



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nous-avons-teste-pour-vous/article/mass-effect-2-un-concept-qui>

Mass Effect 2 : Un concept qui promettait... -C-

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

Date de mise en ligne : jeudi 17 novembre 2011

Description :

Mass Effect est une série de trois jeux (la sortie du dernier est prévue pour 2012) par Space Opera qui se proposait de donner au joueur la possibilité d'influer sur le scénario. Un concept qui avait de quoi plaire, mais la réalisation lui donne-t-elle ce qu'il mérite ?

Inside Electronic Pipo

Description et critique

Comme vous vous en doutez, Mass Effect 2 est la suite de Mass Effect, et se pose avant Mass Effect 3, dont la sortie est prévue en 2012. Mais si cette remarque vous paraît futile et que j'ai l'air de vous prendre pour des imbéciles, il n'en est rien. En effet, contrairement à de nombreux jeux, **les Mass Effect s'inscrivent bien dans une optique de suite** et pas seulement de vague reprise d'une franchise qui marche ; non seulement dans le scénario et dans les personnages, mais aussi parce que les décisions que vous prenez dans Mass Effect, premier du nom, se répercutent sur votre partie de Mass Effect 2, et celles de Mass Effect 2 se répercuteront sur la partie de Mass Effect 3 — avec un effet de **transitivité** bien connu des sciences-pistes. Mais rassurez-vous, vous n'êtes pas obligés d'acheter le premier pour jouer au second, et vous pourrez commencer à jouer sur le troisième (j'ignore par contre si un passage entre le 1 et le 3 est possible directement) !

Scénario et originalité

Pour résumer à peu près ce qui se passe dans le premier opus de la trilogie, on peut dire qu'une race d'immenses robots veut anéantir l'humanité avec l'aide d'autres races et de quelques personnages à part et que vous devez les arrêter avec l'aide d'une équipe de choc. Pour résumer le deuxième opus : une race d'immenses robots veut anéantir l'humanité avec l'aide d'autres races, et vous devez donc les arrêter... Et dans le troisième ? Il semble que vous allez devoir arrêter une race d'immenses robots qui veut anéantir l'humanité... Vous avez compris qu'**en ce qui concerne l'originalité du scénario, on ne peut pas dire que Mass Effect révolutionne son genre**, pas seulement parce que le scénario se répète (après tout, il s'agit de suites, il est donc logique d'avoir une base scénaristique stable), mais surtout parce que le type « grands méchants qui veulent tuer tout le monde, grand gentil qui veut les arrêter, sans qu'à un seul moment, il n'y ait de doute sur qui est le gentil et qui est le méchant » est peut-être un tout petit peu surfait.

Le Background

Ce qui est déjà plus intéressant, c'est le **background** (oui, l'arrière-plan !). En effet, le jeu se situe dans un **monde entièrement construit**, avec un grand nombre d'anecdotes, de personnages, d'histoires, qui sans non plus faire preuve d'une originalité débordante, reste crédible et assez agréable. Chaque planète, par exemple, même si vous ne pouvez pas vous y poser, dispose d'une petite histoire que vous pouvez lire, et ainsi prendre connaissance d'une histoire globale assez bien construite. Cette histoire globale de la galaxie dans un futur pas si lointain, mais dans lequel les humains se sont intégrés dans une sorte de fédération galactique, est riche de détails amusants (notamment un extrait d'une représentation d'Hamlet par des ET qui ne parlent que d'une voix monocorde, mais en précisant avant de parler le ton de leur phrase), sans pour autant faire preuve d'une créativité autre qu'anecdotique.

Les choix possibles

En ce qui concerne le jeu lui-même, son originalité se situe dans le fait que **vous participez au scénario en jouant**. En effet, vous êtes souvent, si ce n'est toujours, en mesure d'influer sur la conversation que vous tenez avec les différents personnages du jeu. Cela vous permet, dans une certaine mesure, de tisser des liens (et plus si affinités)

avec, par exemple, les membres d'équipage ou même, à ce qu'il paraît, à d'autres personnages qu'il vous est donné de croiser au long de votre quête. Et parfois, il vous est même possible de prendre des décisions qui influencent durablement votre partie, voire le scénario en général. Mais ces choix **manquent malheureusement de subtilité** et ce qui aurait pu créer une grande diversité dans le jeu se transforme souvent en partie assez lourde en ce qui concerne le scénario, mais nous y reviendrons dans la partie « défauts ».



2 millions d'exemplaires vendus la première semaine...

