

Jeux Vidéo : Spec-Ops The Line de 2KGames, test

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 4/7/2012 12:00:00

Dans le jeu vidéo, j'ai un faible pour les FPS, mais je dois reconnaître qu'actuellement ce genre de jeux vidéo ne m'inspire plus vraiment, alors quand 2KGames propose un nouveau jeu vidéo de type FPS sous le développement de Yager, je me suis dit que le jeu vidéo Spec-Ops The Line allait me faire renouer avec le genre et m'entraîner vers une aventure palpitante.

D'ailleurs au cours du développement de ce jeu vidéo, **Christoph Hartmann**, Président de 2K nous avait confié : *« Spec Ops: The Line apporte quelque chose de vraiment nouveau aux jeux de tirs militaires. Avec un scénario qui porte un regard sombre sur les conséquences de la guerre, Spec Ops: The Line interpelle la conscience des joueurs. »*



On pourrait penser que cette petite phrase de **Christoph Hartmann**, n'est que du pur marketing afin d'attirer le chaland et bien d'écoutez-vous, dès la cinématique d'introduction, vous allez plonger dans l'enfer de la guerre, dans un Dubaï d'apocalypse par une série de tempêtes de sable cataclysmiques qui l'ont coupé du reste du monde.

L'introduction sous le thème de l'hymne américain version Jimi Hendrix et la course poursuite avec les hélicoptères qu'il faudra abattre au mini-canon, vont vous mettre tout de suite au parfum, vous incarnez le capitaine Martin Walker, un baroudeur au cœur tendre qui pense plus à sauver des vies qu'à en prendre, sauf quand la sienne est menacée, il n'aura pas de pitié.

Le colonel John Konrad, un héros de guerre toujours en service a disparu avec son célèbre bataillon, les Damned du 33e. C'est donc à vous que l'État Major fait appel, votre but clairement défini va vous conduire dans le dédale de la ville de Dubaï, bien mal en point, à la recherche du colonel.



Ce ne serait qu'une mission de routine pour le capitaine Martin Walker grâce à ses 2 compagnons, mais outre les ennemis nombreux et teigneux, armés jusqu'aux dents, vous devrez faire face à un autre ennemi, bien plus perfide que le premier, la tempête de sable.

Balayé par les vents qui soulèvent le sable du dessert, il vous faudra jouer ou non avec cette couverture pour vous dissimuler ou ensevelir les cadavres afin de ne pas attirer l'attention, ou vous planquer pour des embuscades et vous servir des congères de sable pour en faire un allié précieux, c'est à vous de voir.

Toutefois, rappelez-vous qu'utiliser le sable dans le but de contrecarrer les attaques ennemies semblent une bonne tactique; cependant ne négligez pas le fait que les tempêtes de sable changent rapidement la donne puisqu'elles ont des conséquences sur la visibilité, la communication au sein même de votre équipe et sur le maniement des armes.

Suivez le guide pour une escapade au grand air, mais qui ne sera pas une promenade de santé!

La ville artificielle de Dubaï paie le prix du sang et des larmes, ici pas de fioritures, pas de bons sentiments sur la guerre ou d'envoies lyriques de hauts faits d'un héros charismatique, les méchants expurgeront leurs péchés dans la souffrance, Spec-Ops The Line, nous emporte loin des clichés des CoD ou des MW, pour nous compter la courte histoire de 3 compagnons de fortunes pris dans un maelstrom de déluge de feu, de sable et de cadavres tout chaud.

Contrairement aux FPS que j'ai cités précédemment, Spec-Ops The Line remue le couteau dans la plaie, enfin pour être plus précis, met le doigt où¹ cela fait mal, la prise de conscience en jouant sur notre sensibilité d'être humain. même un soldat aguerri ressent les choses, même s'il ne les exprime pas, le Cdt Sheppard (Mass-Effect) en est un bel exemple.



Dubaï la magnifique surgit du néant faisait la fierté de ses habitants, mais ses bâtisseurs avaient empiété sans permission le domaine de Mère-Nature, construite sur des champs pétrolifères, Dubaï expurge ses péchés, le sable reprend ses droits et recouvre la ville luxuriante pour la transformer en un linceul de désolation et de misère, où règnent le chaos et la violence, la loi du plus fort est de mise.

