

Jeux Vidéo : Test de Syndicate de EA

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 1/3/2012 12:00:00

Electronic-Arts a souvent relevé le défi et ouvert de nouvelles voies dans le jeu vidéo, cette fois-ci, l'éditeur maintes fois récompensé, s'attaque à un challenge de poids avec son jeu vidéo **Syndicate**, sans se mettre dans la peau d'un moralisateur, Electronic-Arts pose le problème des "augmentés" via des bio-puces, déjà en son temps JC Denton se posait la question, avec **le jeu vidéo Syndicate**, c'est Miles Kilo, l'agent prototype d'EuroCorp qui aura à résoudre ce conflit cornélien.

Avec son jeu vidéo **Syndicate**, **Electronic-Arts** s'attaque donc au contrôle des populations par l'entremise de gros consortiums qui régissent en maître sur le monde. Du suivi par satellite au GPS en passant par la géolocalisation, le monde est gouverné par la technologie.



Il n'est peut-être pas impossible que nous allions un jour encore plus loin pour remplacer les dispositifs externes par des dispositifs internes... en implantant des puces dans le corps des hommes.

Nous sommes en 2069 et Syndicate plonge les joueurs dans un environnement sombre et machiavélique où les entreprises se livrent une bataille sans merci pour le contrôle des marchés, aidés en cela par des gouvernements peu regardants. Les hommes sont les premières victimes de cette guerre où les entreprises disposent de la technologie et de la puissance nécessaire pour influencer l'opinion publique en greffant des bio-puces dans les cerveaux humains. Avec son rythme intense et son univers futuriste, Syndicate présente une jouabilité basée sur le piratage numérique pour offrir un jeu de tir en vue subjective unique et brutal.

Les prothèses ont démontré que la combinaison entre les organes et les machines pouvaient donner des résultats extraordinaires et positifs. Alors, pourquoi ne pas passer à la technologie de la PUCE ? Qui sait ? Un jour, peut-être. Et si c'était le cas, cette technologie servirait-elle à améliorer le bien social ou à dégager encore plus d'argent ?



Voilà le genre de questions éthiques et morales soulevées par le grand classique, Syndicate, qui mélange action, science-fiction et armes à feu.

Vous incarnez Miles Kilo, le tout dernier agent prototype d'Eurocorp. Grâce aux bio-puces de technologie DART 6 implantées dans son cerveau, il peut ralentir le temps, voir à travers les

murs et pirater les appareils numériques ainsi que ses ennemis grâce à un arsenal de piratage à volonté. Les joueurs ayant réussi à servir Syndicate ont reçu gratuitement le Pack Leader comprenant des éléments uniques pour le mode coopératif à quatre joueurs. Comme tout bon leader, les utilisateurs dotés du Pack Leader pourront se distinguer des autres avec des versions or de leur armement et la vision or de la puce DART ou encore arborer les logos or Syndicate pendant les missions en mode coopératif.

Dans le genre de ce jeu, il faut le reconnaître, le maître à talon se nomme : Deus-Ex, Syndicate de Electronic-Arts/Starbreeze entend offrir aux joueurs une autre vision toute aussi terrifiante des "augmentés", alors suivez le guide.

Vous incarnez Miles Kilo, le dernier agent prototype d'Eurocorp et partez pour une aventure sans merci où tout n'est que corruption, rivalité et vengeance. Mais le bon docteur Lily Drawl veille sur vous et vous bichonne, mais cela ne sera pas suffisant, vous allez recevoir la fameuse puce Dart-6, une version armée de la puce Dart, logée dans le crâne des Agents. Elle permet à celui qui l'utilise de percevoir en temps réel des informations concernant son environnement, mais aussi de pirater la puce d'autres utilisateurs et des systèmes fonctionnant grâce à des puces via différentes applications.



