

Console : Aliens colonial marines de GearBox, le test sur Xbox 360

Console

Posté par : ThomasG

Publié le : 26/2/2013 14:00:00

Après la sortie de Alien vs Predator en février 2010 qui n'a pas su convaincre les fans de la première heure, SEGA remet le couvert avec un nouvel épisode à savoir le jeu vidéo : **Alien Colonial Marines**.

Annoncé il y a déjà six ans, tout le monde attendait cet opus développé par le studio GEARBOX SOFTWARE (Borderlands, Brother in Arms, Duke Nukem). Cet épisode va-t-il convaincre ?

Vous incarnez le **Caporal Winter**, Vétéran de l'USCM en charge de découvrir ce qui s'est passé à bord du vaisseau USS SULACO en orbite autour de LV-426, mais comme vous vous en doutez, cela n'aura rien d'une balade tranquille puisque les xénos ont tout simplement envahi le vaisseau, et pour pimenter tout ça, des mercenaires à la botte de Weyland feront tout (ou presque) pour vous barrer la route.



Celui-ci finira par s'écraser sur la planète LV-426, où ils ont la colonie Hadley's Hope anéantie par Ripley.

Pour être franc, Aliens CM est tout simplement bâclé. Certes les premières minutes nous proposent une ambiance assez obscure avec des décors sombre et assez stressant, mais très

vite cette ambiance disparaît au profil de décors assez ternes. En effet, les graphismes ne sont vraiment pas dignes des consoles actuelles, ceux-ci sont complètement dépassés. Quelques jeux de lumières sont tout de même présents pour rehausser le niveau mais vraiment cache-misère, par moment je me suis moi-même demandé si je n'aurais pas ressorti par Xbox 1ère génération du placard. Mention spéciale pour les cinématiques en basse définition qui sont tout simplement horrible ! Les visages des personnages sont clairement inexpressifs.



Pour ne pas en finir avec les défauts du jeu, les armes ne nous procure aucune sensation de puissance, le recul est mal dosé, autant lancer des cailloux, ce qui permettra par ailleurs de rajouter de la difficulté puisque les ennemis se jettent sous vos balles, ou encore les mercenaires qui se mettent à couvert derrière de simples barreaux.

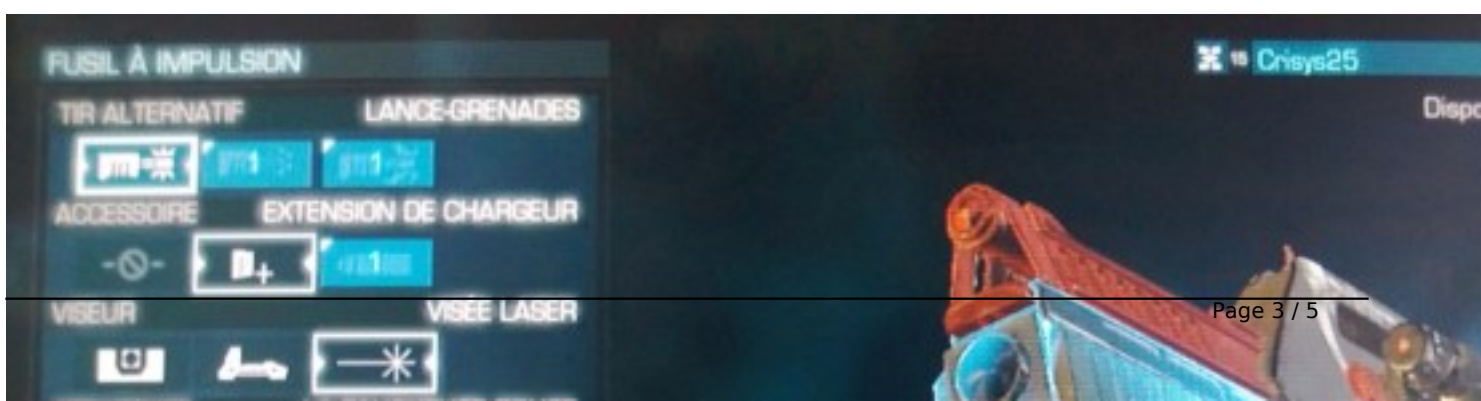
A croire que l'intelligence artificielle est inexistante, certains ennemis passeront tout simplement devant vous sans pour autant vous attaquer. Pas véritablement efficace en groupe et encore moins individuellement, il sera aisé de passer les phases de combat sans subir trop de dégâts.

