

Jeux Vidéo : Dragon Age II, Action et sexe pour tous, le test.

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 6/5/2011 12:00:00

Avec son jeu vidéo Dragon Age 2, Electronic-Arts / Bioware révolutionne une fois de plus le genre RPG, en donnant à son univers davantage d'action, un nouveau système de combat plus réactif et une histoire dynamique qui présente déjà plus de facettes que la plupart des jeux-vidéo actuels, pour notre plus grand bonheur.

À



Le chant de Liana berce encore notre Âme, l'Archidémon, l'Architecte et les autres immondices des Engeances, tout comme la Matriarche ont été vaincues, mais le mal et l'horreur rodent encore, Electronic-Arts/Bioware nous replonge dans la terreur et le chaos avec Dragon Age II, 10 ans d'histoire dans une histoire

Dragon Age 2, ne se veut pas la suite de DAO, Ferelden connaît de nouveau la paix et les exploits du Commandeur Iarl et Garde des Ombres ont dépassé ses frontières, le fort Bastel n'est plus dirigé par le Garde des Ombres, il s'en est allé dans d'autres contrées et plus jamais on ne le vit, mais son succès au combat contre les engeances, reste gravé à jamais dans les mémoires.



Dragon Age 2 retrace donc l'ascension au pouvoir de Hawke, un survivant de l'Enclen et héros qui sera amené à changer la face du monde de Dragon Age pour toujours, nous avons donc décroché de la salle du trône, notre épouse découpeuse de corsage et revêtu l'armure des Dragons, pour affronter une fois de plus la menace qui pèse sur le royaume..

Prenez le pouvoir et changez le monde à jamais dans cette suite épique du meilleur RPG de l'année 2009. **BioWare, studio d'Electronic Arts Inc.**, vient d'annoncer la sortie de **Dragon Age 2**.

Dragon Age 2 est la suite de Dragon Age: Origins, qui s'est vendu à plus de trois millions d'exemplaires et a été sacré « meilleur RPG de l'année » en 2009 par Game Informer, G4, IGN, et SpikeTV.

Dans Dragon Age 2, vous incarnerez Hawke, un réfugié (ou une réfugiée) qui a survécu à la destruction de son foyer et est devenu le héros de Kirkwall. La légende qui entourera votre ascension au pouvoir sera sujette à de multiples mythes et rumeurs. Pour découvrir la vérité, vous devrez faire des choix difficiles, rassembler de redoutables alliés, amasser gloire et fortune et graver votre nom dans cette toute nouvelle histoire qui s'étend sur 10 ans.

La sortie de ce nouvel opus sur la console de jeu et de loisirs Xbox 360, le système de loisir interactif PlayStation 3, et PC, fait d'ajout des meutes parmi les braves.

Et qui pourrait parler mieux de Dragon Age 2 que le **Dr Ray Muzyka**, vice-président senior d'Electronic Arts et co-fondateur et directeur général de BioWare.

« L'année dernière, BioWare a connu avec Dragon Age: Origins l'un de ses plus gros succès en 15 ans d'existence. Il s'agit également d'une des meilleures réussites d'EA en 28 ans d'histoire »

« Dragon Age 2 livrera une histoire épique tout en mettant la barre de l'action toujours plus haut par rapport à ce qui a été fait précédemment dans le genre. Nous sommes très impatients de partager avec nos fans cette nouvelle évolution pleine d'audace de Dragon Age. »



La Légende est de retour.

Dans la [suite Épique de Dragon Age](#), vous vous battrez pour sortir des griffes de la pauvreté et accéder à la gloire et à la richesse afin de marquer à jamais votre place dans l'histoire, c'est ce que **Electronic-Arts et Bioware** nous ont annoncé.

En chemin, vous devrez former des alliances mortelles, faire preuve de génie militaire et vous battre tel un démon au cœur de la bataille.