Cette puce, dernière merveille de la technologie d'Eurocorp se veut un petit bijou, qui par le biais d'une application logiciel, le fameux lien d'Application DnDP (Direct Neural-Disruption Protocol, soit protocole de perturbation neurale directe) va vous permettre de pouvoir manipuler les autres, surtout vos ennemis en provoquant par exemple, le contre-feu de l'arme ennemie, ce qui lui occasionne quelques dégâts et le fait reculer. Dans les 3 secondes suivant l'impact du Contre-feu sur l'ennemi, celui-ci subit deux fois plus de dégâts.

La liaison d'Application DnDP va aussi vous permettre de dominer votre ennemi ciblé, l'obligeant à devenir votre allié jusqu'à ce que la sous-routine de piratage ne fasse plus effet. Le nouvel allié attaque alors tout ennemi présent à proximité et s'élimine lui-même lorsque l'effet prend fin.

La dernière fonctionnalité de cette application crée une liaison au moyen d'une interface DnDP (Direct Neural-Disruption Protocol, soit protocole de perturbation neurale directe) puce-puce qui oblige la cible à se suicider à la grenade, causant ainsi des dommages collatéraux autour d'elle.



Bien sûr votre disposition des armes plus matérielles et aussi destructrices, complètent votre panoplie d'agent.

Syndicate bien qu'avare sur l'univers cyberpunk d'écrit par StarBreeze et ce ne sont pas les notes disparates qui traînent ici et là qui vous en apprendront davantage, plonge le joueur dans un monde peu réjouissant, le consommateur n'a plus besoin d'appareil pour accéder à celui-ci et en contrôler la technologie. Il peut le faire d'un simple clignement d'œil grâce à une puce rétinienne.

Les Civils viennent en masse se faire poser cet implant et jouissent de tout ce que leur Syndicate a à leur offrir : un logement, des soins médicaux, un système bancaire, une assurance, l'accès à l'éducation et aux loisirs ainsi qu'un emploi. Bref, la totale. Un projet complet de vie. En échange, les Syndicates exercent une mainmise totale sur les individus et leurs comportements. Avec des autorités peu regardantes, le business est devenu une guerre.



Les Syndicates ne reculent devant rien pour exercer leur domination. En première ligne de cette guerre se trouvent les Agents, les soldats bio-mécaniques et truffés d'implants des Syndicates. Ils peuvent totalement pirater le monde numérique, y compris leurs ennemis, leurs armes et l'environnement qui les entoure. Ils représentent ainsi les armes les plus efficaces et les plus destructrices du monde.

C'est donc votre rôle d'agent de porter la toute puissance des Syndicates aux 4 coins du monde,

sans vous embarrasser de complexes humains, votre but, d'écarter les pièges des autres organisations en vous frayant un chemin à coup de pistolet ou de fusil d'assaut mais en exploitant les fonctionnalités de votre puce Dart-6.

Bien que très contestées, les puces d'identification ou puce RFID à notre époque, dans un futur proche, elles feront partie de notre quotidien et StarBreeze marque au fer rouge la nécessité d'être équipé d'une telle puce, tant pour les civils que pour les militaires et autres forces de l'ordre, d'ailleurs à la prise en main de Syndicate, vous vous rendez compte que la puce Dart-6 apporte des avantages indéniables dans les combats de rue.

La Dart-6 confère au joueur des avantages dans plusieurs domaines, de la tactique à la dynamique, l'usage de la puce va révolutionner le combat ou les conflits, ainsi vous pourrez visualiser sur un holo-écran les positions des ennemis tapis dans des recoins un peu comme le font les caméras thermiques, un avantage qui vous permettra d'élaborer une approche d'attaque efficace.



Mais le plus spectaculaire demeure la fonctionnalité de piratage qu'aborde cette puce. Ainsi en vous connectant aux autres puces des PNJ, vous pourrez allégrement en détourner les circuits afin d'en prendre le contrôle et au besoin de passer à la manœuvre forte sans dépenser une seule cartouche.