Type de jeu

Un Jeu de tir à la troisième personne

En ce qui concerne le **type de jeu et le gameplay**, Mass Effect (1, 2 et certainement 3) ne fait pas non plus dans l'originalité : il s'agit d'un jeu de tir à la troisième personne assez conventionnel, avec un système de couverture (dont nous reparlerons par la suite) assez facile à prendre en main et sans trop de complications.



Le travail de coopération

Mass Effect 2 s'appuie sur un jeu d'équipe : dès les premières missions, vous êtes associé à deux personnages qui feront ensuite partie de votre « équipe de choc », pour sauver l'univers et ce genre de choses... Au fil du jeu, vous recruterez neuf compagnons, chacun avec des caractéristiques différentes. Malheureusement, il ne vous est possible que de jouer avec deux de ces compagnons de quête lors de vos missions, ce qui réduit considérablement les possibilités de jeu. De plus, dans les difficultés inférieures, il est tout à fait possible de finir le jeu presque sans aide de la part de ses équipiers : la prise en compte desdits équipiers n'est nécessaire que dans les modes de difficultés supérieures (Vétéran, Hardcore et Démentiel), et encore **vous n'êtes pas obligé de prendre en compte leurs agissement pour réussir**. Ainsi il suffit de ne pas leur tirer dessus et de les soigner si besoin est. C'est d'autant plus déplorable que le jeu offre la possibilité, en tant que chef de groupe, de donner des ordres à vos équipiers, notamment sur l'endroit où ils doivent aller, sur l'ennemi qu'ils doivent attaquer... Mais on est très rarement mis dans des situations où l'utilisation de ces possibilités est nécessaire à la survie du groupe.

Un mélange de scènes de combat et de dialogue

De plus, la mise en scène de l'alternance des scènes de combat et celle des dialogues, en particulier ceux qui conduisent à des choix, est assez fluide et bien faite. La réalisation de ces scènes de dialogues est quant à elle tout à fait respectable, malgré quelques bugs un tout petit peu gênant pour l'immersion dans le jeu. Cette alternance permet de faire de Mass Effect 2 **un jeu dans lequel le seul but n'est pas de tirer sur tout ce qui bouge**, et dont les scènes d'actions sont limitées et pas omniprésentes.

Les imperfections du jeu

Le scénario simpliste

Mais malgré ces efforts d'originalité et d'amélioration de la jouabilité, Mass Effect souffre d'un certain nombre de défauts qui l'empêchent de devenir un jeu culte et incontournable. Au niveau du scénario d'abord : vous l'avez vu dans la première partie de cet article, je n'ai pas été pleinement convaincu. Celui-ci est **simpliste, surfait et, disons-le, particulièrement prévisible**. On y retrouve une sorte de mélange entre Stargate, Battlestar et autres Space Opera, pour nous servir finalement un scénario sans grande originalité et sans piquant aucun, qui empêche la série de percer dans son genre. Le clivage gentils/méchants est d'une telle grossièreté que même Michael Bay aurait du mal à l'égaliser... Les personnages, auxquels on tente pourtant d'ajouter des histoires et des personnalités, sont plats, et les efforts faits pour leur donner un certain relief ne fait tout au plus que les onduler un peu. Dommage.

La trop grande simplification et la linéarisation du jeu

Mais si le scénario ne fait pas preuve d'une grande originalité, on pourrait le lui pardonner comme on le fait souvent lorsque le gameplay s'avère valoir le coup d'oeil. Seulement malheureusement, sur ce plan là, la perfection n'est pas au rendez-vous non-plus, loin de là. En effet, on pourrait s'attendre à un jeu de tir qui dépasse un peu ses prédécesseurs (surtout venant d'EA), d'autant que le principe du jeu lui-même pourrait le permettre. Malheureusement, **le jeu cumule les erreurs, les imperfections et les lenteurs**.

Pour commencer, je parlerai de la facilité excessive du jeu, ou plutôt de **l'assistanat** dont est victime le joueur : certes, être aidé est assez agréable au début, mais devient vite lassant puis vraiment gênant pour apprécier pleinement le jeu. Le système de couverture en est un des exemples les plus flagrants : il s'agit ici d'une des caractéristiques les plus répandues dans les jeux de tir à la troisième personne (Gears of War, Deus Ex...) qui permettent, comme leur nom l'indique, de se cacher derrière un objet ou une construction afin de ne pas être touché. Dans Mass Effect, être derrière un mur équivaut à être intouchable, et à regagner du bouclier et de la santé très vite. Et s'il n'y avait que ça, ça irait, mais ce n'est pas le cas. Ce système conduit en effet à des absurdités énervantes, tant elles simplifient le jeu : même lorsque vous êtes caché derrière un cocon, et qu'il est évident qu'au moins la moitié de votre corps est visible des ennemis, vous restez intouchable...

