



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nous-avons-teste-pour-vous/article/test-dragon-age-ii-b>

# Test : Dragon Age II &mdash; B &mdash;

- Espace culturel - Jeux vidéo - Nous avons testé pour vous -

Date de mise en ligne : mercredi 24 août 2011

## Description :

Dragon Age II est un jeu de rôle (RPG) sorti sur PS3, Xbox 360 et PC/Mac en Mars 2011. Le jeu vaut le coup, mais ne sera certainement pas le jeu de l'année.

---

Inside Electronic Pipo

---

# DRAGON

## Description et Critique

**Dragon Age II** est un jeu de rôle (RPG) qu'on peut qualifier de dynamique, c'est-à-dire qu'il ne fonctionne pas au tour par tour (cf. Final Fantasy) et ne respecte pas de règles temporelles strictement établies, comme les rounds et tours de Donjons et Dragons (cf. Baldur's Gate I & II). Sorti sur console, le jeu se focalise assez naturellement sur l'action : une chose est claire dans Dragon Age II, c'est que vous allez tabasser du monstre. C'est à peu près tout ce que vous ferez d'ailleurs : vous ne résoudrez pas d'énigmes, n'explorerez pas de labyrinthes, n'essayerez pas d'intimider des personnages secondaires pour arriver à vos fins, et tomberez amoureux en quelques clics !

Mais avant d'évoquer ces défauts, intéressons-nous au **style de jeu** lui-même : celui-ci est assez agréable, relativement rapide à prendre en main, et ressemble assez fortement au style de jeu de World of Warcraft : nombre de capacités limitées avec temps de recharge plus ou moins long, avec attaque normale automatique. Le dynamisme empêche de s'ennuyer, et un mode « pause » permet de réfléchir cinq minutes, mode très utile en mode Cauchemar, le plus difficile des quatre modes de difficulté de Dragon Age II, où chaque mouvement (ou presque) compte. On regrette que le contrôle du groupe soit aussi hasardeux : tout va très vite et il est quasiment impossible de contrôler chaque mouvement des joueurs. Mais Bioware a mis en place un système de « tactiques » assez sophistiqué pour remédier au problème : chaque personnage de l'équipe a une tactique totalement personnalisable construite sur des conditions (si X alors Y). Seulement, celles-ci ne suffisent pas en mode Cauchemar du fait de leur manque de variété et de complexité (conditions simples uniquement).

En bref, j'espère que vous aimez les jeux bourrins ou vaguement stratégiques, sinon Dragon Age II n'est pas fait pour vous. Le **style de jeu** aurait pu être plus intéressant s'il s'était un peu plus focalisé sur un atout majeur : la mobilité et le positionnement. Ceux-ci sont d'une importance cruciale dans Dragon Age II du fait de la quantité très importante de capacités de masses (Area of Effect, AoE). Malheureusement, cet atout est vite gâché par l'apparition instantanée et franchement incompréhensible de nouvelles vagues de monstres au milieu d'un combat, qui apparaissent devant, derrière, au milieu, sans qu'on sache comment ils ont pu se matérialiser. Et à l'évidence, c'est une perte de temps de positionner son mage en arrière pour qu'il ne prenne pas les coups alors qu'il est déjà sûr qu'un monstre apparaîtra subitement dans son dos au milieu du combat. Autre déception : la variété des cartes et des monstres. Il y a environ 4 ou 5 cartes de caves et de tunnels dans tout le jeu. Littéralement. Pourtant, vous vous retrouverez dans des cavernes au moins une vingtaine de fois au cours du jeu... cherchez l'erreur. Oui, les cartes sont effectivement réutilisées, encore et encore, au point qu'on a l'impression de faire la même quête secondaire sans aucun intérêt trois fois de suite. Enfin, si vous aimez l'aventure en terres inconnues, laissez tomber Dragon Age II : vous ne quitterez pas votre ville et ses alentours de toute la partie, vous retournerez aux mêmes endroits plus d'une dizaine de fois chacun, pour tabasser les mêmes monstres...

Le jeu est donc relativement décevant dans la seule chose qui devrait le rendre intéressant : son style de jeu. Certes, au **niveau esthétique**, le jeu est bien rendu, avec une bande son de bonne qualité, des graphismes à la hauteur et une très bonne ergonomie. Mais niveau **scénario et inventivité**, c'est le vide : les choix entrepris n'ont qu'une incidence mineure sur la fin du jeu, c'est-à-dire que vous arriverez à peu près à la même fin quoi que vous choisissiez de faire. La seule vraie conséquence de vos choix, c'est votre prochaine quête secondaire. D'ailleurs, hormis tabasser des monstres, vous risquez de vous ennuyer : aucune résolution d'énigme, aucune quête vaguement intéressante, quasiment aucun trésor caché, aucune exploration libre (les monstres ne réapparaissent pas une fois tués !)... La romance a un aspect que j'ai trouvé intéressant : vous pouvez avoir des relations homosexuelles, ce qui change du classique couple hétérosexuel parfait entre le guerrier viril et mystérieux et la magicienne douce et de bonnet de soutien-gorge DD minimum. Bon. Mais c'est à peu près tout : si vous voulez tomber amoureux, il suffit de cliquer sur les icônes « coeur » lorsque vous faites vos choix d'interaction. Oui, c'est tout.

Globalement, **Dragon Age II** reste donc un jeu assez médiocre, uniquement rattrapé par ses graphismes et par un gameplay certes franchement décevant, mais de qualité supérieure à la moyenne. Si vous vous attendiez au nouveau Baldur's Gate ou à un jeu à la hauteur de ses prédécesseurs, passez votre chemin. Si vous voulez un jeu assez bourrin mais franchement difficile, et compatible Mac, essayez Dragon Age II.

Si vous avez joué à Dragon Age II, nous vous invitons à donner votre propre appréciation.

## Notation

### Esthétique : B

- Son : B. Musique variée et de bonne qualité, un peu absente lors des explorations. Bons sons d'ambiance et voix, mais voix trop monocorde du personnage principal.
- Graphisme : A. Rien à redire.
- Ambiance : C. Vu le nombre de pauses et de reprises de sauvegardes (du moins en mode Cauchemar), et vu la nombre assez irréaliste de bastons, le pouvoir d'immersion du jeu reste assez médiocre.

### Gameplay : B

- Difficulté : B. Quatre niveaux de difficulté, c'est rare, et ça marche. Un mode cauchemar à revoir cependant, car incompatible avec les conditions simples des tactiques de groupe.
- Type de jeu et rendement : C. Pas mal, mais peut mieux faire : une véritable tactique de jeu requise pour les hauts niveaux de difficulté, mais des apparitions de monstres hasardeuses et trop de combats de positionnement répétitifs.
- Durée de vie : B. Un jeu complet et relativement long si on fait les quêtes secondaires, mais sans mode multijoueur et trop fastidieux pour vouloir y rejouer jusqu'au bout.

### Créativité : C.

- Scénario : C. On est bien loin de l'épique sans arriver dans la dérision. Conséquence : on s'ennuie un peu, et on s'intéresse peu aux éléments culturels pourtant très riches du jeu.
- Type de jeu et mécanismes : C. Un hybride de World of Warcraft et Baldur's Gate II finalement assez peu inventif, trop dynamique et bourrin pour avoir de la profondeur.

### NOTE FINALE : B.