

**Jeux Vidéo : Mass-Effect 3, le destin inachevé, le test**

**Jeux Vidéo**

Posté par : JerryG

Publié le : 26/3/2012 12:00:00

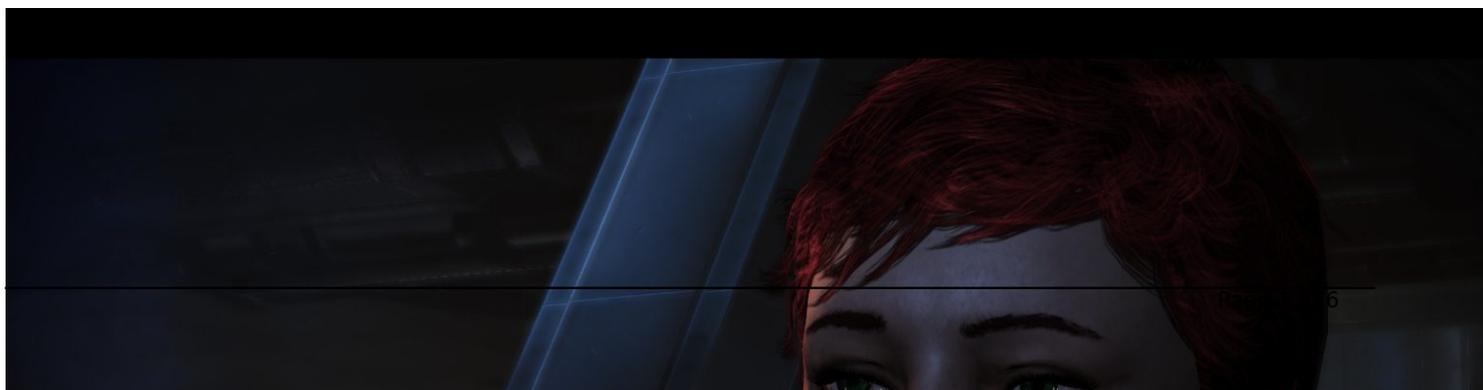
L'une des Sagas du jeu vidéo intergalactiques qui a enthousiasmé les joueurs se nomme : Â Mass-Effect et bien fort du succès rencontré par les 2 premiers opus, Electronic-Arts/Bioware présente le jeu vidéo **Mass-Effect 3**, le 3eme opus de cette série qui plonge le joueur en pleine guerre des mondes.

L'humanité est au bord de l'abîme et seul le Commandant **Shepard** peut nous sauver.



BioWare, le studio mythique d'Electronic Arts Inc., dévoile Mass Effect 3, l'un des titres les plus attendus de 2011. Pendant des semaines, les rumeurs n'ont cessé de courir. À l'heure où le monde entier a pu découvrir Earth - la spectaculaire première bande-annonce du troisième opus, il est temps de lever le voile sur ce titre, me voici de nouveau sous les traits du Cdt Sheppard..

**Mass Effect 3**, c'est l'apogée de l'aventure chargée d'émotions du commandant Shepard. [Visionner à Earth](#). Avec la sortie de Mass Effect 3, sur Xbox 360, PlayStation 3 et PC, la franchise Mass Effect débarque simultanément pour la toute première fois depuis sa création sur les trois plus grandes plates-formes, ma préférence restant évidemment le PC.



« Chez BioWare, nous tirons toujours le niveau vers le haut et j'ai la conviction que le meilleur de notre travail reste à venir », « Nous ne pourrions pas être plus fiers de l'équipe de Mass Effect 2 et de tout ce qu'elle a réalisé. Nous sommes impatients de vous montrer les prouesses de l'équipe qui compte bien faire de Mass Effect 3 un succès encore plus grand », nous confiait **Ray Muzyka**, co-fondateur de BioWare et responsable du groupe RPG/MMO d'EA.

