Un jour du début des années 2000, une sorcière faisait bouillir un chaudron à Kemco.
« Nyah ! L'infiltration a le vent en poupe, il nous faut une recette pour ce genre ! Voyons… Une généreuse base d'ersatz de *Splinter Cell*… Des morceaux de *Metal Gear*, à volonté… Quelques zestes de *Tenchu*… Une bonne dose de clichés… Hm, il manque quelque chose. J'ai trouvé ! »
La sorcière ajouta une bimbo blonde en habits affriolants, et le chaudron crépita : le concept de *Rogue Ops* était né.
Un jeu où la véritable infiltration a consisté à piquer des idées à la concurrence avec quelques timides touches de personnalisation, pour un résultat voué à l'obscurité.
Mais des ténèbres peut surgir de précieuses leçons, alors, ami Lecteur, accompagnez-moi donc pour une aventure… Particulière !

Bienvenue dans une monde où la seule partie du visage à être correctement animée est la bouche !

La vengeance est un plat qui se mange en tenue moulante

Il y a des façons naturelles de faire de l'exposition, et il y a les cas comme *Rogue Ops*, qui, d'entrée de jeu, balancent une histoire sentant bon le prétexte basique : Nikki, notre héroïne, a perdu son mari et sa fille à cause de très vilains terroristes russes (depuis la chute du mur de Berlin, ils restent les grands favoris pour faire les méchants, on ne se refait pas).
On sait qu'ils sont très vilains car ils se nomment « Omega 19 », presque aussi ridicule que « Les chevaliers de l'Apocalypse » dans *Chase the Express*.
Elle découvre que son mari travaillait pour une organisation anti-terroriste appelée Phoenix, et comme elle est ex-Béret Vert, elle décide de rejoindre le groupe afin de prendre sa revanche sur Omega 19 !
Bien sûr, on pourrait se contenter d'une telle motivation, si elle était traitée sérieusement, amenée avec plus de subtilité, progressivement même.
Sauf qu'on sent dès le tutorial qu'on ne va pas être dans quelque chose d'excessivement cohérent ou sérieux, lorsque Nikki doit, pour finaliser son entraînement, tuer un membre de Phoenix parce que ce dernier avait raté son propre test, devenant du « surplus » dont on peut disposer !
La première mission poursuit sur ces rails de l'invraisemblance : Nikki est chargée de trouver le livre secret d'un malfrat affilié à Omega 19, en discrétion d'abord, ce pour quoi l'hélicoptère la débarque à 100 m de la villa où personne n'a rien entendu.

Et pour forcer ledit malfrat à paniquer afin de se rendre jusqu'au livre, le plan est une distraction avec non pas une, non pas deux, mais trois charges de C-4 ! Tout en subtilité, ami Lecteur.
Le problème, c'est que *Rogue Ops* n'arrive pas à trouver le ton juste. On n'est vraiment pas dans une histoire vraisemblable à la *Splinter Cell*, pour autant, on ne plonge pas non plus assez franchement dans un joyeux délire où tout passerait mieux…
Même si l'attente du prochain moment ridicule motive bien plus que le scénario en lui-même, le désir de vengeance de Nikki laisse finalement assez froid, rendant son personnage caricaturalement agressif, méfiant et assoiffé de sang. Quant à Omega 19, l'organisation est tellement générique que les contrecarrer n'offre pas non plus un énorme sentiment de satisfaction.

