

Willy Nilly Knight : Le RPG. Test PC

Jeux Vidéo

Posté par : JerryG

Publié le : 21/11/2017 14:00:00

Loin des grosses sorties intergalactiques du moment, qui vont d'écouler sur le monde, Willy Nilly Knight, un RPG issu de la collaboration entre les joueurs et les concepteurs montre le bout de son épée.

Après avoir participé à la [vengeance de Daud](#), repris l'enquête de l'[inspecteur Castellianos](#) et [fracasser avec jouissance du nazi](#) tout va, tout en prenant une belle dose de douceur avec la belle [Kate Walker](#), et faire du pognon avec des parcs d'attraction, mon côté mercantile, tout en retrouvant mon âme d'enfance, j'aime maintenant aller vider dans un monde fantastique, rempli de combats épiques, Willy Nilly Knight, vient de répondre à mes attentes.

À



Parfait inconnu pour moi, Double Dice Games s'enorgueillit d'être le créateur de ce RPG tactique (temps réel et au tour par tour), aux senteurs de « cartoon » empreint de douceurs, mais rageur dans ses combats épiques qui vous feront courir la Lande verdoyante, où rodent les démons.

Le RPG Willy Nilly Knight, n'est ni plus ni moins que le concours collaboratif entre l'éditeur et les joueurs de la première heure, car Willy Nilly Knight, a vu le jour quasiment un bon semestre avant sa parution initialement annoncée en mai.

Peu fin dans les chaudrons débordants de liquide amniotique brûlant, Willy Nilly Knight a été mitonné et mijoté avec passion et partage.

Embrassez le rôle du Chevalier Willy Nilly et partez pour un voyage initiatique et extraordinairement passionnant, ne cherchez pas la brutalité d'un Dark-Soul, ou une épopée à la Skyrim, où les scènes torrides de The Witcher, la substantifique moelle se trouve ailleurs, vous la découvrirez, car « L'homme patient et courageux fait lui-même son bonheur » me disait mon maître.

À



Vous avez toujours rêvé d'incarner un héros de contes de fées, où les dragons s'ent

la terreur et la désolation en brûlant les hautes terres arables, l'odeur de soufre de l'haleine des sorcières chevauchant leur balaie, ferait un excellent bain de trempe pour votre âme, et qui plus est, être déjà un Chevalier du roi Arthur, alors Willy Nilly Knight a été forgé à la « Durandal » pour vous.

Willy Nilly est un chevalier intrépide, armé d'une épée tranchante et rutilante, votre destin vous attend et comme toujours, dans ce monde idyllique, il y a un « mais ». Que faites-vous ici ?, que s'est-il passé ? Quels sont ces étranges phénomènes imprévisibles qui posent la septentrionale question du « Pourquoi et du comment ».

Vous le découvrirez en partant à l'aventure, tout en pourfendant monstres et démons qui vous feraient barrage à la vérité, car les dieux ont un plan, alors que vous n'avez rien sollicité.

Ces dieux veulent faire de vous leur bras armé pour mener à bien leur domination sur ce monde.

Vous avez donc été désigné d'office et ce n'est pas forcément votre envie, mais une force vous tiraille, alors menez vos combats tactiques et en temps réel et triomphez pour la vérité, en rétablissant l'ordre des choses...

À



Comme dans tous les jeux de rôle, vous allez créer et faire évoluer votre personnage, quoique ici, il se veut déjà tout fabriqué, il vous restera à augmenter ses capacités et ses compétences, tout au long de l'aventure, afin de façonner votre chevalier à la « Bayard », enfin oui, vous savez : sans peur et sans reproche.

De toute façon, vous allez vous retrouver plonger et immerger dans l'action dès vos premiers pas. Ce RPG se déroule en temps réel et au tour par tour pour les combats. À l'approche de combats, le jeu se met en pause, afin de vous laisser le choix de votre tactique et de votre stratégie.

Chacun des personnages, (vous aurez dès le début un compagnon), ayant en fonction de leur capacité, des points d'aptitude (PA) qui vous permettront de vous déplacer et de combattre, au corps à corps ou de loin, à vous d'en faire le choix.

D'ailleurs en début de chapitre, vous choisirez votre niveau de difficulté, de jeune et bel Âphébe (Touriste), Explorateur, Chevalier et Demiurge, cela conditionnera votre aventure, pour ma part, j'ai plutôt choisi l'option Chevalier, car au mode Demiurge, il paraît que nul n'est revenu, mais ce n'est pas dit, qu'un jour après avoir abusé d'abondantes cornes de bière brassée à la première lune, et sous l'emprise des brumes de malt fermenté, je n'y fasse pas une intrusion en force, afin d'attacher ma soif du sang des démons.

À



$\hat{A}$ 

Et bien sûr, ne vous focalisez pas uniquement sur la quête principale, mais aussi sur les quêtes secondaires, qui vous apporteront de l'XP, afin de pouvoir vous faisonner un corps et une puissance à la Thor. Et non, vous ne rencontrerez pas, Ironman ou Captain America, voire même la délicieuse Veuve Noire.