**La trilogie Mass Effect est une pure science-fiction épique.** L'histoire se déroule dans un univers rempli de dangereux aliens, sur des planètes inconnues et mystérieuses. Vous allez vivre une aventure comme jamais vous n'en avez vue, entre grand spectacle, cinématiques grandioses, intrigues à dénouer, combats dantesques et romance, Mass-Effect 3 va vous en mettre plein la vue.

Ils n'étaient d'ailleurs pas venus la première fois en tant que colonisateurs afin d'apporter le bienfait de leur technologie, ils nous avaient étudié, examiné et testé, ils n'étaient pas non plus venus en paix dans l'espoir de trouver asile sur notre terre accueillante, là aussi nos défenses avaient été mises à mal et de nombreux compagnons étaient restés sur le champ des hostilités, mais l'humanité avait su contrecarrer cette invasion. Dans Mass-Effect 3, ils sont venus en tant qu'exterminateurs, telle une nuée de sauterelles affamées par la disette de leur monde en plein chaos, mais cette fois-ci, il n'y aurait pas de quartier, pas de pitié, ils entendent raser, piller et détruire l'humanité afin de s'installer pour y puiser toutes les ressources jusqu'à la lie.

A leurs yeux, Les terriens et les autres colonies extra-terrestres ne seraient que des moutons que l'on peut conduire à l'abattoir et qui n'offrent que peu de résistance, malgré deux de leurs assauts repoussés (opus 1 et 2), les moissonneurs ont révélé leur stratégie de guerre, ce sera alors l'holocauste.



Mass Effect 3 vous entraîne au cœur d'une guerre galactique décisive pour sauver la Terre d'un ennemi redoutable. Les conquérants des temps jadis se sont toujours fourvoyés, ils pensaient à tort qu'un peuple sous l'oppression et la terreur baissait les bras pour se résigner, c'était sans compter sur l'instinct de la résistance et l'union des peuples, Mass-Effect 3 aborde le sujet avec passion et humanité.

Ne lâchez pas sur les moyens ! Avec son histoire interactive innovante, plongez au cœur de l'action. Chaque décision que vous prendrez pourra avoir des conséquences dévastatrices et mortelles. Vous incarnez le commandant Shepard. Vous êtes le seul à pouvoir sauver la Terre de la destruction totale. Mais vous n'êtes pas seul. Vous avez autour de vous des soldats d'élite invétérés, prêts à suivre vos ordres. Flanquez les ennemis avec votre commando ou optez pour la technique du loup solitaire. Faites bon usage des couvertures ou foncez dans le tas. Lancez des assauts tactiques à distance ou battez-vous au corps à corps avec des attaques de dévastatrices et l'omnilame mortel.



**Les Épisodes 1 et 2 de la Saga Mass-Effect** avaient entraîné le joueur dans une aventure hors du commun, entre romance, combats acharnés et scénario hollywoodien, Electronic-Arts/Bioware pour ce 3eme volet, n'a pas lâché sur les moyens, d'ailleurs la cinématique d'introduction va vous plonger au cœur même du chaos et de la dévastation,

On se rappellera que c'est dans l'adversité que l'humanité se révèle le plus sous son meilleur jour, surtout quand on pense qu'elle est capable du meilleur, mais surtout du pire.

Electronic-Arts/Bioware signe ce 3eme opus dans l'apothéose, pour ceux qui n'auraient pas joués au épisodes 1 et 2, les moissonneurs ont été repoussés par le Cdt Shepard et ses acolytes, mais au prix d'une victoire à la Pyrrhus, d'ailleurs dans ce 3eme volet, certains compagnons du départ sont restés cloués sur le champ de bataille, laissant dans le coeur de ceux qui les aimaient, un torrent d'affliction et de désespoir, Mass-Effect 3 se veut plus terrifiant, plus cruel que ses frères, mais si profondément humain que passer à côté de ce jeu, serait un crime de lèse majesté.



