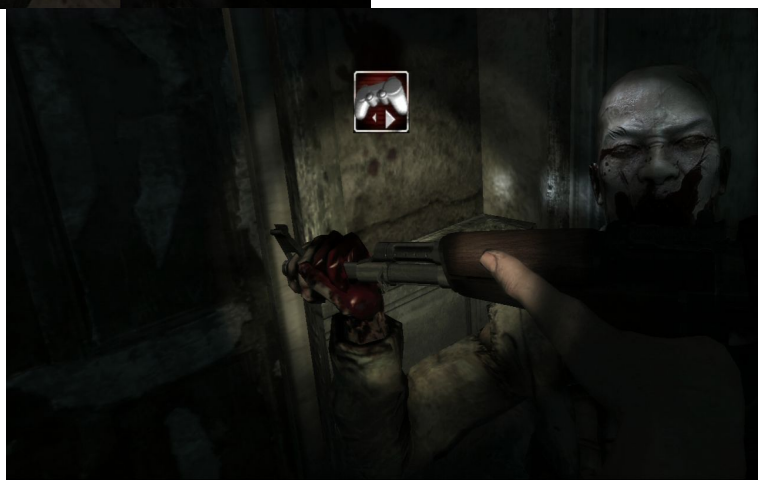
Test de Shellshock 2 : Blood Trails

Shellshock 2 : Blood Trails

Sorti le 13 Octobre 2009 sur PC, PS3 et Xbox 360, Shellshock 2 : Blood Trails est la suite de Shellshock Nam'67, l'hyper-violent shooter à la troisième personne de Eidos sortie en 2004. Si l'éditeur reste le même, les développeurs changent et l'on passe des gars de Guerrilla à ceux de Rébellion qui signent d'ailleurs pour l'occasion leur premier jeu Next-Gen. Mais, il ne s'agit pas ici du seul changement. Bien loin du réalisme de la guerre du viètnam décrite dans le précédent épisode, **cet opus n'hésite pas à verser dans une ambiance typée film d'horreur et se paie même l'audace de devenir un FPS**, un pari risqué tant ce genre est en vogue actuellement dans le monde du jeu vidéo.

Vous voici donc dans la peau de Nate Walker. Jeune troufion américain demandé, en plein milieu des années 60, dans un patelin paumé du Cambodge ou ses collègues soldats auraient retrouvé son frère, Cal. Malheureusement, celui-ci a quelque peu changé suite à son infection par un mystérieux virus baptisé l'Ange Noir. En effet dés votre arrivé au camp américain, **vous allez vous retrouver face à votre frère, attaché sur un lit, et dont le comportement et semblable à celui d'un zombie** ayant ingurgité une boisson énergétique, c'est-à-dire pour le moins vindicatif. Peu après que ce dernier ne vous "reconnaisse", les soldats vietnamiens attaquent le Quartier Général de vos copains GI et donnent sans faire exprès la possibilité à votre frère infecté de fuir grâce au chaos ambiant. Ne pouvant lui laisser visiter le pays et prendre le risque de contaminer toute la civilisation vous vous lancez, lampe torche au blouson, à sa recherche dans un Cambodge pour le moins sombre et malsain ou vos ennemis seront tant des soldats vietnamiens que des infectés. Voila pour le scénario qui sera tout au long de votre aventure bourré de clichés que n'auraient pas renié les nanards passant tard la nuit sur NRJ12.



Maintenant que vous en savez plus sur l'histoire, vous voici lancé dans une campagne solo tout se qu'il y a de plus basique au niveau du gameplay. Vous n'aurez aucunement besoin de faire appel à votre logique dans Shellshock ou seules vos armes feront la loi. Parlons en des armes, couteaux, machettes, pistolets, magnum, Ak-47, shotgun, grenades et lance-roquettes, le jeu n'en oublie quasiment aucune. Malheureusement, celles-ci se révèlent vite imprécises et possèdent une logique assez spéciale. Outre le fait que vous pouvez n'en porter que trois sur vous (arme blanche, arme légère et arme lourde) certaines comme **l'Ak-47 et le Shotgun ont exactement la même puissance** (et oui Shellshock est le premier jeu depuis longtemps ou le fusil à pompe ne fait plus la loi !). Dans le domaine des choses un peu étranges on peut aussi aborder le cas du lance-roquettes qui provoquent des explosions aux effets assez aléatoires sur vos ennemis.

Ces derniers sont d'ailleurs tous aussi stupides les uns que les autres, à tel point qu'on à parfois l'impression que les infectés et les soldats ont été programmé de la même manière. Le même constat de baclage s'applique d'ailleurs au level-design qui est des plus classiques et des plus linéaires (la jungle est un couloir), aux scripts qui sont ultra prévisibles et aux **quelques séquences de QTE totalement inutiles parcourant la progression**. Cette dernière ne devrait pas d'ailleurs durer plus de six heures en mode normal. Pour les fans de multijoueur passez votre chemin, il n'y en a tout simplement pas.

Dans le domaine des défauts, on peu également aborder les graphismes, si le Shellshock n'est pas foncièrement moche, il faut avouer que son moteur n'est pas très adapté aux consoles et se permet même de faire ralentir la console à certains moments. De plus le soft comporte de très nombreux bugs, nous prouvant qu'il n'a pas eût le budget qu'il aurait mérité. C'est dommage tant certains environnements (comme le refuge) ou effets (comme l'eau) sont sympathiques. Il en va de même pour la Bande-son qui est très moyenne. Malgré un doublage intégralement traduit en français (qui n'est pas toujours des plus convaincant il est vrai), **Shellshock possède d'énormes problèmes de mixages de bruitages**, certains infectés vous sautant au visage en oubliant de grogner (ce qui l'a fout quand même mal pour un infecté vous en conviendrez) alors que d'autres, qui se trouvent dans une autre pièce que vous, vont faire du bruit comme s'ils étaient dans votre dos.

Au final, **seule l'ambiance malsaine et dérangeante du soft parvient à sauver Shellshock 2 : Blood Trails de la catastrophe** et pourra peut-être convaincre les aficionados des FPS-horreur. Cela se fera cependant au prix d'une durée de vie rachitique et d'une progression prévisible, laborieuse et buggée. A voir éventuellement à petit prix…

Description du jeu par Zombiedu05 et Sid

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto