

Jeux Vidéo : Halo 4, le test sur Xbox 360

Jeux Vidéo

Posté par : ThomasG

Publié le : 17/12/2012 14:30:00

Paru pour la première fois en 2002 sortie sur la première Xbox, la série du jeu vidéo Halo est devenue la série phare de **la console de Microsoft**. A l'origine développé par le studio BUNGIE (Halo: Combat Evolved, Halo 2, Halo 3, Halo 3: ODST, Halo Reach), le tant attendu **jeu vidéo Halo 4** change de développeur et c'est au studio 343 Industries de s'y coller.

Après le très bon remake Halo Anniversary paru il y a peu, ce changement de main a-t-il été bénéfique pour la franchise Halo ?

Ce nouvel opus se déroule quelques années après les événements de Halo 3. Rappelez-vous, le portail qui devait permettre au Masterchief et à Cortana l'IA de rentrer sur Terre s'est refermé sur le vaisseau de l'UNSC dans lequel ils se trouvaient et qui fut coupé en deux : le Forward Unto Dawn. Malheureusement pour eux, ils se retrouvent en pleine éclipse dans l'espace, le Spartan 117 se fait cryogéniser jusqu'à la venue des secours.



Plus de quatre années se sont écoulées. Cortana réveille le Masterchief suite à une alarme à bord du vaisseau. Normal me direz vous au vu de l'état du vaisseau. Mais c'est là l'alarme d'intrusion qui retentit, c'est ici que l'histoire de Halo 4 débute. Pour ne pas vous en dire trop, Cortana et le Masterchief vont se retrouver face à une nouvelle menace (en plus des Covenants) qui risque de mettre en péril l'espèce humaine.

Après une superbe vidéo d'introduction, qui je pense est sans doute la plus belle sur console Next-gen, ce sont huit chapitres de campagne qui s'ouvrent à vous, avec pour choix plusieurs modes de difficulté, on ne retiendra d'ailleurs que les modes "Héroïque et Légendaire" puisqu'au dessous, l'IA paraît complètement à la ramasse et ne réagit pas assez vite.



Compter au maximum 10 heures pour finir le mode campagne pour ces deux modes de difficulté, voire moins pour les niveaux inférieurs, un bon point pour Halo 4 car il est rare de trouver de nos jours des FPS dont la partie solo dure plus de 5-6 heures.

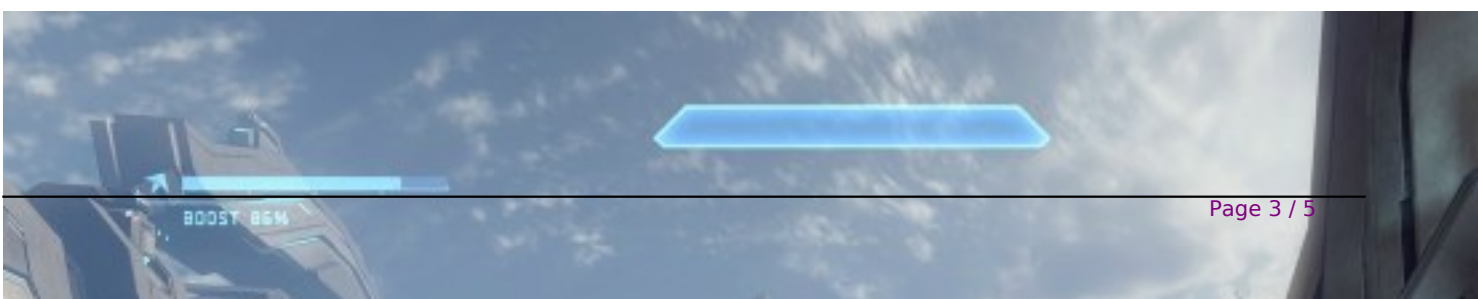
Du côté du contenu, le Chef aura un choix impressionnant d'armes aussi bien humaines, comme la mitraille, le fusil d'assaut, le lance roquette, qu'extraterrestres : fusil plasma, fusil binaire, pistolet à particules... Les fans de la première heure retrouveront tout de suite les mêmes caractéristiques que dans les précédents épisodes, la seule différence est que le son des armes a été retravaillé à la hausse et se veut nettement plus réaliste et