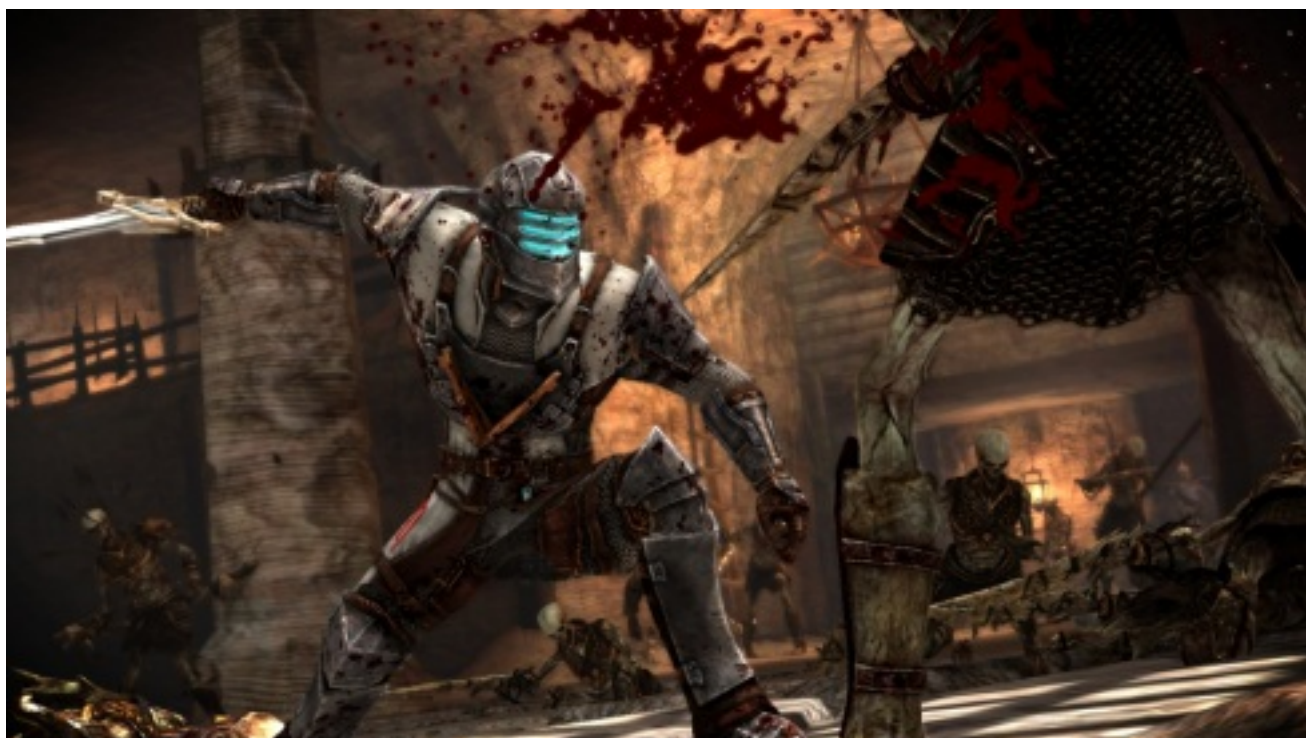
Epilogue :

Peut-on survivre à la destruction de leur foyer, mais vous faites partie de ceux-là. Dans un monde en perpétuel changement, vous devez lutter pour votre vie, rassembler les plus redoutables alliés, récolter gloire et fortune, et marquer l'histoire de votre empreinte. C'est l'histoire d'un monde transformé à jamais.

Entamez votre légendaire ascension vers la gloire dès maintenant.

Nous sur le Journal de la Next-Gen, on adore Electronic-Arts/Bioware et pour cause, l'éditeur/concepteur prolifique dans bien des domaines, nous réserve souvent des surprises et surtout des bonnes, ainsi rappelez-vous, EA nous avait proposé **une armure spéciale** à partager entre 2 de ses hits interplanétaires, à savoir Dragon Age : Origins et Mass Effect 2.

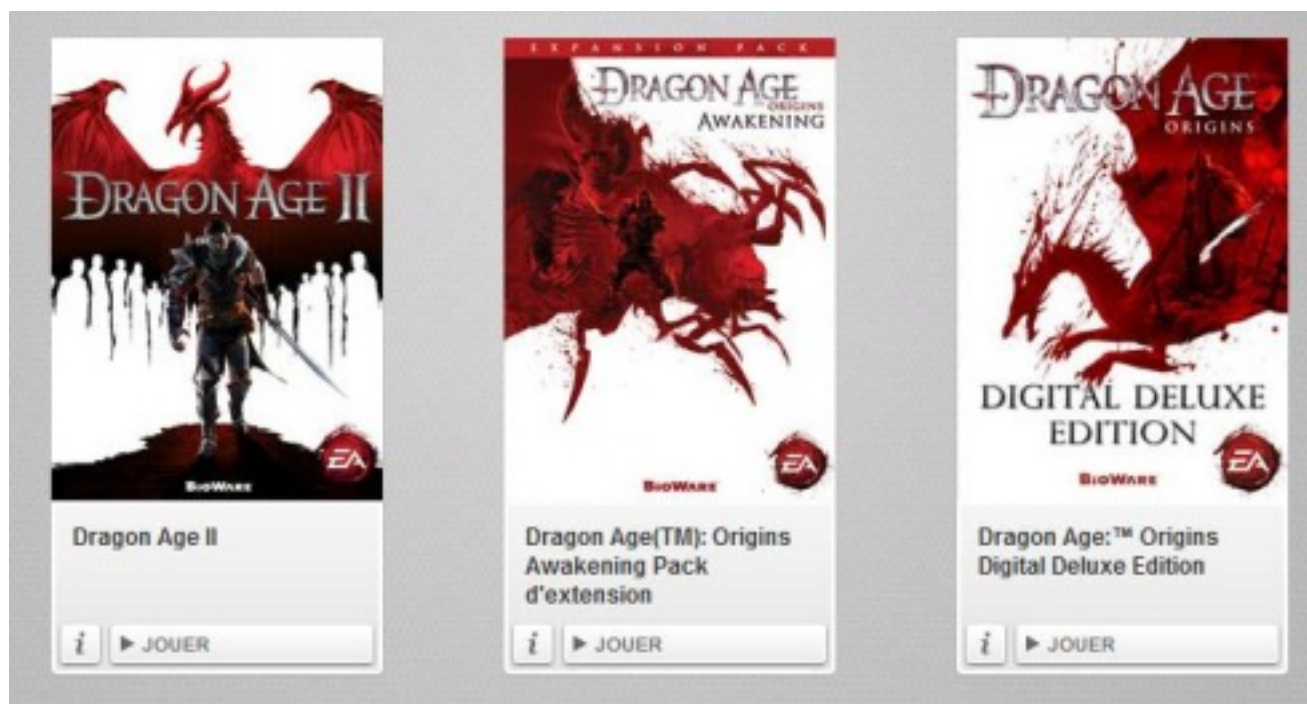
Et bien Electronic-Arts a édité un tel bonus pour Dead Space 2 et Dragon Age II, enfin pour les heureux qui auront commandé leur jeu Dead Space 2 avant la date fatidique, ceux-ci recevront un code donnant accès à l'armure d'Isaac, nommée : Ser Isaac of Clarke dans Dragon Age II.



