



<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nous-avons-teste-pour-vous/article/sw-tor-dans-la-peau-d-une>

SW:TOR, dans la peau d'une chasseuse de primes

- Espace culturel - Jeux vidéo - Nous avons testé pour vous -



Date de mise en ligne : vendredi 24 février 2012

Description :

Présentation d'un point de vue narratif et original du dernier MMORPG en vogue, Star Wars : The Old Republic. Cet article raconte concrètement, en texte et en images, le vécu d'une "chasseuse de primes".

Espace Numérique

Il a été encensé par la critique, il était attendu comme le messie chez les fans de MMORPG et chez les fans de Star Wars (voire des deux en même temps), depuis quoi ? Cinq ans ? Certains (nombreux) se plaignent de sa trop grande ressemblance avec l'illustre World of Warcraft. D'autres de son prix, ce qui est fort compréhensible. Mais tout cela ne nous apprend pas grand chose : immergeons nous plutôt dans la vie d'une chasseuse de primes, cela peut être très instructif...

Tout commence par une belle **cinématique d'introduction**, exactement la même que dans les films, qui défile sur un fond étoilé pour vous mettre dans la peau du personnage que vous vous apprêtez à incarner. En entendant les premières notes du thème principal de Star Wars et en réalisant que c'est vous le futur héros dont il s'agit, je ne vous cache pas que vous frissonnez de bonheur. Bien sûr, **fidèle aux codes de la saga**, ce résumé est immédiatement suivi d'une courte cinématique où l'on voit un vaisseau débarquer sur une quelconque planète.

Ceci n'est pas mon personnage. Mais ceci est très classe.

Cette planète, pour la chasseuse de primes que je suis, fut **Hutta**, qui comme son nom l'indique, est la planète d'origine de ces gros et répugnants Hutts, espèce dont le plus célèbre représentant est l'ignoble Jabba. Ainsi donc, c'est dans cette zone marécageuse et polluée que Hope (c'est son nom) débuta sa prometteuse carrière dans le milieu de l'assassinat rémunéré.



Voici Hutta. C'est hideux, mais on s'y attache.

Tout de suite la **trame de l'histoire** (dimension omniprésente et grande originalité du jeu) est posée : son **mentor**, Braden, un chasseur de primes retraité, tente tant bien que mal de l'entraîner dans le but de l'envoyer à "**la Grande Traque**", une compétition intergalactique au but assez incertain où des mercenaires se disputent une série de cibles pour être reconnu comme le meilleur chasseur de la galaxie, gagner un gros paquet de crédits (la monnaie du jeu), et ce faisant s'entretuent les uns les autres. Que de réjouissances. Cependant, nous n'y sommes pas encore, car il

nous faut un **sponsor**. Hope s'en va donc vadrouiller sur Hutta pour accomplir de menus travaux (tuer un tel, ramener vivant un tel, faire exploser des trucs... Très profond tout ça), afin de se faire connaître du **mafieux du coin, Nem'ro le Hutt**. Tout cela se passait très bien jusqu'à ce que Braden se fasse tuer par **Tarro Blood**, un vilain garçon aux motivations obscures...



Le feu ça brûle.

Et c'est là que la grande **série de choix** qui guidera l'aventure commence ! Comment réagir à cet assassinat ? **Passivité ou soif de vengeance** ? Hope a sans surprise tranché en faveur de la vengeance (ben oui quoi, c'était son mentor quand même !). Elle parvient à arriver jusqu'au grand Nem'ro qui lui confie quelques missions, qu'elle accomplit avec brio (ce qui est bien avec SW:TOR, c'est qu'à défaut d'avoir excellé aux partiels du premier semestre, vous pouvez toujours vanter vos mérites de fine gâchette ; une thérapie que je vous conseille).

