Thief - 1/2

Jeu de Rôle ou l'on incarne Garrett, un voleur...

Thief The Dark Project est un jeu peu connu en France alors qu'il etait très certainement LE grand jeu de cette fin de millénaire. Mais heureusement, je suis là pour vous en parler. ;)

Thief est un jeu très simple dans son apprentissage (quelques minutes pour comprendre le fonctionnement des touches), très progressif dans la difficulté et qui offre une richesse de scénario fabuleuse.

Dans "Dark", on incarne Garrett, un voleur experimenté et endurci, dont le moins qu'on puisse dire est qu'il joue dans la cour des grands. L'ombre et le silence sont vos alliés. Le grand jour est votre pire ennemi. Votre ruse et votre habilité sont vos meilleurs atouts. Toutes les richesses du monde peuvent vous appartenir. Vous n'avez qu'à vous servir. Vous exercez votre metier au coeur de la cité. Vos cibles sont les aristocrates fortunés et les marchands corrompus, qui, aprés tout, ne méritent pas plus leur fortune qu'un honnête voleur tel que vous. Cutty, votre fidèle receleur est toujours prêt a vous mettre sur un bon coup. Il n'a **pas encore** trahit votre confiance;).

Le métier comporte évidemment quelsques risques. Un seul faux pas et vous pouvez vous retrouver poursuivi par un garde enragé brandissant un sabre tranchant ou tout autre bidule qui pique ;). Pour parer à cette éventualité, vous porterez une épée. Votre arsenal comporte en outre une matraque (votre principale arme) et un arc. De maniere génerale, préferez éviter d'en arrivé là, mais il n'y a parfois aucune autre solution que de se battre. Le plus souvent, la route qui mène aux richesses est sombre et silencieuse. Mais vous serez doté de dispositifs divers, qui vous permettront de duper vos adversaires, de vous proteger ou d'atteindre des lieux difficilements accessibles. Vous êtes un voleur pas un guerrier. Gardez les yeux ouverts et vous ne perdrez pa la vie.

Maintenant que vous commencez à voir de quel genre de jeu il s'agit, quelque petites soluces/conseils :

Ombre

Les variations de lumière sont si exceptionnelles dans le jeu, elles en sont l'essence même, qu'il faut savoir utiliser au mieux les pouvoirs de dissimulation de l'ombre. Ceci veut dire bien souvent que vous devez chercher ces zones ou éventuellement les créer en éteignant des torches. Il faut donc toujours prendre son temps pour analyser le théâtre de votre action future et vous méfier des apparences : certaines ombres qui vous paraissaient propices quelques pas en arrière se révèleront parfois bien inhospitalières. Un pas de trop et vous pouvez être découvert. Vous devez surveiller en permanence votre indicateur de visibilité. (une sorte de gemme au milieu de l'écran)

Bruit

Le deuxième aspect génial de ce jeu est bien sûr l'importance accordée aux bruits, ceux de vos adversaires bien sûr mais également les vôtres. Le terrain sur lequel vous vous déplacez n'est pas toujours égal. Chaque sol que vous traversez possède ses propres caractéristiques phoniques et vous devez être très attentifs à ne pas alerter vos adversaires au cours de vos déplacements. Là aussi, il vous faut un peu de patience pour tracer votre trajectoire idéale et savoir si vous devrez marcher, courir ou ramper à tel ou tel endroit. Car la vivacité de vos mouvements accentue ou diminue tous ces effets de bruits.

Heureusement, beaucoup de vos adversaires sifflotent ou ont des problèmes de gorge, ce qui vous informe de

Thief - 2/2

leur présence. Mais il y en a des taciturnes qui prennent du sirop, heureusement pour la difficulté du jeu et malheureusement pour votre progression;). Rares sont cependant ceux qui restent statiques et vous avez toujours le moyen d'entendre leurs pas et d'évaluer la distance qui vous sépare d'eux ainsi que leur orientation par rapport à vous. Rappelez-vous que, dans certains cas, vous ne verrez pas vos adversaires, vous ne ferez que les entendre ; vous devez alors être tout à fait capable de les situer spatialement, uniquement par les sons qu'ils produisent.

Utilisez enfin le bruit à votre propre avantage pour détourner, par exemple, l'attention de vos adversaires. Il n'est pas toujours indispensable de disposer d'une flèche de bruit pour y arriver. Un simple objet lancé sur le sol ou un mur, une flèche ordinaire tirée sur une partie métallique sont souvent suffisants. L'adversaire partira à la recherche de l'origine de ce bruit et libèrera souvent quelques secondes la voie qui vous intéresse.
voilà les conseil de base que je puis vous donnez.

Bonne Chasse !