

Date: Jeudi 07 octobre 2004 à 19:44:10

Sujet: 5 Jeux Video

Le test de Splinter Cell

Voilà, ça y est, Il est là, le bijou ludique qui nous vient de la Xbox rejoint le monde du PC pour le meilleur et seulement pour le meilleur. Passer à côté de Splinter Cell serait bien l'une des grosses bourdes de l'année.

Voilà, ça y est, Il est là, rejoint le monde du PC meilleur. Passer à côté bourdes de l'année.

le bijou ludique qui nous vient de la Xbox pour le meilleur et seulement pour le de Splinter Cell serait bien l'une des grosses

Que dire de Splinter Cell que vous ne sachiez déjà ? Car, je ne sais pourquoi mais je présume que tout ce que nous avons pu en dire, le lecteur impatient l'a déjà lu, qu'il s'agisse du test Xbox ou de la preview PC. Mais certains ont peut-être attendu ce test PC pour découvrir le titre d'Ubi Soft. Aussi, voudrez-vous bien m'excuser si vous lisez trop de choses déjà connues. Scénarisé par Tom Clancy dont l'oeuvre a déjà alimenté nombre de FPS tactiques. C'est ici un titre à la troisième personne qui nous attend et dont l'aventure débutera en Géorgie, sur les traces d'un inquiétant chef d'Etat. Vous incarnez Sam, Sam Fisher que d'aucuns se plaisent déjà à surnommer Sam le pêcheur. Sam est une ombre au service d'Echelon 3, une unité spéciale de la NSA qui n'existe pas, pas plus que n'existe Sam Fisher, ombre parmi les ombres. Mais une ombre capable d'accomplir des prodiges quand il s'agit de s'infiltrer dans les lieux les mieux gardés. Entre ses capacités physiques et ses gadgets invraisemblables, il nous offre un gameplay absolument monstrueux. Pour ce qui est de ses mouvements, Sam peut bien sûr se coller à un mur, mais il est également capable de faire le grand écart vandamien pour se suspendre ente deux murs, de se laisser glisser le long d'un conduit, de faire une descente en rappel, de s'accrocher à toutes sortes de corniches, sauter de mur en mur pour atteindre une hauteur inaccessible ou entrouvrir une porte. Que dire de la Forced Cooperation qui consiste à se saisir d'un homme pour le forcer à vous avouer ses secrets, à coller son oeil sur un scanner rétinien ou à l'utiliser comme bouclier humain ? Je dirais : « rhââ ! ». Mais Splinter Cell, c'est aussi une tonne de gadgets qui ne sont pas seulement là pour faire de la figuration. Nous avons d'abord les filtres visuels fabuleux que sont la vision nocturne et thermique mais aussi un micro laser, une mini-caméra à glisser sous les portes avant de les ouvrir, une caméra de diversion pour attirer les gardes et les neutraliser etc. Autant d'ustensiles qui, ajoutés à vos aptitudes physiques vous permettront d'élever l'infiltration au rang d'art. Mais l'ultime élément, ce sont les jeux d'ombres et de lumières. Vous devez devenir une créature de la nuit, profitant de la moindre parcelle d'ombre pour vous y tapir, attendant l'occasion de passer discrètement ou de vous jeter sur votre proie. Voilà pourquoi, les effets de lumières sont aussi prodigieusement bien réalisés,

