

Postal

Testé sur PC

Le pétage de plombs, envoyer tout valser, qui n'en a jamais rêvé ? Vous allez avoir l'occasion de concrétiser ce rêve en déambulant dans différents endroits pour résoudre les problèmes de surpopulation et de promiscuité à coups de cocktails molotov et fusil à pompe, rien ne doit rester debout, tout est permis, fini d'obéir à votre chef, femme ou chien, aujourd'hui, c'est vous le patron et il va falloir que les gens enregistrent ça une bonne fois pour toute...

Running with Scissors. 1997. Kill-Them-All.

Recommandation AITP : A partir de 18 ans



Citoyen moyen, vous venez de subir une série de déboires aussi c'est le moment de la remise en question. Vous pourriez refaire votre garde-robe, participer à une formation merdique avec moult TRE et refaire pour la 600ème fois votre CV mais non, ça ne peut plus durer... Et ces gosses dehors qui s'amuse bruyamment, et ces connasses de majorettes qui sont fières de s'exhiber en mini-jupe avec leur bâton stupide, et ce mini golf jurassic park, et ces maisons phoenix montées en un mois... Ras-le-cul de cette société capitaliste gerbante, vous prenez votre précieux fusil à pompe, une poignée de cartouches et en claquant la porte derrière vous, vous jurez que le premier "parasite" qui passe devant vous, il s'en prend une...



Le rêve Américain, vous allez avoir seize niveaux pour le reconstruire à votre façon. Postal est donc un jeu à ne pas mettre entre toutes les mains puisque vous incarnez un malade mental qui tire sur tout ce qui bouge, avec tout ce qu'il a. Aucune morale, ennemis, citoyens, institutions, tout peut se prendre une balle et flamber.

En 1997, le FPS était bien ancré comme LA référence pour le jeu d'action défoulant sur PC, pourtant, RWS (Running with Scissors les développeurs) ont opté pour une représentation différente en 3D isométrique façon Syndicate et un contrôle du personnage à la Survival Horror. Ce choix pourrait paraître bizarre et laid si les décors avaient également été en 3D mais là est l'heureuse surprise, ils ont tous été dessinés pour être scannés en 2D, le résultat est bluffant de réalisme et la progression du personnage dans ce décor, les impacts, buildings et immolations sont saisissantes de réalisme, on comprend tout de suite que cette représentation a permis une

parfaite immersion dans le jeu. Lorsqu'on passe derrière un building, contrairement à Syndicate, on voit les persos dans une sorte de "brume", ce qui permet de ne pas perdre de vue un détail mais vaut mieux pas trop jouer à cache-cache tout de même. La bande sonore est d'un excellent niveau, les hurlements de peur et de douleur ainsi que les bruitages sont d'un très bon niveau et oh combien crédibles. Comme dans un FPS, au fur et à mesure de la progression on acquiert de nouvelles armes qui, utilisées intelligemment, se révéleront pour le moins efficaces. La difficulté enfin est paramétrable puisqu'une jauge allant de 1 à 10 permet à n'importe quel joueur une bonne petite partie.

Postal a été interdit dans une dizaine de pays (dont l'Allemagne bien sûr). S'il est vrai qu'il s'agit d'un jeu violent et immoral, l'interdiction aux moins de 18 ans dont il fut affublé lorsqu'il a été distribué me semble largement suffisante. Si, par ailleurs, un mineur venait à avoir ce jeu entre les mains, ses parents seraient clairement à mettre en cause et des sanctions à leur encontre devraient être envisagées, on ne peut pas se reposer entièrement sur l'industrie ludique, si elle a bien fait son travail en interdisant certains jeux à une tranche d'âge, aux parents à veiller à ce que leur bambins jouent aux jeux qui leur sont autorisés, soit facile 90%. Les acteurs de l'industrie du jeu vidéo sont des adultes, il y a déjà suffisamment de jeux pour les gamins, on a droit à avoir des jeux matures, pour nous, les grandes personnes. Si Postal peut donner la pulsion nécessaire à un détraqué majeur de faire un carnage, c'est bien dommage mais en aucun cas il ne pourra être considéré comme la source de son mal-être car il est bien question de ça lorsqu'une personne prétend avoir commis un crime à cause d'un jeu vidéo ou d'un manga. Si vous êtes



équilibré dans votre tête et dans votre vie, femme, enfant, travail, (patrie ?), pourquoi iriez-vous menacer tout ça ? Pour un jeu video ? Soyons sérieux cinq minutes... Une personne ayant subi des traumatismes dans l'enfance ou dans sa vie d'adulte et n'ayant jamais consulté un professionnel pour chasser ses vieux démons peut nourrir un mal-être qui ne demande qu'à exploser à l'occasion d'un jeu video, d'un manga, du journal télévisé ou d'une pub, il ne faut pas confondre élément déclencheur qui peut se manifester sous n'importe quelle forme et mal-être qui n'est en aucun cas généré via un media. Ses détracteurs devraient y penser avant de lui lancer la première pierre puisque il n'est, finalement, qu'un exutoire ne propageant aucun message, il s'agit là juste d'un défouloir passif au même titre que boire un verre en sortant du boulot pour décompresser...



