiques avaient pris une longueur d'avance, d'un seul coup, et où une société organisée comme un disque dur allait être possible, une société où il ferait bon vivre, la société du progrès et de la technologie.

C'est dans cette vague que sont donc nés des jeux tels que Bioforge, **System Shock**, **Hell**, **Dreamweb**, **Normality**, **Beneath a Steel Sky** ou encore **I Have no Mouth and I Must Scream**. Des jeux immergeant le joueur dans un monde Cyberpunk où les progrès technologiques avaient métamorphosé notre société au-delà de nos espoirs. Une société avec des hackers, des voitures volantes, et des individus disposant d'un équipement incroyable mais traînant une solitude, un mal de vivre, qu'ils ne parviennent à rompre qu'en se plongeant dans le "cyber espace". Plus aucune parité entre les couches sociales, des multinationales surpuissantes logées dans des tours d'ivoires, des marginaux, des laissés pour compte vivant dans une sorte de no man's land. Certes les concepteurs de jeux vidéo de cette période n'ont rien inventé, l'anticipation avait déjà posé les bases ainsi qu'une certaine forme de BD dans les années 80, disons plutôt qu'ils ont remis au goût du jour des craintes et une vision cynique et à la fois réaliste de ce que la technologie pouvait apporter à l'individu mais surtout à la société. Je vous laisse méditer sur la véracité de cette analyse compte tenu de l'état de nos sociétés aujourd'hui et de ce qu'elles deviendront dans les années à venir lorsque il n'y aura plus une goutte de pétrole, même en Alaska...



Dans Bioforge, vous jouez le rôle d'un cobaye qui doit comprendre ce qu'il fait là, ce qu'il se passe autour de lui, et, pour obtenir des réponses, vous allez devoir crapahuter, à commencer par sortir du quartier des prisons. Il vous arrivera fréquemment de tomber sur un log, sorte de journal intime pour en apprendre d'avantage sur vos collègues de cellule mais également sur les relations entre les différents protagonistes de la base. Des écrans LCD contiennent également des informations détaillées, expériences médicales, traitements effectués, effets secondaires, candidats et motifs de leur affectation à l'hôpital de la base. On y voit par exemple un hacker condamné à la peine de mort et transféré juste à temps. Un talkie walkie permettra de recevoir des messages du professeur ainsi que d'une femme blessée plus loin dans le jeu.



Assez rapidement, on va être témoin des manipulations effectuées, une belle galerie de monstres va faire son apparition ici et là, on aura même l'occasion de soulager un ancien cobaye à qui il reste assez d'humanité pour souhaiter en finir. Bioforge bénéficie donc d'un grand soin dans les dialogues, le scénario et les relations entre les personnages, on est dans une histoire triste où il n'existe pas de happy end, juste des individus luttant jusqu'au bout pour leur survie, donnés en pâture à un scientifique mégalo ne reculant devant rien.

La représentation est similaire à Alone in the Dark, le personnage peut faire les mouvements de base et se battre.

Activer des commandes et revêtir une combinaison anti radiations par exemple. Vous disposez d'un système de régénération des tissus mais rapidement, vous ferez l'acquisition de kit de soins, bien utile puisque les combats sont fréquents tout de même. Il n'existe pas de lock durant ces phases donc il faut bien anticiper les réactions de l'ennemi, qui bougera pendant le combat pour ne pas faire une cible trop parfaite. De même, il sera parfois difficile d'attirer un adversaire dans un piège, ils savent ce que vous avez en tête et ne vous courront pas bêtement après, une I.A. drôlement poussée pour l'époque.

Le jeu est parsemé de petits puzzles faissant d'avantage appel à la chance qu'à la logique, des épreuves finalement assez énervantes à base de formes géométriques.