mais nous y reviendrons. Si l'observation sera indispensable, l'écoute ne sera pas un luxe pour repérer un garde ou une caméra de sécurité. Parmi les détails pas anodins, notons le système de crochetage de serrure (zieutez les screenshots) ou les séances de snipe durant lesquelles on doit contrôler sa respiration. Que Splinter Cell dispose d'un gameplay absolument incomparable, tout le monde le sait. Ce que beaucoup doivent se demander c'est qu'elles sont les différences vis à vis de la version Xbox ? Je commencerai par la maniabilité. Craindre que le gameplay de SC ne soit pas adapté au couple clavier/souris est légitime... mais infondé. En effet, contrôler Sam ne pose aucun problème si ce n'est au niveau de certains sauts qui seront parfois un peu plus périlleux qu'avec un pad. Mais pour le reste, à titre personnel en tout cas, j'ai une nette préférence pour cette version pour deux raisons au moins. La première étant la maîtrise de l'allure de marche qui se calibre à l'aide de la molette de la souris (sur Xbox, fait varier la pression sur le stick analogique), cette méthode s'avère plus précise et évite bien des ennuis en rendant plus improbables les gaffes. Autre avantage, sans doute plus universel, le contrôle de la caméra est plus fonctionnel. Et maintenant, tada, la technique ! Comme je vous le disais, l'un des points cruciaux de SC, c'est la lumière, enfin, l'ombre surtout qui est presque palpable. Mais l'une comme l'autre sont simplement sublimes et incroyablement détaillées. Vous n'imaginez pas le bonheur que l'on ressent quand on passe derrière une palissade et que l'on peut admirer la lumière filtrer à travers les interstices entre les planches. Les filtres graphiques relatifs aux visions nocturnes sont superbes. Et l'animation n'est pas en reste, regarder Sam évoluer est scotchant, ces gestes sont parfaitement détaillés, coulants et s'enchaînent parfaitement. Pour atteindre ce résultat, les développeurs ont choisi de faire une croix sur la motion capture pour créer chacun des gestes du héros et prévoir chaque enchaînement de mouvements. Le résultat est grandiose. D'une manière générale, si l'on compare cette version PC avec sa frangine Xbox, il faut bien chercher pour trouver des écarts. Mais ce qui est certain, c'est que sur PC on a toujours une meilleure résolution que sur un écran de télé. La contrepartie, c'est qu'il faut du bon matos pour faire tourner tout ça sans l'ombre d'un ralentissement. Côté bande-son, la version française a été soignée et le doubleur de Shwarzly assure son office en prêtant sa voix à Sam Fisher. Quant au thème musical qui se déclenche lorsqu'un garde est alerté, il exprime parfaitement la tension de la situation. Oserais-je signaler des défauts ? Oui. Certains pourront se demander pourquoi certains lieux sont plongés dans une obscurité totale (les bureaux de la CIA par exemple) et même adresser quelques reproches à une IA parfois défaillante. Mais va-t-on se gâcher le plaisir pour une petite incohérence ou un ou deux gardes plus cons que les autres ? Sur ce point je vous laisse juge. Voilà, il n'est sans doute pas nécessaire d'en rajouter, Splinter Cell est un must have sur Xbox, il l'est tout autant sur nos PC. Un chef d'oeuvre immersif pourvu d'un gameplay saisissant et d'une grande richesse. Dinowan En bref...

Graphismes :

Le choc Unreal 2 n'est pas loin mais là, SC sort vainqueur pour ses incroyables effets de lumières dynamiques. Jamais les jeux d'ombres et de lumières n'auront été si convaincants. Et bien entendu, il y a aussi l'animation très finement détaillée de Sam, les différentes vues... 19/20

Jouabilité :

Le gameplay est extrêmement varié, l'action nous surprend souvent et s'avère très immersive, de plus, le jeu se targue de ne pas être totalement linéaire laissant le joueur libre d'opter pour telle ou telle méthode face à certains problèmes. Au niveau maniabilité, seuls les sauts peuvent parfois être délicat au clavier, mais les pads existent. 18/20

Durée de vie :

Importante nouveauté depuis la version Xbox, l'apparition des Quick Saves qui changent grandement la façon d'aborder le jeu et qui réduisent quelque peu sa durée de vie même si certains niveaux pourront être appréhendés une seconde fois d'une manière différente. 14/20

Bande son :

L'ambiance sonore est particulièrement réussie. Une nappe musicale discrète soutient l'ambiance, couplée à des thèmes spécifiques. Les bruitages sont fouillés et les voix françaises réussies. 18/20

Scénario :

« Une trame qui s'efface un peu devant l'action haletante du titre, les amateurs de titres estampillés Tom Clancy ne devraient pas être dépayés, c'est classique mais efficace. » Merci Pilou pour ton test Xbox, je ne l'aurai pas mieux dit :) 15/20

Note générale :

Une merveille, tout simplement. Un gameplay riche et une réalisation à couper le souffle. Les maigres reproches que l'on pourrait adresser à SC sont loin de gâcher le plaisir de jeu. Le titre a eu droit à son 19/20 sur console, je ne vois pas de raison de l'en priver sur PC. 19/20

[Achetez-le à 49.99 €](#)

Editeur:

Ubi Soft

Développeur :

Ubi Soft

Site web officiel :

Aller sur le site officiel

Type :

Action

Support : CD

Sortie : 27 Février 2003
Version : Française Intégrale
Config minimum : PIII 800 Mhz, 256 Mo, carte 3D 32 Mo
Config conseillée : PIII 1Ghz, 256 MO RAM, Carte 3D 64 Mo, 2GO
d'espace disque, joystick éventuellement
Similaire à : Metal Gear Solid 2
[Achetez-le à 49.99 €](#)

Publication de Tout sur l'informatique - Programmation C#,
Scurit, Divx, P2P:
<http://www.zmaster.fr>

URL de cette publication
<http://www.zmaster.fr/modules.php?name=News&file=article&sid=24>