Electronic-Arts/Bioware n'a pas fait dans la dentelle (enfin un peu quand même pour les relations amoureuses) mais ici, l'atmosphère de départ se veut digne d'un roman de Zola après l'apocalypse, les photos des disparus ornent les murs, les épouses de soldat se précipitent au SSC pour avoir des nouvelles, les journalistes interrogent sur le vif les soldats revenant du front, les citoyens de la Citadelle deviennent de plus en plus méfiants des autorités, l'assaut final des moissonneurs vient d'être lancé, il est plus que temps de réagir.

Le destin de la terre et de la Galaxie est entre vos mains.

Passée cette phase d'introduction plus que réaliste et terrifiante, vous pourrez pour les heureux qui ont conservé leurs sauvegardes de ME2, importer votre personnage avec tous ses attributs et compétences façonnés aux petits oignons et émanant de 2 épisodes complets, pour les autres, il faudra repartir avec un Shepard tout beau, tout neuf, mais cerise sur le gâteau, le processus de personnalisation de votre avatar va vous permettre de combler cette lacune de l'importation d'un PJ, pour cela vous répondrez à des questions afin de définir la Classe de votre perso, son origine, sa perception, etc., comme si vous aviez déjà joué à ME1 et ME2.

De plus pour ce 3eme volet, Electronic-Arts/Bioware propose un choix multiple dans le déroulement du jeu, d'ailleurs Mass-Effect 3 peut se jouer en mode Action, en mode RPG ou en mode Histoire, bien que tous les styles de jeu soient reconnus, entre-nous, Mass-Effect 3 est avant tout un RPG, qu'on se le dise, mais ce jeu peut être abordé de plusieurs manières différentes, à vous de choisir.



Si Mass-Effect 3 peut se jouer sans avoir pris connaissance des deux autres opus, j'encourage les jeunes joueurs à faire l'acquisition sur Origin (la plate-forme de jeux de EA) de ces épisodes afin de comprendre les mécanismes et l'historique de la Saga, le jeu en vaut la chandelle, le plaisir conservé et l'aventure passionnante.

L'une des grandes forces entre-autre de ME3 réside dans son scénario et dans les quêtes principales et secondaires, où jamais l'ennui ne vous gagne, vous serez tenu en haleine du début jusqu'à la fin, vous passerez de l'hilarité à la peine, voire même aux larmes, car ME3 s'est fait beaucoup plus humain que par le passé et même Shepard est devenu(e) plus sensuel(le), plus maternel(le) que jamais, voire même plus fragile et torturé(e) par le doute, alors que son charismatique héros demeure un Spectre. D'ailleurs au cours de votre aventure si certains clichés ne vous disent rien (il s'agit ici d'anecdotes de votre passé avec vos anciennes relations amoureuses ou non) d'autres rappelleront d'agréables souvenirs des ME1 et ME2.



Si Mass-Effect 3 fait la part belle aux combats, aux intrigues de la Cour et au dialogue, votre tâche sera de vous faire des alliés et de convaincre les ennemis de vos amis de prendre part au combat final contre les moissonneurs en faisant fi de leur guerre séculaire et des dissensions, mais vous aurez aussi à accumuler des ressources (minières, argent, etc.) afin de renforcer votre arsenal de guerre, tout en n'oubliant pas que chaque citoyen de la Galaxie est aussi un combattant potentiel, alors dans vos choix de discussion, il faudra ménager la susceptibilité de tout un chacun.

Mass-Effect 3 ne se survole pas (quoique en mode Action, on peut en discuter), comme vous avez la tâche de rallier sous votre bannière, ennemis et alliés, voici un petit conseil : faites un maximum de quêtes secondaires et annexes afin de cumuler des points de "Guerre", cela aura une influence

sur votre futur pour remporter ou non la guerre contre les moissonneurs.



Si vous jouez en mode RPG, vous aurez donc la fameuse roue des dialogues, une voie interactive pour taper la discute avec les PnJ, mais que l'on ne s'y trouve pas, une fois encore si la concertation de notre escouade pour avis et action est de mise, les décisions finales vous appartiennent toujours. Toutefois, le choix des réponses me semble quelquefois un peu hasardeux et n'a pas le résultat escompté, on se rappellera que "gentil n'a qu'un oeil", vous pourrez charmer ou déstabiliser votre interlocuteur alors que votre intention se voulait louable, il vous faudra donc tenir compte de la susceptibilité des PnJ, quitte même à écraser quels pieds.

