Fallout 76 de Bethesda: Test PC,
Jeux VidÃ©o
PostÃ© par : JerryG
PubliÃ©e le : 26/11/2018 14:00:00

Ceux qui me lisent depuis des annÃ©es sÃ©culaires savent que lâ□□Ã©vocation seule du nom de Bethesda, fait briller mes yeux de fan, alors quand jâ□□ai entendu parler le maÃ®tre au sujet dâ□□un Fallout 76, qui remontait Ã la genÃ¨se de lâ□□aprÃ¨s-apocalypse, je lâ□□ai Ã©coutÃ© avec respect, dignitÃ© et une farouche envie dâ□□en savoir plus.

Alors aprÃ¨s mâ□□Ãªtre abreuvÃ© au contenu du flot volubile de ses paroles Â«â□□divinesâ□□Â», analysÃ©es, digÃ©rÃ©es, la Voix et la vision de celui qui sait, jâ□□ai eu un peu peur, Â«â□□mais quâ□□Ã©tait donc devenu le Fallout qui mâ□□a transportÃ© et scotchÃ© sur mon Ã©cran pendant deux dÃ©cenniesâ□□Â» ?

Â

Mais quâ□□avais-je donc fait au maÃ®tre pour que je mÃ©rite Ã§a, mais le maÃ®tre avait parlÃ©, sa parole servant dâ□□axiome, il nâ□□y avait rien Ã en redire, il en est le maÃ®tre du jeu et du donjon, mais je souhaitais me rendre compte par moi-mÃªme de ce virement de cap que je ne comprenais pas, comme beaucoup de fans dans mon genre dâ□□ailleurs.

Une vague montante des fans en colÃ¨re, avait rÃ©ussit Ã me submerger, et Ã me faire douter du maÃ®tre et du bien-fondÃ© de Â«â□□76â□□Â». Je ne pouvais pas nÃ©anmoins me rÃ©signer sans combattre, comme me disait mon maÃ®tre, Â«â□□***Ã□ vaincre sans pÃ©rils, on triomphe sans gloire***â□□Â».

Je ne pouvais non plus laisser aux autres, dicter mes choix vidÃ©oludiques, ou me laisser croire les Â«â□□on ditâ□□Â» et autres lÃ©gendes urbaines qui courraient sur ce Fallout 76, seuls quelques "IlluminÃ©s" (sens 1er du mot), louaient le culte de cette nouvelle mouture. Des lobotomisÃ©s qui ne comprennent rien Ã rien et qui nâ□□avaient aucune notion de la Saga passÃ©e.

Mais ils dÃ©tenaient peut-Ãªtre la VÃ©ritÃ©.!

Â

IL existait donc une vÃ©ritÃ© au-delÃ de la parole du maÃ®tre et de la clameur, des torturÃ©s, il fallait que je lâ□□entrevoie, que je la sente, que je la touche, car moi le Saint-Thomas numÃ©rique, il me fallait obtenir la substantifique moelle et que jâ□□y trouve une certaine rÃ©demption aprÃ¨s et pour avoir doutÃ©.

Vous vous retrouvez dans votre chambre, aprÃ¨s avoir fait la fÃªte, câ□□est le grand jour, les portes de lâ□□abri 76, sâ□□ouvrent sur lâ□□aventure, la vÃ©gÃ©tation luxuriante a repris ses droits, il va falloir vous aventurer dans un monde, qui autrefois vous Ã©tait familier, mais la bombe a changÃ© la donne.

AprÃ¨s une crÃ©ation plutÃ´t sympathique et dÃ©taillÃ©e de votre personnage, et avoir satisfait aux derniÃ¨res recommandations des robots, vous emportez un succinct dâ□□Ã©quipement, un peu de mÃ©doc, des pilules antiradiations, un systÃ¨me de CAMP autonome, et la lourde porte blindÃ©e de lâ□□Abri 76, sâ□□ouvre enfin sur la libertÃ©, tout le monde a dÃ©jÃ dÃ©sertÃ© le blockhaus, vous Ãªtes le dernier Ã sortir de lâ□□abri.

