



**GEARS
OF WAR 2**



Par Ryuuku



EXCLUSIF
XBOX 360

LIVE



GEARS OF WAR 2

Plate-formes :
Xbox 360

Développeur :
Epic Games

Editeur :
Microsoft

Date de sortie :
7 novembre 2008 (Xbox 360),

Genre :
TPS, Action

Nombre de joueurs :
1 à 10



- Février 2008 :

Gears of War a été un énorme succès et très tôt Epic avait annoncé que la série serait une trilogie. C'est donc en toute logique que beaucoup attendait avec impatience l'annonce du second opus. Cela a été chose faite par Microsoft lors de la Game Developers Conference via un trailer. Le titre est attendu pour le mois de novembre sur Xbox 360 uniquement.

- Mars 2008 :

Deux vidéos sont mises en ligne sur le Xbox Live. On y trouve le trailer, mais aussi une vidéo montrant les nouvelles possibilités de l'Unreal Engine 3.

- Avril 2008 :

Comme pour le premier opus, il n'y aura pas de démo pour Gears of War 2.

- Mai 2008 :

Une première vidéo du gameplay est publiée d'abord sur le Xbox Live puis sur le net. Le tout accompagné de 4 screenshots.

- Juin 2008 :

Alors qu'un bon paquet d'images sont dévoilés, qu'un trailer exclusif du jeu sera disponible dans la version Xbox 360 d'Unreal Tournament III et que l'on a droit à quelques infos sur l'aspect multijoueur du jeu. On apprend qu'Hollywood a dans l'idée de porter Gears of War sur grand écran d'ici 2010.

- Juillet 2008 :

C'est l'E3, et les informations sur Gears of War 2 sont nombreuses. A commencer par la date de sortie mondiale du jeu fixé au 7 novembre 2008. Ensuite, Microsoft présente la version collector limité qui comprendra un Artbook de 48 pages, un dvd bonus et un fusil d'assaut en or uniquement utilisable en ligne. Le tout est logiquement accompagné par de nombreuses images et vidéos.

- Août 2008 :

Surprise, Gears of War 2 n'est pas présent à la Game Convention de Leipzig. En même temps, Marcus et ses Locustes sont bannis en Allemagne puisque, comme le premier opus, cette suite y sera interdite à la vente.

- Septembre 2008 :

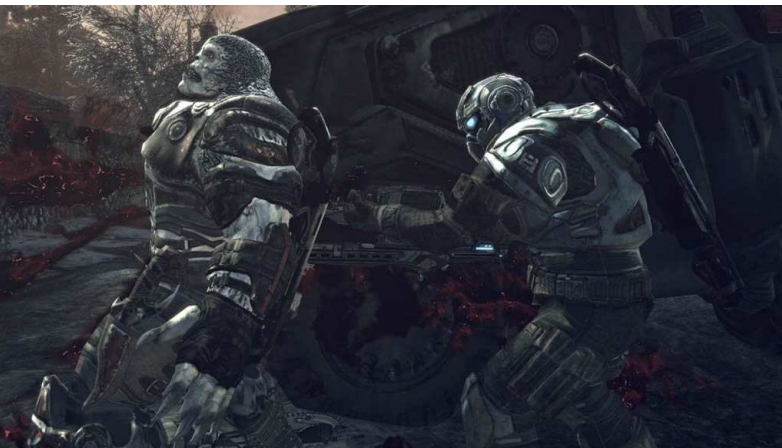
Présent et jouable au Festival du Jeu Vidéo, on en apprend toujours plus sur le jeu via de nombreuses vidéos. Malheureusement, on apprend aussi que le jeu ne sera pas porté sur PC.

- Octobre 2008 :

A un mois de la sortie du jeu, les vidéos et les images n'ont de cesser d'envahir le net. Seule véritable information notable, comme en Allemagne le jeu se voit interdit au Japon.

- Novembre 2008 :

Sans surprise Gears of War 2 cartonne dès sa sortie. Cependant, dès la fin du mois un patch est mis en ligne pour corriger quelques soucis du jeu, notamment le fait qu'il soit impossible de jouer à la campagne solo sans être connecté au Xbox Live. On notera aussi qu'un pack de cartes est disponible gratuitement uniquement pour les joueurs ayant acheté le jeu neuf.



Véritable démo technologique de l'Unreal Engine 3, Gears of War avait remporté tous les suffrages en 2006. Deux ans plus tard, Epic propose enfin une suite à son blockbuster. Entre les promesses du studio, vis à vis notamment du multijoueur, et les espérances toujours trop grandes des fans du premier opus, la grande question est finalement de savoir si Gears of War 2 fait réellement mieux que son prédécesseur.

