Finalement, depuis *Goldeneye 64*, on attendait encore à voir une nouvelle pépite James Bond sur consoles. Depuis que la licence avait été reprise par EA, rien d'exceptionnel sous le soleil : *Espion pour Cible* était du surjeu même pour la série, *Nightfire* proposait un multi excellent pour une expérience solo très perfectible.
Les adaptations avaient besoin de prendre un nouveau tournant.
Puis, en 2004 sortit *Quitte ou Double*, prenant le pari du scénario original, sans tomber dans les affres de *Nightfire*. Avec un autre pari : celui d'incarner Bond à la troisième personne.
Et on sent que d'une manière générale, beaucoup d'efforts ont été investis dans cet opus (plus que pour *Bons baisers de Russie* !).
Ont-ils payé pour autant ? Sortez votre nano-tenue de camouflage pour le savoir, ami Lecteur.

Le jeu ne sera pas avare en scènes d'action fidèles à l'esprit de la franchise.

« Ce sera tout... Ou rien ! »

Dixit le Méchant du jeu. Il faut toujours qu'à un moment le titre du film/jeu soit dit, mais ici, ils ont préféré transcrire le titre original (*Everything or nothing*). Bref.
Vous le pressentez, le jeu commence par une mission de prise en main, ayant pour contexte un échange d'armement nucléaire par de vilains quidams non approuvés par la communauté internationale et le MI6. Heureusement, un coup de sniper à balle perforante dans un missile chamboule un peu les négociations et les deux parties en présences commencent à mitrailler allégrement. Bond défait son déguisement, fier de son coup, se joint à la bataille.
Le jeu vous sensibilise aux contrôles pendant que vous dérouillez du sbire en chaîne et allez récupérer la mallette contenant l'armement en question. Pris d'une inspiration soudaine, il monte dans le bâtiment annexe. Bien lui en prend, car il trouve du lance-missiles à gogo et se pointe un chasseur qui a bien besoin de quelques explosifs pour être neutralisé. James se fait un plaisir de l'obliger, tout en explosant des tanks qui sortaient à point nommé !
Une fois une ouverture créée, Bond détale en tuant quelques survivants au passage et s'échappe magistralement à bord d'un hélicoptère, pendant que toute explose derrière lui. La classe britannique, sûrement. Gros plan sur la lune, paf, générique.
Résumé ainsi, on ne s'en rendrait pas compte, mais même s'il y a déjà un brin de démesure dans la

destruction, on est loin de l'introduction délirante de *Bons baisers de Russie*, l'on tient un niveau plus accrocheur que la séquence de snipe/conduite de *Nightfire* ; un premier niveau qui n'aurait pas déparé un film 007.
On peut d'ailleurs dire la même chose du scénario en son ensemble. Certes, il a le taux d'improbabilité auquel on nous a habitué depuis plusieurs films (encore que ceux avec Daniel Craig se montrent plus raisonnables, après le tournant que même la production aura jugé bien trop fantaisiste avec le dernier film où apparaît Brosnan), puisque (attention, spoil) il s'agit tout de même de répandre un nanovirus qui dégrade tout métal, sauf le platine.
Et le Méchant de se faire une armée de tanks high-tech, en platine, justement. Bon, évidemment, on doute qu'il puisse y avoir assez de platine sur Terre pour faire une telle armée d'une taille raisonnable, avec l'argent nécessaire pour un seul blindé de de ce type, il aurait déjà de quoi engager plusieurs bataillons équipés avec ce qui se fait de mieux.
Est-ce tellement pire que le pitch de Moonraker, ou bien le rayon de la mort du satellite dans *Meurs un autre jour* ?
Je ne sais, mais en se plaçant dans un contexte bondien, l'histoire tient la route.

Le passage à la troisième personne s'avérera tout à fait pertinent.

Le monde ne suffit pas

Bien vite, vous apprendrez donc qu'il y a de la nanotechnologie là-dessous. Il y a des modes, comme ça. Il y a longtemps, c'était la puissance nucléaire et les effets des radiations qui alimentaient les œuvres. De nos jours, c'est la nanotechnologie qui sert à justifier de temps à autre des éléments qui ont besoin d'une justification pseudo-scientifique. Parfois c'est fait de manière raisonnable et cohérente dans le contexte (*Deus Ex*), d'autres fois, c'est franchement plus délirant (*Metal Gear Solid*, ne serait-ce que pour Vamp qui peut guérir ainsi jusqu'aux balles dans la tête...).
Dans *Quitte ou Double*, cela justifie un nouveau moyen de conquérir le monde. Ah ça, les Méchants ont des idées fixes, tout de même.
Inutile néanmoins de jeter trop fortement la pierre au soft pour cela : ce thème a immergé une bonne partie de la cinématographie 007, notamment l'ère Roger Moore.
Si le pitch ne vous stupéfiera pas, le jeu est tout de même plus immersif que *Nighfire* ou *Bons baisers de Russie*. Ne serait-ce qu'avec le vrai doubleur de Pierce Brosman, un Méchant (Diavolo) bien dans la lignée des antagonistes bondiens, un homme de main connu et respecté pour sa dentition (Requin), des gadgets plus convaincants et plus souvent utilisés, une mise en scène soignée.
Et le tout avec un format adapté, car la campagne solo propose pas moins de 27 missions ! Certaines seront