La puce Dart-6 gère 3 types de dégâts, comme le **"Suicide"** qui pousse la victime à retourner son arme contre elle ou à s'explorer à la grenade, détruisant aussi les acolytes à proximité, ou la **"Persuasion"** qui transforme un ennemi en allié qui se retourne contre les siens et vous apporte une aide supplémentaire au combat et pour finir le **"Contre-feu"** qui agit sur la puce intégrée dans les armes en les faisant exploser.

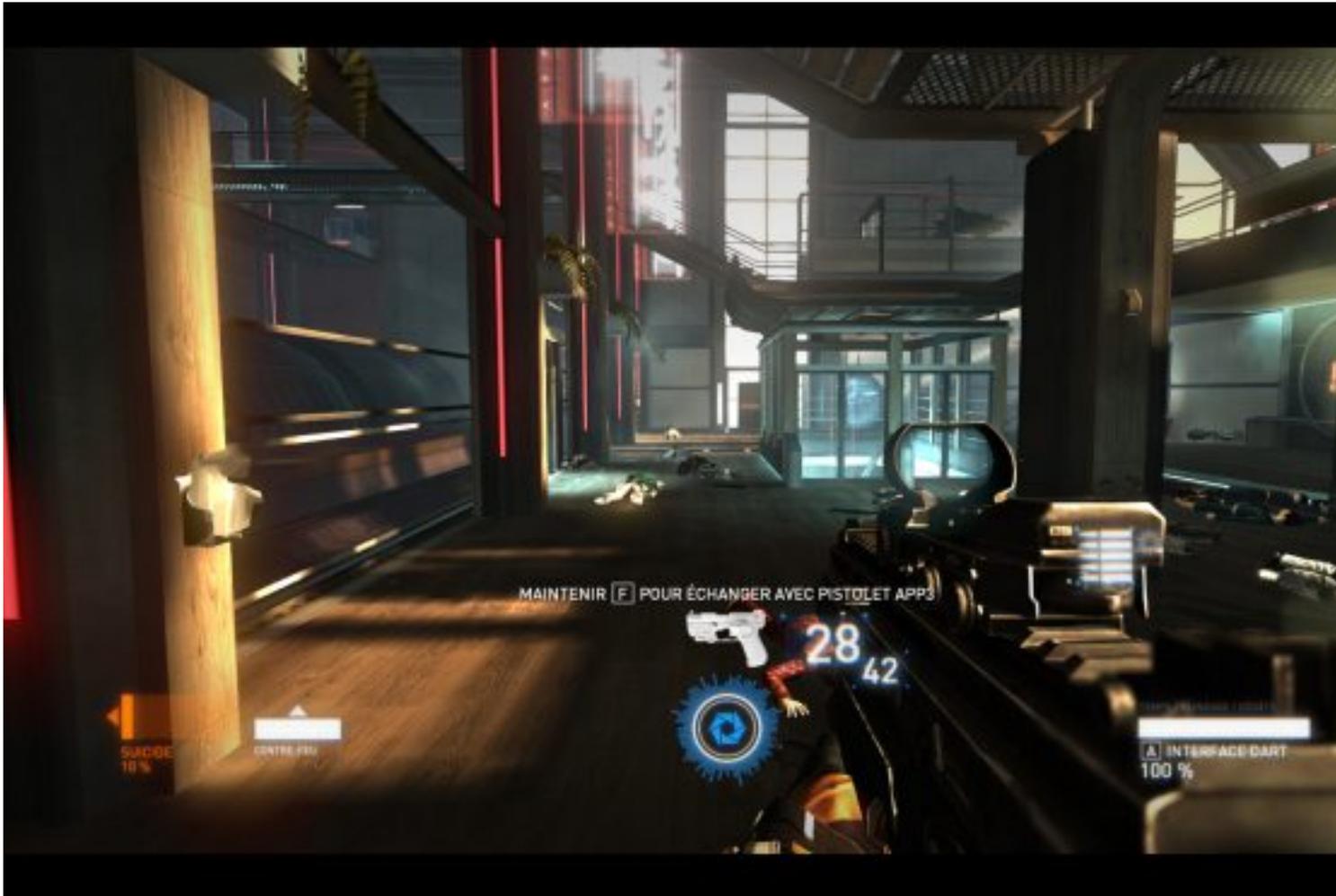
Fort de ces capacités de contrôle et de destruction, ce sera néanmoins à vous de doser ces modes de la puce Dart-6, sans aucun doute la Dart-6 apporte un plus au combat qui peut vous tirer d'une sale affaire, surtout si vous êtes entouré d'ennemis multiples.