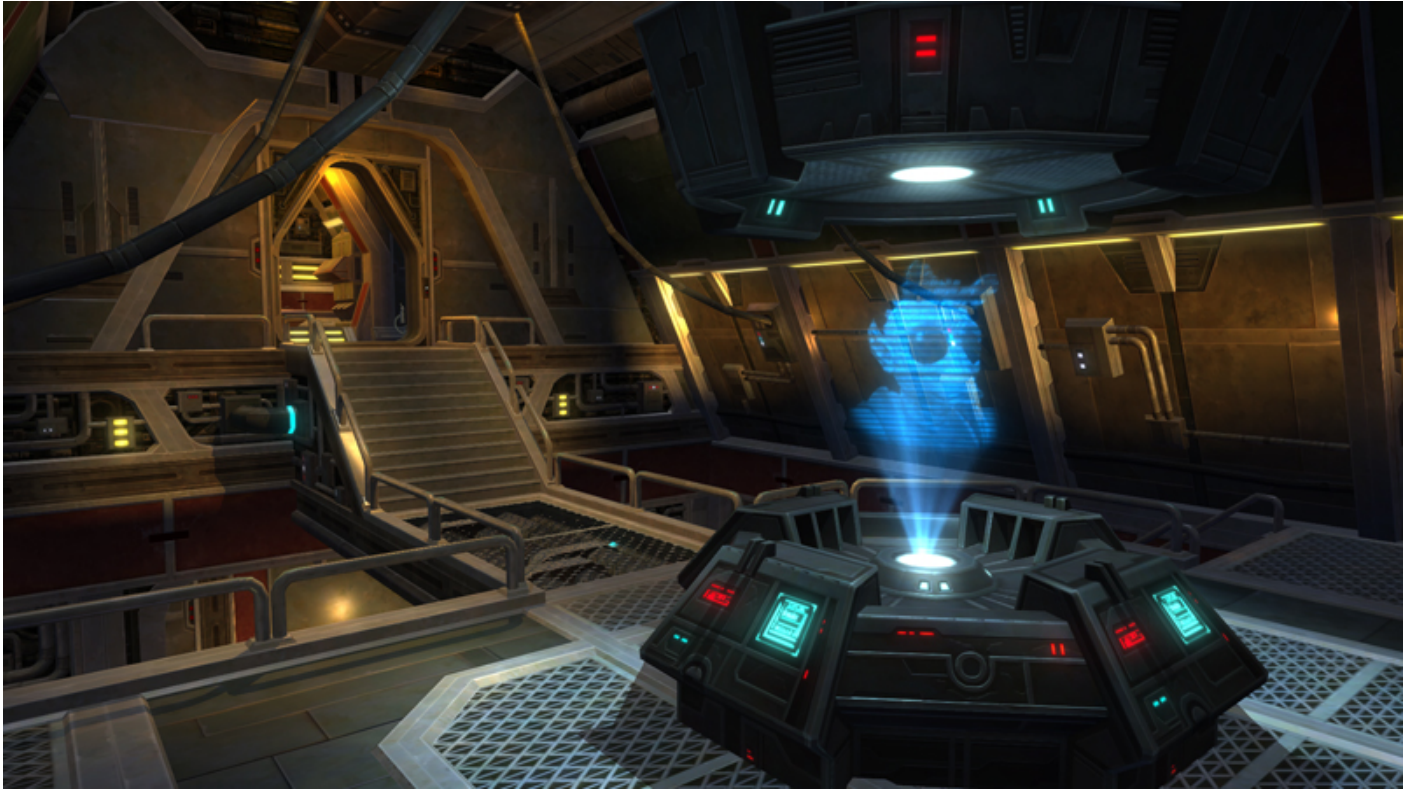


Il est encore plus énorme que Jabba. Il m'a fait le coup de la fosse aux bestioles (comme à Luke dans le retour du jedi) mais au fond il est plutôt sympa.

A ce stade, Hope fait la connaissance de sa **partenaire** (autre grande originalité de SW:TOR), **Mako**, pour qui Braden (le mentor, essayez de suivre un peu) était comme un père et qui, elle aussi, veut voir couler le sang du vilain méchant pas beau qui l'a tué.



Bon, j'admets que jusque là, les aventures de notre chasseuse de primes **ne semblent pas fleurir bon le choix moral et la profondeur philosophique**. Certains diront que de toute façon, on s'en fout, ce n'est qu'un MMO, et c'est bien connu, les MMO c'est fait pour taper du mob et se sentir puissant à côté de ses "compagnons de jeu". A ces gens là je répondrais volontiers qu'il devraient **reconsidérer de toute urgence leur conception du jeu en ligne** et investir dans un exemplaire de SW:TOR pour savoir de quoi ils parlent.