Fallout 76 vous projette donc 25 ans aprÃ¨s la catastrophe nuclÃ©aire, oÃ¹ vous Ã©tiez confinÃ© dans un abri, vous nâ□□en ressortez que 25 ans aprÃ¨s. La lumiÃ¨re du soleil vous aveugle et petit Ã petit vous vous habituez, votre seul compagnon a pour nom Pip-Boy, qui regroupe toutes vos donnÃ©es, et inventaire.

Â

Tout le monde ayant dÃ©jÃ dÃ©sertÃ© le silo austÃ¨re Ã lâ□□air recyclÃ©, je me lance dans cette aventure sans but, sans scÃ©nario, sans trame, pour dÃ©couvrir par moi-mÃªme ce renouveau dâ□□une licence Ã©pique et dantesque, qui depuis quelque temps avait perdu lâ□□essence mÃªme des Fallout que jâ□□avais apprÃ©ciÃ©s.

AprÃ¨s une douzaine dâ□□heures de jeu, il a bien fallu sâ□□en rendre compte, la rÃ©alitÃ© a largement dÃ©passÃ© la fiction, si certains se demandent encore, sâ□□il fallait jeter lâ□□eau du bain avec le bÃ©bÃ©, autant que je les rassure tout de go, car jâ□□ai eu la LumiÃ¨re, Â«â□□ ***Balancez tout, sans remords ni regret, et courez vous cacher au fin fond du bois pour pleurer.***â□□Â»

Mais sachez avant tout que ceci nâ□□engage que moi et que je fais partie de cette majoritÃ© de joueurs qui ne se reconnaissent pas dans ce Fallout 76, et que rien ne vaut sa propre expÃ©rience pour se faire une opinion.

Cela ne veut pas dire pour autant que le jeu est mauvais, mais il nâ□□est pas reprÃ©sentatif du Fallout que jâ□□attendais et que je rÃªvais de voir. jâ□□ai plutÃ´t eu lâ□□impression, que ce 76 Ã©tait devenu si "casual" et destinÃ© aux enfants de 6 ans que jâ□□ai sorti ma boite de Kleenex-Club.

Â

Alors oui, jâ□□adore Bethesda, le maÃ®tre qui sait fabriquer des jeux vidÃ©o et fÃ©dÃ¨rent des centaines de milliers de hordes de joueurs assoiffÃ©s par des aventures fantastiques et gargantuesques, aux rebondissements extraordinaires et qui rÃ©ussit aussi Ã faire pleurer et rire.

Mais lÃ , le maÃ®tre a fait dans la simplicitÃ© et surfe sur la vague des meutes de MMO pour Ã©lÃ¨ves de premiÃ¨re annÃ©e de CP. Tout a Ã©tÃ© Ã©dulcorÃ©, la licence a Ã©tÃ© galvaudÃ©e et jâ□□irais mÃªme Ã affirmer quâ□□elle a Ã©tÃ© dÃ©chirÃ©e et mÃ©prisÃ©e par le maÃ®tre, au nom du Â«â□□pognonâ□□Â», car Ã ce prix lÃ , ce Fallout vaut son pesant de mutants explosÃ©s aux RPG.

Le maÃ®tre aurait-il perdu sa crÃ©ativitÃ© pour nous concocter un recyclage aussi banal en exploitant une licence qui a fait ses preuves pour nous livrer une indigeste rÃ©gurgitation dâ□□un dÃ®ner "cramÃ©" de la veille. ?

Je nâ□□ose encore y croire, mais câ□□est pourtant le cas, en rÃ¨gle gÃ©nÃ©rale, je ne me justifie pas pour mes prises de position et pour mes actes, mais je crois surtout que Â«â□□***la confiance ne vaut que si elle est vÃ©rifiableâ□□*** Â».

Â

Enfilez votre combinaison, remplissez votre sac Ã dos de matÃ©riel et de matÃ©riaux et suivez-moi, je vais tout vous dire sur mon humble expÃ©rience.

Ce Fallout rÃ©digÃ© Ã lâ□□emporte-piÃ¨ce, avec une cuillÃ¨re Ã cafÃ© de jeu en Â«â□□soloâ□□Â» pour faire plaisir aux aficionados de la premiÃ¨re heure, et surtout un chaudron bouillant de Â«â□□multijoueurâ□□Â» qui ne trouve pas vraiment sa place dans cet univers et je vais vous dire pourquoi. !.