Cette armure mythique calque la fameuse combinaison de notre "d'écouleur" spatial et comporte : armure, bottes, gantelets et le fameux casque aux reflets bleutés, tout en sachant que Dragon Age II peut très bien se passer de cet artéfact, vous en trouverez d'autres de bonus.

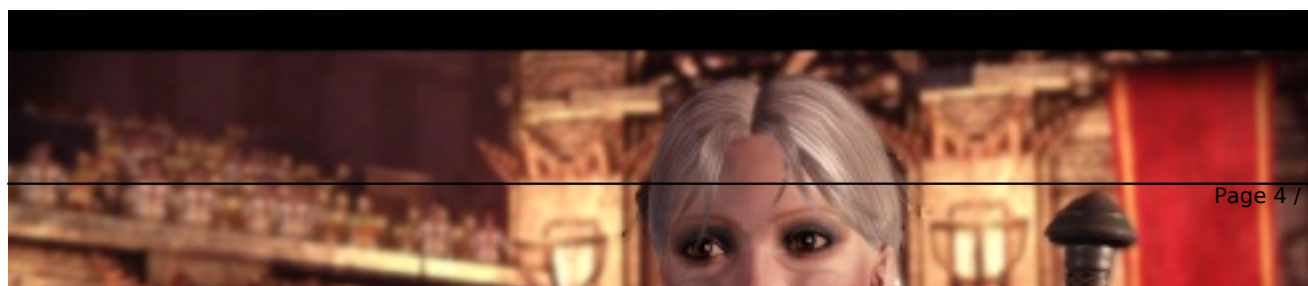
Si la Saga Dragon Age représente un Âtalon dans le RPG, l'annonce de la suite avec Dragon Age II et son cortège d'annonces marketings fracassantes, m'a toujours laissé de marbre, tel un Ulysse de la Next-Gen, je ne succombe pas aux sirènes marketings, je suis en quelque sorte un St-Thomas numérique..

Mais il faut le reconnaître, [Dragon Age Origin](#) et Awakening avaient capté mon attention avec l'envie de voir une suite aux aventures du célèbre Garde des Ombres, alors la venue de Dragon Age II allait être une nouvelle occasion pour moi de connaître un autre feuilleton de la Saga, c'est certain je sauterais dessus à pieds joints dès sa sortie.



Je savais d'ailleurs le départ que Dragon Age II ne serait pas la suite des aventures du Garde des Ombres, mais une intrusion dans le monde du jeu lui-même avec la création de quelques petites révolutions dans le comportement d'un joueur, car si les premiers épisodes se veulent dignes d'un RPG, tel qu'on le connaît, Dragon Age II met plutôt l'accent sur le combat et ce n'est pas pour me déplaire..

Les "vieux" comme moi qui jouent au RPG depuis des siècles (IceWind Dale - NWN - Divine Divinity) ont des idées bien arrêtées et de profondes convictions dans ce que doit être un RPG, alors disons-le tout de go, Dragon Age II n'a rien d'un RPG tel qu'on le connaît au travers de ces frères et sœurs, [DA Origin et Awakening](#).



Bioware a revu de fond en comble son bÃ©tÃ© pour l'orienter du cotÃ© de l'action Ã outrance, au point de diminuer drastiquement la dose du sel du RPG en lui-mÃªme, ainsi les nouveaux venus sur ce jeu, n'auront pas trop de difficultÃ©s Ã s'immerger, ainsi le choix du hÃ©ros de dÃ©part se veut des plus rÃ©duits : **Hawke** (homme ou femme) **Rang** (Guerrier - Mage - Rogue) **Talent** (arbre des compÃ©tences simplifiÃ©, 6 arbres pour 6 compÃ©tences) avec une innovation, la possibilitÃ© de booster un talent.