C'est donc bien dans les incohérences et le manque – pas toujours volontaire – de sérieux qu'il faudra trouver son bonheur. On se demande, dès la première mission, l'intérêt d'envoyer Nikki seule si de toute façon une équipe de nettoyage passe après, éliminant les éventuels gardes survivants.
On est ravi d'entendre dans la mission où il faut cuisiner un ministre hongrois avant de maquiller son décès en suicide que la raison pour limiter les neutralisations létales n'est pas une question de discrétion, d'éthique ou de souplesse dans le déroulement de la mission, mais simplement « pour que l'équipe de nettoyage ait moins de travail ».
A la fin de cette même mission, lorsque le ministre avoue tout ce qu'on veut, ayant confiance simplement parce que Nikki déclare que si elle le voulait mort, ce serait déjà fait, on peut s'émerveiller de punchlines comme celle-ci : « Ne faites jamais confiance à une femme qui tient une arme, surtout quand c'est la vôtre ! »
Vous ai-je aussi dit qu'on se bat contre un mécha humanoïde de combat sorti de nulle part à un moment ?
Parce que c'est le cas. Rajoutez des éléments comme la sniper d'Omega 19 qui survit à une explosion de missile, une tonne de plomb dans le corps avant d'être enfin achevée dans un combat de boss, et on voit bien le côté limite nanardesque de *Rogue Ops* !

Les systèmes de sécurité seront souvent affligés d'une défaillance très opportune, comme dans le rappel à travers des rayons laser rappelant Mission Impossible *sur N64.*

Splinter Rogue

Mais, hé, comme à l'accoutumée, si le gameplay est riche et bien rodé, on pourrait se contenter d'un emballage narratif aussi bancal et à ses moments, drolatique malgré lui.
Hélas, il faut d'emblée mettre quelque chose au point : le côté infiltration tient plus de la volonté idéalisée que de la réalité bien ancrée, et ce, pour plusieurs raisons.
Tout d'abord, un souci de maniabilité. On le sait, dans les jeux d'infiltration, il faut avoir les genoux souples afin d'émettre le moins de bruit possible et suivre d'infortunées victimes. Malgré son apparent dynamisme, Nikki est vraiment lente en se déplaçant furtivement, ce qui sabre le rythme et rend les éliminations au corps-à-corps plus pénibles sans réelle contrepartie.
Passons encore. Le cœur du problème est que l'infiltration, disons, ne va pas « de soi », il faut la structurer et y placer des incitations, que l'on peut à mon avis regrouper en plusieurs catégories :

- **Narratives**. Se montrer furtif a un impact, même mineur, sur l'histoire, notamment au niveau des réactions des personnages, antagonistes comme adjudants- en résonance avec le choix du joueur (y compris d'adopter une approche pacifique, létale ou mixte). Ce que fera *Dishonored* par la suite.
Ici, l'incitation est nulle. Que vous essayiez autant que possible d'être un spectre ou que vous fonciez les armes à la main, personne ne fera de commentaire. Sauf une fois à cause des…

- **Objectifs de mission**. Sam Fisher y est habitué, puisqu'il n'a droit généralement qu'à un nombre limité d'alarmes déclenchées. Ici, peu importe que l'on vous dise qu'aucune trace de votre passage ne doive subsister : il n'y a qu'une seule moitié de mission où vous échouez si vous êtes repéré.
A un autre moment, on vous propose d'utiliser un déguisement dans une sorte d'éclair de lucidité… Déguisement qui aura bien cinq minutes de temps d'usage ! Tout cela pour passer outre une opposition tout à fait malingre.

Le plus clair du temps, rien ne s'oppose à descendre du garde en hypotension de façon tout à fait publique.
Sauf lorsque le jeu décide de rajouter un surcroît de…

- **Difficulté**. Une façon simple et efficace de favoriser une approche furtive est de rendre les affrontements directs bien plus coûteux/punitifs. *Rogue Ops* ne suit pas réellement ce chemin en ce qui concerne les dommages : Nikki est relativement résistante, surtout, les medkits sont généreusement présents dans les niveaux.
Contrairement à ce que peut raconter votre maître armurier dans le tutorial, vous trouverez moult munitions durant les missions, et vu le comportement pas excessivement sécuritaire de vos ennemis, loger des tirs dans la tête se révèle plutôt facile. Un peu moins avec des shurikens, mais vous pouvez récupérer ceux-ci !
Le véritable obstacle viendra du fait que dans certaines sections, déclencher l'alarme provoquera un flot intarissable de gardes- comme dans *Second Sight*.
Forcément, là, cela devient insoutenable à la longue- du moins, jusqu'à ce que vous passiez à la section suivante où ils ne pourront pas vous suivre.

