

Jeux Vidéo, The Saboteur d'EA, du sang, et du sexe, test.

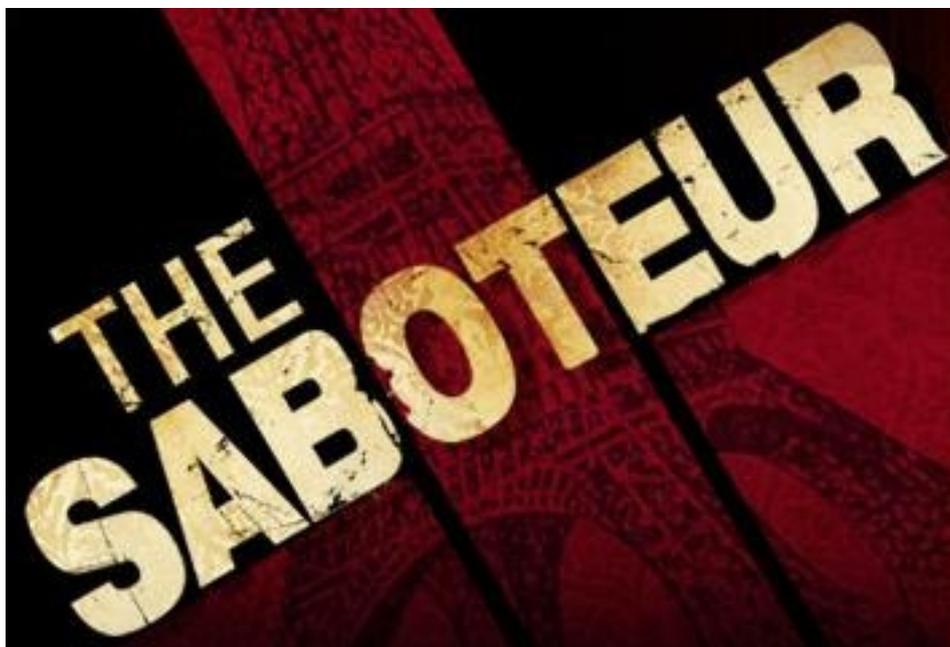
Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 16/12/2009 0:00:00

La ville "Lumière" Paris est sous l'occupation allemande et l'atmosphère sous le bruit des bottes, il fait un temps de chien en ce début de saison et seuls, les cabarets laissent entendre les cris des stripteaseuses du cabaret de La Belle, ce n'est pas votre guerre, mais la résistance vous aborde, vous serez **The Saboteur d'Electronic Arts - Pandemic.**

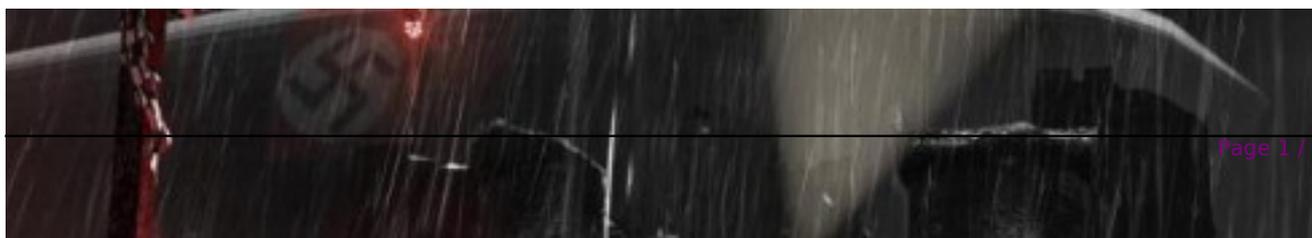
À



La France occupée subit le joug des troupes allemandes et les nazis ne se privent pas d'exactions, pour un "Oui" ou pour un "Non", ils n'hésitent pas à tirer ouvertement sur tout ce qui semble hostile, vous incarnez **Sean Devlin**, un Irlandais, casse-coup dont la vie fut agréablement de jolies filles sexy et de Whisky, mais sa vie bascula suite à un meurtre, c'est le contexte dans lequel vous allez, vous immerger, la résistance se veut une noble cause.

