

Jeux Vidéo : Mass-Effect 2, Épique et glamour.

Dossier

Posté par : JerryG

Publié le : 22/2/2010 0:00:00

Electronic-Arts, nous en avait déjà brièvement parlé de Mass-Effect 2, alors c'est avec une certaine appréhension que l'on attendait cet opus 2. Même du nom, le premier numéro de Mass-Effect nous avait déjà servi, pour maintes choses, mais au soir du 21 janvier, **Electronic-Arts nous en a mis plein les yeux, Mass-Effect 2 rentre dans l'histoire.**



Pour cet événement de la sortie de Mass-Effect 2, Electronic-Arts a mis les petits plats dans les grands et bien la présentation de la suite de cette saga, nous a réservé bien des surprises, notamment le comportement du héros, Shepard (nan, pas celui de Grey's Anatomy) mais le spectre de Mass-Effect, cette suite se veut gargantuesque. Bien des regards.

Pour ceux qui avaient joué à l'épisode 1, pourraient se demander : "*Mais où sont passés les membres de l'ancienne équipe ?*", on parle ici de Tali et de Liara, quant à Garrus, pas de souci, le bougre fait de nouveau son apparition.

Petit rappel du contexte de Mass-Effect 2 :

La tête de toute une équipe comptant les agents les plus dangereux de l'univers, vous effectuerez une mission extrêmement périlleuse, voire suicidaire. Avec Mass Effect 2, plongez dans un jeu débordant d'action, couvrez un scénario des plus futuristes, partez, explorez l'espace pour vivre des aventures riches en émotions et vivez une expérience cinématique hors du commun, et ce ne sont pas de vains mots, Mass-Effect 2 vous fera oublier les lacunes du 1er.



Mass-Effet 2 se déroule bien après l'opus 1, une logique implacable et commence déjà mal, Sovereign est décédé, on aurait pu penser alors que la menace des Moissonneuses appartenait au passé, d'ailleurs tout le monde y croit, sauf évidemment Shepard, c'est la trame de l'histoire de ME2 d'Electronic-Arts/Bioware.

Sans trop dévoiler le scénario de ME2, il faut le reconnaître, sa démarre fort, cet opus se veut plus violent, plus sombre et pour un début, c'est un bon début, puisqu'au cours des missions, EA/Bioware ose les scènes de sexe dans un jeu vidéo (rappelez-vous : [Dragon Ages Origin's](#)), mais bon, on se rassurera, il n'y a pas de quoi avoir une érection ou un orgasme (intellectuellement parlant, évidemment), mais cette touche sexy apporte de la crédibilité aux relations humaines/extraterrestres et une parfaite tolérance entre les peuples.

Si MS1 n'avait pas vraiment convaincu, pour ME2, il en demeure tout autre.

Ce qui frappe avant tout dans MS2, réside dans le fait d'une atmosphère plutôt glauque, les amateurs d'Alien, ne seront pas étonnés, on retrouve l'ambiance terne et angoissante des lieux à visiter, à l'instar de Florida 128, ou de la planète poubelle et des clubs pour astronautes en vadrouille et en manque d'alcool et de filles faciles.



Les aficionados de ME1 qui jouent les fourmis numériques pourront importer leur personnage bichonné aux petits oignons, ainsi toutes les caractéristiques du héros seront automatiquement incluses dans l'opus 2, votre charisme et autres compétences conservées, pour les cigales, il vous faudra recommencer depuis zéro, peut-être une aubaine pour ne pas commettre les erreurs du passé ?

Si la cinématique de début de jeu, pose immédiatement l'atmosphère dans laquelle vous allez évoluer, ce sera alors le prétexte de vous familiariser avec les commandes du jeu, via un petit tutorial des plus basiques et comme dans tout jeu de rôle, il vous faudra créer votre personnage.

Sur Le Journal de la Next-Gen, on joue toujours un personnage féminin (surtout qu'en nous réserve une telle partie, théorie avancée par les psychologues), mais c'est surtout le fait que les personnages féminins offrent plus de charisme au départ (les compétences étant égales avec le personnage masculin), un atout dans les relations humaines ou extrahumaines, c'est un peu comme dans la vraie vie, le charisme cela classe tout de suite le personnage.