Mais bon, cela n'entache pas trop le mode de Mass-Effect 3, l'essentiel étant d'arriver sur le champ de bataille avec des billes dans les poches, c'est-à-dire d'avoir une puissance de feu dévastatrice contre les moissonneurs, c'est pourquoi, vos choix auront une influence non pas sur le déroulement propre de l'histoire mais sur l'apothéose du combat final.

Si l'on fait un petit retour en arrière avec une comparaison avec l'actuel Mass-Effect 3 et son charismatique héros, on peut affirmer que Shepard a gagné en maturité et en sex-symbol, même si le moteur graphique du jeu n'a que très peu évolué, le rendu se veut tout aussi plaisant sur ma machine Gamer, quoiqu'un peu vieillot.

Shepard gagne donc en maturité et en condition athlétique, puisque dans les combats vous pourrez esquiver des roulades pour glisser vers les ennemis, dommage que l'on ne puisse pas tirer en même temps et à défaut, Shepard fait même des sauts de cabri, passant d'une protection physique (murs, escaliers, etc.) à une autre par une simple combinaison simultanée de touches (Z et Espace) sur PC.



Mass-Effect 3 reprend donc la bonne vieille recette (vous savez : *c'est dans les vieilles soupes ... [...] ... carottes nouvelles*), vous disposerez de la fonction Tactique, ainsi en donnant des ordres à votre équipe, vous pourrez organiser des embuscades ou des défenses à toutes épreuves, mais que l'on ne s'y trompe pas si en règle générale l'IA des PNJ est souvent à la "ramasse", cette fois-ci, il me semble que les ennemis s'adaptent à votre jouabilité, alors un petit conseil, révisez vos cours de stratégie et d'offensive, cela vous servira à défaut de vous faire pilonner par un "Meca" sur la défensive dans les couloirs de l'Académie d'Orion.

Cerise sur le gâteau, les agents de Cerberus abrités derrière des boucliers vous forceront à reculer et les attaquer de front, risque alors de vous voir déchanter, car ils sont devenus plus actifs, plus intelligents et surtout vu leur puissance de feu, ce ne sont plus les Kamikazes dératés que l'on a connu dernièrement.



Pour faire face à cette situation et aux toutes autres que vous rencontrerez dans cette extraordinaire aventure, vous aurez la possibilité de customiser vos armes avec des "mods" glanés ici et là ou achetés via les boutiques des différentes planètes, il vous faudra alors passer par l'atelier de modification des armes pour apporter soit des chargeurs grandes capacités, des lunettes laser, des silencieux et autre compensateur de recul. Cela n'a l'air de rien, mais cette introduction de fabrication aura un impact important sur votre combat, moins lourd, plus rapide au rechargement, etc. des avantages dans certaines situations où la furtivité sera aussi un atout.



Les armures seront moins la noce, il vous faudra explorer le moindre recoin pour trouver des artefacts intéressants, tout comme les "mods" d'ailleurs, mais les diverses pièces rapportées que vous dénicheriez vont conférer à votre armure de nouvelles capacités et dans le combat avec les moissonneurs, ce ne sera pas du luxe (suivant votre mode de difficulté).

L'introduction du mode multijoueurs ne va pas révolutionner le genre, des parties sympathiques à faire entre amis, mais ce mode va vous apporter un bonus incommensurable, car plus vous ferez de parties multijoueurs et plus vos points de Guerre vont gagner en puissance, car vous pourrez doubler vos points de Puissance Militaire et découpler vos points de Préparation galactique.

