


# Cela se precise pour First Strike

Postée par [BF stefr-frenchy](#) le samedi 09 juin 2007 à 08:00



Salut

Cela faisait un moment qu'ils n'avait pas donnés de nouvelles et là pour le coups nous sommes servis, avec une video et un article détaillé sur les classes et les kits dispo et le mode de jeu. d'abord la [video](#)

ET la traduction (par BF2live 

)

1- Le tir d'usure (withering fire)

Le principe est simple. Au lieu d'être efficace uniquement dans les cas de figure correspondant à sa spécialité, nous avons voulu que le joueur puisse avoir une utilité, même sommaire, dans toutes les situations. La spécialisation est toujours prépondérante car elle détermine le style de jeu et le rapport de forces dans une situation donnée, cependant il est important de permettre au joueur d'agir quel que soit l'adversaire rencontré, au lieu de juste courir pour se cacher, car si il court pour se cacher, il ne joue pas.

Pour arriver à ce but nous avons inventé un style de jeu appelé "withering fire". Une des bases de ce concept est que tout peut endommager tout le reste. Cela prend tout son sens lors de rencontres infanterie-véhicules, où chaque arme, du blaster de base au lance-torpilles, peut avoir son importance lorsqu'il s'agit par exemple d'arrêter un tank.



Bien sûr toutes les armes n'auront pas la même efficacité. Si un pistolet peut endommager un tank il n'y fera à priori que peu de dégâts. Il faudra un petit paquet de pistolets et fusils pour arrêter le tank lambda. Les réglages actuels sont tels qu'une arme antichar correspond à trois fusils en termes de temps nécessaire pour détruire un véhicule. Cependant la raison pour laquelle tout le monde ne prendra pas l'antichar est son inefficacité contre l'infanterie. Pensez en termes de polyvalence avec d'un côté l'anti-infanterie et de l'autre l'anti-véhicule. Plus vous serez efficace contre une catégorie et moins vous le serez contre l'autre. Dans Firststrike le fusil de sniper est l'arme la plus spécialisée contre l'infanterie, et à l'opposé se trouve le lance-torpilles contre les véhicules. Les autres armes présentent différents compromis entre les deux.

Withering fire implique aussi un autre concept important: le "jeu d'équipe subconscient": le mod est conçu de manière à ce que le jeu d'équipe se mette en place naturellement sans effort de la part du joueur. Chacun fait son travail et le jeu se centre de lui même autour des principaux fronts, donnant l'impression d'une certaine cohésion. Withering fire y joue un rôle important. Au lieu de forcer les joueurs à compter sur des kits spécialisés pour faire face à une situation à présent tout le monde peut participer. Plus il y a de tirs concentrés sur une cible et plus vite celle-ci sera détruite. Infanterie, aéronefs, tourelles, autres tanks, chaque type de véhicule peut apporter sa contribution. Les assauts combinés deviennent comme une seconde nature, les joueurs vont naturellement se concentrer sur un objectif afin de l'anéantir.

Vient alors la question de la durabilité des véhicules. Si tout peut endommager un tank alors ceux-ci risquent d'être juste de grosses cibles visibles de loin. L'équilibrage a alors dû être corrigé: au lieu de donner aux véhicules un armement et un blindage "réaliste" nous avons insisté sur ce dernier point afin d'obtenir des véhicules plus résistants que dévastateurs. Ils disposent toujours d'une certaine efficacité mais sans pour

autant être de vraies "machines à points", leur rôle est plus défensif qu'offensif. Amenez un tank ou un transport à un endroit et sa fonction deviendra celle d'une mini-base défensive sur laquelle le reste de l'équipe pourra s'appuyer pour fournir un tir de couverture, entraver la progression ennemie ou simplement se protéger.



Faire des tanks extrêmement résistants a aussi l'avantage de transformer ceux-ci en mini-objectifs (les aéronaves substituent la manoeuvrabilité à la résistance mais les conséquences sont les mêmes). Le déroulement d'une partie n'est désormais plus dépendant de la seule progression de drapeau à drapeau, il faut à présent compter avec ces objectifs dynamiques qui apparaissent au gré des mouvements de l'ennemi. Les plans de bataille doivent être constamment revus en fonction du déplacement des véhicules adverses, car ceux-ci forment la colonne vertébrale de la stratégie de l'opposant.

C'est là que le "teamwork subconscient" prend toute son importance. Si un joueur se barre seul avec son véhicule il finira inéluctablement en charpie sous le feu ennemi, en revanche si il se déplace avec le reste de l'équipe ses chances de survie seront considérablement augmentées. Cela donne au final des équipes convergeant vers les mêmes endroits et ciblant les mêmes objectifs. Ce n'est pas vraiment du teamplay, il n'y a pas de réelle concertation au sein de l'équipe, mais cela y ressemble fortement. Le joueur aura l'impression de participer à une bataille à grande échelle, pas à une course au drapeau ponctuée d'escarmouches entre factions rivales.

## 2- Le pire des deux mondes

Point de vue modding le système de BF2142 est quasiment inutilisable, il n'autorise le choix qu'entre trois armes par classe ce qui est très loin des trois armes et sept accessoires du 2142 "original". De plus lorsque nous avons commencé nous étions limités à quatre kits différents au lieu des six de BF2. C'était littéralement le pire des deux mondes.