Et c'est aussi par souci d'esthétique que notre choix se porte sur un personnage féminin, notamment dans ME 2, puisque vous aurez l'honneur de votre héros, un peu comme dans Dragon Ages Origin's du même Electronic-Arts/Bioware.

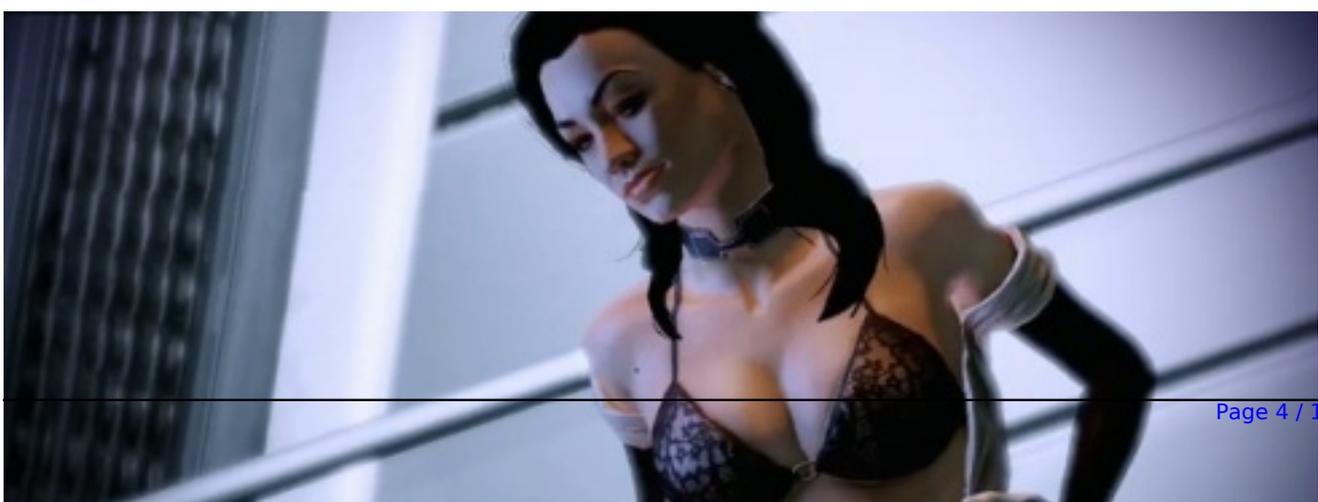
Dès le début, vous allez plonger dans l'intrigue, sans trop rien y comprendre, c'est tout à fait normal, vous voilà revenu d'entre-les-morts, après l'explosion du vaisseau-mère, c'est donc via l'interface des dialogues que tout va se jouer, ce système génial, va vous permettre de mener la discute.

Le point fort des dialogues, rÃ©side dans le fait d'une parfaite interactivitÃ© avec les PNJ et les PJ, le tout baignÃ© par une mise en scÃ©ne digne des grands rÃ©alisateurs de films, plans de camÃ©ra bien positionnÃ©s, ambiance d'Ã©clairage et qualitÃ© des dialogues vous immerge dans le jeu.



Comme ME2 est rÃ©servÃ© Ã un public adulte, les dÃ©veloppeurs ont plutÃ´t orientÃ© les dialogues sans qu'ils soient Ã©dulcorÃ©s, une bonne chose qui plongent le joueur dans la rÃ©alitÃ©, mÃªme si quelque fois on peut sourire Ã une certaine forme de rÃ©pliques, qui alternent entre le cru et les vanes un peu lourdes.

Bien sÃªr comme dans **Dragon Age Origin's** du mÃªme Electronic-Arts/Bioware, on pourra engager des relations (intimes) avec son Ã©quipe et les autres PNJ, mais que l'on ne s'y mÃ©prenne pas, ici, EA ne fait pas dans le grivois et le salace, c'est tout juste ce que l'on peut voir dans les publicitÃ©s TV un peu hot, pas de quoi dÃ©clencher une Ã©rection, fusse-t-elle intellectuelle, mais c'est un dÃ©but.