Au cours de votre périple, vous apprendrez à vous servir de la puce Dart-6, pour tant soit peu qu'elle ne soit pas désactivée, car le principal avantage de cette puce sera sans nul doute le "piratage" car certains ennemis lourdement armés sont insensibles aux balles, il vous faudra alors hacker leur système pour rendre caduque leur blindage et comme une récompense n'arrive

jamais seule, vous devrez aussi vous occuper des escouades d'ennemis qui sortent de tous les côtés, alors entre rafales de fusil d'assaut et piratage des puces, il vous faudra de la ténacité et du savoir faire.

En règle générale, les ennemis ne sortent pas de HEC, ils ont été engagés uniquement pour leur compétences de bourrins au combat, mais sûrement pas pour leur intelligence, grosso-modo, ils sont plus enclin à gagner leur arme qu'à réaliser une connexion neuronale pour élaborer une stratégie d'attaque et bien je dois le reconnaître que l'IA de Syndicate vous donnera du fil à retordre, cette chaire à canon sait réfléchir et devient très agressive, au point de vous acculer dans un coin en vous poussant à vous retrancher.



Comme Syndicate se veut un FPS couloir, ce sera donc une difficulté pour vous d'échapper aux hordes d'ennemis qui vous chargent de toute part et qui quelque fois vous submergent par le nombre et par leur puissance de feu, car entre couloirs et zones fermées où vous serez acculé, il vous faudra toutes vos ressources pour bien utiliser vos armes et vos pouvoirs psychiques.

Syndicate fait donc la part belle au combat, c'est certain, vous n'êtes pas là pour des vacances, vous serez en action quasiment toutes les 3 minutes au risque d'apoplexie, car Syndicate se veut brutal et violent et les scènes gorges ne manquent pas, un réel gal pour les impitoyables

qui n'aiment pas laisser de tÃ©moins derriÃ¨re eux.

Bien que trÃ¨s linÃ©aire, il ne faudrait pas croire que Syndicate se contente de rafales de fusil d'assaut et d'emploi de la Dart-6, il vous faudra aussi veiller sur vos arriÃ¨res, d'ailleurs certains ennemis sortent de nul part et vous surprennent au dÃ©tour d'un couloir, car vous avez oubliÃ© que les portes que vous ne pouvez pas ouvrir, peuvent cacher un assaillant qui lui a la clÃ©.

Si les graphismes de Syndicate ne lui confÃ©rent pas un avantage de beautÃ©, je parle ici des couleurs et pas de la modÃ©lisation, il faut le reconnaÃ®tre, la modÃ©lisation des armes se veut l'une des plus rÃ©ussies qu'il m'ait Ã©tÃ© donnÃ©e de voir, du pistolet semi-automatique Ã viseur tritium, au fusil d'assaut en passant par le fabuleux Kusanagi, ou le fusil de Sniper et mÃªme le Gauss-EMW-56 qui tire dans les coins, vous disposez d'un arsenal d'armes des plus sympathiques (Gattling et lance-flamme) et fleur au fusil, chaque arme dispose aussi d'un mode secondaire de tir, comme la rafale, trÃ¨s pratique sur une meute d'ennemis dÃ©bouillant tels des enragÃ©s.