On pourrait aussi parler du fun, bien sûr. Malheureusement, les exécutions au corps-à-corps impliquent d'utiliser la démarche de canard très lente et d'exécuter une série de commandes ne posant aucun challenge.
Certes, ces éliminations brutales sont réjouissantes – cous brisés, genoux fracturés, plaquages violents – mais finissent par ne plus valoir l'investissement pour les réaliser.
Mais de toute façon, on comprend que le côté infiltration n'est qu'une façade…

Les fusillades ne sont les plus énergiques qui soient.

Metal Ops

… pour dissimuler pauvrement que *Rogue Ops* préfère plonger dans l'action plus franche. Par exemple, la mission au musée où il faut être discret pour chouraver une statuette se transforme en gymkana façon chasse à l'homme, puisque de façon assez invraisemblable Omega 19 s'était infiltré juste avant vous, remplaçant l'artéfact par une copie.
Ne reste plus qu'à les poursuivre jusqu'à stopper le vil voleur, tout en plombant allégrement ses camarades !
Plus vous progressez dans la campagne, plus ces moments d'action forcés par le jeu deviendront fréquents et démesurés.
Pour illustration, la dernière mission s'ouvre par une embuscade avec deux projecteurs vous aveuglant efficacement, tandis qu'un peloton de gardes protégés par des caisses surélevées vous mitraille joyeusement (essayez donc d'utiliser le gatling gun mis à disposition dans ces conditions !).
Le problème est double : les ennemis ne sont guère intelligents et pas toujours très dangereux en-dehors des situations où le saint Script leur donne un avantage.
Il faut dire que leur tendance à régulièrement aller vers vous comme des moutons sacrificiels permet de les aligner facilement, surtout que vous disposez rapidement d'un fusil sniper. Même si celui-ci, étonnamment, ne semble pas foncièrement plus puissant que votre pistolet silencieux de base !
On sent pourtant bien que *Rogue Ops* voudrait vous faire vibrer avec des séquences pêchues, comme avec les combats de boss, mais ces derniers contribuent au ridicule du titre.
Le premier annonce la couleur : tuer le méchant terroriste, qui court au-dessus de vous sur un réseau de poutrelles avec son fusil sniper, vous laissant tout le temps de voir où il va se positionner.
Alignez-le quatre fois, c'est gagné !
Demeter la snipeuse suit une logique similaire avec un pattern facilement identifiable, et n'est guère plus difficile à vaincre. Le mécha humanoïde a bien du mal à vous traquer et ne présente une menace que

parce que vous êtes forcé de détruire six transformateurs électriques, lesquels alimentent deux stations où il peut se régénérer.
Le boss final, le chef d'Omega 19, est le pinacle du kistch, vous affrontant à l'intérieur d'une araignée-robot géante. Remarquez, avec ses multiples attaques (lance-missiles, lasers, gatling gun, explosion nucléaire), il y a un peu de challenge- jusqu'à ce que vous trouviez l'endroit où il ne peut pas vous atteindre.
Je me serai cru de retour dans la dernière mission de *Bons baisers de Russie*, jeu qui lui aussi savait massacrer son contenu…