Pour y faire face nous avons dû totalement remettre à plat l'organisation des kits, en commençant par concentrer l'essentiel des fonctions de combat dans les deux premiers kits. La clé de voûte de ce dispositif est le choix des armes. Les deux premiers kits disposent chacun d'un choix de trois armes différentes. Chaque arme influera radicalement sur le style de jeu à adopter. Par exemple le soldat anti-infanterie pourra choisir une arme à courte, moyenne ou longue portée et la classe armes lourdes aura le choix entre un fusil lourd à répétition, un lance-grenades longue portée ou un lance missile anti-véhicules. Quelle que soit l'arme que vous choisirez vous disposerez toujours de l'équipement adapté à votre rôle, les accessoires étant revus en fonction de celui-ci.



Développer des armes spécifiques à un rôle donné nous aura permis d'en tirer trois avantages. En premier lieu chaque arme trouvera son utilisation propre. Si toutes les armes étaient similaires alors les joueurs se contenteraient de choisir la meilleure et ignoraient les autres, aux dépens de la diversité et de la jouabilité.

De plus ce système entraîne un équilibrage spontané de la répartition des kits joués en fonction de la carte, sans avoir à créer des kits pré-établis en fonction de l'environnement. Chacune de nos armes a sa propre spécialité et son style de jeu, certaines étant plus utiles que d'autres dans une situation donnée. Lors des test en alpha nous avons pu constater que les joueurs orientaient d'eux-mêmes leur choix vers le kit le plus approprié: dans un contexte urbain ou des combats rapprochés les mitrailleuses lourdes, carabines et fusils sont rois, dans les environnements mixtes la répartition se fait en fonction de l'endroit où ira le joueur, alors que sur les cartes "ouvertes" et celles incluant des tranchées les fusils d'assaut et de sniper sortent du lot, aux côtés des lance-grenades utilisés pour attaquer des positions fortifiées.

Enfin, peut-être un des aspects les plus importants, chaque fois que vous choisissiez une arme différente

vous choisissiez un style de jeu différent, cela donne l'impression que le choix de kits du mod est bien plus étendu qu'en réalité, chaque arme donnant l'impression d'une classe différente. D'un système au départ limité nous sommes passés à un système encore plus varié que BF2/2142, tout cela avec deux kits et trois options par kit.

Une fois tous les kits de combat combinés il nous restait deux kits à concevoir. Nous avons choisi de faire deux kits de support spécialisés pour insister encore davantage sur le teamplay et la diversité. Nous essayons de créer un système de combat groupe contre groupe plutôt que joueur contre joueur, et un bon moyen d'arriver à ce résultat est de créer de multiples possibilités pour les joueurs de s'aider les uns les autres. De plus cela nous permet d'affecter à des classes séparées des équipements qui rendraient les classes de combat trop puissantes. En conséquence le médecin dispose de sa propre classe en tant que spécialiste (capable de guérir ses alliés et d'endommager ses ennemis) et nous avons créé la nouvelle classe "logistique" (appellation temporaire).

Le soldat logistique fournit le soutien technique: munitions, réparations, EMPs et une puissance de feu assez importante. Ce n'est pas une classe destinée à la ligne de front, il dispose d'un fusil à répétition mais rien qui ne puisse rivaliser avec les classes de combat. Il peut s'occuper de cibles imposantes, et avec un peu d'adresse se charger des véhicules et soldats ennemis également. Il est aussi indispensable dans le déploiement d'autres équipements, ses munitions sont nécessaires pour charger dès le départ les canons transportables E-web et Mk-2 ainsi que les armes de la classe anti-véhicules.

Au cours de la mise au point de ces nouveaux kits nous avons reçu l'aide d'un développeur nommé FFOLKES (ndt: ffolkes unlocks mod). Ses "travaux" sur le hud nous ont donné la possibilité d'inclure une cinquième classe dans notre système, ainsi que bien d'autres possibilités. Nous lui adressons tous nos remerciements

Nous étions déjà très satisfaits du résultat au niveau gameplay donc il fallait trouver quel rôle pouvait être supporté par cette nouvelle classe. Petit à petit l'idée d'une classe de support exclusivement dédiée au teamplay a fait son chemin. La classe "officier" est le produit de cette réflexion. Uniquement sélectionnable par les chefs de squad, cette classe dispose de tout l'équipement pour mener des troupes au combat; elle possède ses propres drones, peut guérir des coéquipiers, gère les affichages sur le netbat, sert de point de spawn et peut déployer des armes fixes (E-Web et Mk-2 pour les impériaux et rebelles respectivement). Cette classe est toujours en train d'être mise au point, son influence sur le jeu d'équipe sera peut être encore plus importante d'ici la sortie du mod.

Bien sur toutes ces nouveautés ont été testées et retestées et les résultats ont été surprenants. Le jeu est équilibré, les rapports de force évoluent sans cesse au cours du round, le tout donnant un résultat très sympa à jouer. Toutes les classes ont leurs fonctions et points forts, et chaque arme au sein de chaque classe a aussi ses spécificités. En combinant ce système de classes avec le withering fire nous donnons à chacun une utilité dans presque toutes les situations tout en empêchant une classe de prendre le dessus sur toutes les autres. Il ne s'agit plus d'une armée de rambos rencontrant une autre armée de rambos, les adversaires sont à présent interdépendants. Que demande le peuple?

Source: BF2live et [First Strike](#)

Et vous trouverez tout ce qui a été modélisé [là](#)

---

Bataillon Francophone - Par ce qu'on le vaut bien

[http://www.bataillon-francophone.com/site/index.php?file=News&op=index\\_comment&news\\_id=255](http://www.bataillon-francophone.com/site/index.php?file=News&op=index_comment&news_id=255)