Vous ne pourrez transporter que 2 armes, il faudra alors faire un choix en fonction de votre situation, si pour les couloirs, il est prÃ©fÃ©rable d'avoir un fusil d'assaut ou un pistolet semi-automatique, quelque fois le fusil de Sniper sera d'un grand rÃ©confort pour les arÃªnes et beaucoup plus prÃ©cis qu'un Tar-39 ou d'un APP-3



A chaque tir réussit vous bénéficiez d'une réaction d'impact, ainsi votre taux d'adrénaline gagne en puissance quand vous tuez des ennemis à l'instar de l'opé "StormBringer" d'Eric Le Cromancien, qui elle au lieu d'absorber l'énergie de "massacre", absorbe l'âme du trucidé pour donner à son porteur une vitalité accrue et tout comme Elric, vous deviendrez dépendant de cette énergie de "massacre" pour recharger vos pouvoirs psy de la Dart-6.

Plus vous montez dans les niveaux du jeu et plus vous remplirez votre arbre des compétences, si je peux nommer celui-ci comme tel. Vous achèterez des modules de santé, de résistance, de vision, etc. afin d'enrichir votre capacité au combat et au piratage, mais rien de bien transcendantal, c'est un FPS et non un RPG.

Par contre, un gros point noir gênant de temps en temps le jeu, enfin quand je parle de point noir, je devrais plutôt dire, de gros points de lumière, car suivant l'angle de la prise de vue, vous serez ébloui par un effet de lumière qui vous empêche de trouver la sortie, un peu comme un soleil rasant l'horizon, vous êtes aveuglé et c'est plutôt désagréable en plein combat de ne pas savoir où se situe l'ennemi ou le salut.



Bon d'accord, je veux bien croire que dans un futur proche les explosions solaires auront un impact

sur la luminosité de nos villes, mais je pense qu'alors la technologie des hommes aura résolu le problème grâce à des boucliers magnétiques ceinturant les mégapoles en atténuant la source lumineuse, auquel cas, on se promènera tous avec des lunettes de soudeur sur le nez !.

Bien que Syndicate aborde quelques innovations plutôt sympathiques, il reste dans la lignée des FPS classiques, n'apporte ni saveur ni grandeur au genre, juste un petit moment sympathique à faire entre une pause café et une course en ville, car Syndicate se veut court, très court, si la tendance des FPS se cantonne à 8 ou 10 heures de jeu, Syndicate fait dans le minimum syndical, soit 6h 17 pour moi.