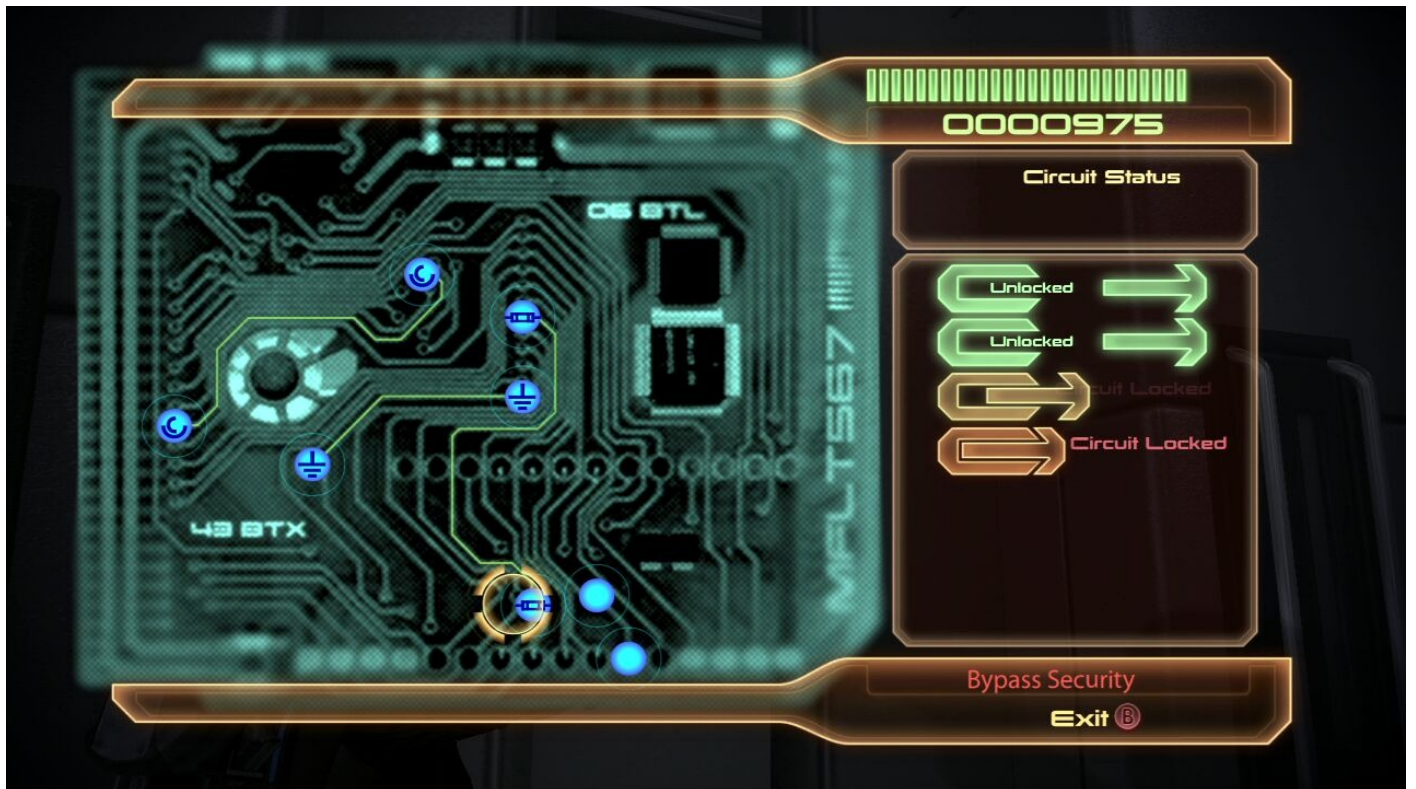


Un autre élément qui facilite bien trop le jeu à mon goût est **la mauvaise organisation des séquences de combat**. Déjà que leur existence même est presque anachronique dans le jeu vidéo aujourd'hui (les combats ont lieu dans des endroits fixes, les ennemis viennent d'en face...), Bioware a tout fait pour qu'elles soient les plus artificielles et les plus simples possibles : d'abord, il est à noter que la mort d'un de vos coéquipiers ne vous importe pas plus que ça puisque dès la séquence de combat terminée, il revient miraculeusement à la vie. Mais surtout, ces séquences, déjà artificielles par leur nature, sont accentuées par le fait qu'il est impossible d'en louper une, à moins de jouer sans le son et sans regarder vos coéquipiers, tant ils vous préviennent (et avec une grande subtilité en plus) en fonçant se mettre à couvert et en hurlant des phrases type « Vous allez tous mourir ! », avant même que les premiers ennemis n'apparaissent, ce qui ruine toute possibilité de surprise. En ce qui concerne l'ambiance et l'intensité du combat, on est très loin d'un Dead Space 2, capable de vous faire hurler en entendant la voix d'Avast dire « La base virale VPS a été mise à jour » pendant une séquence sans ennemis...

