



Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/nous-avons-teste-pour-vous/article/skyrim-meilleur-rpg-de-tous-les>

Skyrim : "Meilleur RPG de tous les temps ?"

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



Description :

Test de Skyrim, l'un des jeux les plus annoncés de l'année.

Did they all take an arrow to the knee ?

Inside Electronic Pipo

« Le meilleur RPG de tous les temps, celui que tout rôliste évoque avec autant de déférence que d'étoiles dans les yeux, c'est Skyrim, le cinquième volet de la légendaire saga des Elder Scrolls. »

www.jeuxvideo.com

Les articles sur Skyrim que l'on peut lire sur le net ou dans les magazines spécialisés sont plus qu'unanimes : tous encensent ce jeu, que certains rédacteurs emportés par leur enthousiasme vont jusqu'à considérer comme le plus grand jeu de rôle de tous les temps. Pourtant n'est ce pas un peu rapide ni un peu trop exagéré de le propulser au panthéon du genre à peine un mois après sa sortie ? Et pourquoi n'existe-t-il aucun article qui ne critique un tant soi peu le dernier né de la série des Elder Scrolls ? Vétéran de Morrowind et d'Oblivion, en collaboration avec un vétéran de Daggerfall, il m'appartenait de me saisir de ce problème et de rendre la justice dans ce monde de critiques corrompus et sans couilles peu courageux.

Skyrim, une atmosphère épique

Commençons en douceur et parlons quand même des aspects positifs de Skyrim. Car, honnêteté intellectuelle oblige, il faut admettre que le jeu est très bon et que certain de ses aspects sont vraiment réussis.

Premier exemple, les personnages sont incontestablement mieux faits que dans le prédécesseur direct de Skyrim, Oblivion. Dès les premières minutes de jeu on peut se rendre compte de leurs expressions réalistes, de leurs réactions plus crédibles, de leurs voix remarquablement travaillées. Pas de sourires crétins donc, ni de cohorte de visages lunaires tournés vers vous et rappelant vaguement un troupeau de mongoliens comme on en croisait régulièrement à Cyrodiil... Mais le point le plus développé dans les previews du jeu, et impressionnant il est vrai, c'est **l'environnement graphique époustouflant** de Skyrim (même pour des consoles à l'agonie comme la Playstation 3 et la 360). Il est d'ailleurs intéressant de noter que ce n'est pas tant la finesse des graphismes dans l'absolu que l'esthétique qui est à l'origine d'une telle réussite. Des guerriers nordiques qui se maravent au milieu de nappes de brumes dans les marais, un petit trek en solitaire dans le blizzard au sommet d'une chaîne de montagnes, un plongeon du haut d'une cascade dans un torrent impétueux, oui ça envoie du pâté. Et oui, on prend un pied monstrueux à découvrir la contrée de Bordeciel, je ne vous le cache pas. Cette ambiance remarquable est de plus magnifiée par un environnement sonore de qualité : encore une fois le compositeur Jeremy Soule a fait du bon boulot et ça s'entend, avec une bande son dynamique, riche et équilibrée.

Bref Skyrim c'est **un retour à l'ambiance des premiers Elder Scrolls**, où le monde était résolument plus hostile que l'univers enchanté de Disneyland (pardon, d'Oblivion) où des personnages à l'air d'abrutis finis vous souhaitaient la bonne journée au milieu du château du Prince Charmant.

Au niveau du gameplay aussi de bons éléments sont présents. Les quêtes sont nombreuses et variées, même si la plupart semblent tomber du ciel un peu opportunément (tiens, j'arrive en ville et j'assiste à 5 disputes familiales et 3 attaques d'inconnus en même temps). Le système des cris, totalement neuf pour la série des Elder Scrolls, est assez triplant et on s'amuse assez à chercher à compléter ses *thum* pour pouvoir rôtir ses ennemis comme on le souhaite ou les balancer du haut d'un temple maudit. Le système des mains séparées lui aussi offre des possibilités nombreuses de combinaisons et on s'éclate comme un petit fou à essayer de les varier en fonction des situations et des envies du moment. Dans une veine assez DIY [1] il est aussi désormais non seulement possible de créer, réparer, améliorer des armures, mais il faut de plus trouver le minerai, le transformer et le fondre : On peut donc faire prendre à son personnage un aspect « créateur » très développé. Enfin le système de spécialisation dans certaines branches est plutôt bien trouvé : cela permet vraiment de mettre des points dans des compétences précises pour en quelque sorte hypertrophier un des « secteurs d'activités » du personnage. Il faut investir beaucoup de points pour débloquer la possibilité de ralentir le temps en visant à l'arc par exemple, ou encore d'arrêter de déclencher les pièges dans les donjons.

