LUDICLICS

GAMING / GUIDE NUMERIQUE



Stealth : comprendre l’alerte

Visibilité, bruit et plan B

Une lecture des systèmes d’alerte, du bruit et des conséquences d’une erreur, avec une attention aux solutions de repli que le jeu offre.

LE PROPOS

Un angle pour entrer dans le sujet

Une lecture des systèmes d’alerte, du bruit et des conséquences d’une erreur, avec une attention aux solutions de repli que le jeu offre.

Ce guide rassemble des repères concrets et des exemples pour comprendre le sujet, puis le regarder avec plus de précision. Les faits rapportés sont attribués aux organismes et éditeurs cités en fin de lecture ; les pistes d’observation sont celles de la rédaction.

POUR QUI ? Visibilité, bruit et plan B.

SOMMAIRE

PARTIE	CHAPITRE
01	Être repéré peut ouvrir un deuxième jeu, pas seulement provoquer un écran d’échec
02	Se fondre dans une foule est une autre forme de camouflage
03	Choisir son jeu furtif selon la place laissée à l’improvisation
OUTIL	Une grille de lecture personnelle
SOURCES	Repères documentaires

Être repéré peut ouvrir un deuxième jeu, pas seulement provoquer un écran d’échec

Dans certains titres, la moindre détection impose de recommencer. Dans d’autres, l’alerte déclenche une recherche, modifie les patrouilles ou force à trouver rapidement un autre chemin. Cette seconde approche permet une improvisation intéressante : le plan initial échoue, mais la mission continue. Le joueur doit décider s’il fuit, se cache, détourne les poursuivants ou accepte un affrontement bref pour rouvrir une route.

Une alerte peut être temporaire. Un adversaire voit quelque chose d’étrange sans identifier immédiatement la cause ; il vient vérifier. Le joueur dispose alors d’une courte fenêtre pour changer de position. Ce degré intermédiaire rend la scène plus crédible et moins binaire qu’un simple interrupteur « invisible/découvert ». Il récompense l’attention : si l’on remarque la suspicion naissante, on peut parfois corriger sa trajectoire avant que tout le secteur réagisse.

Cette souplesse ne signifie pas que les erreurs doivent être sans conséquence. Si l’alerte disparaît aussitôt et que les gardes oublient tout, la mission perd une partie de sa tension. Si chaque faux pas condamne une longue progression, le joueur peut passer plus de temps à recharger qu’à improviser. Les jeux choisissent des compromis différents. Avant d’en recommander un, il est plus honnête de dire comment il traite l’échec que de répéter qu’il offre « une vraie liberté ».

Une mission fictive l’illustre. Vous traversez une cour ; un garde aperçoit un mouvement et s’approche. La sortie prévue devient dangereuse. Vous pourriez revenir en arrière, mais un autre garde y arrive. Un escalier

latéral offre un détour plus long. Choisir cet escalier ne rend pas le plan initial bon rétroactivement. En revanche, il transforme une erreur en décision nouvelle. C’est dans ces reprises que l’infiltration peut devenir plus vivante qu’une répétition parfaite d’un parcours appris.

Se fondre dans une foule est une autre forme de camouflage

Certains jeux d’infiltration ne demandent pas seulement d’éviter les regards ; ils demandent de paraître à sa place. Dans une rue animée, un personnage peut se déplacer parmi les autres, adopter un comportement ordinaire et approcher un objectif sans déclencher l’attention. Le camouflage est alors social plutôt que visuel. Ce qui trahit le joueur n’est pas nécessairement la lumière sur son visage, mais une action qui ne correspond pas à la situation.

Ubisoft évoque cette dimension dans sa présentation de l’évolution de la discrétion au sein d’Assassin’s Creed. La série a utilisé différentes façons de passer inaperçu, et les mécaniques ont changé selon les épisodes. Il faut donc éviter de généraliser un détail d’un jeu à toute la franchise. L’idée intéressante pour notre lecture est plus large : un lieu habité peut offrir une couverture à condition que le joueur comprenne les normes de comportement que le jeu met en scène.