crédible. De même pour le reste du jeu, les explosions, les bruits des véhicules, les dialogues, rien ne déroge à cette règle, les doublages sont excellents, et regarder les cinématiques est un pur plaisir. L'ambiance musicale reste quant à elle très fidèle à la saga, on y reconnaîtra les chansons très particulières, qui font l'identité du jeu.



Halo se veut être le FPS le plus accessible, la prise en main est tant rapide et est à quelque différence la même que ses prédécesseurs, on remarquera la possibilité de courir en appuyant sur le stick gauche, le Masterchief sait enfin courir ! (sans compter Halo Reach ou l'on pouvait courir grâce à un atout) Halo 4 reprend quelques idées sur les autres FPS, ce qui l'améliore grandement. Il est toutefois possible de créer soi-même sa propre configuration des touches, une par une ou encore d'utiliser d'autres configurations prédéfinies.

Les graphismes n'ont jamais été le point fort de la série, le jeu est toujours très beau sans certes, mais ce dernier épisode change la donne, on se retrouve face à des cinématiques qui sont presque dignes d'un film, notamment la vidéo d'introduction, je me suis moi-même demandé si ça était des acteurs réels ou des images de synthèse. Les visages sont criants de détails, les traits des visages, les mouvements de la bouche... tout simplement parfait. Les graphismes in-game n'ont pas à rougir non plus, par moment on se croirait face à des artworks tellement les décors sont finement travaillés, les animations des ennemis sont convaincantes. Les effets de lumières sont quant à eux sublimes.



Le succès du jeu est dû aussi au mode multi joueurs en ligne de qualité, du classique Deathmatch, en passant par la capture de drapeau, du 4 contre 4, au 8 contre 8. Se rajoute aux précédents un nouveau mode de jeu nommé régicide, où le but est similaire au Deathmatch à la différence que le joueur ayant le score le plus élevé est affiché aux yeux de tous faisant de lui la cible n°1. Se rajoute à celui-ci le mode Spartan-Ops, un mode coopératif sous forme de mission, qui sortira en téléchargement. Intéressant, mais sans pour autant être exceptionnel le mode Spartan-Ops offre des missions fun, mais beaucoup trop courtes tout de même.

On retrouvera en mode multi toutes les armes du mode solo. On appréciera (ou pas) la présence de killstreak, ni plus ni moins qu'un copié collé de Call Of Duty, qui vous donne droit à divers bonus si vous faites une série d'élimination : armes, bonus de santé etc. Le multijoueurs augmente nettement la durée de vie du joueur, il vous faudra gravir plusieurs grades pour débloquer des armes, ou personnages.



En plus du mode multijoueurs en ligne, Halo 4 dispose du mode écran partagé jouable jusqu'à 4 simultanément, on y retrouve tout ce qui fait le charme du live, et il est possible de paramétrer chaque élément (temps, nombre de tués etc.) de la partie.

Finalement, c'est avec plaisir qu'on retrouve Cortana et le Masterchief. Le jeu n'a pas

souffert du changement de développeur au contraire, tout y a été amélioré. Le charme des opus précédents a été préservé et les fans de la série ne seront pas déçus.

Malgré une histoire qui par moment nous donne l'impression de pas faire avancer les choses, le jeu a le mérite de disposer d'un contenu riche (auquel s'ajoutera les futurs DLC), d'être fluide et très beau et accessible à tous.

Graphisme	19
GamePlay	17
Scénario	15
Voix et Musique	17
Jouabilité	18
Durée de vie	15
Note Moyenne	17

Bon jeu à tous.!