Par ailleurs le jeu a été bien censuré dans sa version Européenne avec, entre autres, la fonction "exécuter" bloquée (permettant d'achever à bout portant un individu gigotant à même le sol, à moitié achevé) mais surtout la parade du niveau quatre, carrément absente ! Heureusement, RWS a vraiment bien peaufiné son bébé, en fait ils ont juste bloqué et non enlevé des passages du jeu, ainsi en allant télécharger le patche "Euro-Violence" sur leur site, vous aurez tout loisir de faire sauter la censure et pourrez apprécier le jeu en version intégrale, enjoy the violence !

La qualité des graphismes offre un sacré paradoxe avec la violence du jeu. Ces individus, mortellement blessés, rampant et étalant leur sang sur une neige pure comme une vierge ou encore la parade, l'instant d'avant célébrant une fête quelconque, en rang, l'instant d'après, immolée, courant partout, se consumant dans les rues de la ville... Postal est techniquement parfait compte tenu de l'année. Là où bien d'autres concepteurs se sont contentés de faire reposer leur jeu uniquement sur la violence comme Narc ou Carmageddon par exemple, Postal ne se contente pas de gerbes de sang, il offre des décors variés, une bande-son de qualité, des armes jouissives et des situations toujours surprenantes, on sent qu'outre la violence, RWS a voulu faire un bon jeu et compte de très bons programmeurs au sein de son équipe. On a même le droit à un éditeur de niveaux !

Quelques petites choses sont cependant un peu dommage, notamment un bug obligeant d'aller reconfigurer les armes dans le setup pour pouvoir choisir les roquettes à tête chercheuse et les grenades qui ne sont pas reconnues d'office. Par ailleurs certains niveaux adoptent une vue du dessus aussi laid que difficile, c'est pas leur meilleure idée. On aurait également aimé quelques objectifs car enchaîner seize niveaux et faire toujours la même chose, de la viande de citoyens, ça pourra en rebuter certains.

Un jeu divertissant pour des personnes saines d'esprits (et majeur), voici à quoi pourrait se résumer Postal. Techniquement très bien réalisé mais également très violent, Postal n'est pas à mettre entre toutes les mains car il s'agit tout de même d'un jeu assez violent mais également d'un très bon divertissement, on se sent vraiment léger après une petite partie. On rigole, on se change les idées, on fait ce qu'on ne fera jamais dans la vie et l'on enchaîne les niveaux. Un total dépaysement est, je pense, ce qu'on recherche avant tout dans un jeu video et ici vous serez on ne peut plus servi donc inutile de tergiverser plus longtemps, faites-vous plaisir et pétez un câble, virtuellement ;-)



Intérêt _____ 16/20 

Special Delivery

Sorti l'année suivante, cet add/on propose quatre niveaux supplémentaires, de nouvelles armes, de nouveaux ennemis et une doc plus conséquente concernant l'éditeur de niveaux de Postal. Postal Plus sorti en 2001 est une compilation de Postal et de Special Delivery

Blood

La fin par Ryf [A ne pas lire si vous n'avez pas fini le jeu !]

Vous avez perdu conscience et connaissance, la dernière once de réalité que votre esprit pouvait assimiler (les autres et les armes) a disparu.

La voix nous explique en fait ce que veut dire l'expression Anglaise "going postal". C'est lorsqu'un individu devient "fou" et pense que tout le monde fait partie d'un complot (ou certains types de personnes - les Hostiles dans le jeu). Le seul moyen d'éradiquer le mal est de les tuer, tous, sans exception. Il nous explique que ce genre de réactions exagérées se produit de temps en temps en milieu urbain... Ici, le perso devient fou et tente de détruire tout ce qui le dégoûte dans la société moderne :

sa petite vie pourrie (il doit déménager, je n'ai pas relu le manuel, mais je crois qu'il s'est fait virer de son boulot et comme il ne paye pas le loyer il doit partir), les restoroutes de camionneurs, les bases militaires, les fêtes nationales (parade), les industries, les SDF, les rescapés de tremblements de terre, les centres commerciaux.... La voix nous explique (je pense qu'il doit faire un cours à des internes) que non seulement la personne ne voit pas le mal qu'il fait, mais qu'en plus il se hisse au rang de héros, pour avoir éliminé une telle menace envers la race humaine... La voix conclut sur une phrase du style "il va maintenant avoir tout le temps de réfléchir à ce qu'il a fait"...

Liens

[Running With Scissors](#)

Voir aussi

Narc, Brute Force, Take no Prisoners, Cannon Fodder, GTA3, Alien Breed, Get Medieval, Flesh Feast, Expendable

Galerie d'images (cliquez pour agrandir) :



[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposés sont © de leurs auteurs respectifs.