Tempête dans les entrailles

Six mois ont passé depuis l'explosion de la bombe lumière. Mais les Locustes sont toujours là et encore plus vivaces que jamais. Désormais retranchée à Jacinto et dos au mur, l'humanité n'a plus d'autre choix que d'attaquer directement leurs ennemis au cœur des entrailles, "là où ils vivent, là où ils se reproduisent".

Bien entendu tout cela n'est qu'un nouveau prétexte à une bonne grosse boucherie, et cela même si le scénario est un petit peu plus intéressant. La mise en scène est plus réussie et la campagne un poil plus longue. Ainsi un petit interlude met en avant la quête personnelle de Dom qui recherche sa femme. Mais aussi et surtout on en apprend plus sur l'univers du jeu via une bonne quarantaine d'objets à découvrir. Un univers qui dans le fond a toujours ce petit côté "prometteur", mais qui ne ressort que très peu durant l'histoire, et quand bien même, c'est sous forme de questions qui viennent s'ajouter aux autres. Bref on reste dans un jeu 100% action où les héros sont gonflés à la testostérone et qui flinguent avant de réfléchir.

De nouveaux ennemis font leurs apparitions et ils prennent de l'envergure. Comme par exemple le nouveau big boss Locuste, nommé

Skorge, qui fait passer Raam pour un guignol. Et c'est sans parler des autres monstres titanesques qu'il va falloir envoyer au cimetière à grand renfort de tronçonneuse. Gears of War 2 ne fait donc toujours pas dans la finesse, mais dans le bourrinage et le gore, au point où la scène des retrouvailles entre Dom et Maria en devient pathétique. A l'image de beaucoup d'éléments du jeu qui, comme pour Gears of War, frisent le ridicule.

"Plus grand, plus beau, plus fort"

Telle est la manière dont nous avait promis Gears of War 2, et force est de constater que cela est bien le cas, ou presque. A commencer par les ennemis qui, comme cela a déjà été dit, ont gagné en taille. Faisant passer les Corpser, les Reavers ou encore les Brumaks, pour de simples bestiaux facilement réduit en un gros tas de viande. L'aspect gore quant à lui fait un bond en avant, avec une mention très spéciale pour l'extermination d'un vers peu ordinaire.

Du côté des armes, le fusil locuste change et devient enfin une arme intéressante et puissante, tandis que le fusil à pompe se voit lui plus puissant mais moins rapide. On pourrait aussi parler des autres changements, mais le plus important est que quelques nouvelles armes font leur apparition. On y trouve un lance flamme, un bouclier, un nouveau pistolet, une grenade à "encre" et deux armes lourdes dont l'utilisation rappelle un certain Halo 3. On aurait aimé plus, mais on saura s'en contenter malgré tout.

En clair, les choses changent juste un petit peu, à l'image des grenades que l'on peut désormais coller sur un mur, et les décors sont destructibles. Au final, le fond du jeu reste donc le même, on avance, on se planque, on flingue et on recommence. Seuls

quelques petits détails ici et là changent les choses, pour le meilleur certes, mais ce ne sont que des détails.

Prend mon pied dans ta gueule ?

Avec un environnement plus grand et plus détaillés, Gears of War 2 est clairement plus beau, sans pour autant nous coller une claque monumentale. Car en fait, tout n'est qu'une question de détails, tout comme le reste du jeu d'ailleurs. L'amure des personnages est bien plus fine, les armes rougeoient à mesure qu'elles chauffent, la réaction de l'eau est bien meilleure, la lumière est mieux gérée, ou encore le sang a une matière plus "réaliste".

Enfin, comme Epic nous l'avait promis, les décors sont destructibles. Sauf que comme souvent dans ce genre de promesse, cela ne vaut que pour les éléments prévus à cet effet. De plus, il ne s'agit que de simples éraflures ou de petits morceaux qui se brisent, mais rarement cela ira jusqu'à la destruction totale. Pas de panique donc, on peut tout à fait rester derrière sont abris sans avoir peur de le voir réduit en poussière.

Pour le reste, on note que certains effets sonores, comme les tirs de la Lanzor, ont changé, et ce n'est pas plus mal. Côté musique on reste dans le ton d'un Gears of War, c'est donc plutôt classique tout en faisant son travail.

Enfin, l'Intelligence Artificielle semble avoir fait un petit bond en avant, du côté de nos alliés seulement. Car une fois n'est pas coutume, ils sont enfin capable d'éliminer des Locustes même si leur précision laisse à désirer et que le plus gros du travail nous revient. Néanmoins dans le camp d'en face on demeure toujours aussi bête, tout au plus ça prendra plus souvent



l'initiative de lancer une grenade quand on campe un petit peu trop derrière son abris.

