



Test de Condemned 2 : Bloodshot

Condemned 2 : Bloodshot

Condemned : Criminal Origines fut sans aucun doute une excellente surprise en 2005 parmi les titres sortis peu après la console Xbox 360. Sorte de FPS, le jeu était néanmoins très loin du shooter classique. En fait, je dirais même que le jeu était plutôt un survival horror empruntant seulement la caractéristique de la vue d'un "shooter". Les flingues avaient un usage très minime, le jeu se basant plus sur l'ambiance et les armes blanches ramassées dans les niveaux. Mais où Condemned excellait, c'était l'ambiance de peur qui s'en dégageait. Le jeu maniait subtilement une ambiance morbide et oppressante jumelé à un contexte policier où vous deviez enquêter sur un tueur en série, cherchant preuve et autres indices. Il y avait des combats certes, contre des junkies devenus fous en quelque sorte, mais s'était vraiment l'ambiance, les visions, l'atmosphère qui rendait ce jeu génial. Oui j'ai beaucoup aimé Condemned et j'attendais cette suite de pied ferme.

Je ne vous ferai pas languir, **Condemned 2 fut une énorme déception** ... Tout ce qui faisait Condemned a disparu. Premièrement le personnage n'est même plus reconnaissable, passant d'un agent du FBI à une sorte de Junkie adepte de la baston, même au niveau look on ne le reconnaît pas. Les développeurs ont voulu rendre cette suite plus violente que le premier en ajoutant des "meurtres environnementaux" mais cette option n'est qu'une sorte de poudre aux yeux peu convaincante. Bien que les niveaux se veulent tout de même "ambiance" à la base (une usine désaffectée par exemple) on ne retrouve plus du tout le sentiment de peur du premier, finis les hallucinations, les effets de lumières, bref là où Condemned fut le premier jeu à me rendre vraiment nerveux, beaucoup plus qu'un Silent Hill ou autre dû à sa vue première personne, cette suite est tout simplement un autre shooter bourrin où les flingues sont devenues pratiquement l'arme de base. Même l'histoire en a pris une claque en étant bien moins passionnante.





Quant au mode multi joueur, je ne l'ai tout simplement pas essayé, il m'est donc impossible de vous en parler, mais je pourrais dire que juste le fait de mettre **un mode multi joueur dans un jeu comme Condemned en dit long sur le changement de vision des développeurs**. Bien dommage en tout cas, vu l'excellent numero un.

J'espère que le concept du FPS-Survival reviendra, je trouve que cette vue est tout simplement parfaite pour nous mettre en ambiance, mais que les développeurs associe trop souvent ceci au shooters bourrin. Je ne le cacherai pas, j'aime les shooters horrifique à la **Dark Watch** comme n'importe qui, mais j'aimerais énormément voir un titre similaire au premier Condemned voir le jour éventuellement. Bref, belle déception se Condemned 2 pour moi.

Description du jeu par Destro



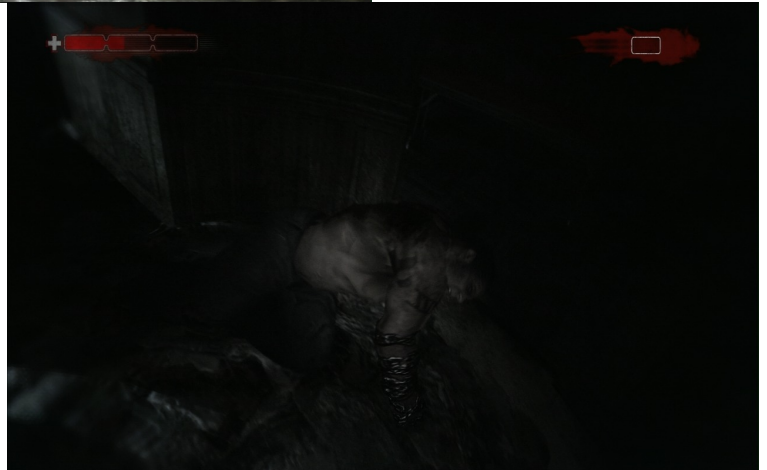


Ce qu'il y a de nouveau côté réalisation :