## Conclusion

D'habitude avec Mass-Effect 3, Electronic-Arts/Bioware signe un Monument dans le jeu vidéo et plus particulièrement dans la Saga Mass-Effect, et titille même le sacro-saint "sexisme dans le jeu vidéo", l'éditeur avait déjà ouvert une large brèche dans ce concept, mais cette fois-ci, Electronic-Arts va beaucoup plus loin, au risque même de se voir chahuter, peu importe, on saluera l'ouverture d'esprit de l'éditeur.

Si certains pensent que l'amour ne se déclenche et ne doit s'afficher que pour les hétérosexuels, EA brave les interdits en faisant exploser cette barrière, car il faut bien le reconnaître, les scènes Homosexuelles dans le jeu vidéo ne font pas l'édification et c'est EA qui a ouvert la voie encore une fois.



Prenez Les Sims et bien il y a des mariages gays, l'excellentissime Dragon Age montre une scène gay, mais avec Mass-Effect 3, Electronic-Arts/Bioware dépasse les frontières en termes de déclencheurs scénaristiques et les prudes et autres bien-pensants rongeront leur frein en s'indignant pour se flageller en place publique, car certains épisodes ou changement de chapitre de ME 3 ne se feront que par l'intermédiaire d'une scène gay pour avancer dans l'histoire (Cortez et

Kaidan), etc..

Mais sachez que le choix vous appartient toujours, vous pouvez ignorer les réponses amenant à une romance entre 2 hommes ou entre 2 femmes si telles sont vos convictions, pour ma part, je ne me prive jamais des contenus intégrés par EA/Bioware, d'autant plus que je joue un avatar féminin comme Cdt Shepard.

Mais que l'on se rassure, EA ne fait pas dans le grivois et dans le salace (The Witcher 2 en montre bien plus), ce n'est pas le genre de la maison, mais montre le juste retour de décennies d'évolution de notre société, même si certains ne sont pas encore prêts à accepter le fait que 2 hommes ou 2 femmes puissent s'aimer.



### Les plus de ME3 :

**â€¢ Jouez à votre façon :** Optez pour une expérience cinématique soutenue ou plongez dans un univers profond davantage axé sur la narration. Dans les deux cas, l'action sera rythmée par des combats intenses. Votre unique objectif : rallier à votre cause une galaxie rongée par les guerres pour combattre un ennemi commun.

â€¢ **Une histoire riche et diversifiée** : L'histoire interactive vous fait vivre une expérience vraiment unique, où chacune de vos décisions détermine la tournure des événements. Avec Mass Effect 3, vous comprendrez enfin ce que signifie "une histoire forte en émotions".



â€¢ **Un arsenal personnalisable à déployer** : Équipez votre personnage et votre commando avec des dizaines d'armes et de compétences uniques, chacune disposant d'améliorations et de modifications puissantes.

â€¢ **Des missions multijoueurs en mode coopératif avec dynamique de classe** : Prenez part à la guerre galactique avec vos amis, dans des missions coopératives à 4 joueurs. Choisissez parmi une variété d'espèces et de classes, et combinez vos compétences pour réussir l'impossible. Vos victoires peuvent avoir une influence sur l'issue de la campagne solo.

☛ **Un jeu bourré d'adrénaline :** Sentez chaque impact de balle, roulez couvert et déclenchez la puissance dévastatrice de vos armes dans ce jeu d'action intensif gonflé à la testostérone.

☛ **Des ennemis intelligents et impitoyables :** Affrontez des ennemis implacables qui mettront à l'épreuve vos meilleures tactiques de combat et qui vous feront trembler sur votre siège.

Voilà ! EA/Bioware vient de signer la Saga ME avec un 3ème opus des plus retentissants qui fait appel au sens profond de l'humanité mais sans jamais se faire "moralisateur" le choix vous appartient. Alors que l'humanité se déchire pour un Oui ou pour un Non, au titre de l'ethnie, de la religion, de la différence entre les peuples et de bien d'autres motifs futiles, ME 3 marque au fer rouge la grande capacité de l'humanité à se réconcilier en cas de catastrophe à l'instar de cette invasion des moissonneurs, c'est ainsi que dans l'adversité nous les Hommes savons mettre de côté nos différends pour nous unir dans le combat et ME 3 en est le plus bel exemple.



