

Console Xbox 360 : Test du jeu vidéo Crackdown2

Console

Posté par : ThomasG

Publiée le : 17/8/2010 0:00:00

Sortie en 2007, **Crackdown** avait su se faire connaître et fut un des titres les plus fun de la **Xbox360**. Ruffian Games se voit confier la tâche de proposer une suite à ce jeu. Une suite très attendue par les possesseurs de Crackdown. Mais est-il vraiment une référence ?

Trois ans se sont écoulés depuis la guerre des gangs du premier volet, mais cette fois-ci c'est dans un tout autre contexte que l'agence tente de faire régner l'ordre.

L'histoire se déroule dans la même ville, Pacific City. Plongée dans le chaos, la ville est hors de contrôle de l'agence, et pour remettre un peu d'ordre, rien de mieux qu'un super soldat aux capacités surdéveloppées. Pour ceux qui ont déjà joué à Crackdown, vous serez en mesure de prendre vos marques puisque la ville n'a pas vraiment changée, ne vous étonnez pas si vous retrouver les mêmes rues ainsi que les mêmes bâtiments, c'est bien dommage, on se croirait presque dans le 1er opus.



La seule différence, c'est la présence de nouveaux protagonistes : les Freaks, sorte de zombie mutant démunie d'intelligence. Et oui ! Pacific City est infestée par un mystérieux virus, ainsi, si vous pensiez faire une petite virée tranquille sous la pleine lune, c'est raté, c'est le seul moment où les Freaks sortent de leurs terriers pour dévorer tout humain présent. Un gang appelé « The Cell » (La

Cellule) fait son apparition, accusant l'agence de ne rien faire pour endiguer la contamination. Un gros manque d'inspiration chez les auteurs du scénario, bien que le jeu nous offre beaucoup d'action, mais beaucoup de violence reste inexplicée donc. Le scénario tiendrait sur un timbre poste !

Vous incarnez un agent « cloné », dont les diverses aptitudes, telle que la force, l'agilité ou encore la conduite, vont évoluer durant vos escapades, ou en récoltant des orbes de puissance disséminées dans la ville. Le tout vous offrira des sauts de plus en plus haut et long, une meilleure précision avec les armes à feu, ou une maîtrise des véhicules à en faire pâler certain.

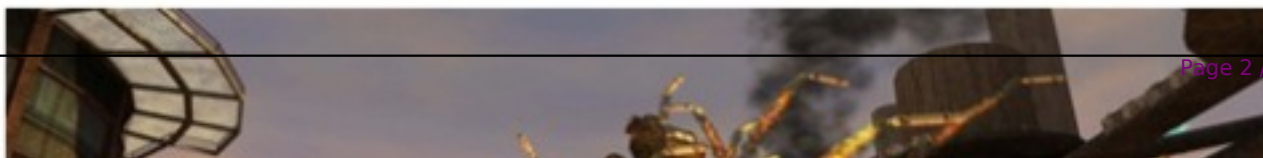


L'arsenal et divers véhicules vous aideront dans vos quêtes, et se montre très jouissif, bien que la conduite de certains véhicules soit imprécises.

On notera la présence de lance-roquettes et lance grenades, très utiles lorsque vous êtes débordé par les Freaks. Les missions ne sont pas du tout variées, on va d'un base contrôlée par la cellule, à une autre sans trop réfléchir, et on tire sur tout être vivant dans la zone, les civils présents ne manqueront pas de se prendre des balles perdues. On peut aussi aller enterrer les Freaks à 6 pieds sous Terre.

On se lasse donc vite et un peu d'originalité aurait été la bienvenue !

Franchement pas grand-chose d'innovant, la nouveauté provient d'un mode multijoueur en coopération jusqu'à 4. Un micro est indispensable puisqu'il n'y a pas possibilité d'établir un point de ralliement ou de savoir où se trouve untel.



On préférera jouer jusqu'à 16 en ligne, et c'est là que réside l'intérêt du jeu, on peut profiter pleinement de son personnage et de ses capacités. Légère différence avec le mode solo, des « trampolines » sont présents vous propulsant à des endroits précis et où les joueurs ne manqueront de se croiser. Autant dire que les combats seront musclés.

En résumé, les joueurs de Crackdown, 1er du nom, se plairont peut-être, mais payer 60Euro pour 5h de mode solo, ça n'en vaut franchement pas la peine. Mieux vaut s'orienter vers une valeur sûre tels que Just Cause2, voir même le premier Crackdown.

Le mode multijoueur en versus vient combler le manque de scénario du mode solo, mais pour une durée très limitée ! Vous êtes donc mis en garde !