Quant Ã la personnalisation de son avatar, c'est aussi du light de chez Light et cerise sur le gÃ¢teau, vous n'aurez qu'Ã vous occuper de votre hÃ©ros, impossible de customiser vos compagnons mÃªme si vous trouvez des artÃ©facts d'Ã©diÃ©s Ã leur capacitÃ© (on parle ici des armures), tout juste un petit boost d'Ã©diÃ©, pas de quoi vous faire perdre votre temps, Dragon Age II se veut donc de l'action, de l'action et de l'action., bien sÃ»r vous pourrez les parer d'artÃ©facts (anneaux, pendentif, etc)



DÃ©s le dÃ©part, vous plongez dans de dantesques combats, les hordes d'Engances d'Ã©ferlent sur vous Ã la vitesse d'un tsunami, de cape et d'estoque, c'est la boucherie saupoudrÃ©e des hurlements de ces espÃ©ces de morts vivants que vous aurez plaisir Ã massacrer avec plus ou moins de rÃ©ussite (niveau : difficultÃ© choisie).



Dragon Age II mobilisera donc toute votre attention, car dès le début du jeu, vous ne saisissez pas tout de l'histoire et pour cause, de nombreux flash-back viennent ponctuer la narration de l'histoire, entre 2 personnages atypiques, le nain **Varric Tethras** et la délicate **Cassandra Pentaghast**, une Chercheuse de la Chantrie qui joue les Nancy Drew mÃ©diÃ©vale dans les tenants et aboutissants d'un certain Hawke, qui a captÃ© son attention et Ã©videmment devinez quoi, et bien c'est de vous qu'elle parle..



Vous dÃ©marrez le jeu avec dÃ©jÃ des compagnons, votre mÃ©re Leandra, votre frÃ©re Carver et votre petite sÅur Bethany, une Ã©quipe de choc, hÃ©las ce ne sera que de courtes durÃ©es, car suivant votre caste vous perdrez l'un d'entre-eux dans votre fuite Ã©perdue de Lothering, votre ville natale, mise Ã sac et Ã feu par les Engeances (de vieilles connaissances).

Dragon Age II, vous plonge donc sans rÃ©pit dans l'action, histoire de marquer au fer rouge, la nouvelle orientation prise par Bioware, cette introduction musclÃ©e va vous servir de tutorial, les nouveaux venus qui auraient zappÃ©s les Ã©pisodes 1 et 2, trouveront leur marque (rien n'empÃ¢che de jouer Ã DA Origin et Awakening aprÃ©s coup, pour apprÃ©hender DA II)



Si certaines quêtes secondaires (à Kirkwall) s'agrèment comme un chapelet, vu l'abondance et pour cause, votre premier défi sera de réunir une somme d'Or conséquente pour aborder le chapitre suivant vous ne perdrez pas le fil de la quête principale, le GPS en surimpression évitera de vous perdre dans les dédales de couloirs à répartition avec l'impression d'être déjà passé au même endroit. (Voire Tour des Mages dans DA Origin), à un iota près, le tout saupoudré d'une petite lecture du Journal des Quêtes..

Le Journal de bord vous permettra de naviguer dans les quêtes secondaires, annexes et celles dédiées à vos compagnons, un incontournable qu'il faudra exploiter afin de mieux connaître l'histoire de vos collaborateurs et d'entamer avec eux, des relations intimes.

En règle générale, je fais parti des démocrates et privilégie toujours la discussion suivant les concepts de mon maître qui me répétait à longueur de journée : *"Du dialogue jaillit la lumière"* et *"La plume est toujours plus forte que l'épée"* et bien pas dans ce cas de figure qu'est DA II.



Même si l'innovation de Bioware dans la roue des dialogues fait appel à une symbolique (icône) pour marquer l'intonation de la voix dans le choix des réponses (agressif - conciliant - etc.) la finalité de la discussion tournera inévitablement au combat et ce quel que soit le choix des

réponses.

Ici donc, exit la "raillerie, l'intimidation, le charisme, etc.) la violence sous jacente monte graduellement et finit par le massacre en des scènes de combats dantesques et musclées, un vrai réalisme.

Quant aux combats proprement dits, pourtant Bioware nous l'avait annoncé, on pourra jouer soit en solo et en switchant d'un personnage à un autre et au besoin, à élaborer des tactiques d'attaques et de défenses, il vous faudra donc donner des ordres à vos compagnons pour les voir se jeter sur les monstres par injonctions interposées.



Ne négligez pas la Tactique, affectez à chacun de vos compagnons une attitude par défaut et n'hésitez pas à mettre le jeu en pause pour affiner votre stratégie du combat, vous en aurez besoin, car suivant les ennemis, il vous faudra faire preuve d'un sens aigu du combat au corps à corps le tout assisté en arrière-plan par votre Mage ou votre voleur.

On se souviendra surtout qu' *"en matière de Logistique, il ne suffit pas de Vouloir, ni même de Pouvoir, il faut avant tout Savoir."* car dans DA II, vous n'aurez pas le temps de reprendre votre souffle, les ennemis demeurent nombreux et vous attaquent par vagues successives, là aussi vos nerfs seront mis à rudes épreuves, car quand vous croyez le combat terminé, une nouvelle vague d'assaillants se jettent sur vous et c'est reparti de plus belle.