Willy Nilly Knight sera amené à vous faire découvrir de nouvelles contrées et à cet effet, vous ferez de nouvelles rencontres, des mauvaises rencontres qui seront vos ennemis et d'autres rencontres plus merveilleuses, évidemment, certains personnages deviendront même vos compagnons de route.

Ces derniers ayant des capacités et des spécialités différentes, vous devrez faire des choix dans l'attribution de votre mode de combat. Guenivere la magicienne, Cedric le nain bourru, etc. muni de vos divers compagnons, vous affronterez les dangers, le cœur vaillant.

Ces compagnons, vous accompagneront dans votre quête métaphysique, car vous aurez toujours en tête de découvrir le fin fond de la vérité. Mais souvenez-vous que même Icare s'est brisé les ailes en voulant défier les dieux.

À



Car ce sont les dieux eux-mêmes qui vous ont propulsé dans ce monde médiévalo-fantastique, alors que vous étiez dans une autre dimension. Ce saut spatio-temporel n'a pas tout effacé de votre mémoire. Des bribes de souvenirs referont surface en fonction de certains événements ou de dialogues avec les PnJ.

Vous cernerez alors davantage le personnage d'Arthur et en apprendrez autant plus.

Afin de bien vous préparer au pire et au meilleur, vous développerez vos capacités suivant des arbres de compétences. Pas de quoi vous inonder et de vous plonger dans des conflits cornéliens, ou de vous noyer dans un verre d'eau.

Ici, tout a été fait et pensé pour vous simplifier la vie, enfin les choix, ce sera donc en fonction du mode de jeu auquel vous aspirez.

Si les dialogues se contentent du minimum syndical (loin de Torment: Tides of Numenera), ils ont la spécificité d'aller droit au but et seront pour la plupart concis, clairs et nets et sans ambiguïté.

À



À

Sachez aussi que les combats sont inévitablement, alors affutez vos compétences et peaufinez votre stratégie de combat en vous appuyant sur vos compagnons. C'est pourquoi leur choix vous serez crucial et le nombre ne faisant pas toujours la force.

Willy Nilly Knight se veut aux antipodes des RPG que l'on connaît, Dragon Age, Mass-Effect, The Witcher, etc. Willy Nilly Knight se rapprocherait plutôt de Blackguards ou de Hard-West pour le Gameplay.

Certains trouveront les combats un peu mollassons, mais l'essence même du jeu se trouve dans son histoire merveilleuse, qu'il serait dommage de passer à côté.

Les décors ont été peaufinés, c'est plutôt joli et la lande verdoyante devrait apporter un peu de fraîcheur aux roncins. Ne cherchez pas d'Open-World, la magie est ailleurs, c'est assez dirigiste, mais l'impression de circuler librement apporte une certaine sérénité, même si au bord du chemin, des bandits et autres gobelins en veulent à votre bourse ou à goûter un bon repas de viande fraîche...

Si le système de changement de lieu vous permet d'éviter de longues allers et venues pour récupérer votre récompense, par la téléportation en un lieu sur la carte du monde, les objectifs ne seront pas toujours bien définis, il vous faudra jouer alors à tâtons et consulter régulièrement la carte des environs.

À



Willy Nilly Knight aurait aussi pu s'enrichir de fonctionnalités comme le marquage de suivi des quêtes, la possibilité d'affecter à la barre des sorts, des emplacements spécifiques et personnels (à moins que je sois passé à côté), pour les armes et les potions.

Un choix d'armes multiple aurait aussi été le bienvenu, comme pouvoir passer d'une combinaison arme courte + bouclier à une combinaison épée longue, etc., directement dans la barre des sorts.

Regrettable aussi que l'apparence du personnage ne varie pas malgré le changement d'armures, de casques, gants, etc. Vous aurez toujours le même personnage à l'écran, alors que dans la rubrique inventaire, il se trouve différent.

Ces petits défauts n'entachent pas vraiment le jeu, ce ne sont que des praticités pour les aventuriers aguerris, Willy Nilly Knight vous emporte pour une histoire fascinante unique, et calquée sur la légende du roi Arthur. Tout reste à découvrir, à ressentir pour une durée de plus de vingt heures de jeu.

À

Note Générale	16
------------------	----

Les amateurs de RPG, ne manqueront pas d'apprécier les nombreux clins d'œil et référence à des jeux prestigieux, alors, écoutez bien les dialogues, ils valent leur pesant de diamants taillés sur la tête de Kate, oui, la princesse.

Les effets spéciaux n'ont pas été oubliés, la musique d'ambiance vous portera au-delà des frontières visibles et invisibles, pour une très jolie aventure faite pour un jeune public, et se veut alors une belle initiative pour les plus novices dans l'approche d'un RPG à leur portée.

Vous serez donc en incarnant Arthur « le Chevalier » une partie intéressante et vitale de cette grande aventure tout en étant le témoin privilégié de bon nombre de choses différentes, que leur quantification même échappe, quoiqu'il en soit, vous serez attiré par une série d'épopées épiques, à vous alors de l'interpréter à votre manière.

C'est cela aussi la magie de Willy Nilly Knight.