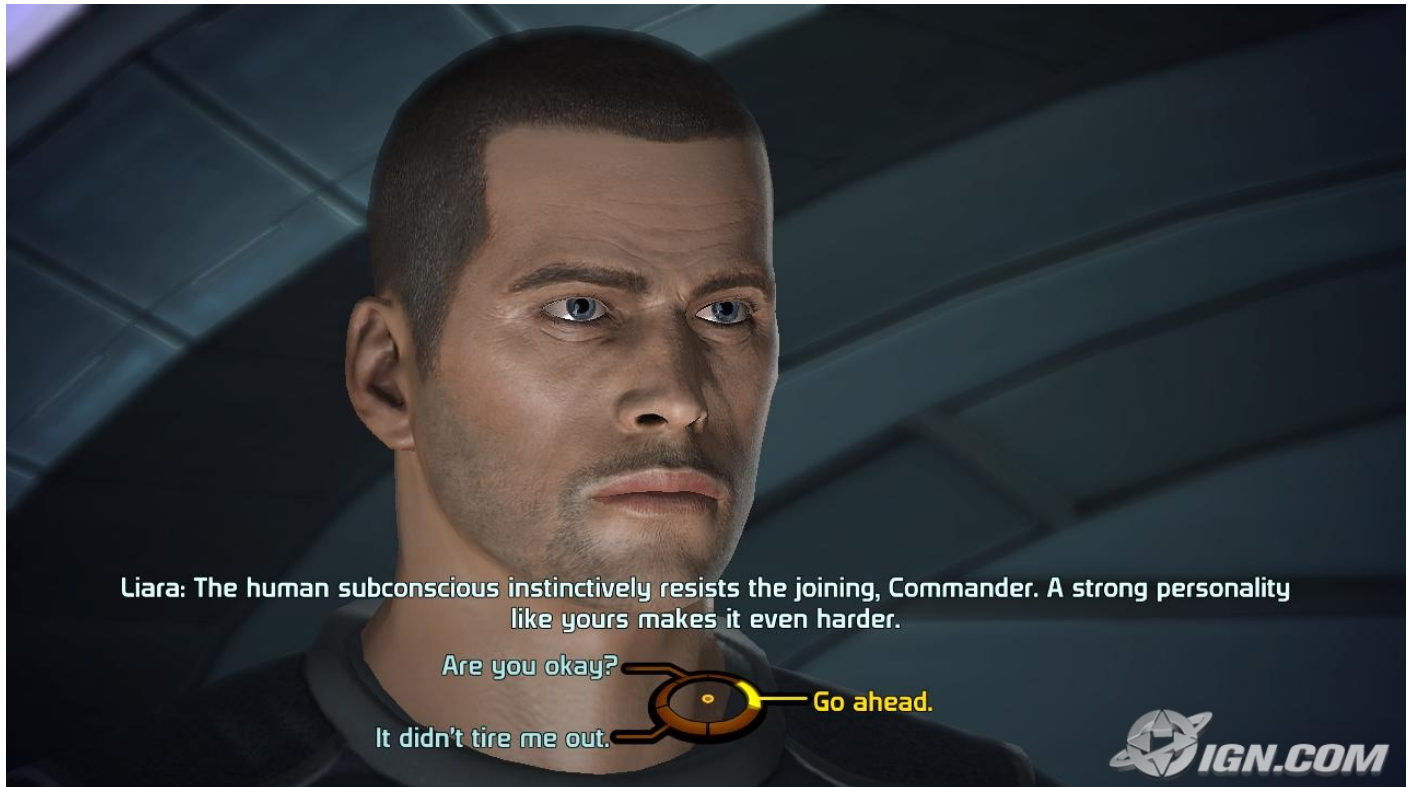
Les difficultés du gameplay

De plus, le jeu simplifié et par trop linéaire aurait pu constituer au moins un divertissement assez agréable (à défaut de devenir un jeu indispensable), si le gameplay n'était pas **alourdi par un certain nombre de grosses erreurs dans sa réalisation**. Malheureusement, ces erreurs existent bien, et nuisent grandement à la qualité globale du jeu. Je n'en citerai que deux :

- D'abord dans les séquences de combat, ou du moins dans les séquences où l'on avance sur la carte (je précise par ailleurs que celle-ci est parfaitement droite, et qu'il est impossible de s'y perdre, même en essayant), sont **interrompues par des mini-jeux totalement inutiles** et qui cassent complètement le peu de fluidité du jeu. Et ce pour quoi ? Pour vous donner un peu d'argent, alors qu'il est évident que l'entreprise qui vous emploie n'en manque pas du tout. Il en est de même avec les ressources : vous devez sonder les planètes de dizaines de systèmes pour vous procurer les ressources nécessaires à faire quelques améliorations et les missions cachées un peu partout dans la galaxie ne justifient certainement pas une telle perte de temps.