De grandes phases épiques de combats vous attendent, au point que parfois vous croirez que c'est la dernière, surtout si 2 de vos compagnons ont déjà mordu la poussière. DA Origin faisait déjà la part belle aux combats, DA II se veut donc plus dynamique et plus orienté sur la baston, les scènes de combats se veulent terriblement réalistes, suivant vos compétences, vous réussirez à démembrer vos ennemis, voire à les couper en deux ou à les exploser dans un fracas de fureur et de sang

Normalement dans un groupe de compagnons, c'est vous qui avez le pouvoir, vous donnez des ordres, écoutez vos compagnons, mais la décision finale vous appartient, vos compagnons étant alors des conseillers et bien ici, vous pourrez demander à l'un d'entre-eux de faire le sale boulot à votre place, ou à prendre l'initiative d'une décision, une première dans un RPG, mais qui apporte une autre vision de la collaboration au sein d'un groupes d'aventuriers.

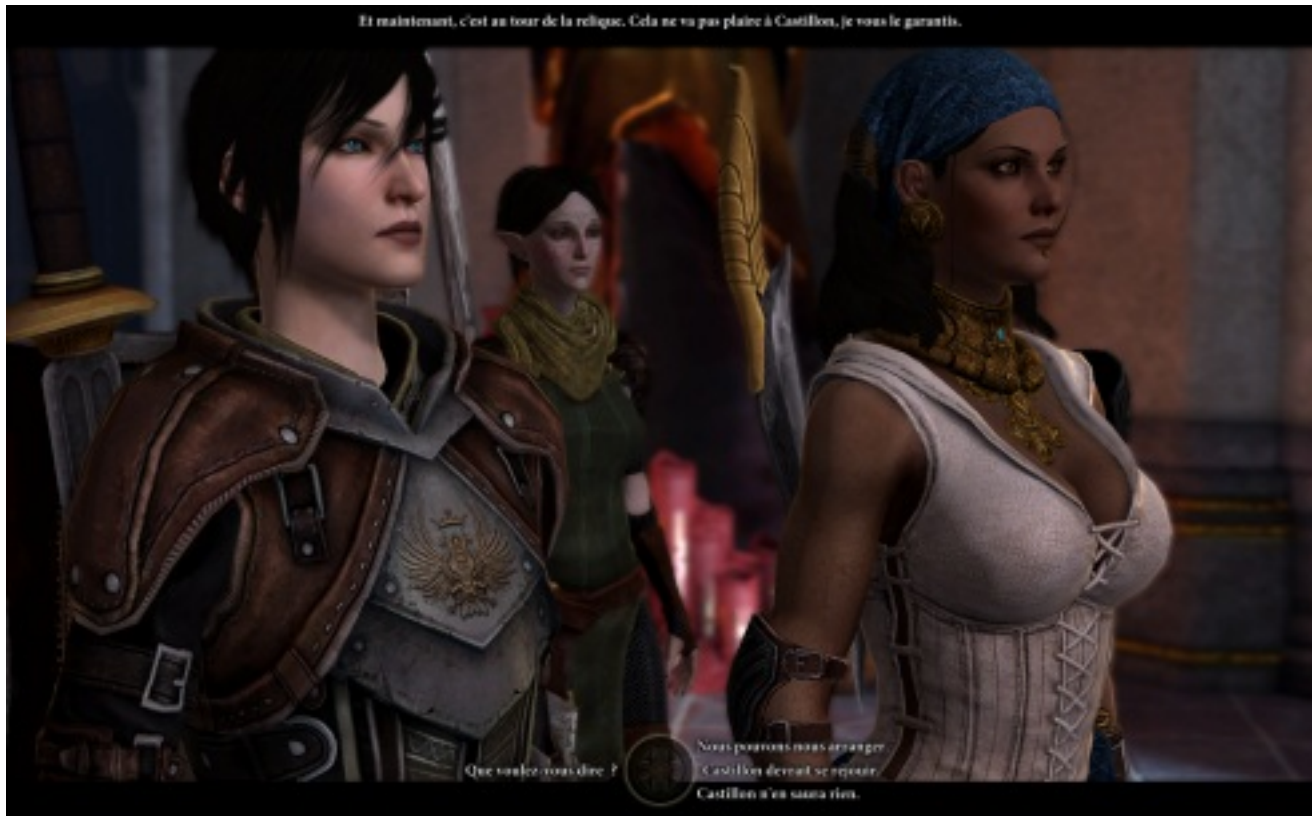


Comme dans les épisodes précédents, vous pourrez avoir des relations intimes avec vos compagnons suivant un schéma déjà bien défini et en fonction des réponses apportées à ces derniers, il ne faudra pas négliger de faire des petits cadeaux, gagnateurs de renforcement de l'amitié et du contact rapproché.