Ceci est mon vaisseau. Oui, MON vaisseau.

Car plus votre histoire progresse, plus vous commencez à sentir **la force** vous traverser. Que vous soyez jedi/sith ou pas, vous êtes inévitablement confronté(e)s aux **grandes problématiques qui font le charme de la saga** : la fin justifie-t-elle les moyens ? Lorsqu'on vous confie une cible à éliminer, allez vous quoi qu'il arrive lui régler son compte afin de récolter un gros paquet de crédits ? Ou bien allez vous essayer de comprendre ses raisons d'agir et retourner votre veste ? Les méchants sont-ils vraiment ceux qui portent des capes noires et font jaillir des éclairs de leurs doigts ? Ou bien n'y a-t-il au fond que fort peu de différences idéologiques entre les deux camps ? Ces questions, les mordus de Star Wars pourraient sans doute en débattre des heures durant. Quoi qu'il en soit, ils y sont plus que jamais confrontés dans SW:TOR.



Voilà plutôt à quoi ressemble ma chasseuse de primes. Rassurez vous, vous pouvez masquer les couvre-chefs quand ils sont aussi laids...

Prenez ma chasseuse de primes par exemple : voilà un mois que (j'ai résilié mon abonnement pour me consacrer aux exposés, hélas), bien qu'elle ne soit pas une utilisatrice de la force, elle s'est infiltrée dans une **secte sith**, les **révanites**, dans le but de s'emparer de reliques détenues par les membres du culte, qui pouvaient être utiles à l'Empire. Résultat des courses : elle a trouvé ce qu'elle cherchait, mais elle s'est bien gardé de le donner à l'Empire puisqu'elle a tout bonnement été **convertie au culte de Dark Revan**. Bien sûr, une telle stratégie est moyennement payante, c'est le cas de le dire, en termes de gains de crédits (ou de brouzoufs, d'après la terminologie de P. François, estimé professeur de sociologie). Mais elle a l'avantage non négligeable de faire de vous une héroïne, de **construire votre personnage**, de **lui donner une certaine profondeur**. Aspect que WoW (puisque'il est de bon ton de les comparer, comme vous vous en rendrez compte si vous avez l'occasion de lire les conversations générales de SW:TOR) ne faisait, à mon sens, que très timidement toucher du doigt...



La découverte du masque de Dark Revan...

Ajoutons à ces considérations morales que l'univers du jeu est évidemment très bien fourni en **références au folklore de la saga**. Quel joie d'avoir sous ses ordres un **robot crétin** qui vous vénère plus que le "créateur" ! Quelle extase que de **parcourir les dunes de Tatooine** sur son speeder tel un Anakin revanchard prêt à faire régner la justice à coup de sabre laser et de côté obscur ! Ou plutôt, dans le cas de ma chasseuse de primes, à coups de blaster et de côté "lumineux"... Et quel bonheur surtout que de **prolonger les films** en se plongeant dans le passé de cette galaxie lointaine, très lointaine...



Vous l'aurez sans doute compris : SW:TOR a bien su tenir le pari fou de **mettre à la disposition des fans de Star Wars la galaxie parallèle dont ils avaient toujours rêvé**. Peut-être suis-je un brin trop optimiste, et certains puristes pourraient s'amuser à rechercher toutes les infidélités aux films qui se sont glissées dans le jeu, mais honnêtement, il faudrait vraiment qu'ils fassent preuve de mauvaise foi.

SW:TOR est une véritable **machine à réaliser les rêves**. Vous qui aimez Star Wars ; vous qui aimez les MMO ; vous qui n'arrivez pas à vous contenter de 8h de cours hebdomadaires en 3A ; vous qui avez une bonne connexion internet et une bonne carte graphique ; vous qui avez du temps et de l'argent à sacrifier : lancez vous. Ca fait pas mal de critères à remplir, j'en conviens, mais ça en vaut la peine. Comme dirait cet imbécile de droïde 2V-R8 : "la galaxie tremblera en vous voyant arriver maîtresse".