Skyrim, meilleur RPG de tous les temps ? Ha Ha Ha.

Maintenant que les apparences sont sauvées, le moment est venu d'aborder les nombreux aspects négatifs de Skyrim.

Dès le début du jeu les puristes remarquent que contrairement à tous les Elder Scrolls précédents le journal est inexistant : c'est très contrariant pour l'immersion, puisque quand il faut revenir à une quête mise de côté depuis 10h de jeu on sait juste qu'il est indispensable de zigouiller machin ou d'aller chercher truc. **Et tant pis pour le background, censé être la première qualité d'un RPG.** L'inventaire quand à lui est peu pratique pour les joueurs pc, qui peuvent avoir à juste titre l'impression d'avoir été lésés pour faire risette aux consoleux (ne vous offusquez pas, je l'ai moi même joué sur PS3 du fait de ma config). De plus une foule de petites incohérences mettent à mal ledit [2] background : des personnages ressuscitent régulièrement, ce qui peut être assez énervant (tiens Krev le Skinner, ça fait pas trois fois que je t'ai buté ?) ; les trolls sont plus forts que les dragons ; les ennemis sont redoutablement stupides et vous oublient dès que vous passez dans la pièce d'à côté ; tout le village se met à vous poursuivre si vous butez une chèvre durant un raid de bandits, etc..

Tout ceci serait acceptable si ces défauts n'étaient pas assortis d'une véritable volonté de simplification du jeu, qui entraine un retour en arrière immense dans l'histoire du RPG et des Elder Scrolls traditionnellement caractérisés par leur complexité et leur difficulté. Les joueurs aventuriers l'auront remarqué, dans Skyrim les donjons sont constitués d'un long couloir. On a beau chercher, on ne trouve pas d'intersections, pas de chemins multiples ou de parties labyrinthiques comme dans Morrowind ou Oblivion. Que dalle. Rajoutons d'ailleurs à cela la présence systématique de la porte de sortie rapide bien visible dès l'entrée et derrière laquelle se trouve le boss mais qu'une barre en travers de 5 cm d'épaisseur empêche d'ouvrir, obligeant votre guerrier nordique pas très malin à se farcir tout une troupe de bandit à la place.

Autre problème, **les quêtes sont peu crédibles et incroyablement courtes.** Il faut parcourir 4 donjons pour devenir

Archimage, et cette quête peut se faire dès les premiers niveaux. De même c'est au bout de 10mn chez les Compagnons que l'on apprend (**attention Spoiler**) qu'ils sont des Loups Garous, mais que c'est leur plus grand secret. Là encore par ailleurs la quête principale de cette guilda est très vite finie, et quand on sait ce que ces deux factions représentaient dans les Elder Scrolls précédents on a envie de pleurer. Une brève comparaison avec Morrowind par exemple : pour simplement faire ses preuves au sein de la Guilda des Mages il fallait aller chercher un type dans une grotte perdue au milieu d'un paysage volcanique désolé, bien entendu sans voyage rapide. Il fallait ensuite réussir à le tuer tout en se battant contre une demi tonne de brailards des falaises avec une dague rouillée pour finalement gagner lors de son retour triomphal 50 pièces d'or et devenir le larbin de la Guilda...

Enfin la simplification du jeu se traduit surtout par le fait que **le personnage n'est désormais défini que par 3 putains de caractéristiques**, qui ne correspondent d'ailleurs qu'aux trois composantes traditionnelle des jeux de fantasy, à savoir la santé, la magie et la fatigue. Comparé à Oblivion, Morrowind et Daggerfall où une dizaine de caractéristiques définissaient le personnage en se combinant, c'est un retour en arrière indescriptible. Et de fait ce qui est censé être un jeu de rôle devient un jeu extrêmement simplifié, qui est au RPG des puristes ce qu'un flingue Fisher Price rose et jaune est à une arme de guerre.

Cette simplification à la tronçonneuse a aussi été appliquée aux compétences. Certaines disparaissent purement et simplement (par exemple le mysticisme, l'acrobatie, l'athlétisme), d'autres deviennent inutiles et désincarnées : je pense en particulier au lockpicking ou à l'éloquence qui ne servent strictement à rien dans le jeu. Ainsi aucune quête n'exige par exemple d'avoir ces deux branches de compétences un tant soi peu développées pour les réussir (même dans les dernières quêtes de la guilda des voleurs les coffres essentiels à leur réalisation sont de niveau novice).

Le système de magie a lui aussi souffert de cette simplification : Je pense entre autres à l'Alchimie qui nécessitait précédemment l'utilisation de plusieurs instruments et au nombre de sorts qui est considérablement réduit, ceux-ci se déclinant en variantes plutôt pauvres des mêmes effets tandis qu'il est impossible au joueur d'en créer soi même...