- Mais ce qui pose vraiment problème, c'est dans la seule partie vraiment intéressante du jeu que l'on peut le trouver : le système de scénario flexible qui vous permet d'influer sur les dialogues. Ceux-ci, outre le fait qu'ils sont artificiels (parfois jusqu'à la parodie : quand un personnage s'arrête en plein milieu d'une phrase pour être interrompu cinq secondes plus tard...), sont surtout **très lacunaires en ce qui concerne la jouabilité**, à tel point qu'il est souvent évident qu'il n'existe aucune vraie possibilité d'influencer le dialogue, et que les choix qui vous sont offerts ne sont que des illusions qui ne changent rien. On le remarque clairement par la non-correspondance des choix qui vous sont offerts et de ce que vous dites après les avoir choisis : quand il vous est proposé de répondre « Et ta soeur ? » à votre employeur, on s'attend quand même à quelque chose d'un peu plus violent que « Je veux des preuves ».



Note

Esthétique : B

- Son : Sans être extraordinaires et manquant parfois de subtilité, les sons et musiques restent crédibles et pas trop gênants. B.
- Graphismes : Là encore rien de bien fascinant, mais on respecte l'effort de produire un décor futuriste bien réalisé, malgré quelques déplorables bugs. B.
- Ambiance : Dans les scènes « libres », elle est assez bien faite, de même que dans des lieux particuliers tels que les boîtes de nuit ou les sous-sols, mais en ce qui concerne les scènes de combat, j'ai dit plus haut ce que j'en pensais. C.

Gameplay : C

- Difficulté : Il faut jouer au moins en Vétéran pour rencontrer la moindre difficulté à finir un seul niveau du jeu. Cependant, les niveaux supérieurs sont moins assistés mais on sent toujours l'aide assez lourde qui nous est fournie, par les point de sauvegarde beaucoup trop nombreux et par la simplification évoquée plus haut. B.
- Type de jeu et rendement : Classique, bien trop classique, sans innovation notoire, ceci dit, malgré des points faibles évident, on ne peut le dire « mauvais », juste très moyen. C.

- **Durée de vie :** Dépend beaucoup du niveau de patience et de la volonté à faire toutes les missions, sans se lasser en mode de difficulté élevé, je dirais une trentaine d'heures dans le 2, mais pas plus, pour un jeu aussi vaste, le score est très insuffisant, d'autant que le seul intérêt du jeu devient assez vite d'engager une relation amoureuse avec un des personnages secondaires... C.

Créativité : C-

- **Scénario :** S'il n'y avait pas de background, le scénario ne vaudrait presque rien, et ça peine malgré tout à surprendre, voire à rester crédible dans certains cas. C.
- **Type de jeu et mécanismes :** Jeu qui s'inspire un peu trop de ce qui a déjà été fait, et qui ne se place certainement pas au-dessus de ses prédécesseurs, par ailleurs, il est beaucoup trop linéaire pour procurer un réel plaisir sur le long terme. D.

Note finale : C

Finale, Mass Effect s'appuie certes sur une idée qui aurait pu en faire un très bon jeu, voire un indispensable. Malheureusement, son extrême linéarisation, les trop nombreuses erreurs dans sa réalisation et son affligeant manque d'originalité en ce qui concerne le scénario et le gameplay, sont à peine rattrapés par les quelques points positifs de son background et de la transivité des rares choix qui nous sont donnés. Mass Effect ne présente pas l'intérêt qu'il aurait pu. Reste à savoir si le troisième opus, prévu pour 2012, relèvera un peu le niveau, levant au moins la série au niveau d'un « bon jeu » dont on se contentera, à défaut d'un chef d'oeuvre.

D'après les commentaires que j'ai eus sur le premier opus (auquel je n'ai pas joué), il semblerait que si Bioware arrivait à revenir sur les bases RPG du premier tout en améliorant les scènes de combat, Mass Effect 3 pourrait même être une grande réussite. On l'attend donc, et on espère.