

Console : Test CALL OF JUAREZ sur Xbox 360

Console

Posté par : ThomasG

Publié le : 29/7/2011 13:00:00

Tout d'abord sortie sur PC en 2006, **CALL OF JUAREZ** a suscité l'attention des amateurs du genre grâce à un univers Western assez réussi.

Le 21 juillet, le troisième épisode des Polonais de Techland opte pour une ambiance moderne, 10 000 lieux des autres épisodes. Ce nouvel opus saura-t-il toujours dans la lignée de ses précédents malgré le changement d'époque ?

2011 **Juarez**, un cartel de drogue mexicain contrôlé par un certain Mendoza, commence à inquiéter les autorités américaines. Afin d'éviter une guerre éventuelle entre les Etats-Unis et le Mexique, le gouvernement américain crée une unité spéciale et fait appel à différents agents représentants l'autorité. Ils sont au nombre de trois : Benjamin McCall de la police de Los Angeles et descendant du Cowboy Ray McCall, Eddie Guerra, agent de la DEA, et Kimberly Evans, agent du FBI.



Ces 3 personnages sont jouables et chacun a son histoire. Mais comme tout le monde le sais, il y a toujours cette petite gueguerre qui fait rage entre les différents représentants de l'autorité au Etats-Unis, aucune confiance ne règne. Et vous allez très vite vous en rendre compte, puisque chaque personnage recevra un coup de téléphone qui leur demandera de dérober un objet, de rencontrer un personnage dans un lieu.

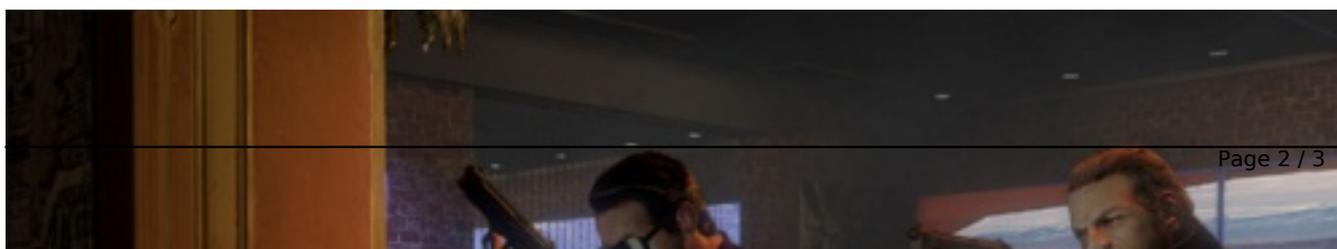
Ces tâches vous octroie de l'expérience, mais attention, vous devez excuser celle-ci loin de vos collègues, si l'un d'entre eux vous remarque, vous obtiendrez moins d'expérience. Le solo se déroule sur 15 chapitres, soit 6 à 7 heures de jeu, et comptez le triple si vous jouez avec les deux autres protagonistes. Mais l'histoire ne diffère guère.

Au premier coup d'œil, le jeu n'est pas si moche, mais beaucoup de flou vient cacher la misère. Et les premiers niveaux, on en redemande encore. Mais pour finir on remarque très vite que le jeu est très, très répétitif ! Chaque niveau a son lot de courses poursuites en voiture, de phase d'enfoncement de porte au « Bullet time », de progression à couvert pour prendre l'ennemi à revers, mais les fusillades sont jouissives, bien que les ennemis possèdent des armes dont les munitions sont des patates, vous mettant à terre au bout de quelques rafales, à croire qu'ils ont tous fait un stage de commando tireur d'élite.



De plus, impossible donc de contourner l'ennemi furtivement, ils sont tous dotés d'un sens de la perception incroyable. Ne comptez pas sur vos alliés pour descendre tous ces abrutis, sauf si vous avez un peu de patience, car contrairement à vos adversaires, vos alliés possèdent des pistolets tirant des billes en plastiques sans précision.

Remplacez donc l'IA de vos alliés par des vrais joueurs, et c'est là que le jeu devient vraiment intéressant. Le solo peut se jouer entièrement en multi-joueurs, et au début de chaque niveau on se retrouve à l'abri pour choisir ces armes. Les quêtes téléphoniques sont plus amusantes puisqu'on cherche tout de suite à attraper nos alliés sur le vif. On appréciera les périodes de complicités tels que « tirer X balles dans la tête », « Tuer X ennemis ». C'est donc l'un des atouts principaux du jeu. Mais ne comptez pas sur le banal multi-joueurs, même si il est possible d'avoir un autre joueur en tant que coéquipiers pour bénéficier d'un atout, il n'est pas rare de se faire tuer en quelques balles, alors que vous venez de vider votre chargeur sur un joueur, et il est très difficile de tuer un joueur en mouvement.



Du côté de la bande-son, on reconnaît bien le Western. Mais la musique reste répétitive. Les explosions sont réalistes, et les balles ne manquent pas de siffler près de votre tête. Mais Call Of Juarez : The Cartel ne réunit pas tous les ingrédients pour faire de ce jeu le Hit de l'année, même si c'est un bon FPS.

L'histoire du mode solo est prenante mais peu cohérente, la prise en main est rapide mais n'est pas précise. Le jeu cache bien tous ses défauts, les graphismes peuvent paraître beaux mais sont au final très basiques. Préférez payer une quinzaine d'euros (si ce n'est moins) pour l'un des grands opus que pour ce dernier.