Il serait criminel de ma part de ne pas mentionner la panoplie de gadgets de Nikki, même si malheureusement elle n'est pas forcément très impressionnante.
D'abord les lunettes qu'elle porte en permanence, lui permettant de détecter les systèmes de sécurité, mais qu'elle ne peut pas utiliser tout en bougeant en avant et en arrière. Elles consomment de l'énergie, mais je me demande vraiment comment vous pourriez faire pour vous retrouver à court.
Les moments les plus « excitants » avec cet instrument optique consistent à trouver un bête interrupteur dissimulé pour désactiver un système quelconque.
Plusieurs fois on vous demandera de faire usage d'un scanner rétinien, obligeant à chercher la bonne personne, ce qui est un peu plus stimulant.
Le troisième « gros » gadget est une mouche-espion, pouvant vous servir d'éclaireur (encore que la mini-map vous indique déjà très clairement la position des ennemis) mais surtout à hacker à distance des systèmes de sécurité.
Via des panneaux dans les murs dotés d'orifices juuuste assez large pour laisser passer la mouche robotique, rendant le tout totalement artificiel, mais parfois drôle.
Comme lorsqu'un garde vous surprend dans la réserve de munitions et active un piège verrouillant la porte et provoquant l'arrivée d'un gaz mortel, le tuant net.
Heureusement, l'entraînement des Bérets Verts permet à Nikki de survivre juste assez longtemps pour utiliser la mouche par le panneau commodément placé près d'elle, et contrecarrer l'infâme piège !

J'ai failli oublier de vous en parler, mais vous aurez deviné que dissimuler les corps ou se dissimuler dans un placard présente une utilité plus que marginale.

On ne quitte pas Phoenix

Le level-design, lui, offre de temps à autre des alternatives pour atteindre un même objectif : avec ou sans une carte de sécurité, par exemple.
Cartes de sécurité que vous pouvez subtiliser en faisant du pickpocket sur les bonnes personnes, une mécanique qui aurait pu être sympathique s'il n'était pas tout aussi simple de neutraliser l'opposition très ouvertement.
Le tout reste quand même fort linéaire, et dénote d'un franc manque d'inspiration vu que Nikki doit faire usage de conduits d'aération à chaque mission après la première, et parfois plusieurs fois par mission !
Cliché qu'elle atteint souvent d'un bond ayant de quoi faire pâlir un Jedi d'envie…
Je passe sur quelques « puzzles » qui font plus office de ralentissement de progression que d'éléments intégrés utilement au gameplay, comme placer le nombre idoine de caisses sur deux plateformes pour désactiver un système de sécurité bidon.
En tout cas, à Kemco, on y croyait, car à la fin votre supérieur, pour tenter d'empêcher le départ de Nikki, révèle que la fille de cette dernière est encore vivante, avant que trois hélicoptères n'arrivent pour empêcher l'agente « secrète » de fuit, clair appel du pied pour une suite.
Laquelle, on n'en sera pas surpris, n'a jamais vu le jour…
Qui cela aurait-il intéressé, de toute manière, sauf à chercher à savourer un nouveau ratage ?

« Missing in action »	
ASPECTS NÉGATIFS	ASPECTS POSITIFS
- Les genoux ankylosés de Nikki - L'absence totale de ton cohérent dans l'histoire et la présentation - Animations à la ramasse - Gadgets téléphonés - Infiltration nébuleuse conjuguée avec de l'action arbitaire - Absence de difficulté « naturelle » - Ridicule du début à la fin - Boss risibles	- De bonnes tranches de rires - Les exécutions stylées (au début) - Voir le scénario se prendre les pieds sur lui-même à tous les détours

***Rogue Ops* puise à plusieurs sources tout en tentant maladroitement d'ajouter sa propre mixture, mais à l'époque comme aujourd'hui, le résultat est assurément bancal.**
Infiltration aux fraises, IA dans le brouillard, gadgets ad hoc, challenge en dents de scie mais rarement éprouvant, histoire qui se balade entre le n'importe quoi et des tentatives de sérieux...
Il y a de quoi rire au cours des huit missions constituant l'unique contenu du jeu, qui se bouclera probablement entre 5 et 8 heures, mais aurez-vous l'énergie d'en venir à bout, ami Lecteur ?
***Rogue Ops* rejoint haut la main le club des jeux d'infiltration à ne jouer que pour s'en moquer, avec de brillants partenaires comme *Mission Impossible 64*, DARK, ou, dans une moindre mesure, *Velvet Assassin* – une sorte de performance !**