C'est donc dans cette ville post-apocalyptique que vous, le capitaine Martin Walker un ancien du siège de Kaboul débarque les armes à la main, bien sûr vos compagnons d'armes tel que le Lieutenant Adams, un expert en camouflage, et le Sergent Lugo, le bilingue et Sniper, vous accompagnent.

Une mission des plus simples, presque un cadeau vu vos compétences, retrouver le Colonel John Konrad et le 33e régiment d'infanterie, dont l'état Major n'a plus aucune nouvelle, compte tenu de la réputation du colonel, c'est une mission de la 1ère priorité et d'après les renseignements, il n'y a pas vraiment de résistance locale, quelques autochtones éparses et peu armés.



Mais ne vous y trompez pas, vous avez pris un passeport pour Hadès.

Hormis le sable qui sous le vent se soulève, il y a cette chaleur accablante et cette hyper luminosité qui aveugle et rend l'atmosphère étouffante et oppressante, et pourtant il faudra faire avec, car vos ennemis ne vous laisseront pas le temps de souffler et vous attaqueront de toute part, c'est ici qu'il faudra profiter du décor pour vous planquer ou profiter justement de ce décor pour le retourner contre les méchants.

Mais que c'est-il passé à Dubaï ? Car une chose étrange vous attend, vos ennemis principaux ne seront pas que des terroristes, mais vos propres frères, des américains !

Vous allez découvrir la véritable horreur de ce champs de bataille où plus vous avancerez et plus les cadavres jonchent le sol et souvent pas en entier, des exactions ont été commises, il vous faudra remonter à la source pour connaître le fin mot de l'histoire



Que de questions qui se bousculent dans votre tête, le 33e serait-il l'origine de ces massacres ? La vérité ne jaillit pas de la lampe d'Aladin, d'autant plus que la CIA vous met des bâtons dans les roues pour des raisons que la raison même ignore.

2KGames et Yager jouent sur le délicieux registre de l'interrogation et du ressenti, diamant sur la tête de Kate, vos décisions auront un impact violent et catastrophique sur les rescapés de

Dubaï, un véritable conflit coréen à résoudre sous le tsunami d'une tempête dans un cratère.

En tant que capitaine de cette équipe, la décision finale vous appartient pour trancher dans le vif. Bien sûr cela semble facile de prendre des décisions dans les conflits, mais Spec-Ops The Line va au-delà du simple impact décisionnel, vous devrez "réellement" vous investir pour prendre une décision.

Spec-Ops The Line se distingue donc clairement de la voie tracée par ses concurrents où il suffit juste de trancher les méchants, ici on vous demandera de choisir entre 2 maux, comme par exemple de sauver un agent de la CIA que vous ne connaissez ni d'Adam ni d'Ève, ou sauver les civils par votre protection.



Il n'y a jamais de prise de décision parfaite, le décideur navigue toujours en eau trouble, ce que j'écrivais, à choisir entre 2 maux, en règle générale on choisit le moindre, mais entre le virus Ebola et le VIH, pas évident de choisir dans ce cas là, quelle que soit la finalité, le remède pourrait être plus terrible que la maladie elle-même!

Pour couronner le tout, Adams et Lugo participent à leur façon à vous influencer, car ces 2 baroudeurs ne sont jamais d'accord entre-eux et encore moins avec vous. Vous devrez donc écouter leurs arguments, réfléchir et quoique l'on veuille en dire, cette prise de position va vous pousser à vous impliquer personnellement (là je parle de vous, l'être pensant) en vous mettant le doute à chaque fois.

Dubaï se voit donc le théâtre d'affrontements sanglants, les ruines des immeubles vous serviront d'abris afin de vous planquer pour mitrailler les ennemis, à ce sujet sachez que vos planques ne sont en rien des refuges car l'IA des ennemis vous cherchera et vous acculera, seul moyen de vous en sortir, consistera dans le combat.



Comme vous êtes le capitaine, vous pourrez donner des ordres à vos compagnons, comme se concentrer sur une cible particulière représentant un danger immédiat, grâce au concours de lancer de grenades aveuglantes ou d'un tir nourri si vous êtes vous-même déjà sous le feu de

l'ennemi.

Un petit conseil, une zone n'est jamais sécurisée, si elle n'est pas nettoyée, alors faites un peu d'exploration, pour tant soit peu que cela soit possible car Spec-Ops The Line a l'air d'être balisée comme une ligne droite sans intersection, mais le sentiment d'open-world est bien omniprésent, mais ce n'est qu'une illusion d'optique. Surtout du aux mirages!.