En règle générale, les développeurs restent plutôt frigidés sur le sexe dans les jeux vidéo, bien sûr il existe des jeux typiquement pour adultes avec des scènes explicites, mais ça, c'est une autre histoire.

On appréciera toutefois cette percée du "sexe" dans le jeu vidéo, cela fera office de thérapie à l'éducation, ainsi si vous optez pour un personnage de type "macho" attendez-vous à essayer des plaisirs de la part du sexe opposé, par contre si vous optez pour un personnage charismatique et à l'écoute de vos collègues, alors la route du succès vous est ouverte, c'est un peu comme dans la vraie vie.

Ne confondez pas précipitation avec envie, il faut des préliminaires dans tout, alors si vous avez jeté votre dévolu sur Kelly, Miranda ou un autre personnage, il vous faudra faire preuve de patience, ce qui compte n'est pas forcément le but (les mettre dans votre lit); mais c'est le chemin, pour y arriver.



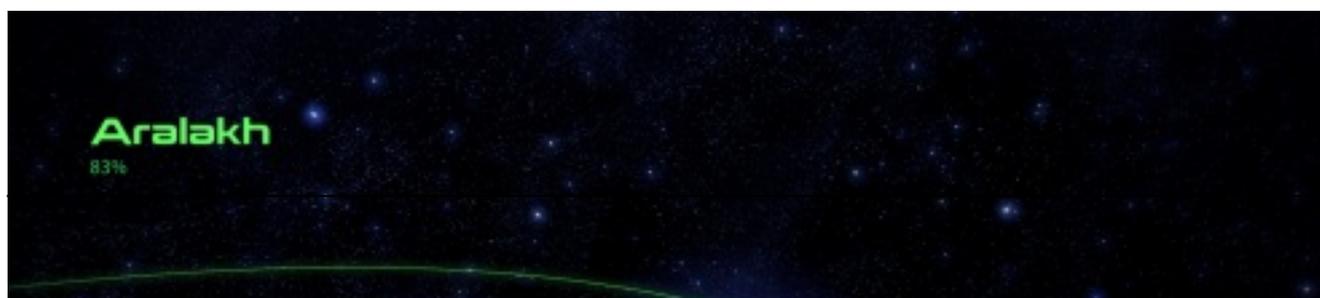
Afin de vous distinguez de la masse des héros, vous aurez la possibilité d'effectuer des actions héroïques, pour cela, surveiller votre écran, l'icône d'une souris (votre mulot, hein, pas le rongeur) apparaît, il suffit alors de cliquer sur le bouton mis en surbrillance et vous gagnerez des points de compétence, notamment de conciliation et de pragmatisme(dépend aussi de votre alignement), une aubaine qui vous permet par exemple de passer en force certains gardes qui se la

jouent un peu trop.



Passé cet effet érotique du jeu, ME2 fait la part belle au combat, au dialogue et au scénario, ME2 se veut avant tout un RPG futuriste avec des phases de combats digne d'un FPS, alors il faudra favoriser le travail collaboratif avec une équipe soudée, un choix crucial dans vos missions, la mésentente au sein même d'une équipe peut vous être fatale, alors n'hésitez pas à évincer quelques collègues un peu trop retard.

Si la trame principale ne se dévoile pas tout de suite, il vous faudra faire des quêtes annexes, pas toujours d'un plus haut intérêt (enquêter sur du poisson, rapporter une carte de crédit, etc.), mais la majorité des quêtes annexes vont vous scotcher à votre écran, il vous faudra évidemment prendre des décisions qui auront à court terme, une répercussion sur les sentiments de votre groupe, c'est pas toujours facile de jouer les héros.



Ne négligez pas l'exploration des planètes, des PNJ cachés et des missions cachées, sans oublier de scanner lesdites planètes pour en extraire des ressources, nécessaire à la recherche de nouvelles technologies, dans le seul but de vous rendre encore plus fort (custom des armes, des armures, du vaisseau, etc.).