extrêmement courtes, mais la variété est au rendez-vous, notamment avec des niveaux avec véhicules (hélico, moto, voiture, camion) qui ne sont pas aussi mortifiants qu'avant (la fonction GPS aide aussi à se dépatouiller), ils peuvent même être plutôt stimulants, comme le pont de Pontchartrain, où il faut, à grande vitesse, arrêter Requin à bord de son camion, avant qu'il n'aille déverser son nanovirus.
Et avec des missions où il est vraiment possible et souhaitable de jouer la carte de l'infiltration, ce qui devrait tout de même être le propre d'un espion- bien qu'on sache que 007 est plus souvent reconnu qu'incognito... Vous aurez même des niveaux assez originaux, comme celui où vous devez remporter une course afin de pouvoir rencontrer Diavolo en personne.
Savamment dosées, ces missions vous offrent ainsi une campagne solo qui a la pêche, longue et satisfaisante. Toujours avec trois modes de difficulté, atteindre certains scores débloquera des bonus (images, upgrades, niveaux...).
Une mission réussie en mode 00 pourra être retentée avec des objectifs spéciaux, parfois bien ardus (comme ne pas se faire repérer dans *Un vieil ami*), mais qui vous permettront de décrocher une médaille de platine. Les amateurs de défis seront donc comblés ; même moi qui suis assez peu friand de ce genre d'exercices, je me suis surpris à tenter le challenge plus d'une fois.
Cela n'empêche pas l'aventure de connaître des moments fissurant le sens commun, comme le général dans la mission *Tempête de sable*, qui après avoir été poursuivi par vous durant tout le niveau, se pose sur une tour qui émerge d'un lac, laquelle le protège en générant un champ de force « nanotechnologique », et n'attend qu'une chose : que vous abattiez sa tour, sans qu'il attaque une seule fois. Hmm.
C'est hélas aussi improbable que peu stimulant…

La progression sera jalonnée de combats de boss à la qualité variable.

On ne vit que deux fois

Une des grandes nouveautés est donc d'incarner Bond à la troisième personne. Un peu déroutant au début, on a tôt fait de s'y habituer, car c'est tout de même diablement pratique ! En effet, être bourrin paye rarement dans *Quitte ou double*, il faudra utiliser les couverts et abris disponibles chaque fois que c'est possible. Si le système de visée vous aide un peu, il faudra rester précis pour toucher la tête, qui demeure un one-shot. La couleur du viseur (vert, jaune, rouge) vous indique le niveau de santé de la cible, s'il est gris, elle ne peut être atteinte depuis votre position.
Si l'IA, une fois n'est pas coutume, ne brille pas par son intelligence, elle aimera quand même vous envoyer des grenades pour vous déloger, contourner votre position, elle sait également utiliser les abris.

Bond pourra effectuer des roulades pour progresser en évitant les tirs et s'accroupir pour mieux surprendre ses ennemis, par ailleurs, si vous approchez discrètement d'un ennemi, vous aurez une option pour le neutraliser à mains nues et silencieusement.
Il pourra également distribuer des horions à qui mieux mieux, avec quelques enchaînements possibles. En donnant assez de coups, il entrera en mode 'super Bond' (bon, je ne sais pas le nom, mais l'effet est là), décuplant sa puissance à mains nues pour le malheur de vos ennemis.
Méfiez-vous quand même des malabars avec pied de biche : ils infligent plus de dommages que des balles...
Bond peut accéder à une sorte de bullet-time, où le temps est pratiquement figé, dans lequel il lui est loisible de changer rapidement d'arme, ainsi que repérer les ennemis et éléments importants du décor, comme un point d'accroche pour son lance-grappin.
Au passage, l'arsenal est maigre : deux armes de poing, deux fusils d'assaut, un pistolet mitrailleur, un fusil à pompe, un sniper et un lance-roquettes. Enfin, il y a de quoi canarder quand même.
Niveau gadgets, vous trouverez diverses grenades (IEM, stroboscopique...), un pistolet anesthésiant, le lance-grappin, un drone araignée de reconnaissance et de démolition, la nanotenue qui vous rend invisible (mais batteries rapidement à plat).
Les phases en véhicule permettent aussi parfois de libérer votre violence (votre moto d'agent 00 a des lance-flammes intégrés et un lance-missiles : encore de la nanotechnologie là-dessous pour faire tout tenir dans un si petit espace) et rendent hommage à la série, habituée des séquences impressionnantes sur deux ou quatre roues.
Enfin, dans chaque mission, vous aurez l'occasion de réaliser plusieurs « astuces de Bond », jugées typiquement bondiennes, qui vous rapportent des points bonus et vous aident. Elles peuvent être spectaculaires (glisser avec la moto sous un pilier en train de s'effondrer) ou pas (donner un massage à une belle jeune femme pour tromper sa vigilance et entrer discrètement dans un club).

