Test de Left 4 Dead 2

Left 4 Dead 2

Sorti quasiment un an jour pour jour après le **premier opus**, "Left 4 Dead 2" avait de quoi faire polémique. En effet outre son temps de développement assez court, le soft s'est attiré dés son annonce à l'E3 2009 une forte grogne de la part des fans du premier qui accusait Valve de nous sortir une pseudo suite alors qu'ils avaient promis d'assurer un suivi gratuit et régulier pour leur FPS-Multijoueurs. Alors au bout du compte ce "Left 4 Dead 2" est-il un vrai nouveau jeu ou bien une banale version 1.5 ? Réponse dans les paragraphes suivants.

Tout comme son prédécesseur, "Left 4 Dead 2" vous place au cœur d'une épidémie infectant la population et la transformant en zombies hyperactifs avides de chair fraîche. Votre but va donc être une nouvelle fois de combattre une armée de plusieurs milliers d'infectés sans passer l'arme à gauche. Mais qui dit nouveau jeu, dit nouvelles caractéristiques et la première importante à signaler et le changement des survivants à incarner. Au revoir Zoey, Bill, Louis et Francis et bienvenue à Rochelle, l'assistante de télévision fan des Depeche Mode, Ellis, le jeune mécanicien qui ne rate jamais une occasion de sortir une anecdote, Nick, l'ancien taulard accroc au jeu et Coach qui, comme son nom l'indique, est un prof d'éducation physique. Autre changement notable, celui du lieu de déroulement des évènements. Alors que le premier opus se passait majoritairement de nuit en Pennsylvanie, **cet opus alternera avec des séquences de jour et vous fera voyager de la Géorgie à la Louisiane**. Tout cela dans des environnements plus éclectiques que dans l'épisode précédent puisque vous visiterez entre autres un centre commercial, des marais, un manoir ou bien encore un parc d'attractions.

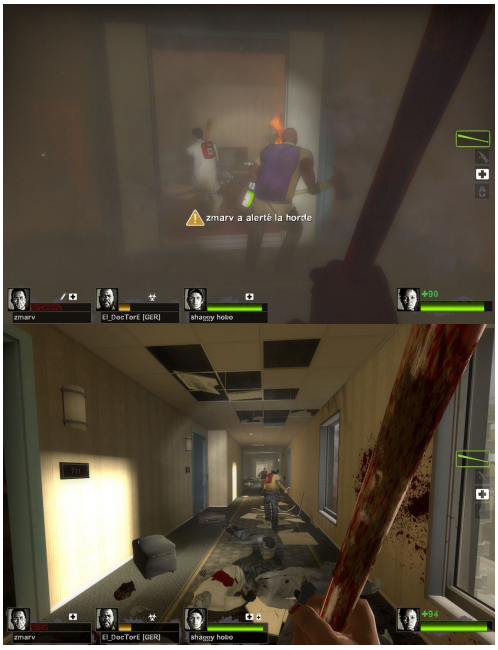
Mais même si l'ambiance change de façon non négligeable entre cet épisode et le précédent c'est surtout pour ses nouveautés de gameplay que ce "Left 4 Dead 2" vaut le détour. En effet, la progression a beau rester la même, à savoir parcourir une mini campagne s'étendant sur 4 ou 5 chapitres, les développeurs ont eu la bonne idée de peaufiner le concept de base pour varier un peu le plaisir. Par exemple pour les infectés spéciaux, si l'on retrouve toujours les désormais célèbres Boomer, Hunter, Smoker, Tank et Witch, trois petits nouveaux viennent rejoindre la bande.

Nous avons donc le Jockey, qui s'agrippe à la tête d'un survivant au hasard pour l'emmener loin du groupe, la Spitter, qui a pour particularité de pouvoir cracher un puissant jet d'acide verdâtre et le Charger, qui comme son nom l'indique charge un survivant au pif avant de le plaquer contre le sol et de dribbler avec lui (oui vous avez bien lu). Heureusement, les développeurs ont aussi pensés à quelques petites nouveautés pour prêter main forte aux survivants. **Notons ainsi l'ajout de nouvelles armes à feu** comme l'Ak-47 ou bien le Magnum mais aussi la présence d'armes blanches telles le pied de biche, la hache ou bien la guitare ! Ce n'est pas tout puisque apparaissent aussi les munitions incendiaires/explosives, les défibrillateurs ou bien la bile de boomer, qui attire les zombies en un lieu précis en les faisant s'entretuer.

Bien évidemment, avoir de quoi affronter tout ce beau monde ne suffira pas puisque, comme dans le précédent volet, **c'est surtout la coopération et l'entraide qui priment pour s'en sortir vivants** . N'escomptez donc pas garder tous les items pour vous et ne laisser que les miettes aux copains puisque avoir des tonnes de munitions ou de soins n'aident pas forcément lorsqu'un Smoker vous étrangle.

Penchons nous maintenant sur la durée de vie qui, comme pour le premier opus, est tout simplement excellente. Non seulement vous devriez mettre pas mal de temps pour venir à bout des cinq campagnes du jeu mais en plus pleins de modes viennent prolonger le plaisir. Si les désormais classiques Survie et Versus sont de retour, les développeurs ont eu la bonne idée de nous gratifier de deux nouveaux modes très intéressants. Le premier est appelé Réalisme, il est quasiment identique au mode Campagne si ce n'est que l'on ne peut plus voir nos compagnons à travers les murs, que les objets se repèrent difficilement, que les infectés sont plus résistants et que les joueurs ayant trépassés ne réapparaissent qu'à la fin du chapitre et non plus au bout de quelques minutes de progression. Un mode à réserver aux joueurs les plus téméraires donc. Le second nouveau mode de jeu, intitulé Collecte, reprend les bases du mode Versus, à savoir faire affronter deux équipes de quatre joueurs, **l'une incarnant les survivants et l'autre les infectés**. Le but ici est simple, les survivants doivent fouiller la map sur laquelle ils se trouvent pour trouver des bidons d'essence et les vider dans un réservoir situé au milieu de la carte. Les infectés doivent quand à eux…bah…les en empêcher. En découlent des parties très sympathiques et moins longues que dans les autres modes de jeu.

Pour finir nous pouvons aborder rapidement la réalisation générale du titre qui, pour le coup, n'a pas vraiment changé. On pourrait même dire que, sans certains effets graphiques typés films d'horreur du premier épisode, **le titre est un peu moins beau que son aîné** . Mais que l'on ne s'y trompe pas, cela reste graphiquement solide et parfaitement optimisé (du moins sur PC puisque ce n'est pas toujours le cas sur Xbox 360). Difficile de demander plus pour un jeu multijoueurs ayant pour but l'affichage dizaines d'ennemis simultanément. Même constant pour la bande-son qui reste aussi bonne que pour le premier épisode, avec toujours des bruits spécifiques signalant la présence des infectés spéciaux.



<u>En bref :</u> On avait de quoi être inquiets pour ce "Left 4 Dead 2" mais c'était sous-estimer les développeurs de Turtle Rock Studio qui nous livrent ici **un excellent titre, parfaitement maîtrisé**, et comportant assez de nouveautés pour ne pas faire figure de simple add-on. Au final ce que l'on craignait être une suite bâclée se révèle bien plus peaufiné que prévu et se paie même le luxe de faire passer le premier "Left 4 Dead" pour un brouillon du second.

Description du jeu par Zombiedu05

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception David Barreto