

TEST **GAME** **CRITIC.FR**



TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL
CONVICTION

Par Ryuuku



SPLINTER CELL CONVICTION

Plate-forme :
Xbox 360, PC

Développeur :
Ubisoft Montréal

Editeur :
Ubisoft

Date de sortie :
**15 avril 2010 (Xbox 360),
29 avril 2010 (PC)**

Genre :
Action, Infiltration

Nombre de joueurs :
1 à 2



- Septembre 2006 :

Des fuites venant d'Ubisoft laissent penser que le studio français serait au travail sur un nouvel opus de Splinter Cell.

- Mai 2007 :

C'est lors du Ubidays de 2007 qu'est présenté Splinter Cell Conviction. On y découvre un Sam Fisher déprimé, au look de clochard, et un gameplay bien changé.

- Juillet 2007 :

Annoncé pour novembre, le jeu est reporté à 2008.

- Mai 2008 :

Prévu pour cette année 2008, Conviction pourrait se voir être reporté à 2009, voir 2010.

- Avril 2009 :

Perdu de vue depuis des mois, le jeu est désormais prévu pour l'année fiscale 2009-2010.

- Juin 2009 :

Après avoir complètement disparu, Conviction se montre enfin à l'occasion de l'E3 2009. Mais surprise, Sam Fisher ne ressemble plus à un clochard et le gameplay semble avoir à nouveau subi des modifications. Le titre est attendu pour l'automne 2008.

- Juillet 2009 :

Une fois de plus, Splinter Cell Conviction est reporté. Cette fois-ci au premier trimestre 2010.

- Septembre 2009 :

Présentation du jeu au Tokyo Game Show. L'occasion d'avoir le droit à une nouvelle vidéo. Mais surtout, la date de sortie est enfin fixée au 23 février 2010.

- Novembre 2009 :

Ubisoft évoque un mode coopératif, ainsi que de quatre autres modes multijoueurs.

L'éditeur annonce également la version collector du jeu qui comprendra la bande son du jeu, une figurine, un mode "infiltration", et un accès privilégié à diverses armes du jeu. Le tout pour 90€ dans une belle boîte en métal.

Au passage, Ubisoft précise que la version UK comprendra uniquement la langue anglaise. Histoire d'éviter la polémique qui avait émaillé la sortie d'Assassin's Creed 2.

- Janvier 2010 :

On croyait en avoir terminé avec les reports, mais non, Splinter Cell Conviction glisse du mois de février au mois d'avril 2010.

- Février 2010 :

Les dates de sorties sont fixés. Conviction sortira le 13 avril aux USA, et le 15 en Europe. De plus, il y aura un pack Xbox360 250 Go + le jeu.

- Mars 2010 :

La démo de Splinter Cell Conviction est mise en ligne.



Quatre ans, c'est le temps qu'il aura fallu à Ubisoft pour nous proposer une suite à Double Agent.

Quatre ans durant lesquels le jeu aura subi un changement complet de son gameplay, avant d'être mis en pause, puis retravaillé pour devenir ce qu'il est aujourd'hui. Seulement, un développement chaotique n'est pas toujours un gage de qualité. Qu'en est-il alors de ce Splinter Cell : Conviction ?

Sam is back

Après la mort de sa fille Sarah lors d'un accident de voiture, Sam Fisher était au fond du gouffre. Pour l'aider, son ami Irving Lambert lui avait alors proposé d'infiltrer un groupe terroriste. Mais suite aux événements survenus lors de cette mission, dont la mort de Lambert, Sam se retrouva traqué par le gouvernement. Trahi, il s'était alors enfui, ne laissant derrière que ses fameuses lunettes de vision nocturne.

Devenu un fugitif, Sam mena sa petite enquête personnel pour retrouver l'assassin de sa fille. C'est alors qu'Anna Grimsdottir le contacte et lui propose des informations en échange d'un petit coup de pouce.

Trahison, conspiration, révélation, le scénario de Conviction est fidèle à la patte Tom Clancy. Et comme à chaque fois, ou presque, on se détache très facilement de l'histoire qui réservent pourtant sont petits lots de surprises. Et malgré que l'histoire ne se déroule uniquement qu'aux Etats-Unis, la variété est garantie.

Quant à la durée de vie, il ne nous faudra hélas pas plus de 7 petites heures avant de voir le générique de fin, et cela même en prenant tout son temps. Une durée de vie (du moins en solo) plutôt convenable pour cette génération, mais à laquelle on a bien

du mal à croire tant les choses vont vite.