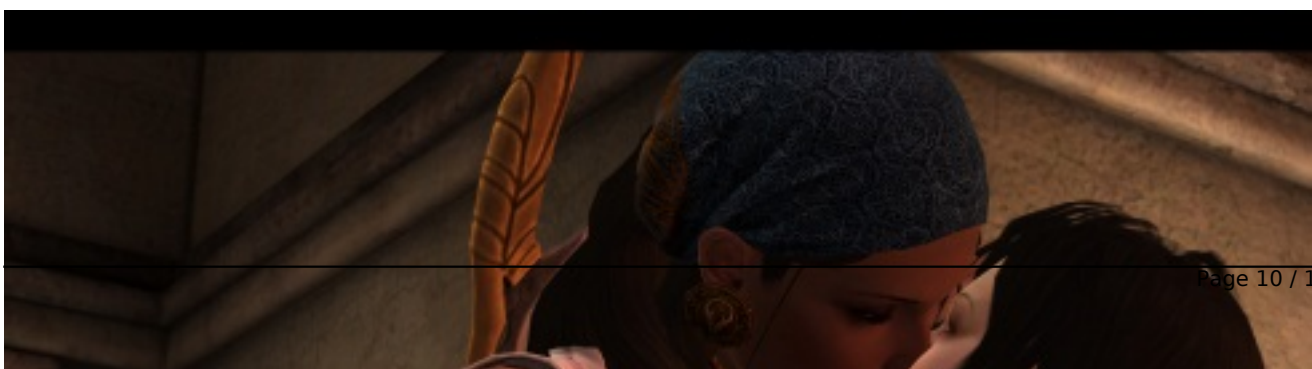
Si EA/Bioware apporte une touche de "sexe" dans leurs jeux vidéo depuis un petit moment, DA II fait aussi la part belle aux romances, il vous faudra faire preuve de perspicacité si vous voulez arriver à vos fins.

Normalement le sexe dans les jeux vidéo se montre avec prudence, voire notre article : [le sexe et le jeu vidéo](#), pourtant EA/Bioware ont ouvert une voix sans pour autant basculer dans la pornographie, ce n'est pas le genre de la maison, mais l'Ã©diteur/concepteur aborde les relations intimes entre les personnages avec dÃ©licatesse.

Comme toujours dans pareil cas, la sÃ©duction sera le passage obligatoire avant la dÃ©bauche, enfin on se rassure, la seule "Ã©rection" obtenue sera intellectuelle, DA II n'est pas [3D SexVilla](#). Si le systÃ©me des dialogues permet de jouer Ã fond la carte des romances, il ne faudra pas non plus axer le jeu sur l'obtention absolue des succÃ©s de romance et pour cause, cela fausserait votre faÃ§on de jouer.



Soyez naturel et franc dans les options de dialogue suivant le charisme de votre personnage et vous verrez que les succÃ©s se dÃ©verrouillent d'eux-mÃªmes, bien sÃªr quand on croise la callipyge **Isabella**, c'est dÃ©jÃ plus difficile de se dire : *"je vais me la jouer amitiÃ©, je ne confonds pas les relations professionnelles avec celles du plaisir"* avec la tentation de la "culbuter sans prÃ©liminaires" dans une chambre de l'Auberge des Pendus, car il faut le reconnaÃ®tre, la "Catin" de la maison de pension, possÃ©de des armes de destruction massive, Ã moins que ce ne soit elle qui prenne l'initiative..



Au delà même des romances, attachez-vous au dialogue entre les PJ de votre groupe, il y a des moments croustillants entre Isabella et Aveline, ainsi qu'avec d'autres PJ, c'est très instructif sur le comportement même des PJ et si dans les épisodes précédents de DA, la frontière entre Amour et Haine semblait plus définie, vous découvrirez le rapport Rivalité et Amitié, pas toujours évident à saisir au premier abord, d'ailleurs entendons-nous bien, un niveau élevé de Rivalité entre 2 PJ, n'empêche en rien une romance.

Tout comme dans les Sagas de l'éditeur : Mass-Effect, DAO, DA II n'échappe pas à la vague de la parité et de l'actualité comme dans la vraie vie, ainsi pour les romances, elles seront aussi bien hétérosexuelles qu'homosexuelles ou lesbiennes, une belle ouverture d'esprit de l'éditeur.



Toutefois, on peut lire sur les forums Bioware, que le développeur se fait taper sur les doigts par des joueurs hétéros sous prétexte que le jeu manque cruellement de rapports hétéros, faisant ainsi la part belle aux homos et aux lesbiennes.

C'est certain, *"on ne peut contenter tout le monde et son père"* dit l'adage français et ce propos, **David Gaider** l'un des scénaristes du jeu, sur qui une fatwa avait été déclenchée a répondu d'un tranchant de lame à ceux qui voulaient le voir pendu haut et court en place du marché de Hauteville : *"les histoires d'amour doivent être pour tous les joueurs, et pas exclusivement pour les joueurs hétérosexuels, et que d'autre part les préférences de certains joueurs ne devaient pas dicter une uniformisation du jeu."*

Au delà de cette polémique qui agite les uns et les autres, les hétéros hurlent au scandale et même les gays crient au loup, car dans DA II, ces derniers seraient montrés comme des

individus ne pensant qu'au sexe et seraient intolérants avec ceux qui rejetteraient leurs avances.