Vous jouerez aussi au pirate informatique pour lire des data et des rapports confidentiels et faire sauter des serrures, pas toujours aisée à réaliser, mais nécessaire, alors prenez votre mal en patience "*Longueur de temps, font plus que force ni que rage*" ou zappez ces preuves pour votre sécurité, quoique des fois, il en faudra passer par là.

Les missions étant nombreuses, regorgent d'ennemis, c'est ici que le système de "pause active" prend toute sa signification, cette fonctionnalité vous permet de geler l'action et de donner des ordres à vos équipiers, un peu comme dans un jeu de rôle au tour par tour.



Ainsi la constitution de votre équipe prendra tout son sens, un Adepte utilisera ses pouvoirs biotiques en temps réel, pendant que le reste de l'équipe se met à couvert, on ne sait jamais, un coup de laser perdu est si vite arrivé, il faudra ici, user ou abuser de la pseudo barre des sorts pour y affecter vos préférences (soigner - Balle incendiaire - Sélection des armes - etc.).

Le schéma de ME2 reste classique pour un RPG/FPS, entrez dans un secteur pour y remplir une

mission, tous les ennemis sont hostiles, alors tirez à vue et déployez votre équipe, "l'union fait la Force", à chacun ses armes, il vous faudra vous familiariser avec la "Pause active"



Chacun des membres de votre équipe possède de qualités et des défauts, tirez parti des compétences de chacun sera votre salut dans les phases de combats, à chacun sa spécialité, à l'instar de savoir qui sait mieux percer les défenses des boucliers des ennemis, qui possède une arme longue pour le snipe à distance.

Ramassez tout ce qui traîne, il y a de véritables trésors technologiques, un bon moyen de customiser vos armes, vos défenses, etc.

Bien que tous ces détails font la part belle à un RPG, vu les scènes de combats, ME 2 donne l'impression d'être plutôt orienté "Shoot/FPS" ce qui n'est pas pour nous déplaire, que RPG, quoique, un héritage de l'opus 1, sans aucun doute.

Petite remarque :

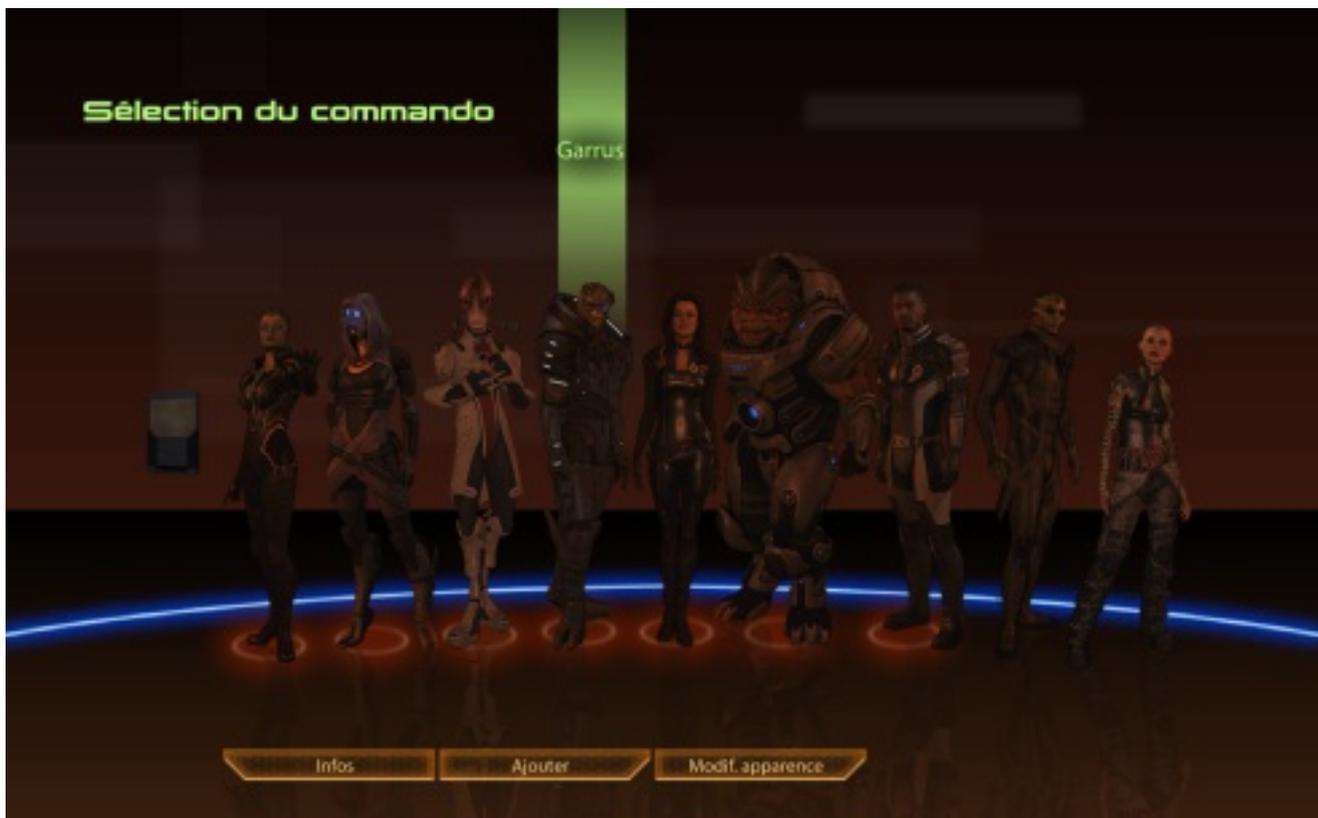
Ceux qui ont conservé leur personnage de ME 1, pourront l'importer dans ME 2, un moyen de garder son alignement et les choix réalisés lors des combats et dialogues de l'épisode 1. On retrouve les classes de perso et l'arborescence des compétences beaucoup plus simplifiée, Ouf ! On avait un peu tendance à patager dans le numéro 1.



