



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nous-avons-teste-pour-vous/article/call-of-duty-moder-warfare-3>

# Call of Duty : Modern Warfare

## 3

- Espace culturel - Jeux vidéo - Nous avons testé pour vous -

Date de mise en ligne : jeudi 9 février 2012

### Description :

Après Battlefield 3, Call of Duty MW3 ! Test du jeu vidéo "Modern Warfare"...



---

Inside Electronic Pipo

---

C'est un mois avant les fêtes de fin d'année qu'Activision a décidé de sortir le tant attendu « **Call of Duty : Modern Warfare 3** ». Septième de la saga, cet épisode est également le dernier opus de la sous-série « **Modern Warfare** », débutée en 2007 et caractérisée par sa dimension contemporaine. Je n'ai malheureusement pas eu l'occasion d'essayer « **Call of Duty : Black Ops** » sorti entretemps, mais celui-ci constituant un « hors-série » par rapport à **Modern Warfare**, il n'est de fait pas indispensable dans le cadre de mon test.

## Impressions générales

Ma tour se trouvant encore en province, je n'ai eu l'occasion de jouer à ce jeu que quelques semaines après son acquisition, ce qui a entraîné une frustration extrême chez ma personne ainsi qu'une montée d'adrénaline au fur et à mesure que l'on se rapprochait des fêtes (Ah, la magie de Noël ...).

On reproche souvent à **Call of Duty** d'être trop simpliste, d'avoir une vision manichéenne du monde avec d'un côté les gentils américains et de l'autre les méchants terroristes/russes (rayez la mention inutile). J'ai pourtant trouvé que cet effet s'était estompé avec la présence de Nikolaï dans les rangs de la Task Force 141 lors de **Modern Warfare 2**. Voyons voir si les réalisateurs ont continué sur cette lancée.

Au démarrage, on remarque que les modes disponibles sont : Opérations spéciales, Campagne, Multi-joueurs ; à l'instar de son prédécesseur direct. L'ambiance est assez sombre, et la musique me rappelle celle des opus précédents. Rien de nouveau sous le soleil donc.

## Campagne

Etant moi-même un grand fan de l'histoire et du background propre à « **Modern Warfare** », j'ai réellement pris plaisir à terminer la campagne. A la fin de **Modern Warfare 2**, **[SPOILER]** le général Shepherd est sur le point d'étrangler le capitaine Price quand vous (Soap), rassemblez vos dernières forces pour l'occire au couteau de lancer. Le problème est que vous êtes très mal en point et que vous et votre équipe êtes maintenant considérés comme renégats par l'armée américaine, même si la cause pour laquelle vous vous battez (traquer Makarov, le méchant de l'histoire) est juste. Cependant, à l'instar de **Modern Warfare 2**, un parallèle est fait entre l'incarnation d'un membre de la force renégate (*la Task Force 141*), et d'un soldat du rang au sein des forces conventionnelles (*la Delta Force*). C'est pourquoi au fur et à mesure de votre progression dans la campagne, vous jouerez tantôt comme soldat, tantôt comme compagnon du capitaine Price.

Ce qui est intéressant dans cet épisode est le nombre de personnages pouvant être incarnés par le joueur. Comme je l'ai dit précédemment, vos missions peuvent se dérouler dans un cadre conventionnel ou spécial. Dans le cadre spécial, c'est-à-dire aux côtés du capitaine Price, vous pourrez jouer Yuri (un ex-spetnaz en voulant à Makarov pour des raisons que vous découvrirez au cours du jeu) mais aussi Price lui-même. Au sein de la Delta Force

(américaine), votre nom de code est Frost, et vous faites partie de l'équipe *Metal*. Ce qui change réellement du volet précédent est que vous n'incarnez pas uniquement des soldats américains, mais également *Marcus Burns*, membre des SAS (forces spéciales britanniques), ou encore *Alexei Harkov* (membre des services secrets russes).

## Multi-joueurs

A peu de choses près, ce mode est le même que celui de *Modern Warfare 2*, surtout en ce qui concerne les classes, les grades, les atouts ... Les différences notoires s'observent en ce qui concerne le « prestige » (*atteignable au niveau 80, 70 auparavant*), la structure des bonus (on peut maintenant choisir entre l'assaut, le spécialiste, ou le soutien avec également de nouveaux bonus tels que l'armure de mastodonte). Les cartes ont le mérite, tout comme la campagne, de nous faire découvrir des coins d'Europe, aussi bien ruraux qu'urbains.

## Opérations Spéciales

Ces opérations peuvent se faire en solo ou en multi-joueurs, et sont divisées en deux types. Un type sur le modèle de Missions, où le joueur doit remplir des objectifs précis ; et un mode survie qui peut s'apparenter au mode zombie de MW1. Dans ce dernier, il faut rester en vie le plus longtemps possible ; le nombre des ennemis ainsi que leur équipement augmentant et s'améliorant au fur et à mesure de la progression.

## Notation

### Esthétique : A

- **Son : B+.** Pour ce qui est de la dimension sonore, les voix sont bien travaillées ainsi que les différents effets en stéréo. Ce que je blâme ici est le manque de principes novateurs. Je n'ai en effet pas vraiment eu l'occasion de découvrir de grosses différences entre MW2 et MW3 au niveau du son, ne serait-ce qu'au niveau des menus.
- **Graphismes : A.** Vraiment magnifique et époustoufflant de réalisme. J'attends avec impatience le prochain pour voir jusqu'où ils pourront aller ! Pour la petite histoire, j'ai la peur du vide, et je l'ai ressentie à l'occasion de nombreuses missions rien qu'en regardant mon moniteur !
- **Ambiance : A.** On se trouve souvent dans une ambiance stressante, étouffante, avec des moments plus calmes où il est nécessaire de prendre son temps. On est facilement gagné par la cause que défendent les héros que l'on incarne.

## Gameplay : D+

- **Difficulté : D.** Mon gros coup de gueule pour tous ces jeux en général. A force d'être obsédés par la rentabilité, les concepteurs sacrifient la difficulté sur l'autel de la console. En effet, le kévins3 moyen sera très content d'avoir pu finir le jeu en deux jours et aller en acheter d'autres. Mais si vous êtes un joueur qui aime un minimum le challenge, passez votre chemin et faites un GRAND détour pour éviter les Modern Warfare. La campagne ne devient intéressante à jouer qu'en mode expert, et encore. Pour ce qui est du multi-joueurs, les possibilités de se « cheater » en prenant certaines armes et certains bonus enlèvent beaucoup à la saveur du jeu, et cela sans compter le bug récurrent qui veut que l'on puisse tirer à travers des murs de béton avec des balles de 5,56 mm non-chemisées.
- **Type de jeu et rendement : B.** Activision a rencontré de nombreux problèmes cette année, ce qui explique certaines choses qui ont sûrement été bâclées.
- **Durée de vie : E.** En une après-midi, il est possible de finir la campagne. Etant donné que cette dernière représente le véritable intérêt du jeu, c'est fort dommageable.

## Créativité : C+

- **Scénario : A.** Cela ne concerne peut-être que moi mais il y a de véritables rebondissements, et on ne s'y attend pas du tout. Je vous conseille la fin qui vaut vraiment le détour.
- **Type de jeu et mécanismes : D.** Pareil que MW2.

**NOTE FINALE : C.** Un bon jeu, mais un jeu réchauffé, au solo captivant mais un peu court, au multi- semblable aux Modern Warfare précédents.