Si le moteur graphique est le même que dans le précédent épisode, il reste très propre et nous propose des décors magnifiquement glauques. Alors que l'on peut regretter un level-design toujours aussi peu inspiré, la diversité bien plus importante de décors que dans le premier opus est appréciable. Vous visiterez ainsi des lieux tous plus horribles et cradingues les uns que les autres tels qu'un hôtel désaffecté, une vieille usine de poupées ou bien un refuge près d'un lac gelé. Pas de soucis non plus du côté de la bande son. Que ce soit pour les musiques, les bruitages ou bien des doublages, tous est très bon et dans le ton.

Non finalement **ce qui dérange le plus avec ce Condemned 2 c'est son côté légèrement baclé**. En effet il n'est pas rare d'avoir quelques bugs, notamment de collisions, par-ci par-là. Il m'est aussi arrivé quelque chose d'étrange à l'usine de poupées, les scripts des personnages non jouables étaient inactifs ! Si cela ne pose pas trop de problèmes pour les ennemis, qui du coup n'attaquent pas, c'est une autre paire de manches pour les personnages indispensables à la progression. L'unique solution fut donc de recommencer la mission depuis le début.

Autre preuve que la sorti du jeu a très certainement été précipité, les ratages complets des sous-titres dans la deuxième moitié du jeu. En effet il arrive que ces derniers ralentissent, décalant complètement une conversation, voir qu'ils se stoppent complètement et ce en plein milieu d'une phrase !



Ce qu'il y a de nouveau côté gameplay :

Quelques nouveautés bien senties viennent dynamiser le gameplay de ce Condemned 2. Si l'on peut certes déplorer la trop grande importance qu'ont pris les armes à feu ou bien un nombre de séquences purement action bien plus grand que pour les séquences axées sur la peur, quelques ajouts font plaisir à voir. On pourra ainsi compter sur l'utilisation du bras gauche du héros, lui servant à contrer ou bien à faire des enchaînements de coups. Car oui, **maintenant on peut faire des combos et enchaîner crochets, uppercut et coup de pied**. Concernant les armes blanches, il est désormais possible de les balancer. Un ajout sympathique qui vous permettra d'atteindre plus facilement certains ennemis refusant de s'approcher de vous. Les armes à feu possèdent elles aussi quelques nouveautés puisqu'il sera possible non seulement de les recharger à l'aide de boîtes de munitions se trouvant dans les placards de la SCU, mais aussi de bénéficier d'une meilleure stabilité à la visée pour une durée limitée. Pour cela il vous faudra boire les bouteilles d'alcool

disséminées ça et là dans les niveaux.

Bien que moins communes les phases d'enquêtes sont de retour. Vous y retrouverez les classiques spectromètre de masse, lampe à ultraviolets, appareil photo et un nouvel objet, le GPS. Ce dernier, parfaitement inutile, vous permet simplement d'avoir une vue d'ensemble des niveaux. Si vous devez, comme en 2005, enquêter avec ces objets sur des scènes de crime, vous ne serez plus uniquement spectateur mais directement impliqué. En effet, **il arrivera souvent que vous ayez à répondre à des questions faisant appel à votre logique**, à votre mémoire ou bien à vos capacités de réflexion et d'analyse. Vous devrez par exemple deviner si un personnage a été traîné sur la scène de crime ou bien s'il a rampé. Ces séquences n'ont pas seulement un but narratif, elles vous permettent aussi de récupérer quelques bonus sympathiques.

Il s'agit là d'une autre nouveauté propre au gameplay de Condemned 2 : les améliorations. A chaque niveau, vous débloquentez un nouveau équipement pour le personnage principal, c'est notamment de cette manière que vous récupèrerez un poing américain ou bien le taser du premier jeu. Suivant vos résultats aux questions posées dans les phases d'enquêtes, à savoir bronze, argent et or, ces bonus seront plus ou moins puissants. Par exemple un taser au niveau bronze comportera moins de cartouches qu'au niveau argent. De même qu'il contiendra moins de cartouches au niveau argent qu'au niveau or.