My name is Sam, Sam Bauer

Dès sa première apparition, il était clair que Conviction marquerait un tournant dans la série avec un gameplay totalement revu. Et si cette version n'a plus grand chose à voir avec la toute première vidéo du jeu, le gameplay a cependant bien pris une tournure plus orientée vers l'action.

En clair, oublié la combinaison noire, les gadgets sophistiqués et le soutien d'Echelon 3. Désormais Sam ne s'appelle plus Fisher, mais bel et bien Bauer tant il est devenu plus violent, sans pitié, et même surpassant.

La preuve avec le système d'exécution à la limite de l'abus. Le principe est simple, une fois que l'on a battu un ennemi au corps à corps, on remplit une jauge. Ensuite il ne nous reste plus qu'à marquer nos cibles (4 au maximum) et à appuyer sur Y pour toutes les éliminer en l'espace de quelques secondes.

Si au début cela demande un petit temps d'adaptation, une fois maîtrisé cette pratique s'avère à la fois puissante mais surtout jouissive.

Pour autant, on reste libre de nos actions et il est donc toujours possible de jouer l'infiltration. C'est même plutôt recommandé, car aussi balèze que puisse être Sam Bauer, il ne fait pas le poids face à un groupe de terroristes armés d'AK47. La discrétion reste le mot d'ordre sans pour autant être aussi "strict" que lors des épisodes précédents. Ainsi par exemple, il n'est plus obligatoire (et même impossible) de cacher les cadavres.

Reste une dernière nouveauté de gameplay, hormis le fait que l'on peut désormais améliorer nos armes et nos gadgets qui sont par ailleurs bien

moins "orienté infiltration". Il s'agit du système dit "de la dernière position connue". En pratique, cela se traduit pas un "fantôme" qui apparaît automatiquement dès que l'on se fait repérer, et qui symbolise la dernière position connue par nos ennemis. Le problème, c'est que système montre à quel point l'Intelligence Artificiel du jeu est très limitée, tant il devient alors très facile de les contourner et même de les mener par le bout du nez.

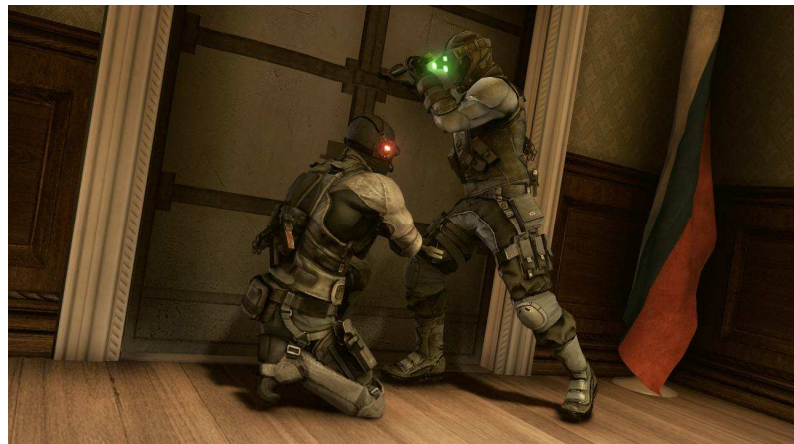
Pourtant, une fois qu'ils nous ont repérés, les méchants patrouillent en fouillant chaque recoin de la zone, courent vers leurs copains fraîchement refroidis et donnent l'alerte. Et en cas de combats, ceux-ci passent d'abris en abris pour se rapprocher, et parfois lance une grenade à nos pieds.

Bref on pourrait dire que c'est d'un bon niveau, mais ça s'arrête hélas là. Tout d'abord parce que jamais certains gardes n'iront plus loin que la zone qui leur sont assignée. Ce qui donne des scènes parfois bien incohérentes. Par exemple, des gardes qui ne descendront jamais un bête escalier pour secourir leurs camarades.

Et je ne vous parle même pas de ce que l'on peut faire si l'on combine le système d'exécution, la dernière position connue et nos nouvelles lunettes de vision sonar qui permettent de voir à travers les murs.

Four years later

Quatre ans après Double Agent et un développement chaotique, il n'est guère étonnant si graphiquement Conviction est une déception. Alors certes, les Splinter Cell n'ont jamais été des monstres graphiques. Quoique Chaos Theory était quand même vachement beau pour l'époque. En revanche les effets de lumière ont toujours été des plus convaincants. Et sur ce dernier point,



Conviction fait honneur à la série.

