



Guilty

Test de la version : PC

Développeur : Divide by Zero

Année : 1995

Langue : Anglais sous titré Français

Genre : Aventure

Similaire à : [Innocent Until Caught](#), [Orion Conspiracy](#), [Space Quest 4](#), [Bargon Attack](#), [Beneath a Steel Sky](#)

Classification Personnelle : A partir de 12 ans

Réalisation du test : 19 Août 2005

Avant Propos

Après *Innocent Until Caught*, Jack T. Ladd est de retour dans une aventure où ses talents de voleurs et de démerdard vont, une fois encore, être mis à rude épreuve. Désormais il sera accompagné de l'officier de police Ysanne Androphtah, tout un programme...

Résumé



A la suite de quelques coups fumeux orchestrés avec son ami Narm N'Palm dans le précédent épisode, Jack finit par braquer un camion de lait pour récupérer la recette, c'est le moment que choisit Ysanne Andropath, policière aux méthodes expéditives, pour mettre la main sur le looser. Jack se retrouve en cellule dans le vaisseau *Relentless* à destination de la prison d'Alkaseltz d'où il s'est déjà évadé une fois. En examinant sa cellule, il remarque un interrupteur sur le point de lâcher, son séjour derrière les barreaux va être abrégé...

Test

Deux années après le premier volet, Jack T. Ladd est donc de retour. Ce volet a été développé uniquement sur PC cette fois-ci en bénéficiant du support CD avec des cinématiques et des voix, voyons si cela est suffisant pour se distinguer de son grand frère.

Après l'introduction, on a la possibilité de choisir son personnage, Jack ou Ysanne, le magouilleur ou la loi. Dès lors, les planètes visitées seront identiques mais l'aventure sera abordée de manière différente avec des objectifs différents et des endroits où seul l'un des deux peut accéder. Jack est pareil à lui-même, sensible au charme du sexe faible, aux jeux de hasard et dispose de très peu d'états d'âme, il peut ainsi proposer un grand choix de possibilités, peut faire certaines actions sans trop de scrupules mais dispose surtout d'un don pour se mettre dans des situations qui le dépassent pour notre plus grand plaisir.



Enfin la civilisation...

Ysanne quant à elle nous est proposée comme une féministe pure et dure mais, à bien étudier le personnage, on s'aperçoit qu'elle est plutôt homophobe à tendance lesbienne, la gente masculine étant le pire fléau à ses yeux, un comportement qui ressemble d'avantage à la vision qu'ont machos des féministes, un personnage mal construit et bancal donc. Son statut d'officier de police limite ses possibilités, c'est l'alter ego de Jack et les énigmes proposées en jouant avec elle seront donc plus conventionnelles. Tournant principalement autour de la logique, l'utilisation de systèmes informatiques et le maniement des armes et véhicules, une gamme de choix cependant assez hétéroclite.



Hmm, l'accueil me convient^^

Si le scénario de base semble tout tracé, il va, heureusement, dévier en cours de jeu sur une menace extra-terrestre, il va dès lors falloir se renseigner sur la source de l'invasion et même aller rendre visite à des colons en vue de traverser des galeries aliens, ramener un cocon pour Jack et exterminer la pondeuse pour Ysanne, un clin d'oeil à peine voilé au monstre de **H.R. Giger**.

En cours de jeux, on sera amené à rencontrer de nouveau Ruthie et Narm N'Palm, même si leur intervention relèvera d'avantage de la figuration, c'est plaisant, ça crée un fil conducteur entre les deux épisodes. Chose assez surprenante, lors des conversations, la qualité des visages est moins réussie que sur IUC, la digitalisation a laissé place à un

style d'avantage BD qui détonne avec le style graphique du jeu en général.