La premiÃ¨re chose qui frappe en sortant de lâ□□abri 76, ce sont les dÃ©cors, pas vraiment Ã la hauteur de ce que lâ□□on observe dans les jeux, Bethesda, aurait-il recyclÃ© (câ□□est la mode dans ce jeu) de vieilles textures dâ□□anciens Fallout, histoire de faire du neuf avec du vieux, pour des Ã©conomies. ?

Bien sÃ»r nâ□□est pas The Witcher qui veut. Mais quand mÃªme, on aurait pu sâ□□attendre Ã un meilleur rendu des textures et des couleurs, mÃªme sur PC, câ□□est Ã©dulcorÃ© et pastel, que lâ□□on dirait un Â«â□□Pixel-Artâ□□Â» lissÃ©, et le floutage de lâ□□arriÃ¨re-plan qui donne mal Ã la tÃªte que je me suis demandÃ© si ma vue nâ□□avait pas baissÃ©e dâ□□un seul coup.

Â

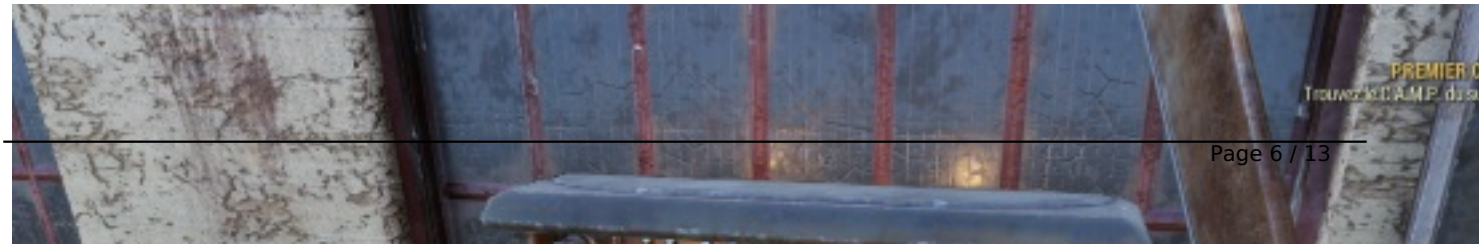
Mais sachez aussi, que les graphismes ne font pas le Jeu. Dâ□□ailleurs, Skyrim, Fallout ne sont pas reconnus pour leurs graphismes, mais pour leur Gameplay, leur scÃ©nario, pour les dialogues et les choix moraux des diffÃ©rents conflits cornÃ©liens dus aux situations, et influencent le devenir du joueur et de son histoire.

Ce Fallout 76, fait-fi de tout cela et vous voici livrer Ã vous-mÃªme, sans savoir oÃ¹ aller et quoi faire, si ce nâ□□est quâ□□explorer lâ□□immensitÃ© sans but rÃ©el, enfin tout du moins que celui de survivre tant bien que mal. Une superbe idÃ©e, qui fait un flop Ã chaque fois. Ou qui ne parvient pas Ã accrocher le joueur solitaire.

Pas de PnJ donneurs de quÃªtes et qui racontent des histoires de leur vie et du monde dans lequel on arpente les chemins. Ici, quelques droÃ¯des vous donneront quelques bribes dâ□□informations, mais sans plus, ils ne sont que des carcasses vides en mÃ©tal, sans Ã¢me et qui nâ□□offrent aucun intÃ©rÃªt.

Des quÃªtes de type FedEx qui surgissent, inopinÃ©ment, et qui nâ□□ont dâ□□intÃ©rÃªt, que le nom, dÃ©nicher une recette de cuisine ou une information qui ne servira pas Ã grand-chose, voici en quoi se rÃ©sume ce 76.