Sean est, un solitaire, aigri par la vie et mu pour un désir de vengeance, malgré ses réticences de départ, il se voit mêler rapidement à la lutte contre l'envahisseur, désormais sa lutte se mariera avec celle des résistants français et des services secrets britanniques.

Sean sera donc l'épave de la résistance, il sera, le saboteur, "Mort aux Bochs".



Electronic Arts nous plonge donc dans les années 1940 du Paris occupé et des hauts-faits de la Résistance française, pour une fois, vous ferez le sale boulot, mais c'est pour la noble cause, il n'y a pas de guerre en dentelle.

Mettez de côté vos préjugés, forcez les lignes ennemies tout aussi discrètement que possible parfois, sans oublier la destruction à l'explosif et l'assaut à la Thomson, Paris a besoin de vous et redonner le moral au peuple français par vos actions, l'avenir du pays est entre vos mains.

Le journal de la Next-Gen se glisse dans la peau de Sean Devlin après avoir revêtu l'armure du Dragon de sang dans Dragon Ages Origins d'Electronic Arts.

Vous l'aurez compris, The Saboteur retrace une partie de notre histoire, mais attention, The Saboteur se veut avant tout un jeu et pas une reconstitution historique de hauts-faits de la Résistance et les touristes qui visitent notre Capitale la voient telle qu'elle a été ici modernisée ici, Paris, Ville Lumière avec ses petites femmes de Pigalle.

Mais une chose demeure certaine, ce jeu est estampillé : **PEGI + 18** s'adresse à un public averti, les scènes de tuerie valent leur pesant d'Or et les stripteaseuses sont à croquer comme un fondant au chocolat, alors les sales moutards, au lit !



Si les monuments de Paris ont été implémentés dans un seul pâté de maisons, il va s'en dire que dans la réalité, la Tour Eiffel ne jouxte pas le Louvre, cette liberté nous permet juste de ne pas se perdre dans le dédale des rues sombres de Paris où grouillent les SS et autres SA de

la Gestapo.

Et une mention particulière pour le GPS incorporé dans la Traction des FFI qui permet d'arriver directement au but sans se perdre dans les ruelles sombres de la ville la plus visitée du monde et à ce sujet, grâce à la voiture, vous pourrez même écraser les Allemands et tant pis pour les piétons civils qui passent sous vos roues, la guerre fait aussi des dommages collatéraux.

Ce détail de jeu sert de tutorial, apprendre à se battre, apprendre à piloter un véhicule, savoir grimper aux murs, se faire discret dans le mode infiltration et voler l'ennemi pour mieux retourner ses propres armes contre lui, tel est le destin du saboteur.

Le destin d'une bombe, soit-elle artisanale ou non, demeure d'exploser, c'est inéluctable et bien notre destin à vous c'est de faire tout "Peter".

Si les graphismes sont à la hauteur d'un rendu attendu pour un tel jeu, les amateurs de musique apprécieront la bande sonore qui accompagne le jeu tout au long de son déroulement, du Jazz au sixteen, on s'étonnera quelque peu, mais du moment que cela sert l'intrigue, on ne se formalisera pas pour autant, seuls les puristes crieront au scandale, dommage que Glen Miller n'ait pas été de la partie avec Count Basic, mais sa, c'est l'époque de nos parents.



Sean Devlin, l'Irlandais au caractère bien trempé voue une haine aux nazis depuis la mort de son ami, mais que l'on ne s'y trompe pas, Sean est aux antipodes du héros tel qu'on le connaît qui sauve la veuve et l'orphelin, mais on retrouve l'éternel combat entre le Bien et le Mal.

D'ailleurs à ce propos, il faut saluer l'atmosphère de The Saboteur, le Bien croule sous le noir et blanc, tandis que le mal transperce l'écran avec des bannières rouge sang, mais quelle époque, il pleut tout le temps et le ciel se zèbre d'éclairs flamboyants, c'est du beau spectacle et une parfaite réussite d'immersion pour le joueur, quant aux zones de la France libre, c'est

presque La petite maison dans la prairie.