On se rassurera, EA/Bioware ne fait pas dans la discrimination sexuelle ou de race et de religion, l'éditeur aborde en fin de compte la vie numérique des ses personnages comme dans la vraie vie et le site "gaygamer.net" démonte les allégations : « si le personnage d'Anders est un dragueur, Fenris au contraire ne l'est pas (...) Dragon Age 2 montrent des homos capables de flirter, ou pas. Bref, des gens comme les autres. »

Dragon Age II, marque une fois de plus au fer rouge, la représentation de la diversité sexuelle dans le jeu vidéo en cassant les préceptes d'un conformisme anglicane ou américain qui voudrait nous aseptiser non seulement nos assiettes, mais aussi notre façon d'appréhender la sexualité dans le jeu vidéo.

Conclusion :

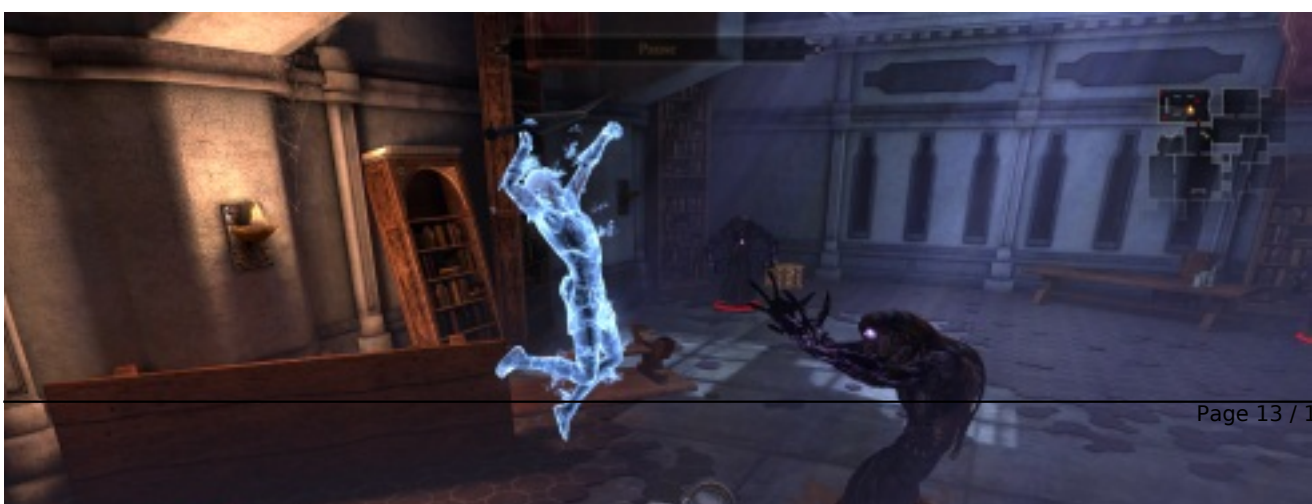
Dragon Age II se veut donc plus dynamique dans les affrontements et les combats nerveux laissent les scènes d'actes dignes d'un abattoir après l'équarrissage et suivant l'option du personnage choisi, notamment celle du "Rogue" la rapidité sera la principale caractéristique du héros, car lors des combats, il sera doté d'une grande mobilité ne restant jamais scotché

sur un même lieu ou un même adversaire.

Hawke en tant que "Rogue" s'apparente à un Ninja, des bonds des virevoltes et des attaques cinglantes, tout en préservant sa santé par des bonds arrière, lui évitant le contact direct, ce n'est pas le personnage retenu, tout comme le "Mage" qui combat à distance, personnellement je préfère l'affrontement direct via un "Guerrier" sûrement du à mon ego de conquérant (enfin virtuel le conquérant !, entendons-nous bien).



Ici donc pas de fioritures pour poser le problème et l'intrigue, vous entrez directement dans le feu de l'action au risque de vous voir un peu perturbé, alors si vous avez conservé nos sauvegardes de DA Origin, importez vos spécifications, vous serez au cœur du problème dans un monde que vous connaissez déjà, que l'on se rassure pour ceux qui les auraient effacées, cette importation n'aura que peu d'influence sur les interactions et répercussions géographiques au fil du temps.



En règle générale les petits gars de chez Bioware ont toujours suivi la lettre les grands classiques du RPG dans la pure tradition (NWN - Dragon Age - Mass-Effect) en mélangeant avec d'éclectisme, dialogue, intrigue et combat, sans oublier l'interaction des dialogues avec vos compagnons de fortune pour créer même à créer des liens d'amitié et plus si affinité.

Avec Dragon Age II, le développeur bouscule nos habitudes, un peu déjouant dès le 1^{er} chapitre, qui laisse un goût amer dans la bouche, la personnalisation du héros (Masculin - Féminin - Aspect) a été réduite à sa plus simple expression, sans parler du rang (Guerrier - Mage - Rogue), faute de choix et de mieux, il faudra faire avec.



Mais au-delà de cette simple remarque, on se rappellera qu'À : *"Vaincre sans pitié, on triomphe sans gloire"* et Dragon Age II saura vous entraîner dans sa course folle en vous dévoilant une histoire dans l'histoire où vos interactions et dialogues auront un impact bien plus important que dans les précédents épisodes..

Ce changement brutal de la politique du jeu risque de mettre mal les joueurs aguerris qui ont déjà parcouru des lieux et des lieux sur les cartes de DAO et DA Awakening, DA II ne devrait pas les marquer au fer rouge, quant aux débutants, ils apprendront le goût plutôt "bourrin" du jeu en zappant le côté épique.

