

Max Payne 2 : The Fall Of Max Payne - 1/3

Max Payne est un de ces jeux qui se n'oublent pas, et il a jouit d'une réputation amplement méritée. Dès lors, lorsqu'une suite est mise en chantier, cela attire forcément tous les regards ! Tout le monde a énormément misé sur ce nouvel opus. Ce dernier contentera donc-t-il tous ses fans ?

Lieutenant Payne, heureux de vous revoir

L'histoire de cette suite reprend place peu de temps après le dénouement de Max Payne premier du nom, nous allons donc rappeler brièvement la trame principale pour que ceux qui découvrent cet univers ne soient pas complètement perdus ! A noter que dans le menu de Max Payne 2, il y'a une section qui reprendra toutes les story-boards (nous reviendrons plus tard sur ce point important du jeu) de son prédécesseur, et vous narrera les premières aventures de Max, qui mérite d'être vue que vous ayez parcouru ce premier opus, ou pas ! Notre ami Payne était donc un brave flic de la région de New York, fier de son job, avec une magnifique femme et un beau bébé. Le rêve de tout homme, quoi. (Nous passerons outre les fantasmes de quelques pervers cachés dans la salle.) Sauf qu'à la fin d'une de ces journées de boulot, en rentrant tranquillement chez lui, il découvrit sa belle résidence méchamment saccagée... Il accourut protéger sa femme, mais il était déjà trop tard, de jeunes drogués avaient abrégés la vie de sa compagne, mais, encore plus cruellement, la vie de son bébé également.

Comment auriez-vous réagi, vous ? Max avait vraiment les glandes, et il ne comptait pas laisser l'affaire s'empiler sur des bureaux du commissariat où lui-même travaillait ! S'ensuivit une grande enquête solo marquée à grands coups de fusils à pompe, d'uzis mitrailleurs, et bien d'autres joyeuseries, trouvant sa fin dans la mort de celle qui était la cause (du moins le croyait-il) de tous ses malheurs. La pluie battait dru, de la fumée s'échappait encore du canon du fusil de sniper qui lui a servi à soulager son esprit... Il se fit arrêter en bonne et due forme, mais son innocence et sa bonne foi ne mirent pas longtemps à être clamée. Remis en liberté sous peu, Max était un homme qui à tout presque tout perdu... Il commençait difficilement à reconstruire une nouvelle vie, ce qui rime donc avec nouvel appartement, nouvelles habitudes, nouvelle mentalité, etc. Sauf une chose en particulier : son travail, qu'il continuait à accomplir avec assiduité pour essayer d'oublier au moins temporairement le plus possible ses ennuis... C'est lors d'une mission de routine que les joueurs bavant d'impatience que nous sommes prennent les commandes de ce "Max 2. 0" ! De fil en aiguille, Max remontera jusqu'à une énorme guerre de gangs pleine de rebondissements qui vous gardera à coup sur en haleine, mais retrouvera aussi en chemin un invité pour le moins inattendue : Mona Sax, fort jolie mademoiselle qui avait été laissée pour morte dans le premier volet nous revient donc mais s'enfuira aussi vite qu'elle est apparue... Ca aurait été dommage de sacrifier un si beau brin de femme ! Elle s'insinuera dans les veines de Max et celui-ci n'aura pas de repos avant de la retrouver, et... je ne vous en dis pas plus, ça casserait tout suspense !

Sachez seulement que vous serez allègrement transportés de chapitres en chapitres, en découvrant de nouveaux personnages et en redécouvrant d'anciens, toujours avec des arrêts sur images frappants pour le spectacle, le tout dans une ambiance digne des meilleures réalisations cinématographiques... Tout y est. L'action, l'amour, le suspense, l'ambiance noire... On se croirait vraiment au cinéma ! Et pour les fans de la belle Mona, les développeurs ont inclus un détail qui devrait les combler : à un stade du jeu, vous l'incarnez, mais ça vous le découvrirez par vous-même ! N'oublions pas de citer un détail récurrent à la série des Max Payne : entre plusieurs missions, la plupart du temps les cinématiques laisseront leur place à de magnifiques story-boards tout en couleur, assez sublimement dessinées, avec les voix-off de nos héros en fond... Y goûter, c'est l'adopter. Vous verrez, vous me remercerez plus tard de n'avoir pas tout dévoilé dès maintenant : cela serait dommage de dénuer d'intérêt une si belle et si courte œuvre. J'insiste sur le fait que Max Payne 2 soit très court, car les développeurs ont fait fort : il se voit récolter une durée de vie encore moindre au premier opus, qui dépassait difficilement les 10 heures de jeu, et on arrive donc ici à un merveilleux quota d'heures se rapprochant des 7-8 heures, et encore pour le joueur qui ne se presse pas (je vous conseille tout de même de ne pas trop vous presser pour profiter plus amplement de l'histoire) et qui découvre l'aventure ! Grosse déception

Max Payne 2 : The Fall Of Max Payne - 2/3

de ce côté-là, donc.

Mais, tu n'as plus une ride dis moi !

