

Console : Army Of Two Â« Le Cartel du Diable Â», le test sur Xbox 360

Console

Posté par : ThomasG

Publié le : 30/4/2013 14:00:00

Troisième opus de la série **Army of Two**, développé par Visceral Game et EA Montréal lâ€™épisode Â« **Le Cartel du Diable** Â» débarque sur Xbox360 et Ps3 (disponible depuis le 29 mars) et compte en mettre plein la vue aux joueurs. Autant vous le dire tout de suite, les fans de la série vont être d'Ã§us...

Le jeu ne met plus en scÃˆne le duo Rios et Salem mais Alpha et Bravo contre une guerre contre un Cartel au Mexique sur fond de corruption, de trahison et de vengeance. Pour faire court, les deux duos sont envoyés au Mexique pour arrêter le chef du Cartel, tout va se gâter lorsqu'ils vont découvrir un otage et y laisser des plumes...Quelques années plus tard, notre duo est de retour au Mexique pour escorter une personnalité politique mexicaine, mais bien sûr rien ne va se passer comme prévu. On remarque d'jà un manque d'imagination au niveau des noms des héros, encore moins au niveau du scénario qui ne sert que de prétexte aux scénaristes bourrin du jeu .mais on espère que le jeu ne sera pas dans cette continuité.



Le mot clé de Army of Two est la coopération, ainsi on peut désigner son collègue, enfoncer une porte, effectuer un tir de couverture, mais impossible de désigner une cible précise ou encore les fameux dos à dos qui faisait pourtant son petit effet, tout cela était disponible dans les versions précédentes, est-ce un simple oubli ?

Outre un mode coopération en écran scindé, le mode en ligne est totalement absent ! Et pourtant cela aurait augmenté la rejouabilité du titre puisqu'une fois la campagne accompli, il ne vous reste plus grand-chose à faire si ce n'est bloquer les bonus et armes. A cela s'ajoute un mode coopération en ligne, fun entre ami, mais aucune utilité à jouer avec une personne que l'on ne connaît pas ou qui n'a pas de micro, le côté tactique disparaît à ce moment-là.

Et pourtant la coopération se veut très utile, puisqu'elle vous permet d'amasser des petites afin d'upgrader vos armes avec des accessoires tel que lance, visée laser et même en passe et d'acheter des masques et tenues inédites. Apothose dans ce domaine, le configurateur de masque vous permet de créer votre masque dans les moindres détails ou presque, il vous est possible de le colorer et d'y implanter des logos à votre guise, et ce n'est pas le nombre qui manque. Vous permettant donc à configurer à votre souhait votre personnage le rendant pratiquement unique en son genre. On retrouvera un petit clin d'œil à Dead Space puisque le masque d'Isaac est bloqué.



Le c t  n gatif du mode coop ration est d obliger l h te de la partie   recommencer le niveau depuis le d but pour faire entrer un joueur dans la session. Un simple Drop-in/Drop-out aurait fait l affaire puisqu il n est pas rare qu un joueur rentre dans votre partie puis quitte quelque minute plus tard vous obligeant   nouveau   vous retaper le niveau.

N anmoins on remarque l apparition d un mode Overkill, sorte de Bullet-time qui vous rend invincible pendant une dizaine de seconde et qui vous permet de tirer des sacr  bastos dans la tronche de vos ennemis tout en explosant le d cor rendant les lieux de gunfight m connaissable. Tr s fun sur le moment, on pr f ra garder ce pouvoir pour combattre des ennemis plus puissant ou lors de face   la difficult  accru.

Et c est l  que rentre en sc ne le nouveau moteur graphique du jeu, le Frostbite 2, qui a servi pour Battlefield 3. Sur ce point, on peut dire que AoT en jette  apr s avoir install  le contenu HD bien s r- la majorit  des b timents et v hicules sont destructibles, les visages sont bien mod lis s et le tout se passe de mani re tr s fluides, notion sp ciale au niveau dans les catacombes ou vous devez avancer   la seule lueur de votre lampe torche.

Le jeu propose une bonne vari t  d environnement, tel qu un cimetiere, les rues d une ville, les  gouts, des immeubles, une villa, on passe vraiment du jour   la nuit. On remarquera par ailleurs un manque  vidant d imagination au niveau du look des ennemis, d un c t  on trouvera du mexicain tatou  moustachu   foulard et lunette de soleil tr s   gangsta   et d un autre des paramilitaire  quip  d armure anti- meute, ceux-ci sont assez difficile   tuer d ailleurs. A noter que les d membres sont aussi de la partie renfor ant le c t  destruction, et annihilation.



La prise en main se veut immédiate et le jeu utilise des mécaniques classiques aux TPS, mais gros point noir : le système de couverture est complètement à revoir, ce n'est pas rare de se cacher du mauvais côté du mur et de se faire mitrailler dans le dos. Un manque de précision et une lourdeur des personnages se font rapidement sentir. L'interface du jeu est clairement reprise de Battlefield 3, avec un ton bleu futuriste ne collant pas avec l'environnement du jeu, un peu d'originalité aurait été le bienvenu.

Après quelque heure de jeux, AoT se montre très répétitif, on avance, on arrive dans une zone de gunfight, on repart, à nouveau zone de gunfight, puis séquence de railshooter depuis l'hélicoptère. Mais cela n'enlève en rien le côté fun du jeu. Ce que l'on reprochera de manière plus qu'évidente c'est le côté coopération qui a totalement été délaissé. Ainsi, notre coéquipier ne sert plus qu'à nous faire escalader une paroi ou nous relever lorsque l'on est à terre, nous rendant quasiment invincible, ou encore à enfoncer une porte déboulant sur un Bullet-time mais certes du plus bel effet.



Pour la bande-son du jeu, pas de gros reproche mis à part des doublages pas toujours convaincant, et des effets sonores au niveau des armes qui ne donnent pas l'impression de puissance, comble pour un jeu orienter action tel que AoT. La musique quant à elle rythme très bien les phases de jeu augmentant l'impression d'heroïsme des personnages.

On en attendait plus de ce nouvel opus, pas tant niveau graphismes ou action mais c' t  coop ration, Gameplay et sc nario. Celui n est qu'une mise en sc ne pas vraiment utile et servant de base au combat, un manque cruel d'un mode on-line ! De mani re personnelle, je trouve qu'il y avait du potentiel, un multijoueurs   la sauce Max Payne 3 aurait  tr s bon, avec un c'  customisation plus pouss , et des d' fis   r aliser car ce ne sont pas les d' fis Overkill du mode campagne qui vont retenir le joueur. Au final Army of Two : le cartel du diable est un bon jeu, pas LE jeu de l'ann e certes, mais un bon d' fouloir aussi bien en solo qu'entre amis qui vous tiendra en haleine pendant 8 heures environ.

Graphisme	16
GamePlay	12
Sc�nario	10
Voix et Musique	14
Dur�e de vie	15
Note Moyenne	14

[Une vid o de AoT Le Cartel du Diable.](#)