Mais quel est l'intérêt d'un RPG qui ne permet d'emprunter qu'un seul chemin de résolution de l'aventure, en n'autorisant que certains types de personnages à être efficaces ? Sérieusement, 3 caractéristiques contre 8 précédemment, 18 compétences contre 27, une poignée de sorts minables et aucune liberté réelle dans la création de son personnage, Skyrim semble finalement plus se rapprocher d'un jeu d'action teinté de role-play que d'un authentique exemple de RPG à l'ancienne.

They see me writing, they hatin'

Je terminerai cette article en m'écartant légèrement de Skyrim lui-même, pour aborder une problématique plus générale de l'univers du jeu vidéo, qui touche tant les « spécialistes » que les concepteurs. Je passe sans aucun doute depuis le milieu de l'article comme un vieux débris réac' encrouté dans les restes de sa pizza devant Windows 98, mais il n'empêche que je ne pense pas être le seul à avoir fait cette constatation, les tests de Skyrim n'en étant que la consécration. La question principale qui me taraude dès que je lis un test écrit par des « spécialistes » pour un jeu à sortir est la suivante : **mais où sont leurs balls [3]** ? Sur les jeux qui sortent aucun n'est noté en dessous de 16 ou 17 dès qu'il s'agit d'un blockbuster annoncé à grand coup de trailers couteux. Deus Ex : Human Revolution, Call of Duty MW3, Battlefield 3... Aucun de ces jeux ne révolutionne le genre, tous sont plaisants sans rien apporter

de neuf, aucun n'est le résultat d'une prise de risque, d'un pari de leur concepteurs d'offrir une expérience de jeu inédite et innovante. Vous mettriez 4 étoile à une pizza réchauffée vous ? C'est à croire que tous les critiques de jeux vidéo sont sous Ritalin en permanence, comment expliquer sinon qu'ils semblent vivre au pays des poneys et des licornes magiques ?

Il existe quand même une lueur d'espoir dans la galaxie pour les nostalgiques des Elder Scrolls : c'est la communauté de modeurs traditionnellement très efficace qui va pouvoir introduire dans l'atmosphère de Skyrim une vraie expérience de role-play. Cela dit, les consoleux peuvent se gratter.

Papi.

PS : les opinions développées dans cet article ainsi que la notation finale n'engagent que moi et sont le reflet de mon avis personnel, rien d'autre. Je ne prétend pas posséder la science infuse ni déclamer des vérités absolues, mais juste avoir les glandes.

Notation

Esthétique : A. Comme abordé dans la première partie, l'ambiance de Skyrim est au top, rien à ajouter sur ce point : on peut se perdre des heures juste en gambadant une hache à la main et un bouquet de lavande dans l'autre.

- Son : A.
- Graphismes : A. Ce n'est pas que le niveau graphique absolu qui est noté mais aussi l'inventivité, la cohérence et la variété des environnements.
- Ambiance : A.

Gameplay : B

- Difficulté : B. Si la difficulté au niveau « Maître » est réellement présente, la brièveté des quêtes et l'intelligence très limitée des ennemis fait que Skyrim n'est pas réellement un jeu pour les hardcore gamers.
- Type de jeu et rendement : B. Skyrim donne en fait l'impression d'être un outil très performant mais mal utilisé [4]. Avec des moyens pareils et une ambiance aussi réussie, Bethesda aurait pu faire de grandes choses.
- Durée de vie : A. Skyrim est un jeu chronophage, à n'en point douter.

Créativité : B-

- Scénario : B. Le scénario de Skyrim n'atteint pas l'excellence et même s'il est plutôt correct par endroit certains passages sont carrément à pleurer (sérieusement le coup des vieux moines ninjas au sommet de la montagne c'était de trop les mecs)
- Type de jeu et mécanismes : C. A Tamriel rien de nouveau. Les concepteurs de Skyrim ne se sont pas contentés de reprendre les principes des volets précédents, ils les ont mutilés. La transposition du jeu vers les consoles semble de plus les avoir incités à négliger les joueurs pc en sabordant l'interface.

NOTE FINALE : B . Un jeu plaisant et sur lequel on peut s'éclater plusieurs dizaines d'heures. Il est cependant loin

d'être le meilleur RPG existant, il est même à la limite de ne pas être un jeu de rôle du tout.

Test réalisé par Papi.

[1] Do It Yourself Patate

[2] Grammar Nazi lvl 88

[3] Sur l'air de Où sont les femmes de Patrick Juvet

[4] Un peu comme si on voulait ouvrir son pot de Nutella à la disqureuse thermique en somme