Votre escouade compte des talents, Hugo et Adams possèdent des spécialités, soit dans la tactique, soit dans le combat propre, mais rien ne vous empêche d'opter vous-même pour une action décisive, tout n'est qu'une question d'initiative personnelle.



Spec-Ops The Line fait donc la part belle aux combats musclés, trépidants et sanglants, les dialogues sont bien à la hauteur de ce que l'on peut attendre de situations difficiles, entre les insultes et les avertissements, la mise en scène va vous plonger au cœur même de l'intensité des combats, une belle réussite à ce niveau qui vous noiera dans l'horreur de Dubaï.

N'hésitez pas à utiliser le décor comme allié contre vos ennemis, brisez les vitres et les murs pour submerger vos assaillants sous des tonnes de sables, mais attention, si Adams et Hugo semblent avoir des munitions à l'infinie, il en sera tout différent pour vous et si vous ne gèrerez

pas votre intendance, vous vous retrouverez vite à rechercher sur les cadavres le moyen d'assouvir la faim de votre fusil mitrailleur.

Conclusion :

Spec Ops The Line comprend un scénario solo intense qui emmènera les joueurs au cœur d'un Dubaï dévasté par une série de tempêtes de sable cataclysmiques qui l'ont coupé du reste du monde. Dans la peau du capitaine Martin Walker, les joueurs devront s'aventurer dans les ruines de la ville à la recherche du colonel John Konrad et de son bataillon disparu, les Damned du 33e.

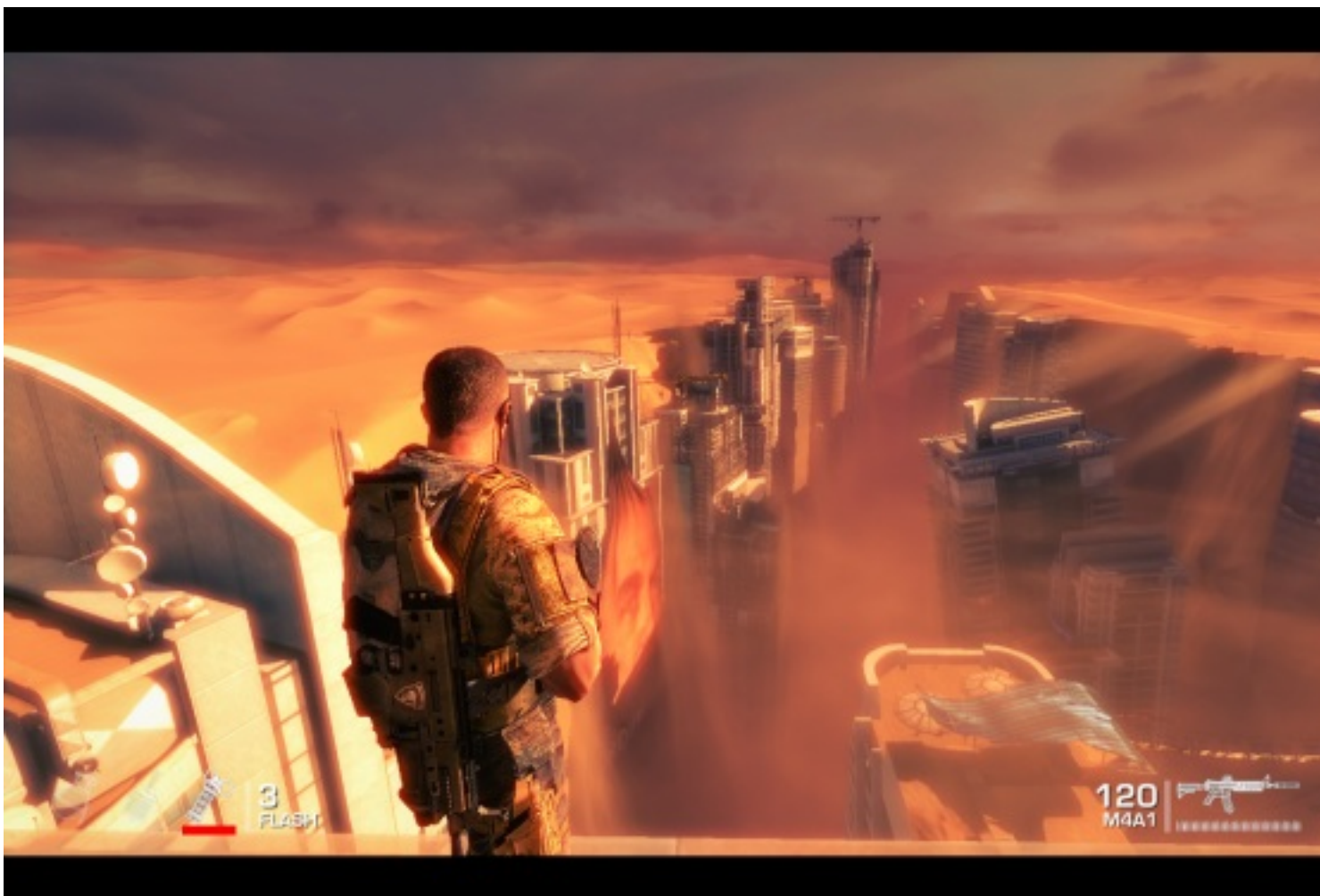
Les joueurs se frayeront un chemin à travers des tempêtes de sable grâce à une large variété d'armes et d'explosifs, utilisant même le sable comme une arme stratégique pour ensevelir leurs ennemis. Grâce à ses phases d'action intenses, son scénario captivant et son environnement unique, Spec Ops: The Line ne ressemble à aucun autre jeu de tir militaire.