Graphiquement donc, on retrouve la même résolution et la même qualité, les écrans sont beaux, le rendu est convainquant et si ce n'est 2/3 objets à chercher au pixel près, le résultat est bon. La bande-son est plus quelconque en revanche. Les cinématiques sont d'une très bonne qualité, il y en a peu mais elles sont toutes réussies, notamment lorsque le vaisseau se pose sur une planète. Les voix enfin apportent une dimension nouvelle aux personnages et, heureusement, elles sont en Anglais, l'immersion est totale et les acteurs ont fait un très bon travail, cela ne dénote pas du tout avec les dialogues, les personnages ou encore l'univers dans lequel se passe l'action. L'interface enfin n'a malheureusement pas été retouchée en deux ans, toujours aussi peu intuitive, toujours des objets qui viennent se poser n'importe où, un inventaire anti convivial au possible et je ne parle même pas du menu général en deux couleurs qui semblent avoir été programmés à l'arrachée.

On retrouve en gros les qualités et les défauts de IUC, à savoir, un bon scénario, une aventure débridée pour un public plus mûr qu'à l'accoutumée, des dialogues croustillants et cyniques mais un cruel manque de finition. A commencer par le personnage d'Ysanne, seul nouveau protagoniste intégré aux côtés de Jack durant l'aventure et qui n'apporte rien, ses rapports avec vous se limitent à vous donner des ordres et vous envoyer bouler. S'il est vrai que l'on peut aborder l'aventure avec deux personnages, les interactions entre eux sont quasi inexistantes, ni complicité, ni complémentarité, cela reste anecdotique. Or, faire l'aventure avec uniquement Jack révèlera la faible durée de vie du jeu. L'animation est toujours aussi mauvaise, les animations extérieures sont toujours pour ainsi dire inexistantes hormis les passants et chose assez irritante, les sous-titres ne sont pas synchronisés avec les voix, par ailleurs, si vous zappez un dialogue avec le clic droit, le texte disparaîtra mais pas la voix, il faudra attendre la fin du monologue pour récupérer votre pointeur et continuer l'aventure. Même la fin confirme cette impression, alors qu'elle avait été assez soignée ou du moins, humoristique dans IUC, ici c'est le néant le plus total. Une série d'exemples qui démontrent que l'ambition de Guilty était très limitée, continuer les aventures de Jack T. Ladd mais sans y apporter d'innovation suffisamment importante pour lui permettre de se distinguer, en un mot comme en cent, un add/on.



Conclusion



On prend les mêmes et on recommence. Pourtant Divide by Zero a eu deux ans pour nous peaufiner cet opus mais, plutôt que de nous proposer des animations et un nouveau personnage aussi consistant que le film X du dimanche soir sur M6, il aurait mieux fallu étoffer Guilty, intégrer des personnages aussi charismatiques que Jack et Narm mais surtout, repenser l'interface. Le jeu est toujours aussi plaisant mais s'adresse avant tout aux amateurs d'Innocent Until Caught. J'ai aimé, je le conseille, mais l'innovation n'est pas perceptible.

Blood

Pour

- La planète des colons
- La qualité du doublage
- On retrouve la même ambiance et surtout, Jack !

Contre

- Ysanne, une parodie de féministe
- L'interface toujours aussi immonde
- On ne peut zapper les dialogues



Telechargement

GUILTY

Copyright 1995 Divide By Zero

Solution : 

Divide by Zero

Divide by Zero a vu le jour en 1990 grâce à Andy Bladell et Simon Lipowicz. Andy a travaillé plusieurs années en tant que chef de projet chez Domark. En 1991, ils ont entamé ensemble un programme pour le compte de Mirrorsoft mais la mort du dirigeant a mis fin à leurs travaux. Ils ont ensuite signé un contrat avec Psygnosis. Innocent Until Caught a demandé un an de développement et plusieurs logiciels maison ont été créés pour le moteur principal. Les auteurs n'ont pas mis longtemps à mettre en scène le Fisc comme étant l'ennemi numéro un de l'univers de Jack T. Ladd puisqu'ils ont également eu des problèmes avec eux.



Jack T. Ladd version bêta

[Alone in the Past ?](#) Copyright 2002 Blood et Largo. Tous droits réservés, reproduction totale ou partielle interdite sans autorisation. Les jeux cités sont copyright de leurs propriétaires.

