



Test de Metro : Last Light

Metro : Last Light

Sortie en 2010 sur Xbox et PC, l'adaptation vidéoludique du roman [Metro 2033](#) était parvenu à surprendre grâce à son excellent background et son ambiance post-apocalyptique du tonnerre. Voyons voir ce que vaut sa suite, Metro Last Light.

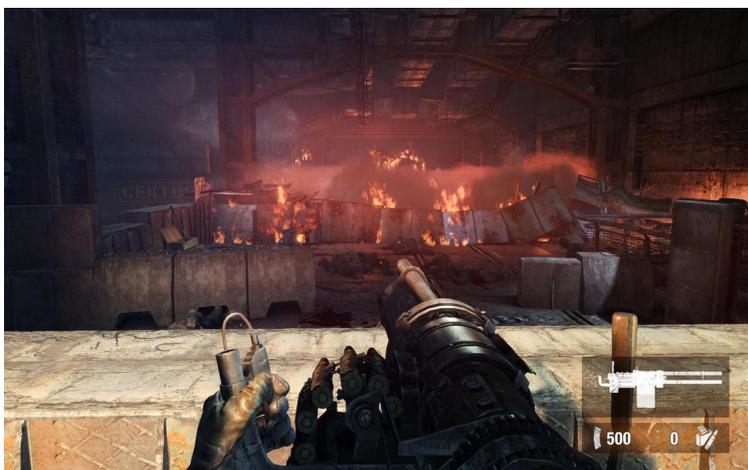
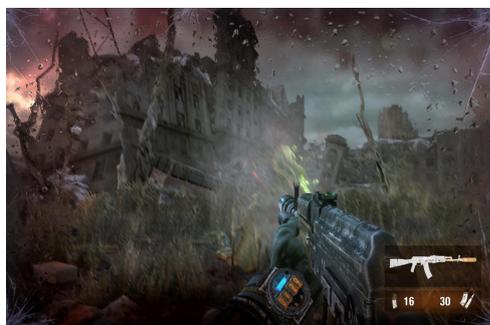




Si le premier épisode était l'adaptation du livre "Métro 2033" de l'écrivain Dmitry Glukhovsky, cette suite ne s'attarde pas sur les événements de sa suite "Metro 2034" et préfère nous remettre aux commandes d'Artyom, le héros du jeu précédent. Je n'en dirais pas plus pour ne pas vous spoiler mais sachez que **le début prend en compte la mauvaise fin du premier opus** et vous mettra en charge de l'exécution d'un enfant sombre. Pour rappel les sombres sont des espèces de mutants peuplant la surface de Moscou depuis le désastre nucléaire survenu plusieurs années auparavant et qui a poussé les hommes à rejoindre les galeries obscures et humides du métro pour en peupler les stations. Ce fut d'ailleurs le début de nouvelles frictions pour la race humaine, les différentes idéologies comme le nazisme ou bien le communisme ayant recréé les clivages du passé.

Commençons par le gameplay qui reste très proche de ce que faisait Metro 2033. S'il vous faudra souvent faire parler la poudre contre les différentes abominations rencontrées dans les galeries du métro ou bien à la surface le jeu vous laisse souvent le choix lors des rencontres avec les ennemis humains. **Vous pourrez ainsi choisir entre une approche directe et brutale ou alors une approche toute en finesse et dans la discrétion**. Cette dernière façon de faire passe obligatoirement par des exécutions par derrière, l'utilisation de couteaux de lancers plus silencieux que les pistolets et par le sabotage des sources de lumière environnantes histoire de rester dans l'ombre. Ces séquences d'infiltration sont le meilleur moyen d'économiser des munitions et restent assez grisantes à jouer malgré une IA un peu à la ramasse. Comme son prédécesseur, **Metro Last Light se veut être un jeu qui ne vous donne pas trop de munitions**, il vous faudra donc constamment fouiller dans le décor et sur les cadavres jonchant votre route de quoi ravitailler vos armes. Il existe d'ailleurs deux types de munitions, celles créées dans le métro et celles datant d'avant la catastrophe nucléaire. Si ces dernières sont bien plus puissantes lors des gunfights elles sont aussi bien plus rares et permettent d'acheter ou d'améliorer des armes chez les quelques marchands présents dans le métro. Il vous faudra donc bien réfléchir avant de les utiliser. Pour en finir avec le gameplay parlons rapidement des quelques actions incorporées dans le gameplay pour renforcer l'immersion. Vous devrez ainsi très souvent recharger votre lampe avec une dynamo, enflammer des toiles d'araignées avec un briquet, améliorer la puissance des armes à air comprimé avec une pompe ou bien nettoyer le verre de votre masque à gaz lorsque celui-ci sera taché de boue ou de sang.

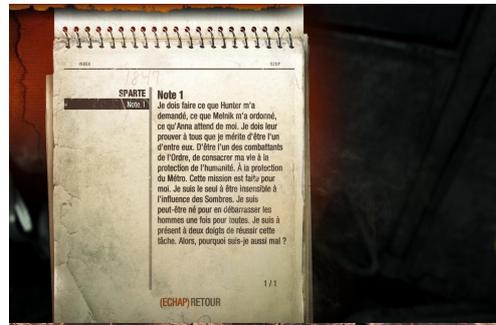




Outre son gameplay efficace et son excellent background, le jeu d'A4 Games peut se targuer d'être l'un des plus beaux titres de ce début d'année. Détails à foison, effets de lumières magnifiques, panoramas sublimes, la réussite graphique est totale, que ce soit dans les stations suintantes de vie ou bien dans les paysages dévastés de la surface. On notera d'ailleurs le soin apporté aux versions consoles, vraiment très réussies malgré quelques freezes de machines (du moins sur la version PlayStation 3 utilisée pour faire ce résumé).

Si l'habillage graphique est exceptionnel la bande-son n'est pas en reste et se pare de très bonne composition, d'excellents bruitages et de doublages réussis. Ces derniers sont d'ailleurs disponibles en plusieurs langues dont le Russe.

Mais, comme d'habitude lorsqu'un jeu est bon, la grosse question est celle de la durée de vie et heureusement Metro Last Light se place dans la barre haute des FPS actuels avec une aventure qui dure entre 12 et 15 heures. Tout dépend en fait de votre penchant pour l'exploration, si vous écoutez les conversations, cherchez des notes etc. **Notez d'ailleurs qu'explorer n'est pas superflu puisque ça a une influence sur la fin du jeu**. Abordons enfin le mode "Ranger" qui supprime tout le HUD du jeu et limite le nombre de munitions. Un mode bien hardcore donc mais uniquement disponible en téléchargement pour celles et ceux ayant acheté la première édition du jeu. Il est dommage qu'un mode si important pour un titre misant autant sur l'immersion ne soit pas disponible directement pour tous.



Reprenant tout ce qui a fait le charme du premier opus **Metro Last Light** parvient même à surpasser son prédécesseur grâce à un habillage graphique encore plus réussi et à une aventure mieux rythmée. Si l'on peut déplorer une IA trop souvent à la ramasse et un scénario qui met du temps à démarrer, le FPS d'A4 Games est, de par son excellent background, un incontournable pour tous les fans d'univers post-apocalyptique.