Attention, cela ne veut pour autant pas dire que ce Conviction est moche. Non, non, disons plutôt que de loin il semble même plutôt fin et détaillé. Mais si l'on se rapproche, on remarque que c'est bien moins joli. De plus, il semblerait que la résolution soit bien loin des standards de la HD, pourtant prôné par cette génération de console. Et je ne vous parle même pas des animations d'"un autre âge", ou presque. Bref, c'est plutôt du niveau d'un beau jeu de 2006 en fait.

Si un développement problématique en est sans aucun doute à mettre en cause, il faut tout de même préciser que le moteur graphique utilisé n'est plus de toute première fraîcheur. Car contrairement à pratiquement tout les gros titres actuels, Conviction utilise encore ce bon vieux Unreal Engine 2.5, mais fortement boosté (encore heureux). Peut-être que si Ubisoft avait utilisé le moteur d'Assassin's Creed, on aurait eu quelque chose de bien plus marquant.

We need you !

Depuis Pandora Tomorrow, on était habitué à avoir accès à un mode multijoueur à la fois riche et intéressant. Du moins jusqu'à Double Agent où le mode Versus avait été drastiquement simplifié. Cette fois-ci, il est carrément passé à la trappe. Heureusement, il nous reste toujours le mode coopératif accessible en ligne ou en écran partagé.

Commençons par la campagne, celle-ci nous met dans la peau d'Archer et de Kestrel, deux agents (le premier est américain, le second est russe) chargés de retrouver une arme qui a été volée en Russie.

Ce prologue à l'histoire principale, s'avère pourtant bien plus passionnant que le complot auquel doit faire face

Sam. Pourtant, cette campagne ne se divise qu'en quatre chapitres pour une durée de vie quasi équivalente au solo, soit six bonnes heures. Bien entendu, tout l'intérêt de cet aspect du jeu, c'est que l'y joue à deux avec le même gameplay.

Une fois cette campagne terminée, on peut s'atteler aux quatre autres modes de jeu proposés (tous également jouables en solo). Au menu, il y a tout d'abord le mode Chasseur dont l'objectif est d'éliminer toutes les forces en présence. Mais si par malheur on est repéré, des renforts sont déployés pour rendre la tâche plus difficile.

En pratique, on s'amusera à se faire remarquer dès le début, histoire d'avoir une bonne vingtaine de victimes avec lesquels s'amuser. Les fous quant à eux pourront toujours foncer dans le tas fusil d'assaut à la main.

Vient ensuite le mode Infiltration, uniquement débloqué via Uplay (encore une belle invention made in Ubisoft...). Cette fois-ci, il faut se contenter de traverser les niveaux sans se faire repérer. Il est toutefois autorisé d'éliminer quiconque nous fait obstacle. Ici la discrétion est donc de mise, au point que l'on a presque l'impression de retrouver cette bonne vieille ambiance des anciens opus.

Le mode Dernier Survivant est à mon goût le plus inintéressant de tous, tant le gameplay ne s'y prête guère. Le principe est pourtant simple : protéger un objectif des assauts ennemis. L'ennui, c'est que nos gadgets et nos munitions sont limités pour toute la session. Fort heureusement, si l'on meurt on redémarre avec tout notre équipement à partir du dernier assaut.

Enfin, il reste le mode "Confrontation", qui comme son nom l'indique propose aux deux joueurs de s'affronter sur

des cartes remplies de terroristes. Le vainqueur étant celui qui en tues le plus. Sympa, mais ça ne remplace pas l'ancien mode Versus.

Sentiment finalement mitigé en solo, d'un côté on a un réel intérêt à jouer, un fun bien présent qui vient sans doute d'une IA que l'on peu facilement berner et un Fisher qui peut-être très puissant avec un simple pistolet à silencieux.

Mais de l'autre, on ne peut que constater les nombreux défauts du gameplay, et un certain regret de constater une fois de plus une orientation plus "grand public".

Finalement, ce qui rattrape ce Splinter Cell Conviction "simplement" bon, c'est sans aucun doute son aspect coopératif vraiment prenant et sympathique. A condition d'avoir un ami avec qui en profiter.

GAMECRITIC.FR

Test : Splinter Cell Conviction
Réalisé à partir de la version Xbox 360
Écrit et mise en page par : Ryuuku
Email : postmaster@gamecritic.fr