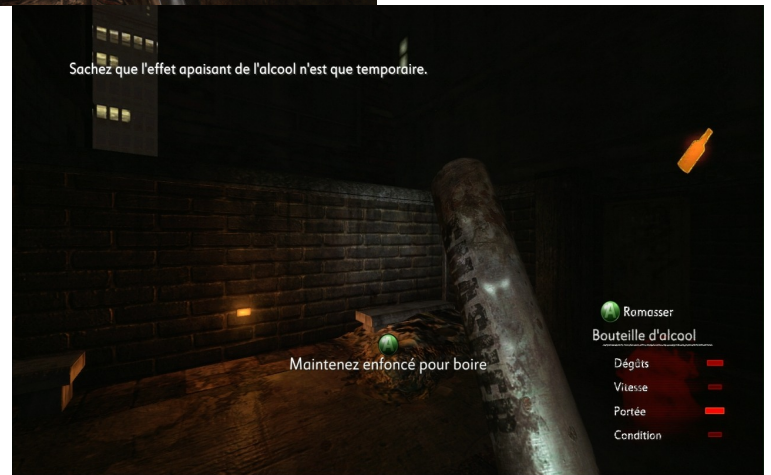
Ce qu'il y a de nouveau côté modes de jeu et durée de vie :

Outre une campagne solo possédant trois niveaux de difficultés (plus un quatrième à débloquer une fois le jeu fini et vous permettant d'avoir des munitions illimités), ce *Condemned 2* fait tout son possible pour proposer un maximum de contenu. On trouvera ainsi deux modes totalement inédits dans la franchise.

Le premier est surnommé "Club de combat Bloodshot". Jouable exclusivement en solo, il vous permet de prendre part à des combats chronométrés à objectifs au cours desquels vous devrez par exemple tuer un certain nombre de voyous en cinq minutes. Pas franchement utiles lorsque l'on a fini la campagne solo, la présence de ces petits niveaux bonus est toutefois appréciable et constitue une bonne manière de s'entraîner lorsque l'on a du mal avec le système de combats.

Le second mode à faire son apparition est le multijoueur qui, disponible en on-line et en lan, propose quatre variantes de jeu différentes. Si on y trouve les deux classiques deathmatches, en chacun pour soi ou en équipe, les deux autres modes sont plus originaux. Le premier, surnommé "la ruée des clodos", vous fera choisir entre le camp des déviants ou bien des forces d'intervention SCU (la police), dans la peau de ces derniers, vous devrez survivre pendant trois minutes aux assauts des premiers. Le second, baptisé "Scène de crime", vous permettra également de choisir votre camp entre policiers et psychopathes mais d'une manière tout à fait sympathique puisque les flics devront trouver deux caisses contenant une preuve qu'ils devront examiner. Leur but est évidemment d'y parvenir sans que les déviants ne les aient tués avant. Original et doté d'une ambiance plutôt flippante, **ce multi est vraiment sympathique**. Malgré tout, sa jouabilité copiée sur le solo est peu pratique et les affrontements tournent rapidement au grand n'importe quoi lorsque plusieurs joueurs se mettent sur la tronche en même temps. De plus, hormis quelques rares américains jouant à des heures tardives, les serveurs sont maintenant déserts.





Au final ce Condemned 2 s'en tire avec une durée de vie plus que satisfaisante puisque outre sa campagne solo d'une durée comprise entre huit et dix heures, Monolith nous propose deux modes additionnels sympathiques. Malheureusement, entre un multi désert et un mode arène des plus basiques, difficile de poursuivre l'aventure une fois le mode histoire achevé. Notons toutefois l'apparition de petites récompenses et artworks à débloquer lorsque l'on effectue certaines actions dans les trois modes de jeux cités plus haut et qui **pousseront peut être les plus acharnés à y revenir.**

Description du jeu par Zombiedu05

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)