Cette approche change l’échelle de l’observation. On ne cherche plus seulement les cônes de vision des gardes ; on regarde la circulation des habitants, les groupes qui s’arrêtent et les moments où une entrée paraît naturelle. Une foule peut protéger, mais aussi empêcher de courir librement. Un vêtement ou un rôle peut ouvrir un accès tout en imposant de nouvelles restrictions. La discrétion devient une question de cohérence avec le décor.

Il faut néanmoins distinguer l’idée narrative de sa mise en œuvre réelle. Si un jeu prétend que se mêler à une foule est important mais ne réagit presque jamais aux comportements suspects, le camouflage social reste une image. Si les règles sont trop obscures, le joueur ne peut pas

apprendre. Une bonne analyse demande donc toujours : quelles actions sont permises, quels signaux indiquent le risque et comment le jeu réagit-il quand on sort du rôle ?

Choisir son jeu furtif selon la place laissée à l’improvisation

Certains joueurs veulent réussir une mission sans jamais être vus, avec la satisfaction d’un plan précis. D’autres préfèrent un système qui accepte les erreurs et crée des poursuites imprévues. D’autres encore aiment surtout observer un lieu et trouver un chemin élégant, même si le combat reste disponible. Ces goûts conduisent à des jeux différents. L’étiquette « infiltration » ne dit pas si le titre sanctionne fortement l’alerte, favorise les gadgets ou permet plusieurs itinéraires.

Avant de choisir, regardez la structure des niveaux. Sont-ils ouverts avec des routes multiples, ou s’agit-il de séquences très dirigées ? Le jeu explique-t-il suffisamment ses règles de détection ? Peut-on sauvegarder à des moments raisonnables ? Les adversaires réagissent-ils aux changements de situation ou reviennent-ils mécaniquement à leur position initiale ? Ces questions déterminent l’expérience bien plus que le nombre de costumes noirs visibles dans une bande-annonce.

Le degré de violence permis ou exigé compte aussi. Certains joueurs aiment résoudre une mission sans neutraliser personne ; d’autres acceptent le combat comme option de secours. Un jeu peut valoriser explicitement un style et en rendre un autre beaucoup moins praticable. La présentation honnête doit le dire, sans traiter un choix de joueur comme moralement supérieur. Le plaisir peut venir de l’observation patiente ou du plan qui se transforme en fuite improvisée.

Un bon jeu d’infiltration ne se résume finalement ni à l’ombre ni à l’absence de coups de feu. Il offre une situation dont on peut apprendre les règles, construire une approche et mesurer les conséquences de ses

gestes. Quand le plan réussit, on comprend pourquoi ; quand il échoue, on dispose d’une histoire à raconter et peut-être d’une meilleure idée pour la prochaine tentative.

OUTIL DE LECTURE

Observer avant de conclure

Lors d’une alerte, notez son déclencheur, son niveau et la réponse des personnages. Identifiez une sortie de secours avant le prochain essai.

1. Notez un détail observable. 2. Reliez-le à une règle ou à un choix de conception décrit dans ce livre. 3. Formulez une autre explication possible avant de retenir la vôtre.

Cette grille sert à regarder un match ou une partie avec attention ; elle ne remplace ni le règlement d’une compétition, ni les conseils d’un professionnel lorsque le sujet relève de la santé ou de la préparation physique.

REPÈRES DOCUMENTAIRES

Sources et méthode

Konami, présentation de Metal Gear et aide officielle « Metal Gear Solid V: Sneaking » ; Ubisoft, « The Evolution of Assassin’s Creed’s Stealth ». Consultées en octobre 2026. Les critères de choix sont une synthèse de la rédaction.

Cet e-book reprend et développe le sujet de l’article Ludiclics « Jeu d’infiltration : le plaisir de ne pas être vu ». Les observations et outils de lecture sont des propositions éditoriales. Les règles, dates ou fonctionnalités peuvent évoluer : pour une pratique ou un achat, vérifier les informations officielles les plus récentes.

Photographie de couverture : Lukman Hakim / Pexels.

Ludiclics · Édition numérique · octobre 2026