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 lâinvasion 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.

Lâunivers Â«âFalloutienâÂ» a Ã©tÃ© Ã©limÃ©, Ã©tÃªtÃ©, quant Ã la notion de Karma si chÃ¨re Ã la Saga, câest un peu comme le vide interstellaire, le maÃ®tre nâa 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«âBisounoursâÂ» et de Picatchouâ¦

Â

Je vous lâaccorde, câest toujours frustrant de se voir exploser par un joueur de haut niveau alors que lâon dÃ©bute dans le jeu.

Mais lâunivers de Fallout se veut avant tout une quÃªte Â«âsoloâÂ» et initiatique, quoique lâon 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

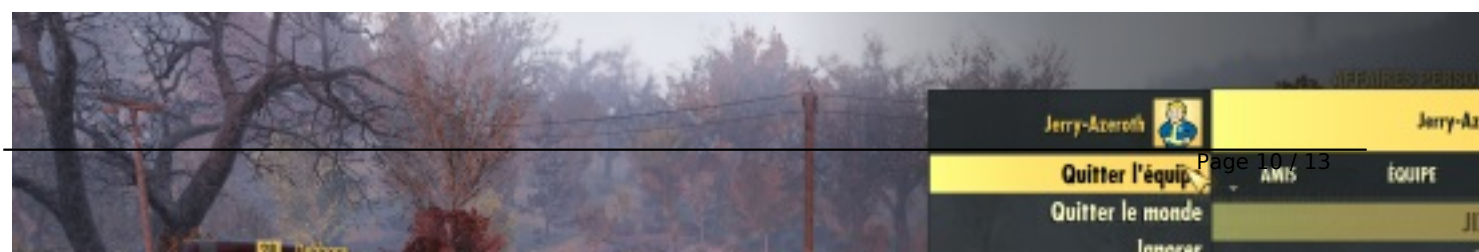
Â

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.