

Ghost Recon - 1/1

Ils sont six à faire partie de l'élite. Six à se mouvoir telles des ombres. Ce sont les Ghosts !

Les choses n'ont pas vraiment changées en 2008, la vision militaro-politique du sieur Clancy opposant toujours les méchants Russes aux gentils Américains. Bien évidemment, ces vaillants héros de la partrie " qui n'aiment faire la guerre que pour mieux rétablir la paix " en sont les protagonistes principaux. Pour une fois, on ne revêt pas la tenue d'un Rambo sans peur et sans cervelle : l'approche se veut plus tactique avec la gestion de six valeureux soldats, les Ghosts.

Suivant la pérennité des Rainbows 6 ou, plus proche de nous, d'un Conflit Desert Storm, le jeu propose de devenir un vrai stratège commando. A nous les joies de l'omnipotence en donnant des ordres à tout va : " Aller prendre l'ennemi à revers !", "Tendons une embuscade !", "On va les occuper pendant que vous libérez les otages !", " Mange ma frenade dans ta tête !"...

D'autant plus que l'IA des coéquipiers est loin d'être celle d'un Stallone en manque de créatine. Ils réagissent de façon très cohérente : ils savent occuper leur position comme il se doit, n'avancent pas bêtement, marquant souvent des arrêts afin de "checker" la zone, protègent leurs arrières ainsi que les autres alliés, etc... Le cahier des charges concernant leurs possibilités est bien rempli et constitue un critère non négligeable quand on connaît le principe de Ghost Recon. Explications.

Le jeu offre la perspective de diriger deux équipes, Alpha et Bravo, composées de trois soldats inséparables. Il n'est donc nullement question de laisser les autres en retrait et de faire cavalier suel. C'est en cela que la venue de scripts est indispensable. A l'instar d'Hidden & Dangerous, la préparation de schémas de déplacement est indispensable pour la bonne continuation de la mission.

On trace un parcours pour chacun des commandos et on laisse la suite des événements se dérouler tant nos hommes sont compétents. Ce concept implique bien évidemment une préparation harmonieuse des effectifs. Avant chaque niveau, il nous revient de choisir les meilleurs éléments et de les dispatcher de manière optimale. Cependant, en règle générale, si le plan d'approche est suffisamment rationnel, il ne devrait y avoir aucun souci (les Ghosts sont vraiment très vifs...).

Par contre, il en est autrement avec la réactivité de nos opposants. Ces derniers ne connaissent que le minimum syndical en termes de réflexes et d'aptitudes à prendre des décisions. Il n'est pas rare de les voir agir de façon inepte et c'est un peu le recers de la médaille concernant l'IA.

Script dressé, soldats surentraînés, ennemis benêts, on pourrait presque s'ennuyer... Heureusement, le concept reste intéressant et la durée de vie est plus qu'appréciable. Au final, le jeu aurait gagné à être peaufiné, mais reste très agréable...