



Ghost Recon Breakpoint sur PS4

Description

Ghost Recon Breakpoint est un jeu d'action à la troisième personne jouable en solo ou en multi. Vous prenez place sur l'île d'Auroa, une île fictive qui se trouve au beau milieu du Pacifique. Cette dernière est contrôlée par les Loups, d'anciens Ghosts devenus renégats, qui en profitent pour développer des nouvelles technologies et des intelligences artificielles.

Stratégie, communication et adaptation sont au centre de l'expérience proposée par Ubisoft via ce mode. Après un rapide briefing par un développeur, nous avons pu prendre le soft en main durant près d'une heure, en escouades de quatre contre quatre.

Tout d'abord, il s'agissait de commencer par choisir son style de Ghost. Parmi quatre classes proposées, chacune d'entre elles disposait de particularités propres, favorisant certains styles de jeu, comme la furtivité, le combat à distance ou encore le soin.

Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint

Puis il était possible de customiser sa classe, en choisissant deux armes principales, elles-mêmes personnalisables via le menu d'armurerie. Viseur, compensateur, silencieux, chargeur grande capacité, il y a pour tous les goûts et tous les styles. Un côté qui n'est pas sans rappeler un certain **Rainbow Six: Siege**, du même éditeur.

Nous avons pu nous essayer à deux maps différentes lors de cette prise en main. La première se situait au sein d'une jungle, avec une villa centrale, théâtre de nombreux gunfights très nerveux quand la nature aux alentours était plutôt propice aux combats à longue distance. La communication était de mise pour déboucher, marquer et éliminer nos adversaires, bien évidemment à nous faire la peau. Car c'est bien là le leitmotiv de ce mode qui proposera au total 6 maps dans sa version finale: jouer en équipe.

La coordination est l'une des choses principales dans le jeu, puisque pour remporter une manche, il est nécessaire d'avancer et d'agir ensemble, de façon intelligente. Le moindre faux pas et c'est la mort assurée. Fort heureusement, il est tout à fait possible de réanimer ses équipiers tombés, à la façon de **The Division** et ce, sans limite de temps.

Tom Clancy's Ghost Recon Breakpoint

La seconde map, quant à elle, nous opposait dans une sorte de chantier, avec un bâtiment en construction comme lieu principal sujet à quelques moments de tension avant la tempête pendant que nous avançons prudemment et en utilisant à bon escient le drone, nécessaire pour marquer l'équipe adverse. Du moins si celle-ci ne le détruisait pas en plein vol.

De temps à autre, un terminal situé sur un point stratégique de la carte pouvait être hacké par l'une des deux équipes, permettant aux plus téméraires de révéler la position ennemie en temps réel à l'écran durant de longues et précieuses secondes.

Du côté du gameplay, les habitués de TPS/FPS ne seront pas incommodés, puisque **Ghost Recon: Breakpoint** reprend les codes du genre. Viser, tirer, lancer des grenades, se soigner, se mettre à couvert, tout est quasi instinctif, pour ne pas dire classique. Et ce n'est pas la variante horaire qui changera drastiquement le fond (car oui, il est possible de jouer de jour comme de nuit), ni la météo.

Au final, ce mode **bien que sympathique ne révolutionne pas le genre**. Principalement présent pour proposer une expérience PvP aux joueurs, l'attrait du titre ne sera clairement pas là. Puisant dans Rainbow Six : Siege et The Division, entre autres, **le multijoueur compétitif de Ghost Recon : Breakpoint est loin d'être inoubliable**. Sans compter que d'autres jeux font aussi bien voire mieux.

<https://ikasougou.com/akamservices/wp-content/uploads/sites/30/2019/10/Gameplay-Ghost-Recon-Breakpoint-Personnalisation-armurerie-1.mp4>

date créée

2 octobre 2019

Auteur

ikasougou