Ce sera donc que 7 aptitudes à utiliser sur le terrain des hostilités avec chacun, 4 niveaux de puissance, un moyen de booster votre personnage, sans oublier vos coéquipiers qui grandissent dans les niveaux si vous les sélectionnez pour des missions.

Electronic-Arts/Bioware, avec ME 2 ont fait le part belle à l'aventure, point de salut sans exploration des planètes et des lieux, sans oublier que la partie dialogue entre les personnages représente, un point fort de ce jeu, il ne faudra donc pas passer à côté, le maître mot demeure : communication, d'ailleurs : "*c'est du dialogue que jaillit la lumière*".

Comme précisé plus haut, il vous faudra tenir compte des états d'âme de vos coéquipiers (de nouvelles missions pour vous), car un allié conquis s'avère redoutable sur le terrain, surtout s'il vous a donné sa confiance, à plus forte raison, si vous avez eu avec lui des relations privilégiées.



Le choix de vos coéquipiers prend donc toute son importance, ne bécotez pas ce choix, vous en seriez le premier affecté, bien sûr : "*On ne peut contenter tout le monde et son père*", vos choix décisionnels influenceront sur le moral de l'équipe.

Faites des choix et essayez de manger la chèvre et le chou, sous peine de constituer une équipe qui ressemblera plus à un canard boiteux qu'à une troupe de marines .

Si le custom d'un PJ vous rebute un peu, optez pour la Mise à Niveau automatique, vos personnages grandiront sans votre intervention.

ME2 vous immerge donc dans un RPG/Futuriste, les décors des installations portuaires sont grandioses et les quêtes variées.

Si les combats se veulent violents, les dialogues entre les personnages sont aussi criants de vérité et les voix choisies pour la version française sont une parfaite réussite d'autant plus que la prise en main ravira les habitués et les vétérans des RPG, tout à fait simplifié pour ne conserver que le minimum vital à faire, faisant ainsi la part belle à l'aventure, aux combats et aux dialogues.