On se rappellera que : "C'est dans les vieilles soupes que l'on fait les meilleures soupes à la condition d'avoir des carottes nouvelles" mais aussi qu' : "il y a de jeunes Vorwerk qui font de bons jus de fruits", tout cela pour dire que la Saga Dragon Age a marqué le RPG en lettres de feu, cet épisode rompt avec la tradition pour s'orienter vers un jeu de combat où la stratégie aura son importance plus que celle des dialogues.

Exit le retour au campement qui permettait le dialogue avec ses compagnons pour répondre à leurs attentes tout en renforçant les liens, ici ce sera sur le terrain des hostilités qu'il faudra faire ses armes, une autre façon de voir le RPG, qui ne me semble pas dénuée d'intérêt et de passion..



Pour les combats, vu leur fréquence et le nombre des assaillants, le mode "pause" sera vraiment utile pour peaufiner vos actions d'attaque et de riposte, pour vraiment goûter le sel de DA II, jouez au niveau "difficile" pour les joueurs aguerris et au niveau Normal pour les débutants, la difficulté du jeu étant plutôt bien dosée pour ces niveaux.

Pendant près de 5 années, Bioware a couvé son bébé (DAO), résultat un beau gaillard qui a séduit les foules, DA II a été conçu en moins de 2 années, on le sait, le secret des bonnes choses se résume en une recette simple : mélanger dans sa soupe les bons ingrédients et une grosse louche d'Amour, EA/Bioware bien qu'ayant un peu bousculé la recette du RPG, nous a concocté un épisode de grande richesse.

Sous son côté pur, DA II renoue brièvement avec DAO (importez sa sauvegarde) pour développer une séquence d'émotions aux embranchements multiples, mais tourne inexorablement vers le combat, et le principe du choix et de ces conséquences n'ont rien à voir

avec DAO ou même Fallout NV, mais s'imbrique dans le jeu avec bien plus d'importance.



Mais il faut le reconnaître, l'histoire de Hawke saura vous captiver et le combat final, un must dans le genre, les "bourrins" seront aux anges, les puristes regretteront le côté RPG tel qu'on le connaît avec son monde vaste, étendu et aux implications sur la destinée des PJ.

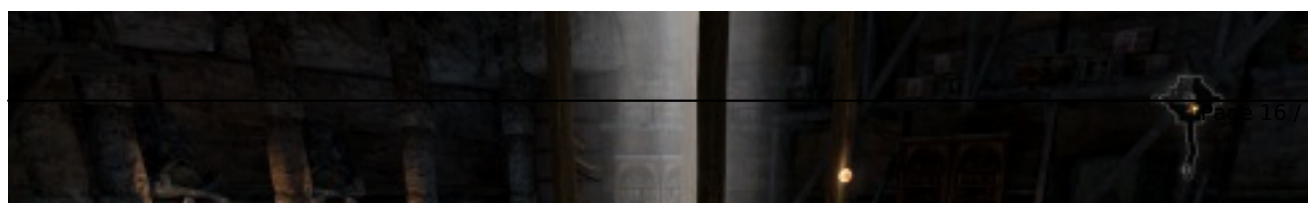
DA II c'est un peu le brut de fonderie que l'on approvisionne aux industries de transformation, le gameplay se veut enfantin pour la prise en main et aucun effort est demandé aux joueurs, il n'est donc pas nécessaire d'un affinage comme son frère DAO.

Comparer DA II à DAO n'est sûrement pas la bonne méthode, DA II se veut une histoire différente et n'a que peu d'accroches avec DAO

Malgré ses imperfections, DA II se veut agréable à jouer, c'est quand même le premier but d'un jeu, les graphismes demeurent de toute beauté et la VF plutôt intéressante, cet épisode est donc à ranger dans sa collection, vous pourrez y revenir par la suite, avec d'autres approches tout comme dans DAO et Awakening.

La Saga Dragon Age se voit donc enrichie avec cet opus marquant, la fin de l'épisode 2, laisse penser qu'il y aura d'autres aventures à venir et d'après nos sources, Dragon Age III devrait instaurer un mode multijoueur en plus de la partie solo.

Pourvu que l'on retrouve le Garde des Ombres de DAO !



Dragon Age 2 vient avec un petit bonus, Le Palais des Perles, une espèce de boutique pour aventurier riche et fortuné, vous y trouverez des artefacts pour votre personnage et pourrez y revenir autant de fois que vous le souhaitez

Dragon Age 2 (Bioware/Eletronic Arts), pour PC, PS3 et Xbox 360, 55 euros environ

Machine de test :



À

PC Terra-Computer Business/Gamer

Alimentation Xilence XQ 600 80+ Bronze, Processeur Intel : i7-920, 2*2 Go DDR3 Adata : 2133G Gaming V2.0, GeForce GTX 480, Lecteur/enregistreur DVD/BR, Clavier Razer Arctosa, Souris NOVA X600, Tapis SteelSeries, Ecran HPw 2207.hdmi (1680*1050*32 en AA4 et Ani 8).