Â



Pas vraiment non plus dâ□□alliances fortes avec les compagnons (PnJ, Mutant, animal). LÃ les joueurs ressemblent Ã des humanoÃ¯des sans grande interaction, pas de dialogue et de complicitÃ© dans les actions. Le No man's land du Gameplay, pour ainsi dire de la dÃ©solation

Voire mÃªme un dÃ©sintÃ©ressement des joueurs quand vous vous retrouvez dans une situation un peu scabreuse, pour en voir mÃªme sâ□□enfuir en courant et vous laisser quasiment au seuil de la mort, en vous refusant leur assistance, comme un peu dans la vie rÃ©elle oÃ¹ câ□□est aussi chacun pour soi.

Un MMO de plus, noyÃ© dans une fange glauque et nausÃ©abonde. Un grand vide, que tout cela qui aurait mÃ©ritÃ© une trame plus fournie et plus dense, en un mot, 76 fait dans le minimum syndical et ce nâ□□est pas peu dire.

Pas de rivalitÃ© de clans (peu existant aussi, comme les Samaritains, etc.), pour la possession de rÃ©gions ou pour dÃ©fendre un idÃ©al de justice en prenant cause pour la veuve et lâ□□orphelin, et pas la moindre trame dâ□□un soupÃ§on dâ□□histoire.

Â

Â

OÃ¹ sont les factions, les bandits ou autres Raiders que lâ□□on pouvait massacrer sans scrupule, et

les dÃ©pouiller de leur larcin, indÃ»ment volÃ© aux plus dÃ©munis, pour les restituer.

OÃ¹ sont ceux, qui attendaient votre passage, pour vous haler afin de leur venir en aide, comme ses agriculteurs qui subissaient lâ□□invasion de voleurs et de chapardeurs de leur rÃ©colte ou les mÃ©crÃ©ants qui demandaient des ranÃ§ons ou les scientifiques qui avaient besoin de matÃ©riaux pour leur expÃ©rience, etc.

Lâ□□univers Â«â□□Falloutienâ□□Â» a Ã©tÃ© Ã©limÃ©, Ã©tÃªtÃ©, quant Ã la notion de Karma si chÃ¨re Ã la Saga, câ□□est un peu comme le vide interstellaire, le maÃ®tre nâ□□a pas implÃ©mentÃ© cette facultÃ© humaine. Ainsi, si vous souhaitez devenir un paria ou un aventurier avec un alignement mauvais, vous ne serez pas vraiment pÃ©nalisÃ©.

Enfin si, vous serez marquÃ© en rouge sur la carte, les autres joueurs vous verront sous cet aspect, ce systÃ¨me ayant Ã©tÃ© pensÃ©, pour ne froisser aucune susceptibilitÃ©, et permettre aux joueurs plus jeunes, de se retrouver dans un univers de Â«â□□Bisounoursâ□□Â» et de Picatchouâ□¦

Â

Je vous lâ□□accorde, câ□□est toujours frustrant de se voir exploser par un joueur de haut niveau alors que lâ□□on dÃ©bute dans le jeu.

Mais lâ□□univers de Fallout se veut avant tout une quÃªte Â«â□□soloâ□□Â» et initiatique, quoique lâ□□on en dise et si des adversaires semblent plus forts, les mutants et autres monstres sortis des

mutations radioactives, on peut toujours revenir sur une quÃªte antÃ©rieure et se forger une expÃ©rience additionnelle...

Mon maÃ®tre me le disait souvent : Â«â□□***le vrai courage, câ□□est aussi de savoir fuir pour mieux revenir***â□□Â», mais lÃ , inutile de revenir, mÃªme votre Pip-Boy date des annÃ©es sÃ©culaires de la 1ere guerre sur le barrage Hoover.

Ã□ se demander dâ□□ailleurs, le pourquoi dâ□□un jeu aussi cynique, quâ□□insipide, que sans saveur, que le maÃ®tre prÃ©sentait comme La rÃ©volution dans le genre.

Â

Car Ã bien y voir de plus prÃ¨s, dans ce Fallout 76, il nâ□□y a rien, que le vide dâ□□aprÃ¨s-guerre, et la dÃ©solation dâ□□un Gameplay datant des annÃ©es 2000, avec cette fois-ci des vrais joueurs qui ont tendance Ã sauter comme des cabris dans un dÃ©sordre digne dâ□□un capharnaÃ¼m sans nom...