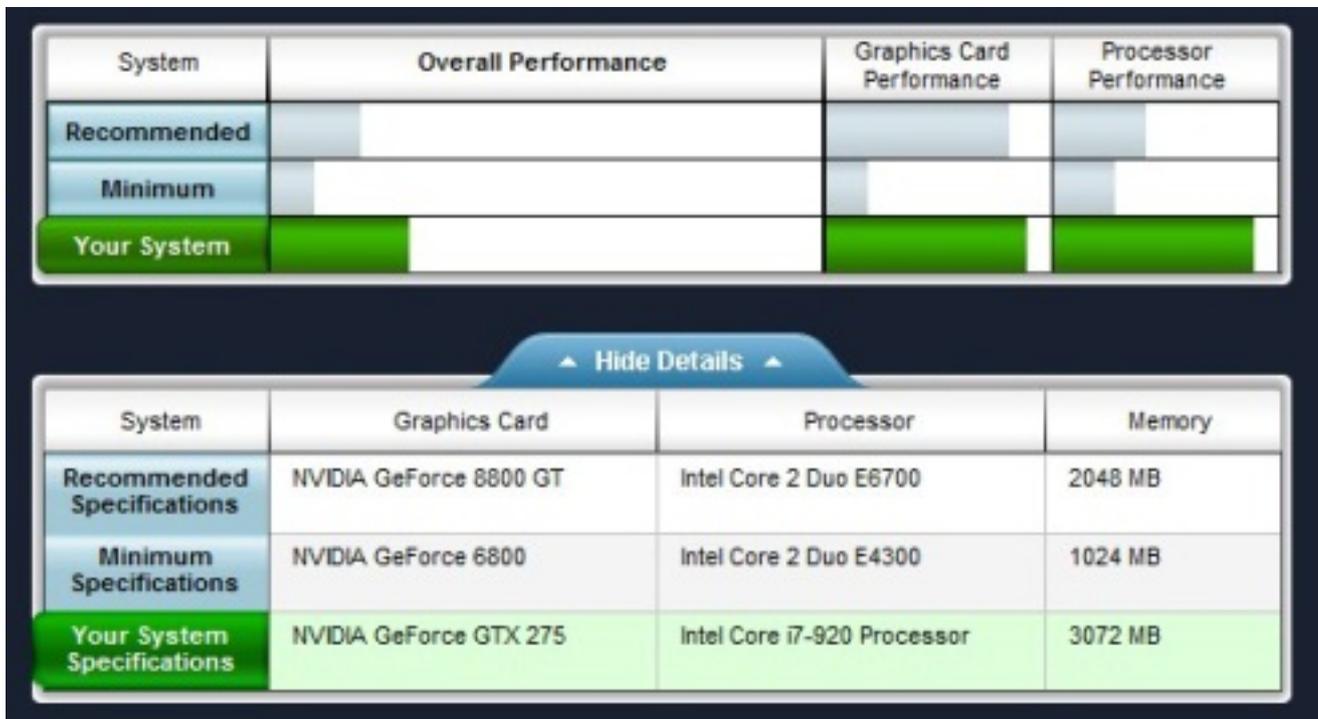


Entre dialogues croustillants (dans les relations intimes), humour des personnages (voire les combats et les dialogues entre PJ) et musique d'ambiance, Mass-Effect 2 se veut le RPG futuriste du moment avec un subtil mélange d'ancien et de moderne, la Next-Gen vient de passer par là .

Electronic-Arts / Bioware signe une grande saga qui marquera les esprits et au travers des combats, on appréciera l'humanité qui se dégage des personnages (les aliens se veulent plus humain que les humains eux-mêmes), un peu de tendresse dans ce monde impitoyable, mais il ne faudra pas se fourvoyer, aussi ayez à l'esprit que : **"Si Vis pacem, Para Bellum !"**

C'est donc à vous maintenant de revêtir l'armure du Dragon de Sang (résultat de l'importation depuis DAO) et de partir à la conquête de cet univers gigantesque, vous êtes parti pour 50 heures environs, sans vous abrutir devant votre écran, notamment si vous ne négligez aucune piste.

Pour tirer toute la quintessence de Mass-Effect 2, nous avons utilisé une Unité Centrale de chez Terra-Computer, un PC Gamer d'entrée de gamme dont les tests sous 3D-Mark explosent et [la souris Raptor-Gaming](#) dont le distributeur est Hama-France, nous ont été de précieux alliés.



Que vos ennemis, vous soient de bonne assistance !