

Jeux Vidéo : Ninja Blade sur Microsoft Xbox 360, aperçu.

Jeux Vidéo

Posté par : ThomasG

Publié le : 15/4/2009 0:00:00

Ninja Blade est un jeu d'action nous mettant dans la peau de Ken Ogawa, **un ninja membre du G.U.I.D.E.**, une exclusivité sur Microsoft Xbox 360, qu'on se le dise.

Nous sommes en 2015, la capitale du pays du soleil matinal, Tokyo a été phagocytée par un étrange parasite connu sous le nom de code de « vers Alpha », une vermine qui contamine les êtres humains, en les transformant en monstres, **voilà ce que sera alors, à éradiquer ce fléau.**

Une nouvelle fois vous allez endosser le rôle du héros et oui, Bruce Willis subit l'affre du temps, Steven Seagal suit un régime depuis qu'il pousse la chansonnette, quant à Lara Croft, elle s'occupe de sa famille nombreuse, alors il ne reste plus que vous.

À



À

À

À

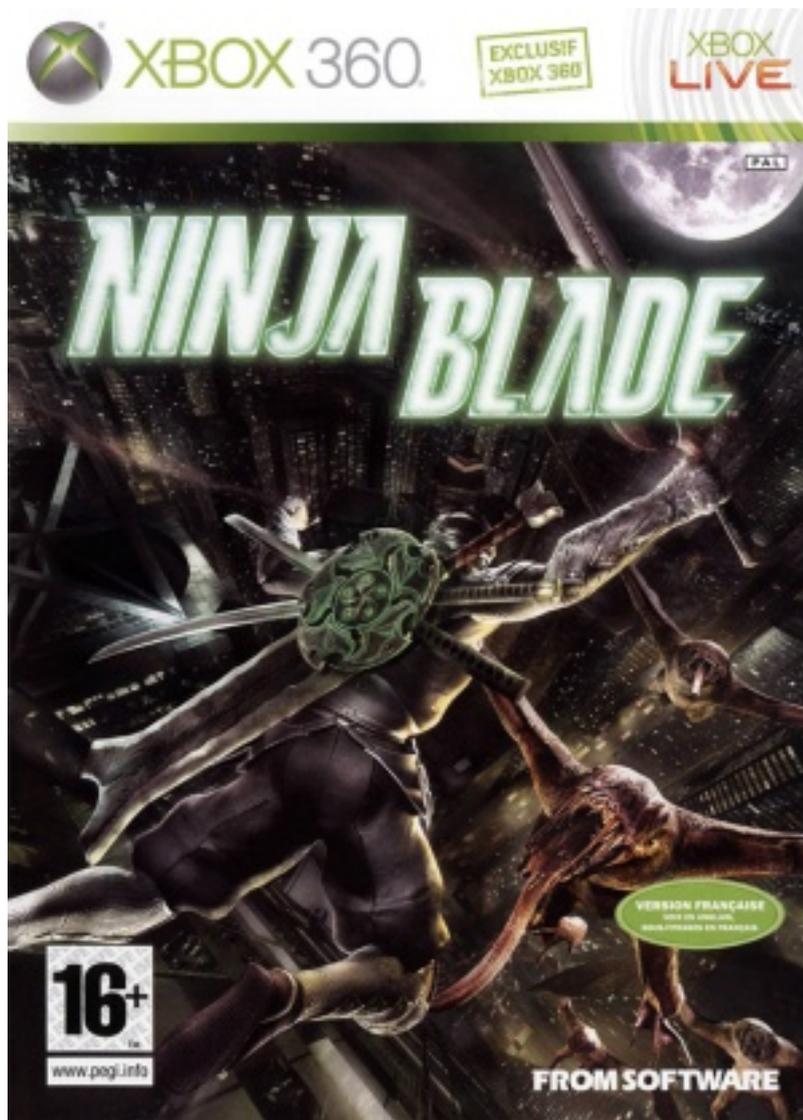
Pour parfaire le tout, votre équipe vous a trahi suite à l'infection en vous laissant choir dans le caniveau, mais bon, mauvaise nouvelle correspond une bonne nouvelle, vous êtes le seul être humain à posséder l'antidote au fléau, votre sang fabrique une immunité naturelle capable de résister à l'infection.

La vermine qui rode dans les rues sombres de Tokyo ne vous fera aucun mal, ainsi vous êtes donc le seul sur terre à pouvoir endiguer le mal.

À

Une IA gende urbaine affirme que la riposte doit être proportionnelle à l'attaque, il va s'en dire que sur Le Journal de la Next-Gen nous ne sommes pas d'accord avec cette affirmation et Microsoft non plus d'ailleurs, car votre personnage Ken, dispose d'un arsenal d'armes impressionnant.

Des armes qui auraient accredité la thèse de Bush sur les fameuses armes de dissuasion massive de Saddam Hussein, toutes vos armes disposent de caractéristiques propres, comme la rapidité de tir et surtout la caractéristique de causer de lourds dommages à vos ennemis.