Une fois les ennemis tués les ennemis lâchent leur pied des caisses contenant des munitions ou encore de la santé, qui pour le coup fait vraiment défaut ! Pour finir, vos collègues sont clairement stupides, car ils n'hésitent pas à rester debout face aux ennemis et aux tourelles, par moment ils n'arrivent même pas à vous suivre, il arrive parfois qu'ils se téléportent au point de contrôle que vous franchissez.



Le jeu est truffé de bug, parfois les ennemis vous passent à travers, puis vous passez à travers vos collègues, quant aux ennemis ils font des va et viens incompréhensibles et inutiles, ils grimpent aux plafonds puis en redescendent dans la seconde qui suit. Il arrive aussi que certains points de passages ne s'enclenchent pas du tout, vous obligeant ainsi à retourner au dernier point de contrôle, et pour finir, lorsque vous ouvrez une porte, il n'est pas rare de rester coincé en voulant la traverser, comme si un mur transparent nous bloquait le chemin...

Une dizaine d'armes au total, allant du pistolet, au fusil à pompe, en passant par le fusil d'assaut, sans compter les armes secrètes cachées tout au long des niveaux. Un bon tout de même, l'option améliorations qui permet de modifier vos armes en y ajoutant des viseurs, des lances grenades ou des camouflages.



Du côté de la bande son, les fans reconnaîtront l'ambiance musical du jeu, qui se veut assez fidèle pour le coup, mais les dialogues sont vraiment à revoir, les doublages sont tout simplement ignobles et les discours très peu recherchés et très caricaturaux ! Ne soyez pas étonnés d'entendre très (trop ?) souvent la phrase : « On n'abandonne pas un Marine », qui aurait pu d'ailleurs donner son titre au jeu... Les sons de certaines armes du film sont présents, les cris des Aliens ne font pas froid dans le dos, puisqu'on les sait inoffensifs. On retrouve tout de même le détecteur avec son bruit stressant, mais qui se retrouve assez inutile.

Pour rallonger la durée de vie du jeu, un mode multijoueurs compétitif et un mode coopération en mode campagne qui sont assez moyens car beaucoup de bug, bien qu'il soit possible de contrôler les ennemis, on en sera très vite lassé car la vue en troisième personne est à vomir, il y a trop de bug de caméra et aucune fluidité notamment lorsque l'on souhaite marcher sur un mur. Le seul point positif est que le multijoueur compétitif est très stratégique, un marine se retrouvant isolé du groupe de marines ne fera pas long feu.



De même pour un ennemi, qui d'ailleurs proposent cinq classes différents : Un soldat, qui est un ennemi basique, un leader, qui est plus furtif et rapide, le gicleur, qui est un kamikaze, un

cracheurs, qui comme son nom l'indique crache de l'acide, et enfin le broyeur, qui est le plus puissant, plus gros et mortel que tous les autres x©nos mais plus lent.

Au total, quatre modes de jeux sont propos©s : Extermination, Survivant, Evasion, Bataille, mais qui ne tiendront pas en haleine les joueurs tr@s longtemps.

Le soft de GEARBOX est purement et simplement une vaste blague, les graphismes piquent les yeux, l'intelligence artificielle est @ la ramasse, des bugs @ foison, des armes molles, des incoh©rences de sc©narios en veux-tu en voil@ , six ans d@attente pour un tel gaspillage de licence, la saga Aliens a pourtant du potentiel. Le jeu est rat©, certains fans d@Aliens y trouveront peut-@tre leur compte, d@autre se contenteront de ranger le jeu au placard en pensant @ la somme d@argent (60@-) d@pens@.

Graphisme	4
GamePlay	10
Scénario	7
Voix et Musique	7
Jouabilité	13
Durée de vie	10
Note Moyenne	7

Ce jeu est @ @viter...!