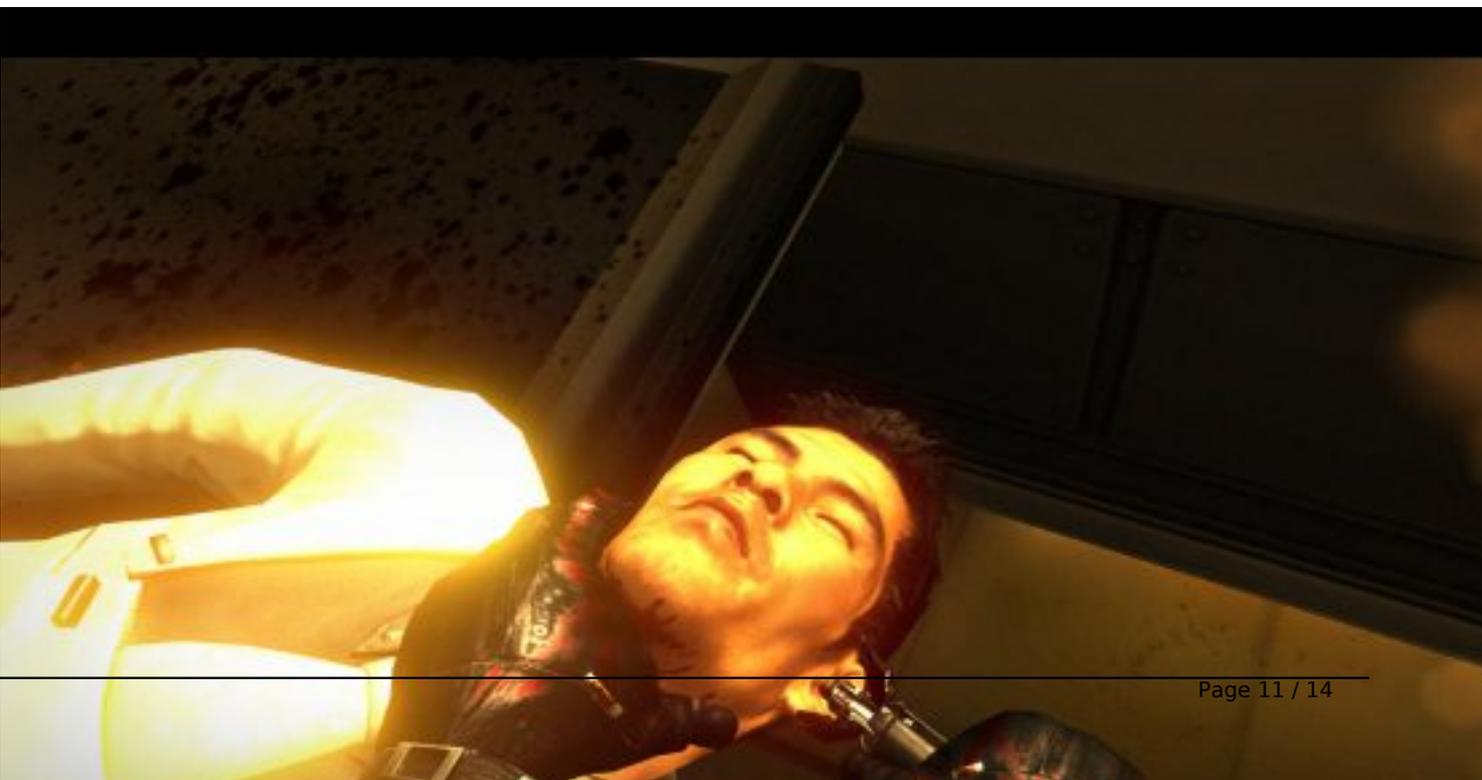
Un petit plus toutefois, le mode solo se voit compléter par un mode Co-op à 4 joueurs qui étend le jeu sur 9 cartes différentes. Dans ce mode, vous n'êtes donc plus seul, vos coéquipiers se battent à vos côtés et veillent sur vous au cas où vous allez au tapis, vu que tout un chacun possède la faculté de réanimation.

À

Conclusion :

Bien qu'étant un joueur invétéré, j'aime à me diversifier dans les jeux, mais je dois bien l'avouer, je commence à faire une overdose des FPS, surtout après les excellents Crysis et Battlefield, Amalur Reckoning et SWTOR des genres qui me passionnent m'avaient procurés une plongée dans des univers fantastiques, me redonnant du baume à l'âme, alors quand Syndicate a débarqué, je me suis laissé tenté par le synopsis, surtout que je garde un fabuleux souvenir de la Saga Deus-Ex.

