

Test de Metro 2033

Metro 2033

Décidément, les FPS des pays de l'Est ont la cote en ce moment. En effet, après un génial Stalker et un très sympathique **Cryostasis**, c'est au tour de Metro 2033 de venir faire souffler le vent glacé de Russie dans le monde des jeux vidéos.

Développé par 4A Games et édité par THQ, **Metro 2033 est l'adaptation d'un roman à succès** portant le même nom et écrit par le romancier russe Dmitri Alekseïevitch Gloukhovski. Prenant place à Moscou après une importante catastrophe nucléaire, le titre nous raconte que les hommes, ayant l'impossibilité de s'adapter au climat glacier et à l'air irradié de la surface ont du se résoudre à s'installer dans les galeries souterraines du métro. Vous êtes Artyom, un jeune homme y vivant depuis sa naissance et qui subit depuis quelques temps l'assaut de visions étranges. Sa station étant en danger constant depuis l'apparition des Novalis, des mutants très agressifs envers les humains, il devra s'engager dans une aventure de tous les dangers et parcourir les sombres tunnels du métro ainsi que l'environnement hostile de la surface pour lui venir en aide. Les mutants ne seront pas son unique souci puisqu'il devra aussi faire face aux communistes et aux fachos qui, malgré la catastrophe, continuent de se faire la guerre à l'intérieur des sous sols de la cité moscovite.











Metro 2033 se présente donc comme un FPS se déroulant en couloir et impliquant bon nombre de scripts, un peu comme Cryostasis. Si tout cela peut paraître classique, voir banal, il faut reconnaître que cela fonctionne bien et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, les développeurs ont eût la bonne idée de varier un peu les décors. Vous alternerez ainsi des séquences à l'abri dans les stations avec d'autres passages dans les galeries abandonnées du métro et enfin des scènes à la surface. Le gameplay varie aussi puisque **vous aurez, outre les phases de shoot classiques, des séquences d'action bien bourrine aux commandes de tourelles ainsi que quelques séquences d'infiltration**. D'ailleurs, si ces dernières pouvaient se révéler intéressantes grâce au fait de pouvoir éteindre les sources de lumière ou bien supprimer les ennemis en silence à l'aide de poignards, l'IA totalement à la ramasse gâche le tout. En effet, vos adversaires pourront passer à côté sans vous voir comme ils pourront vous repérer à trois kilomètres alors que vous êtes dans le noir le plus complet. Au final les quelques passages d'infiltration se transforment donc rapidement en gros gunfights, ce qui est bien dommage.

En revanche, là ou les gens de chez 4A Games ont véritablement fait fort, c'est dans la retranscription de l'ambiance post-apocalyptique du scénario. Visiblement enchantés de bosser sur un tel sujet, les développeurs n'ont pas hésité à faire jouer cette ambiance sur le gameplay qui se trouve pour le coup des plus immersifs. En effet vous aurez très souvent à vous débrouiller avec l'équipement "russe-tique" que l'on vous confiera. Ainsi vous devrez souvent recharger votre lampe frontale en pompant une dynamo et **les objectifs seront inscrits sur un petit calepin qu'il faudra éclairer au briquet dans les lieux les plus sombres** . Si ces ajouts peuvent paraître gadgets, ils sont quelques fois primordiaux à votre survie. Par exemple, vous aurez dans certains endroits, et notamment à la surface, à mettre votre masque à gaz sur le visage et à changer les filtres d'air lorsque celui-ci vient à manquer. Votre arsenal aussi n'est en reste puisque certaines armes, telles le fusil sniper, nécessiteront d'être rechargées avec un système de pompe pneumatique pour donner plus de puissance à vos tirs. D'ailleurs, tant que l'on en est à parler des armes, il est important d'aborder le système de munitions. Ces dernières, qui se trouvent en fouillant les cadavres et les recoins les plus sombres des tunnels **existent de deux types différents**. Il y a celles construites après la catastrophe qui, d'une puissance toute relative, ne servent qu'à recharger les armes, et celles datant d'avant, les plus rares, qui en plus d'être plus efficaces au combat, font office de monnaie et vous permettent d'acheter de nouvelles armes, des médikits ou bien des munitions moins puissantes (mais en plus grande quantité). Il faut donc faire très attention aux balles que l'on souhaite utiliser lorsqu'on se lance dans un combat.











Pour ce qui est de la réalisation c'est vraiment du bon boulot. Le moteur graphique est très solide, les décors sont variés, les éclairages magnifiques et plein de petits détails viennent renforcer le tout (mention spéciale au givre se formant sur le masque à gaz à la surface). En revanche, si la modélisation des personnages non jouables et très bonne, ceux-ci se ressemblent un peu trop, certains n'étant que des copies des autres. Si cela ne gène pas pour les ennemies, il en est autrement des alliés que l'on a du mal à différencier d'un chapitre à l'autre. **Concernant l'aspect sonore, celui-ci est d'un excellent niveau** , que ce soit pour les bruitages très réalistes ou bien le doublage qui est des plus convainquant. A noter pour ceux qui ne seraient pas rebuter à l'idée de lire des sous titres pendant toute l'aventure que le doublage en russe est disponible, un très gros plus pour l'immersion. Quand aux musiques si elles se font discrètes, elles n'en restent pas moins grandioses, mélangeant habilement plusieurs instruments et sons pour des morceaux d'une rare qualité (tel le titre "Alone").

Parlons maintenant très brièvement de la durée de vie qui est un cran au dessus de ce qui se fait actuellement

dans le domaine des FPS puisqu'il vous faudra une dizaine d'heures pour voir le bout de Métro 2033. Ne comptez pas sur du multi pour prolonger l'expérience, mais pour les plus téméraires, un mode difficile est disponible en plus du mode facile et normal, et croyez moi, il porte bien son nom. Sinon, pour ce qui est de la rejouabilité, sachez qu'**une fin alternative s'obtient en refaisant le jeu et en réalisant quelques bonnes actions** auprès de certaines personnes vivant dans le métro.











Composé d'anciens développeurs de Stalker, le studio 4A Games nous livre ici un titre qui malgré son côté couloir un peu trop présent (en même temps c'est un peu ça le métro) est des plus agréables à parcourir. **Immersif, oppressant, décoiffant, les adjectifs ne manquent pas pour décrire ce FPS incroyablement bien scénarisé**. Une très bonne pioche donc, à conseiller tant aux fans de jeux de tir à la première personne qu'aux fans d'horreur (et ce même si les passages de pure angoisse sont assez rares). On

languit déjà de pouvoir poser nos petites mimines sur Metro2034 la séquelle officialisée par THQ depuis déjà quelques mois.

Description du jeu par Zombiedu05

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