À

À

De quoi se la jouer Rocco Siffredi dans les combats interurbains.

Les armes ne sont pas tout, Ken possède le don d'un gymnaste de haut niveau et le pouvoir des super héros à l'instar par exemple de pouvoir courir sur les murs tel Spiderman et de sauter d'un avion sans parachute à plus de 2000 pieds et de retomber sur le toit d'un immeuble sans se blesser, le tout allié d'une vitesse surhumaine.

Pour agrémente le tout dans les actions du jeu, Ken peut aussi compter, sur de spectaculaires scènes en QTE (Quick Time Event) qui tiennent le joueur à l'affût de toutes attaques, une façon aisée pour le joueur de parer celles-ci, pour terrasser un boss grâce à des mouvements très réalistes et spectaculaires..

On sourira à la vue de notre héros devant l'absurdité de l'action, ce n'est pas donné à tout le monde de rouler sur un bus en moto.

Si le jeu se veut immersif dès le début, il faut le reconnaître, les niveaux sont répétitifs, vous devrez d'abord parcourir le niveau en nettoyant celui-ci de toutes les immondices contaminées, dommages que l'IA des PNJ se contente de subir vos attaques, sans vraiment déployer de riposte.

Bon, les vermines du jeu possèdent le QI d'une huître qui bronze au zénith et il arrive même de voir les monstres se suicider en tirant sur des fûts explosifs, cela nous rappelle le bon vieux temps de DOOM.

Quant aux boss de fin de niveau, pleine réussite dans leur Design, ils demeurent tous aussi laids les uns que les autres comme l'araignée géante, l'Hydre, la Limace, etc. Ces boss, tout comme dans la mythologie, possèdent un point faible.

Il vous faudra alors viser des endroits stratégiques de ces boss pour les affaiblir avant de leur donner le coup de grâce finale, pour vous y aider, vous disposez de la faculté de la vision des ninjas, très utile lorsque vous ne savez pas comment vaincre votre ennemi.

Cette fonctionnalité devienne vite lassante, c'est trop facile.

La difficulté ne varie pas non plus, les améliorations d'armes les rendent surpuissantes et vous finirez les niveaux du jeu en un peu plus d'une dizaine d'heures. Du côté des environnements, ça ne varie pas non plus (décor laids et manquant de texture, architecture banale, niveaux toujours de nuit), un peu usant à la longue.

Vous aurez droit aussi à quelques actions de combats via des hélicoptères et des chars, mais là aussi, pas toujours évitent de savoir sur quoi on tire vu la perspective des ennemis.



À

À

Un bon point pour la musique en parfaite adéquation avec les scènes d'action pures et lors des cinématiques, le tout garanti une ambiance stressante.

Si la pochette du jeu arbore le fameux : Version française, bon nombre seront déçus, en effet, seuls les sous-titres ont été localisés dans notre belle langue, la voix des personnages se veut, soit dans la langue de Bill Gates, soit dans la langue japonaise et même quelquefois vous aurez droit à de l'italien.

Pas facile alors de lire les sous-titres et d'apprécier les cinématiques et/ou de combattre en même temps.

La prise en main étant l'une des plus aisées, il vous sera facile d'exécuter des combos spectaculaires et des mises à mort des plus gratifiantes, mais Ninja Blade reste un jeu de plateforme, les amateurs de Beat'em all, des jeux qui en mettent plein les yeux, seront aux anges, les autres... !

Ninja Blade permet de se défouler après une journée passée sur les bancs du lycée ou du bureau, on attendait une révolution, il faudra patienter.



À

À

À

Bien sûr le but d'un jeu vidéo demeure le plaisir de jouer, Ninja Blade ne remplit pas tout à fait son objectif, le jeu fait trop "manga" et l'on a l'impression de jouer sur une MegaDrive notamment pour les combats finaux avec les boss de fin de niveau.

Si posséder des armes de destruction massive peut en rajouter certains, on aurait aimé avoir un juste milieu entre puissance et force de l'IA, les ennemis sont trop faciles à tuer.

Ken se veut un super-héros digne des 4 Fantastiques, dommage qu'il lui manque justement cette touche d'humanité qui en aurait fait le monsieur tout le monde, car retenir un avion à la force des ses poignets, pas sûr que même Hancock le fasse.

On aurait pu penser avoir peur compte tenu de l'ambiance de la situation, mais le frisson ne vient jamais, on tue les monstres quasiment avant de les voir, c'est ennuyeux.

Ninja Blade aurait pu tirer sa quintessence d'un fabuleux mélange de nombreuses références issues de God Of War, Ninja Gaiden et même Devil may Cry, on était en droit d'attendre avec ce jeu une petite révolution, il faudra attendre alors que Ninja Blade se trouve dans les bacs des jeux à prix "Budgets" pour la constater.