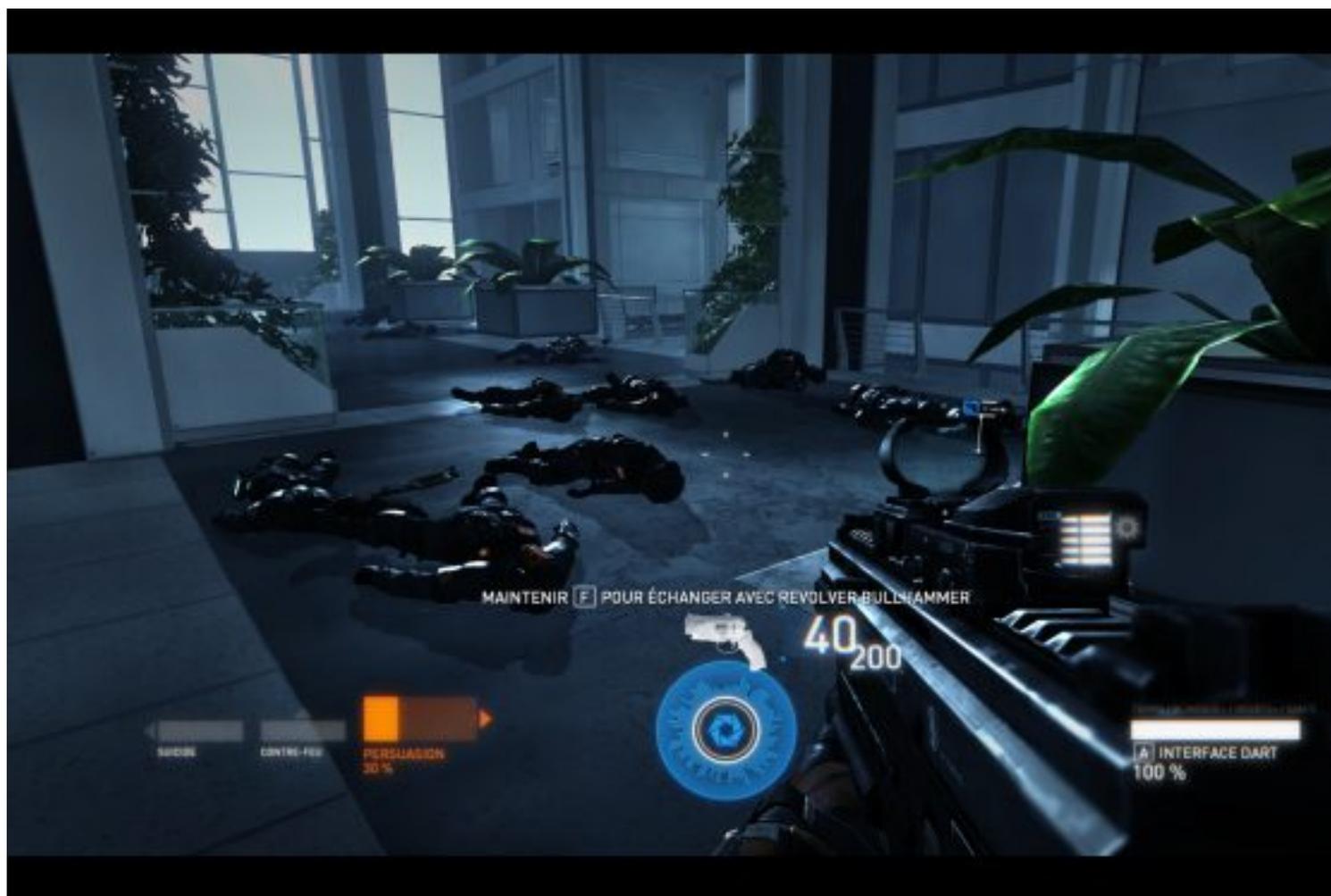
Mais là, il ne s'agissait plus de booster son personnage via des nano-technologies, mais juste de formater des agents, des militaires et les forces de l'ordre par l'implantation d'une puce aux capacités extraordinaires, imaginez, un simple clignement de paupières à défaut d'une pensée et toutes les portes s'ouvrent devant vous, adieu système de protection et autres coffres blindés, rien ne vous résiste, à défaut vous rentrerez dans la tête des porteurs de puces Dart (la puce civile) et ceux qui vous résistent, vous faites exploser leur Dart.