Le mode coop pourra vous donner quelques tranches de rire avec un ami.

Pénurie de platine

Je passe rapidement sur le multi, qui est misérable : peu d'armes, peu d'arènes qui sont petites et sans inspiration, pas de bots, peu de personnages jouables.
Finir le jeu débloquera les deux variantes du simulateur virtuel du MI6, un mode où il faut réaliser plusieurs niveaux allant croissant en difficulté, un autre où il faut survivre le plus longtemps possible face à des vagues d'ennemis.

En-dehors de la campagne solo, c'est donc vers le mode coop qu'il faudra vous tourner pour rallonger l'expérience de jeu. Incarnant deux agents anonymes du MI6, il consiste en une série de missions se déroulant en parallèle de la campagne solo (vous croiserez même Bond à un moment !).
Oubliez les faux-semblants de scénario, avec deux agents, place à beaucoup d'action, même si vous aurez bien évidemment des objectifs. Parfois il vous sera demandé d'être furtif, mais dans ce mode, c'est mission impossible.
Bien que dans un certain niveau, vous pourrez tenter la technique très spéciale de diversion des gardes en projetant une étoile de mer (qui se lance comme un shuriken).
Vous avez un stock de vies (12) commun pour l'ensemble des niveaux d'une mission, dans les missions finales, ce ne sera franchement pas de trop, car la difficulté est bien présente.
Entre gardes stupides, action pure et moments d'ébahissement (cf. les lasers de l'usine), beaucoup de fun à avoir avec un partenaire dans le crime.
Alors, que reprocher à *Quitte ou Double*, qui redore le blason de la franchise ? Il faut insister sur le mode multi, abominable. Dès 2004, dans une série qui a l'habitude du multi, on comprend mal pourquoi (et surtout après *Nightfire*) ils ne sont pas allés jusqu'à fournir un multi digne de ce nom, qui est quand même un facteur important de longévité pour ce genre de shooter, ainsi que de convivialité. Si le mode coop est sympathique, cela ne compense pas totalement.
Quant à la campagne solo, réjouissante, elle a tout de même ses mauvais moments. Les phases en véhicules restent parfois en-dessous du reste (je pense notamment à la Nouvelle-Orléans), certains combats de boss prêtent à froncer les sourcils (combattre Diavolo dans un jet spécial, qui a plusieurs « formes » et doit se recevoir un nombre invraisemblable de roquettes pour être détruit), l'avant-dernier niveau qui va un peu loin dans la surenchère, avec une cinquantaine de gardes d'élite à descendre, au bas mot...
La mission bonus à débloquer n'est pas flamboyante, on peut juger que les artworks ne constituent pas une récompense du tonnerre pour les efforts consentis par le joueur.
Quant à la James Bond girl, elle n'est ni très sexy ni très utile dans le scénario, mais bon, là, c'est nettement plus subjectif.
Quitte ou Double reste une bouffée d'air frais dans une licence qui s'égarait sérieusement.

Fin de : *Quitte ou Double*
Aronaar reviendra dans :
Vampire bloodlines- the Masquerade

« Mise doublée avec brio »

ASPECTS NÉGATIFS	ASPECTS POSITIFS
- Quelques phases en véhicule un ton en-dessous du reste - Mode multijoueur absolument misérable - Combats de boss parfois étranges - Certains niveaux trop courts - Trouve une bonne formule sans être révolutionnaire	- On sent bien les moyens mis en œuvre pour réaliser l'équivalent vidéoludique d'un film - Campagne généreuse, variée, bourrée d'action et fidèle à l'esprit de la saga - Les gadgets et moments de Bond - Le mode coopération - Les challenges

Corrigeant les errances de *Nightfire*, *Quitte ou Double* aurait pu se poser en nouvelle référence de la série s'il avait bénéficié d'un multi sérieux.
Aventure originale mais dans le droit esprit bondien, avec un système de visée bien pensée et une perspective à la troisième personne exploitée correctement, permettant de renouer en partie avec l'infiltration et satisfaisant les amateurs de défis, *Quitte ou Double* s'impose comme un épisode de qualité dont la série avait bien besoin.
Malheureusement, toutes ces années après, aucun autre prétendant sérieux n'est venu raviver la flamme de la saga dans la sphère des jeux vidéo…