# Splinter Cell (GBA) - 1/2

**Après être sorti sur XBOX, Playstation 2 et Gamecube et avoir fait un véritable carton, Splinter Cell débarque sur la console portable de Nintendo. Sera-t-il aussi bon que les versions des consoles de salon ? Mais c'est cette fois en 2D et de profil que Splinter Cell revient avec des allures de jeu de plates-formes.**

**Attention : vous trouverez peut-être ce test sur un site de jeuxvidéo, comme info-game. C'est normal car j'ai réalisé ce test pour plusieurs sites de jeuxvidéo et j'ai ensuite décidé d'en faire profiter France-jeunes.**

**Histoire :**

On pouvait s'en douter, l'arrivée de Sam Fisher sur Gameboy Advance suscitait quelques changements. Ce n'est maintenant plus à un jeu d'action en 3D que nous avons faire, mais à un titre en 2D avec une vue de profil semblable aux jeux de plates-formes de la console. L'immersion reste totale malgré le changement de vue. Une réalisation hors norme pour un jeu Game Boy Advance ainsi qu'une maniabilité parfaite font que ce jeu est un classique du genre.

**Réalisation et Intérêt :**

Comme je vous le disais, Splinter Cell conserve plutôt bien le côté infiltration. Ainsi, vous pourrez marcher discrètement et silencieusement ou bien au contraire, courir à toute vitesse. Si les gardes vous surprennent, vous devrez les combattre et vous ne pourrez plus vous cacher et si l'alarme se déclenche, vous êtes fichu, à moins d'atteindre un poste rapidement pour éteindre cette alarme.

Contrairement à ce que l'on pouvait penser, les armes ne servent pas beaucoup. En effet, plutôt que de tuer vos ennemis à coup de pistolet silencieux ou en les asphyxiant avec une grenade fumigène, vous devrez vous cacher pour éviter d'attirer l'attention. Enfin, du crochetage de serrure à la traversée de flammes, en passant par la vision à rayons X, Splinter Cell vous réserve bien des surprises. Les accessoires sont assez nombreux : la caméra glu vous permet de regarder autour de vous sans bouger, les lunettes à vision nocturne et thermiques. Dans certaines missions aux premières personnes, modifiant ainsi grandement le GamePlay qui reste excellent, vous aurez un appareil photo (votre mission étant d'immortaliser des politiciens véreux) ou encore un fusil sniper pour le tir au lapin.

Graphiquement, j'ai trouvé Splinter Cell très agréable à regarder. Il y a de bonnes animations, les décors sont détaillés et assez variés mais on aurait aimé plus de variété parmi les personnages.

La maniabilité, quant à elle, est excellente. La prise en main est rapide, et tout de suite, on se sent immergé dans le jeu ; en effet, les quatre boutons de la console suffisent pour exécuter tous les mouvements de Sam ! Un passage à la 2D sans dégâts, donc. Un des points forts du soft.

La bande-son est également réussie avec des musiques entraînantes, et qui nous ancrent bien dans le jeu. Les bruitages sont quant à eux excellents.

Comme pas mal de jeux actuellement, celui-ci bénéficiera de la connectivité GBA/NGC et rallongera ainsi considérablement la durée de vie (jusqu'à 5 missions débloquées). Les embûches seront nombreuses : certains gardes se battront au corps à corps, d'autres auront un pistolet ou encore un cocktail Molotov... Vous aurez

# Splinter Cell (GBA) - 2/2

aussi affaire à des caméras de surveillance qui donneront l'alarme dès qu'elles vous auront repérées ; des tourelles automatiques qui peuvent distinguer un ami d'un ennemi ; des rayons laser reliés à un détonateur...

**Graphismes :**

Des décors variés, des superbes animations dans les nombreux mouvements de Sam. Que du bon ! **16/20**

**Jouabilité :**

On utilise tous les boutons de la console dans cette version et la maniabilité s'en révèle excellente. On a énormément de mouvements différents avec peu de boutons ! Les phases de jeu à la première personne ne poseront pas de problème non plus. Le didacticiel aidera les joueurs à se familiariser avec les commandes. **17/20**

**Durée de vie :**

10 missions avec chacune 3 objectifs bien distincts à atteindre. Une difficulté bien dosée. La connectivité Game Cube et Game Boy Advance rallonge bien la durée de vie du soft, lui rajoutant 5 missions. **16/20**

**Bande-son :**

Les bruitages sont corrects, de plus on est satisfait de ne pas entendre les mêmes musiques. **16/20**

**Scénario :**

L'ambiance du soft avec les différentes organisations secrètes comme la NSA est pleine de mystère et est indispensable pour ancrer le joueur dans l'ambiance. **15/20**

**CONCLUSIONS**

Sûrement un hit ! Un très bon jeu qui réunit tous les bons ingrédients pour faire partie du top 10, en bonne place.

Note : 17/20