Premier constat, le critère le plus simple à évaluer : c'est beau, très beau ! En effet, bénéficiant d'une optimisation honorable, ce bijou tournera très bien sur votre PC même s'il commence à dater. Tandis que pour ceux qui disposent de monstres de puissances, ils seront aux anges : on en prend littéralement plein la vue, que ce soit dans le fond ou dans la forme. Notons aussi une largement meilleure modélisation des personnages, où l'on peut notamment remarquer qu'entre Max Payne et The Fall Of Max Payne, notre héros est passé d'un stade de jeune cadre dynamique fringué n'importe comment avec un béat sourire idiot sur le visage au statut d'homme, un vrai, avec une vraie gueule et non un faciès de chimpanzé : et même si il est toujours aussi mal fringué, cela fait son charme me direz-vous, Max a mûrit, et l'ensemble ne prête qu'à notre plus grand plaisir. Revenons rapidement sur Mona, si si j'insiste : elle est tout bonnement sculpturale, à des années lumières (en mieux !) d'une Lara par exemple. Peut-être resterez vous sceptiques face à ce que je viens de dire, mais regardez la, et vous verrez ! J'étais à deux doigts de larguer ma copine pour Mona, c'est dire... Les explosions et les flammes (et il y'en a !) ont aussi subies de grosses améliorations qui imposent clairement le respect, que ce soit dans la détonation ou les flammes qui en résultent.

Arrêtons-nous maintenant sur LE détail qui fait la différence, sans quoi Max Payne ne serait qu'un jeu d'action comme les autres : le "Bullet Time", ou encore "Slow Motion", autrement plus connu sous le nom de "Effet-A-La-Matrix" pour les incultes : comprenez ralentis à outrance, plongeons sur les côtés, douilles bouillantes de fusils d'assauts laissant une trace dans l'atmosphère avant de se loger dans la tête du pauvre méchant qui se tenait encore il y'a quelques secondes devant l'ami Max ! Tant de choses si simples, si peu profondes au fond, mais jouissives à l'extrême... Surtout que c'est magnifiquement bien rendu à l'écran, vous resterez contemplatifs devant cette débauche d'effets visuels de toute beauté ! Notons aussi l'apparition d'une très appréciée nouveauté : un tout nouveau moteur physique, avec des caractéristiques revues à la hausse. Grâce à celui-ci, chaque élément du décor que ce soit une caisse, un seau, une arme, ou même les corps de vos ennemis pour les plus sadiques d'entre vous, peuvent tous se faire déplacer avec quelques balles bien placées ou simplement en les poussant : comprenez donc gestion des head-shots parfaitement réussie. Quoique assez anecdotique, tout cela renforce le réalisme et enfonce définitivement le clou au niveau des graphismes. De la même façon, l'environnement audio est de très bonne qualité : le thème d'introduction revisité au violon ne vous lâchera plus, la musique de fond durant les phases de jeu sait se faire discrète lorsqu'il le faut, et les bruits des armes à feu, tous différents les uns des autres, sont saisissants. Quant à elles, les voix-off sont en anglais et la localisation en Français, et tout va bien pour le meilleur des mondes : les voix des personnages, celle de Max en particulier, est vraiment immersive à souhait, et les sous-titres nous permettent de suivre sans problème l'histoire. Car ceux qui ont eu la version de Max Payne Française, avec les voix localisées en Français, pourront encore raconter le ridicule qui se dégageait de ces doublures pathétiques ! Encore ici donc, Max Payne 2 marque un point et fait preuve d'une indéniable qualité.

Mais en fait, rien n'a changé Lt Payne...

The Fall Of Max Payne a donc passé avec succès les tests audio, vidéo, et scénaristiques, mais cela ne fait pas tout dans un jeu ! Cela se vérifie d'autant plus dans un jeu d'action comme Max Payne, où le gameplay prime avant tout. En l'occurrence, le tout est d'une basicité enfantine, et ne change que très peu : on avance, on utilise le ralenti, on dégomme, et on recommence ! Mais le fait est que l'on s'amuse en jouant, et n'est ce pas ce que tout joueur demande ? Bien évidemment, toute personne normalement constituée se lassera assez vite, et ce ne sont pas les différents autres modes de jeux disponibles qui essaient en vain de prolonger artificiellement la

Max Payne 2 : The Fall Of Max Payne - 3/3

durée de vie, qui retiendront bien longtemps celui qui vient de finir Max Payne 2 ! Toutefois, on peut espérer voir très prochainement des mods (modifications, qui apportent plus ou moins de nouveautés selon les cas) débarquer sur nos PC, comme l'a fait le Mod Kung-Fu qui avait complètement relancé Max Payne premier du nom à l'époque. Dans la très prochaine fournée Max Payne 2, espérons qu'on en trouvera au moins un de bonne qualité, ce qui ne devrait quand même pas trop poser problème !

Les Points Positifs :

- Bon sang que c'est beau !
- L'ambiance en général est un vrai régal
- Scénario qui immergera tout le monde
- Au final, on ne voit pas le temps passer, et on est simplement aux anges...

Les Points Négatifs :

- Gameplay excellent, mais toutefois répétitif à la longue
- Durée de vie vraiment ridicule, pour ne pas dire insignifiante

Remedy a donc réussi son pari, à savoir de satisfaire les fans des précédentes aventures de l'ami Max, mais aussi arriver à en séduire de nouveaux. Jeu de toute beauté, environnement audio séduisant, scénario qui nous emmène d'un bout à l'autre sans aucune lassitude, bref un jeu qui à une vraie âme et qui ne vit pas qu'à travers un tas de polygones, aussi beaux soient-ils. La jouabilité fera par contre ses détracteurs : même si c'est une méthode qui marche, il y'a vraiment trop peu d'évolutions par rapport au volet précédent. Le seul véritable défaut, et pas des moindres, est la durée de vie... 55 € pour une dizaine d'heures (sans se presser, et en comptant les pauses café et WC), il faut pouvoir se le permettre. Mais pour ceux qui le peuvent, ou simplement ceux qui veulent passer un excellent moment : foncez, Max Payne 2 est court, très court, mais très bon. Du vrai concentré de bonheur !