Ce 3ème épisode se veut un agréable mélange des 2 premiers d'ailleurs nombreuses sont les références tirées des précédentes aventures du Cdt Shepard, d'où l'intérêt de se plonger ou de se replonger dans ME 1 et ME 2, même si le 3ème du nom est connu.

Dans Mass-Effect 3, c'est surtout le scénario qui tisse la toile de cette aventure, le tout baigné par une belle narration haletante, dans une ambiance survoltée (combat final des moissonneurs) pour former une immersion totale qui va vous scotcher à votre écran pendant quasiment 40 heures de jeu trépidantes.

**Il existe plusieurs fins pour Mass-Effect 3**, dans ce domaine, j'ai une philosophie pour la fin d'un jeu. Il y a 2 fins possibles, soit le héros triomphe du mal et retourne chez les siens avec la satisfaction d'avoir accompli son devoir, mais sans oublier les sacrifices consentis comme la perte de ses amis au champ d'honneur. Ou le héros meurt car enfin de compte, ce n'est qu'un être humain qui a aussi ses limites, ce sera alors à l'histoire de lui rendre hommage même si tout au long de son parcours, il a toujours fait preuve d'abnégation et d'altruisme, tel était son destin..



Toutefois même si la fin de ME 3 (pour celle que j'ai vue) cadre parfaitement avec ma philosophie, l'image de fin laisse planer le doute, tout en laissant une porte ouverte sur l'espoir de voir et de vivre une suite à ME 3. Car entre-nous, cette fin a de quoi me laisser sur ma faim.

À Tant d'interrogation laissées sans solution, tant d'explications qui n'ont pas été données ont de quoi dynamiser l'étincelle de vie du Cdt. Alors je crois que EA/Bioware prépare une suite

ou tout du moins un DLC de conclusion qui apportera toute la lumière sur cette affaire des moissonneurs avec des retours en arrière sur l'histoire de la Saga, de quoi nous occuper pour un bon moment.

À J'ai une théorie sur ce sujet de fin, car je m'attendais à une conclusion digne d'une symphonie fantastique, mais je n'ai eu qu'une symphonie inachevée.

À Le dialogue de Shepard avec son équipage bien avant l'assaut final ne laisse pas de doute sur l'issue, ce sera une victoire à la Pyrrhus, dans les larmes et dans le sang.



Alors compte tenu de cette fin suspendue, je crois qu'avant la décision finale de Shepard (sauver les organiques qui me semble le plus raisonnable, ou détruire les moissonneurs et/ou les synthétiques), lui qui est un chef, un soldat et de surcroît un héros même s'il s'en défend, le Cdt Shepard n'a fait qu'entrevoir un songe, une prémonition si vous préférez, un rêve en quelque sorte des différents scénarii possibles résultant de sa prise de conscience et de sa décision finale et conséquences..

Le choix ne sera pas évident, car le Cdt est tiraillé entre Anderson (le moi de Shepard orienté vers la Lumière) et la persuasion de l'enfant, (le leurre des moissonneurs orienté vers le côté Obscur), donc l'ultime combat contre l'envahisseur reste à venir, selon moi..

Où ce ME 3 n'est qu'une bribe de la Saga Shepard car l'enfant demande à l'Observateur des Étoiles de lui compter un autre épisode des aventures de ce héros hors du commun ?

À Quelle que soit la fin orchestrée, tout un chacun le sait, les héros ne meurt jamais dans le cœur de ceux qui ont combattu à leurs côtés, ils sont là pour narrer sa bravoure, car le héros a su les préserver d'un destin tragique en tenant sa promesse de prendre soin d'eux !

Graphisme	18
GamePlay	19
Scénario	19
Voix et Musique	19
Jouabilité	19
Prix	19
Note Moyenne	<b>19</b>



À