Bien sÃ»r, la carte de jeu se veut immense, et Ã perte de vue, mais nâ□□accueillera pas plus de 24 "zonards" sur des kilomÃ¨tres carrÃ©s. Pas de quoi voir les Ã©cologistes sâ□□indigner de la surpopulation dans les cabanes et autres bidonvilles insalubres, faites de bric et de broc glaner Ã gauche et Ã droite, un peu Ã lâ□□effigie de la ZAC dâ□□une rÃ©gion qui a dÃ©frayÃ© la chronique derniÃ¨rement.

Ne cherchez pas non plus lâ□□entraide, au cours de mes sessions de jeu, jâ□□ai du croiser : 4

joueurs, de niveau 7, voire mÃªme de niveau 20 faisant les mÃªmes quÃªtes que moi, qui dÃ©butait.!!!

Â

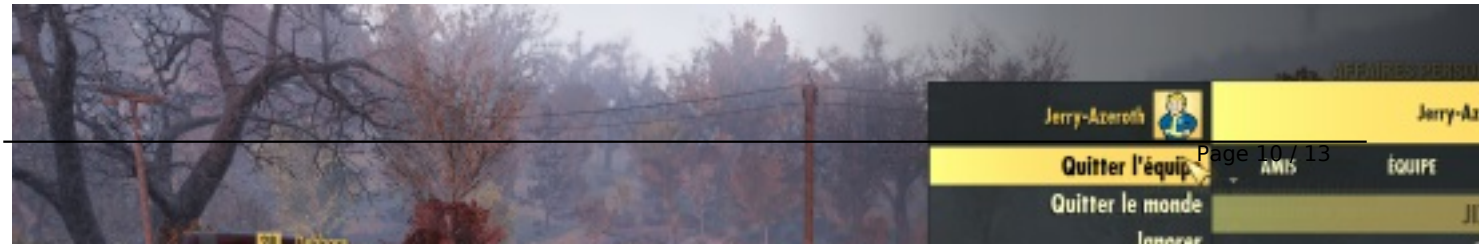
Â

Et si vous tombez au combat, la demande dâ□□aide ne sert Ã rien, vu le nombre de joueurs Ã©parpillÃ© sur la mÃ©ga carte. Je ne parle mÃªme pas de ces "Ã©moticons" disponibles qui sâ□□incrustent Ã lâ□□Ã©cran, pitoyable.

Si vous cherchez une histoire, vous savez le fameux fil rouge qui vous pousse Ã en savoir plus, Ã en dÃ©couvrir plus, avec en intercalaire des missions additionnelles, alors passez votre chemin, il nâ□□y a que des goules pÃ©trifiÃ©es. Et inutile de prÃªter lâ□□oreille aux bruitages, ce "76" aurait pu Ãªtre tournÃ© au temps du muet, quâ□□il ne dÃ©pareillerait Ã lâ□□Ã©poque des frÃ¨res LumiÃ¨re.

OÃ¹ sont passÃ©es les villes de Â«â□□lâ□□After-Dayâ□□Â», oÃ¹ les rÃ©fugiÃ©s te confiaient des missions, donc pas dâ□□interaction, pour un MMO câ□□est plutÃ´t cocasse et dÃ©sopilant. Dâ□□autant plus quâ□□il nâ□□y a pas dâ□□obligations ici dans ce Fallout 76, pas dâ□□impact sur le futur que lâ□□on fasse une quÃªte ou non, câ□□est un peu Ã la Â«â□□Bonne franquetteâ□□Â» comme on dit dans ma rÃ©gion.

Â



Bien sÃ»r comme tout bon RPG, la partie construction et amÃ©lioration nâ□□a pas Ã©tÃ© oubliÃ©e, mais se rÃ©sume Ã parcourir une distance, Ã glaner des matÃ©riaux ici et lÃ pour les transformer sur la Â«â□□roulante (CAMP)â□□Â» ou Ã acheter des bribes de "matos" manquants. Un cycle pas vraiment participatif.

