



Après Dishonored, c'est Thief qui prend la suite dans la série des jeux d'infiltration.

Un univers sombre où la discrétion et la subtilité sont de mise... et un titre très attendu par les joueurs, après le dernier opus de la licence en 2004. Dix ans après, est-ce encore l'amour fou ?

Côté scénario, d'abord. Thief se fonde dans les pas de Garrett, un voleur habitué à se glisser dans les maisonnettes pour y dérober des objets de valeur. De l'infiltration donc. Doublée d'une bonne dose d'aventure, lorsqu'un vol tourne mal et que le héros se réveille près d'un an plus tard, alors que la ville a sombré dans la maladie et qu'un sinistre Baron terrorise les habitants.

Comparaison avec Dishonored ?

Faudrait-il y voir un parallèle avec Dishonored, sorti il y a près de deux ans ? Le succès d'Arkane Studios s'inspirait déjà du Thief originel. Et ce nouveau Thief risque de souffrir un peu de la comparaison. La ville est plaisante à découvrir, toutes en ombres et en secrets, mais il manque d'une dose de liberté et de folie pour en profiter pleinement.

Du coup, l'expérience s'en trouve un peu gâchée. Mais dans un univers bien détaillé et aux missions variées – une bonne note au passage pour les missions secondaires -, le titre d'Eidos passe quand même très bien. Surtout pour ceux qui en découvriront les graphismes sur la PS4 ou la Xbox One. •

Perrine Tiberghien

Photo : Thief, sur Xbox 360 et Xbox One, PS3 et PS4, à partir de 60 € © DR