C'est au long de 15 chapitres que Spec-Ops The Line tire son épingle du jeu en offrant au joueur une histoire passionnante, pleine de rebondissements où l'action tient le rôle, ces hauts faits d'armes interpellent aussi le joueur dans la prise de décision, la fin de jeu termine en apothéose, quoique discutable.

Si le rôle des FPS d'aujourd'hui fait que la partie solo ne dépasse jamais une dizaine d'heures, ici il vous faudra en compter beaucoup moins, tout juste 8 heures pour moi, et il paraît que je suis un lambin comme me le prouve souvent mon entourage. A ma charge, je prends toujours le temps d'admirer les décors dans lesquels évoluent mon personnage et je dois dire qu'ici les graphismes du jeu ont été soignés, d'autant plus que je joue sur un PC Gamer.

Ce Dubaï enseveli sous les sables donne bien cette impression de cataclysme et les arrière-plans magnifiques accentuent l'impression d'un grand vide, mais de toute beauté. Le tout se voit renforcer par la violence des combats et les carnages successifs issus d'actions présentes ou passées apportent cette dimension dans l'escalade de l'horreur de la guerre.



Les amateurs de belle musique seront servis, entre classique et rock, la bande son colle parfaitement à l'action et l'on appréciera ou pas les interventions du DJ des sables qui vous asticote le rôle par ses interventions en se moquant de vos actions avec un humour so-british!

Mais entre-nous, on lui collerait bien un fusil entre les mains pour qu'il nous montre ce qu'il sait faire en plein combat de rue!

La localisation dans notre belle langue se veut l'une des meilleures.

Spec Ops The Line propose aussi une expérience multijoueur utilisant un système de classes dans des environnements époustouflants et uniques.

Un contenu bonus gratuit coopératif pour Spec Ops: The Line sera également disponible au téléchargement * (Août 2012) pour toute personne ayant acheté le jeu. Le contenu de ce bonus comprend une série de scénarios objectifs en mode coopératif, dans une ville de Dubaï ravagée par de nombreuses tempêtes de sable, avant l'arrivée du Capitaine Walker et de son équipe. Les joueurs pourront ainsi découvrir quatre missions ultra rythmées, chacune avec ses propres objectifs, environnements et personnages jouables.



Les joueurs devront allier leurs forces pour combattre des vagues d'ennemis et traverser d'aveuglantes tempêtes de sable afin d'atteindre leurs objectifs ; la clé de la réussite résidera dans le travail d'équipe et la bonne utilisation des armes et explosifs.

Disponible sur Xbox 360, PS3 et PC, Spec Ops: The Line a reçu la classification PEGI + 18.

Graphisme	18
GamePlay	18
Scénario	18
Voix et Musique	18
Jouabilité	17
Durée de vie	16
Note Moyenne	17



* Un compte Xbox LIVE, PlayStation Network ou Steam et une connexion Internet sont requis pour télécharger ce contenu. Un exemplaire de Spec Ops: The Line est nécessaire pour jouer.

Pour tout savoir sur [Spec Ops: The Line](#) et voir les dernières infos et les téléchargements disponibles.