Botter des culs à plusieurs

Nouveau système de matchmaking, rééquilibrage des armes, des nouveaux modes de jeux, présence de bots, une quinzaine de maps (si l'on compte les cinq téléchargeables via un code) et un nombre de joueurs qui passe de huit à dix. Sans compter le mode coopératif à deux toujours aussi plaisant et le mode horde à cinq plutôt sympathique. Sur le papier, Epic a clairement fait des efforts pour faire du multijoueur de Gears of War 2 une référence. Au contraire du premier Gears of War où Epic "avouait" qu'il ne s'y était pas plus intéressé que ça à l'époque et qu'il ne s'était pas attendu à un tel succès. Sauf que tout ça c'est uniquement sur le papier, car en pratique il en est tout autrement.

A commencer par le rééquilibrage des armes, pourtant bienvenu. Et si beaucoup critiquent un fusil à pompe devenu clairement moins abusif que dans le premier opus, on a en revanche bien du mal à comprendre que le tir au jugé soit aussi aléatoire. Quant à la présence de la "balle éclair" qui ne sert à rien pour le fusil de sniper, on la comprend d'autant moins. Mais bon, tout cela ne demande qu'un préapprentissage, n'en déplaie aux détracteurs trop désireux de retrouver tous les abus de Gears of War.

A cela s'ajoutent de nombreux bugs qui avaient déjà été répertoriés les semaines précédant la sortie du jeu et qui ne sont pas sans rappeler pour beaucoup ceux déjà existants. A croire que chez Epic on n'a rien retenu de la leçon passée, et c'est vraiment à se demander s'ils ont réellement bossé et testé leur multijoueur.

Mais le plus gros problème, c'est une fois de plus celui relatif à nos connexions. A commencer par un système de matchmaking "à la Halo" visiblement utilisé n'importe comment. C'est bien simple, lorsque l'on recherche une partie publique, celle-ci est choisie en fonction de notre grade et non de la connexion. Bon en fait c'est à poil plus compliqué, puisque le jeu se charge d'abord de nous constituer une équipe de cinq joueurs, puis à nous en trouver une autre. Résultat, une partie sur deux se transforme en une catastrophe avec du lag plus ou moins présent. Et comme on en a l'habitude, cela se traduit par exemple avec un fusil à pompe absolument impuissant et un hôte parfois invulnérable. Pas étonnant si beaucoup de joueurs, dont la mentalité ne change guère par rapport au passé, se déconnectent en cours de partie pour garder leur saint grade.

Alors bien sûr, il reste les parties privés. Seulement voilà comme pour tous les jeux utilisant le même système, il faut des amis pour pouvoir en profiter. Epic a en effet cru bon de supprimer le listage des serveurs, y compris pour les parties amicales. Alors certes la critique est bonne pour beaucoup d'autres jeux, mais pas de bol ça tombe sur lui. Résultat, il faut créer sa propre partie et espérer trouver 10 joueurs pour la rejoindre.

Mais bien entendu, on peut toujours rétorquer qu'il y a des bots qui peuvent remplacer. Sauf que même si leur comportement est plutôt crédible, ils sont loin d'égaliser un humain. Certes ils courent vers les armes plus puissantes et les utilisent. Mais ils y sont aussi autant capables de louper un headshot sur un adversaire immobile, que de vous en coller un alors que vous êtes en plein mouvement. Et encore, ça c'est quand ils ne se suicident pas à coup de

grenade. Et puis bon, quand bien même on débute une partie avec des bots, si un joueur quitte la partie, celui-ci ne saura pas pour autant remplacé.

Bref, Epic nous avait promis un multijoueur d'exception et il l'est vraiment... Dans le mauvais sens du terme. Il ne reste plus qu'à attendre un bon gros patch, en espérant qu'il sorte avant que les plus patients ne délaissent pas définitivement le jeu.

En bonne suite qu'il est, Gears of War 2 reprend les mêmes bases que Gears of War tout en apportant quelques petites nouveautés ici et là. Gears of War 2 est donc bel et bien un Gears of War 1.5 où Epic n'a pas pris le moindre risque. Entre la déception d'un manque d'originalité et la joie de pouvoir à nouveau découper du Locuste par centaines durant la campagne solo, le moins que l'on puisse dire c'est qu'Epic n'a visiblement pas fait le travail attendu pour la partie multijoueur.

GAMECRITIC.FR

Test : Gears of War 2

Réalisé à partir de la version Xbox 360

Écrit et mise en page par : Ryuuku

Correcteur : Cyberik

Email : postmaster@gamecritic.fr