Alors, pour ceux qui n'auraient pas compris, votre but, mise à part de tout faire exploser dans la fureur et dans le sang est de rendre les couleurs à la plus belle ville du monde, pour cela vous devrez remplir des missions.

Vous mènerez des actions de guérillas et de terrorisme face aux nazis et tous les moyens sont bons, d'ailleurs " La fin justifie les moyens ", quoique l'on dise, alors usez et abusez du vol, de l'assassinat et de la destruction d'entrepôts nazis, le but étant de paralyser les nazis en des lieux et endroits vitaux de leur stratégie de conquête.

Ici aussi, The Saboteur fait la part belle à l'infiltration, car même si vous vous la jouez Rambo (vous transportez toujours de la dynamite dans nos poches), certaines missions demandent du doigt à la Sam Fisher ou de l'exécution à la Hitman et même à la Assassin Creeds, vous pourrez aussi, vous travestir (non ! pas en soubrette...) mais en nazis, pour mieux tromper la vigilance des gardes SS et les égorger si besoin s'en fait sentir, " *un bon Allemand est un Allemand mort* ".



Pour l'infiltration, vous disposerez d'un système de "suspicion" un peu comme celui qui est dans Splinter Cell, vert, tout est bon, jaune, la sentinelle se doute de quelque chose et rouge, c'est la catastrophe, vous êtes une mouche dans un pot de lait, votre seul salut réside dans les planques ici et là, mais attention de ne pas vous faire prendre lors du passage dans la cachette, elle serait perdue à jamais et vous serez dépourvu de toutes nos armes et explosifs.

Par moments, on se demande si l'IA, ne triche pas, car vous aurez beau prendre toutes les dispositions nécessaires pour être parfaitement invisible, les sentinelles vous trouvent toujours, alors on finit par trucider tout le monde sans la moindre fioriture, tant pis, " *il n'y a pas de guerre propre* " et " *celui qui tue un homme est un assassin, alors que celui qui en extermine des millions est un conquérant* ".



Pour cela, en cas de réproche, prenez votre courage à deux mains et fuyez pour trouver quelques résistants noctambules qui vous aideront alors à venir à bout de l'envahisseur, sauf si entre temps, les Zeppelins ne débarquent pas, on ne plaisante pas avec la Luftwaffe.

Et puis, si vous êtes tranquillement entrain de fumer une cigarette en matant les jambes des passantes, la Gestapo vous saute dessus et vous asticote les gigots avec la crosse de leur Mauser, alors que vous êtes innocent !

Dans l'histoire de The Saboteur, vous pourrez accomplir quelques missions bonus, des missions libres si vous préférez, des objectifs qui permettent de faire une petite pause dans le cours de l'histoire et puis, c'est toujours bien vu et gratifiant de détruire des sites ennemis juste pour le plaisir ou pour briser leur moral.

Ici aussi, vous serez servi de main de maître, entre les nids des Snipers et des haut-parleurs qui hurlent la propagande nazie, en passant par les dépôts d'essence et les nids de DCA, si mortels pour les alliés, vous ne chahuterez pas.



C'est ici que vous devrez donc faire la preuve de vos talents d'alpiniste et de grimpeur sur les toits et récompense pour le meilleur, vous aurez un moment de pure jouissance morbide, vous servir de la DCA contre un Zeppelin, déluge d'effets spéciaux garantis.

Bien sûr The Saboteur ne sera jamais un Splinter Cell ou un Assassin Creed, mais le jeu laisse un bon goût sucré dans la bouche, il vous faudra moins de 35 heures pour finir le jeu et même si l'histoire n'est pas exacte et les monuments mal placés, que l'IA triche et que de nombreux clichés parsèment le jeu, sans omettre la rigidité cadavérique des personnages et les combats un peu mous, vous ne devriez pas, vous ennuyer.

L'ambiance musicale et les graphismes immergent bien le joueur et puis vous prendrez du plaisir à jouer et pas à relever les libertés des développeurs, car le but d'un jeu, c'est bien d'y trouver du plaisir à jouer.

" Je ne savais pas que c'était si simple de faire son devoir quand on est en danger " **Jean Moulin.**