Quant au systÃ¨me de Â«â□□Levelingâ□□Â», vous nâ□□en maÃ®triserez rien, le hasard dÃ©cidera pour vous et ce nâ□□est pas le systÃ¨me de cartes Ã jouer qui va beaucoup changer la donne. Inutile aussi dâ□□avoir un instinct de destructeur au caractÃ¨re belliqueux, ce MMO a Ã©tÃ© fait et pensÃ© pour offrir une expÃ©dition champÃªtre Ã la "Ingalls". (Petite maison dans la prairie).

En fin de compte, dans ce Fallout 76, vous nâ□□Ãªtes mÃªme pas le hÃ©ros dÃ©signÃ© dâ□□office ou par nÃ©cessitÃ©, enfin de compte, vous nâ□□Ãªtes Â«â□□rienâ□□Â» quâ□□un rescapÃ© de lâ□□holocauste final, qui sort engourdi de son abri pour dÃ©couvrir le monde du Â«â□□jour dâ□□aprÃ¨sâ□□Â». Seulement, voilÃ , il nâ□□y a rien Ã voir, que dÃ©solation et ennui.

Â

Mais oÃ¹ est donc passÃ© lâ□□essence mÃªme de Fallout, (choix des dialogues, karma, etc.), en tout cas, pas dans ce Fallout 76, lâ□□univers post-atomique du jeu original, tant apprÃ©ciÃ© par les fans.

Jâ□□arpente les terres dÃ©solÃ©es du Â«â□□Morajeâ□□Â» depuis 2 dÃ©cennies atomiques, alors un retour Ã la genÃ¨se mÃªme de lâ□□aprÃ¨s-Bombe, ne pouvait que crÃ©er lâ□□enthousiasme chez moi.

Imaginez, fouler la terre irradiÃ©e aprÃ¨s un isolement de quasiment 25 annÃ©es dans un sarcophage de bÃ©ton, sans rien savoir du devenir du dehors, laissait donc lâ□□imagination divaguer.

Participer Ã la reconstruction de la contrÃ©e, renouer des amitiÃ©s, lutter contre les pillards et autres immondices, tout en crÃ©ant, Ã©changeant des denrÃ©es et dÃ©veloppant des routes commerciales et sures. Une noble cause, Ã©vincÃ©e ici.

Â

Avant de quitter lâ□□abri 76, vous avez reÃ§u comme mission de dÃ©couvrir les emplacements de 3 ogives nuclÃ©aires restant actives, il vous faudra les dÃ©programmer, Ã dÃ©faut les neutraliser ou les lancer, vous Ãªtes le maÃ®tre du destin.

Fallout 76, se veut une espÃ¨ce de conglomÃ©rat dâ□□un mode Â«â□□soloâ□□Â» sacrifiÃ© sur lâ□□hÃ´tel du pseudo-renouveau et dâ□□un MMO oÃ¹ zone une vingtaine de joueurs en ligne sur une carte plutÃ´t immense, donc, sachez-le, vous ne croiserez que rare des personnages joueurs...

De Fallout, il ne reste rien, si ce nâ□□est que le nom, le maÃ®tre nous avait habituÃ©s Ã beaucoup mieux, Ã beaucoup plus dynamique, Ã beaucoup plus prenant, avec un scÃ©nario

ficelÃ© et abouti, ou lâ□□action et la rÃ©flexion influenÃ§aient sur le dÃ©roulement du jeu et des relations avec les autres joueurs PnJ.

Â

Note Générale	12

Fallout 76 entendait sÃ»rement se faufiler et se faire une place au sein mÃªme des MMO avec cette atmosphÃ¨re si particuliÃ¨re des Fallout, mais lÃ , pas de rivalitÃ©s, tout le monde fait la mÃªme chose, fait les mÃªmes actions, et fait la queue comme Ã la boucherie de mon petit village en attendant que lâ□□ordinateur occupÃ© par un joueur soit enfin libre, pour rÃ©colter son ticket dâ□□avancement.

Pas vraiment dâ□□entrain, pas vraiment de passion ou dâ□□Ã©motion, Fallout 76 a Ã©tÃ© vaporisÃ© dans le souffle dâ□□une explosion nuclÃ©aire, alors chercher un abri, MAIS pas le Â«â□□76â□□Â», et ne sortez pas, il nâ□□y a rien Ã voir pour lâ□□instant.