Le jeu est en basse résolution mais, compte tenu de l'année et du fait qu'il soit tout en 3D, le travail effectué est vraiment excellent, on est bien loin de la 3D fil de rasoir d'il y a quelques années, mêmes les textures sont détaillées. Aujourd'hui, le rendu a mal vieilli et ne soutient pas la comparaison avec un **Resident Evil** par exemple. La bande son en revanche n'accuse pas le poids des années, convenablement choisie, rythmée, elle fait partie intégrante du jeu et immerge convenablement le joueur. Le doublage Français est d'un bon niveau et ne dénote pas avec le reste, on doit ces prestations au studio Lincoln de Paris. Petite remarque justement, il n'y a pas de sous-titres en Français mais les voix sont bien audibles. On sent que Bioforge



bénéficie d'un gros moteur, aussi parfois il faudra compter sur des ralentissements, et pas forcément en fonction du nombre de polygones à l'écran. Enfin, on peut noter quelques bugs ici et là tel que des problèmes de collisions et dans le contrôle du personnage, les rotations sont parfois cocasses mais on y arrive.

Je pense que le survival horror et plus particulièrement les sagas de Capcom et de Square doivent beaucoup à Bioforge. Si Alone in the Dark a créé le moteur, Bioforge a créé tout le reste. Ainsi on retrouve les éléments récurrents du survival tel que les altérations génétiques, les monstres, les alliés blessés, la fille qui nous demande de l'aide par talkie walkie, le boss que l'on rencontre à plusieurs reprises, les puzzles, les scientifiques, les militaires, les blogs, les mots de passe, les explosions, le faux boss énorme... Si Bioforge n'est pas techniquement parlant un survival horror puisqu'on évolue bien dans une histoire de SF, tous les ingrédients sont donc réunis et pour qui a déjà joué à ce genre de jeux, l'immersion dans Bioforge ne posera donc aucun problème.

Le jeu se termine en laissant plusieurs questions en suspend. Une suite fut envisagée mais devant les ventes aux States, le projet a avorté. Bioforge est un jeu de Ken Demarest qui avait déjà dirigé une équipe sur Ultima VII. Depuis il a créé Titanic Entertainment pour sortir Netstorm, la société a mis la clef sous la porte rapidement après.

Conclusion



Bioforge, voilà un jeu intéressant. Pour peu qu'on persévère un peu dès le début, notamment pour se familiariser avec les commandes et réussir à faire tourner le jeu qui, comme tous les jeux Origin de cette époque, est devenu capricieux avec le temps, on a droit à une très bonne surprise. Un excellent scénario, une localisation qui n'a pas à rougir de son homologue Anglosaxon, des personnages travaillés, une histoire qui n'est, finalement, pas sans rappeler un certain Freeman. Par ailleurs son influence est incontestable, j'ai eu un peu l'impression d'un air de déjà vu, oui, on a déjà vu les idées de Bioforge dans d'autres jeux mais c'est lui le pionnier, l'instigateur de toute cette expérience. Origin a vraiment soigné son bébé à tous les niveaux et l'ambition du

jeu est palpable, il y a la volonté de proposer quelque chose de différent et soigné. Le résultat est au niveau des efforts engagés même si, avec le temps, l'impact est moins significatif. Cela n'empêche pas Bioforge d'offrir une aventure riche et intéressante, tout le monde ne peut pas en dire autant.

Blood



Pour

- 🔧 Le scénario, le concept
- 🔧 Les rencontres, découvertes sont toujours intéressantes
- 🔧 Un survival horror cyberpunk !

Contre

- 🔧 Moteur poussif
- 🔧 La basse résolution se fait trop sentir
- 🔧 Les puzzles



Telechargement



Solution :

Origin Story

Fondé par la famille Garriott en 1983, Origin a été fondé après un désaccord avec Sierra sur Ultima 2. L'éditeur a développé d'abord sur Apple 2 jusqu'à Ultima V, puis sur PC. Au fil des années, il a acquis ses lettres de noblesse avec des sagas tel qu'Ultima, Wing Commander, Crusader mais également Bioforge qui reçu un très bon accueil critique mais surtout System Shock qui reste encore aujourd'hui, une référence pour de nombreux joueurs. Origin a été rachetée par Electronic Arts en 1992. Leur dernier jeu fut Ultima IX sorti en 1999, l'année suivante Richard Garriott (Lord British, le papa d'Ultima) quitta la société. EA voulut pour Origin qu'ils se focalisent sur Ultima Online et ce, jusqu'en 2004, où la société qui "créa des mondes" tira sa révérence.

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.