Dark Sector

Deep Silver joue les next-gen

Avec Dark Sector un jeu d'action adulte et violent, Koch Media signe un premier gros titre très orienté gamer sur console next-gen. Au delà du jeu qui s'annonce très original, c'est aussi une nouvelle licence potentielle qui se dessine chez l'éditeur européen. par Jérome Bohbot

Nous avons pu voir Dark Sector chez Koch Media il y a quelques jours lors d'une présentation menée par les développeurs de Digital Extremes, le studio canadien qui a conçu le titre. Le jeu vous met dans la peau d'Hayden Tenno, un agent secret chargé d'assassiner une espèce de savant fou qui joue avec un mystérieux virus. Bien entendu, les choses tournent mal et Hayden se retrouve infecté. Commence alors une monstrueuse métamorphose qu'il va falloir apprendre à maîtriser…

Brillantes inspirations

Dark Sector est un jeu de shoot à la troisième personne. Un genre où il est difficile de trouver un créneau original sur consoles next-gen tant il est saturé de titres de toutes sortes. Dark Sector a cependant de bons atouts pour réussir sa sortie. Violent, voire gore par moment, il oscille entre l'ambiance d'un titre comme S.T.A.L.K.E.R., celle d'un Gears of War tout en regardant vers le survival horror. Un mélange qui s'annonce prometteur. L'univers du jeu est sombre, glauque à souhait avec des environnements très postsoviétiques qui rappellent par moment les illustrations sur le sujet réalisée par Enki Bilal dans les années 80/90. Le gameplay est lui aussi particulier. Dark Sector abandonne les armes à feu qui sont légion dans les jeux de shoot pour un arsenal beaucoup moins conventionnel. Même s'il reste possible d'utiliser pistolets et autres fusils d'assaut, Hayden Tenno mutant privilégie le Glaive, une sorte de boomerang à trois lames qui a littéralement la capacité de découper ses ennemis, humains ou non. On peut ainsi s'amuser à voir pendant un combat sauter les jambes, les bras de ses adversaires et même tenter des décapitations spectaculaires. Hayden dispose aussi de coups de grâce impressionnants pour abréger les souffrances de ses victimes.

Gameplay évolutif

Autre caractéristique du jeu, il est possible de charger son Glaive avec des pouvoirs du type électricité, feu, glace, etc. On peut alors faire de véritables combos en gelant sa cible puis en la faisant exploser en mille morceaux d'un coup rageur à bout portant. Hayden possède également des pouvoirs qui évoluent au fil de l'aventure comme la possibilité de devenir partiellement invisible pendant un laps de temps donné. Dark Sector affiche d'autres caractéristiques originales, comme l'absence de HUD à l'écran, les dommages subits par le personnage apparaissant de manière réaliste, tout comme le niveau de charge des armes. Le joueur peut donc se concentrer exclusivement sur le jeu.

Production d'ampleur

Dark Sector a été annoncé pour la première fois en 2004 et a monopolisé une équipe de développement de 50 personnes, ce qui explique en partie la durée de gestation du titre. Le résultat final est assez éloigné de ce qui était prévu au départ, à savoir un jeu massivement multijoueurs dans un univers de science fiction. Digital Extremes souligne par ailleurs que le fait d'avoir développé un moteur graphique maison appelé EVO Engine leur a permis d'obtenir au final un jeu aussi beau et fluide sur Xbox 360 que sur PS3. Plate-forme sur laquelle le jeu sera compatible avec les contrôles SixAxis et le nouveau Dualshock 3. Il y aura également des options multijoueurs mais pour l'instant, Koch Media tout comme Digital Extremes ne souhaitent pas communiquer dessus. Dark Sector sortira le 28 mars prochain sur Xbox 360 et PS3 sous le label Deep Silver.