Jeux Vidéo : Test de Syndicate de EA

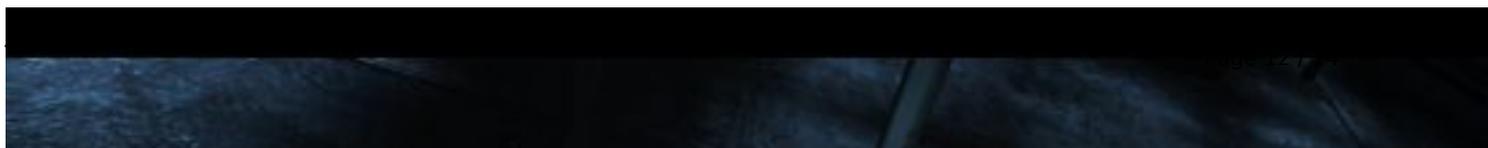
<https://www.info-utiles.fr/modules/news/article.php?storyid=16827>

Syndicate se démarque avec ses innovations grâce à la puce Dart-6 en proposant un FPS en dehors des chemins battus par tant d'autres titres qui de FPS n'en portent que le nom et bien je dois le dire, Syndicate se fond dans le lot des FPS qui ouvrent une petite branche et qui nous laisse sur notre faim, malgré l'action intense et dynamique des confrontations, la seule originalité que je retiendrai sera celle de l'exploitation de la puce Dart-6, mais qui à la longue devient banale, d'autant plus que Syndicate ne laisse pas le champ libre, vous allez d'un point A à un point B tout en suivant un couloir parfaitement balisé qui ne laisse pas de place à la divagation, tout juste un petit moment d'interrogation : "Ah, mais c'est où la sortie ?".



La prise en main des armes se veut excellente (seul le bruitage des tirs me semble trahi en dessous de la réalité), par contre dans les combats, quand vous êtes caché derrière une protection, si vous vous déplacez, vous aurez la prise en main de l'arme parfaitement dans l'axe comme si vous regardiez vous même dans un coin, cela permet donc de rester à couvert tout en arrosant copieusement les ennemis.

Si les dialogues restent de bonne facture comme la narration sans égaler ceux de Dragon Age, la musique d'ambiance mérite que l'on y arrête surtout dans les titres classiques où elle se marie parfaitement à l'action et apporte une certaine immersion dans le jeu, mais sans égaler celle d'Amalur Reckoning.



Syndicate fera parfaitement le joint entre Amalur Reckoning et Mass-Effect 3, de quoi patienter tout en se divertissant, car Syndicate bien qu'ayant quelques imperfections apporte un excellent divertissement, c'est quand même là l'essentiel d'un jeu, dommage que la Dart-6 n'ait pas eu plus de champs d'action dans ses capacités, enfin, peut-être que le docteur Lily Drawl travaille sur de nouvelles extensions, car telle qu'est définie la Dart-6 dans l'arbre des capacités, elle se veut destiner à un fantassin, certaines fonctionnalités comme la furtivité (silence, extinction des lumières par un tir, etc.), le piratage de système informatique et la spécialisation d'un agent n'ont pas été offertes au joueur.



La Dart-6 aurait aussi pu avoir d'autres capacités comme la vision nocturne, l'infrarouge ou l'atténuation de lumière, ou même mieux encore, pouvoir diriger son circuit pour puiser dans les ressources de la puce pour ajouter une dose d'adrénaline, bien utile pour la Persuasion ou le Suicide ! Ou accroître le système de visée, et surtout pouvoir prendre le contrôle direct des bots et autres drones (qui sont de parfaits alliés) pour une meilleure offensive, etc.

Syndicate bien que n'exploitant pas toutes les possibilités que l'on attendait d'une bio-puce, apporte de grands moments de combats acharnés et intensifs avec un mode de difficulté parfaitement dosé et je saluerai l'initiative d'avoir apporté à ce jeu, la faculté de faire réfléchir le joueur sur une situation donnée, on en redemande encore !

Syndicate est disponible depuis le 23 février 2012 en France sur PlayStation®3, Xbox 360 et PC.