

Jeux Vidéo, Test Dragon Age Origins d'EA, La tuerie
Dossier

Posté par : JerryG

Publié le : 23/11/2009 0:00:00

Le jeu vidéo offre une grande diversification des genres (FPS - STR - Aventure - etc.) tout un chacun y trouve alors son nirvana, mais il faut le reconnaître le RPG ou jeu de rôle, a notre prédilection et bien voici qu' **Electronic-Arts nous propose un RPG épique : Dragon Age Origins**, le millésime de l'année.



Cela faisait un petit moment que nous avions raccroché nos claymores et autres épées d'oreuses d'armes au grand râtelier de la salle d'armes en attendant avec impatience d'en découper avec les Forces du Mal et bien Electronic-Arts a entendu nos prières avec la sortie de son fabuleux **Dragon Age Origins**.

Il y avait bien longtemps que Neverwinter Nights n'avait pas eu de concurrents à sa mesure, on parle ici bien sûr du genre "**Heroic-Fantasy**" un monde qui mélange agréablement temps médiévaux, magie et combats épiques, d'ailleurs qui d'autres que Bioware pouvait prétendre à assurer la continuité dans le genre, rappelez-vous, Mass-Effect et Jade-Empire, la licence Donjons & Dragons a ses fans, Dragon Age Origins se veut donc le digne descendant de ses aînés, revu et corrigé à la sauce Next-Gen, avec une touche d'IceWind dale, les plus anciens d'entre-nous retrouverons les marques d'un certain Baldur's Gate, notamment pour la gestion des compagnons, indispensable pour mener à bien certaines quêtes, l'union fait la force.



Le royaume de Ferelden est en Â©moi, de terribles cr  atures nomm  es "**Engances**" sortent de leur tani  re souterraine, sous le commandement d'un Archid  mon assoiff   de sang et de vengeance.

De par le pass   la contr  e a d  j   fait face    de telles menaces, maintes et maintes fois repouss  es par une Confr  rie l  gendaire, **Les Gardes des l' Ombres**, c'est ici que vous entrez en action.

Le pr  lude de ce jeu sert de tutorial et d'appr  hension du logiciel, si les r  gles et le gameplay de   Donjons & Dragons peuvent rebuter, ici tout a   t   pens   pour vous affranchir de la corv  e astreignante de la cr  ation du personnage et des affectations des comp  tences.

Il vous faudra juste renseigner : Le sexe de votre personnage (homme ou femme) sa race (humain, elfe, nain) sa classe (Guerrier, mage, voleur) et sa biographie et c'est tout, puis viendra le vif du sujet.

Ce pr  lude sert donc de tutorial, mais ici tout a   t   aussi r  duit    sa plus simple expression, les touches de d  placement (ZSQD), les mouvements de cam  ra (Zoom) et les ordres    donner    nos compagnons, le tout en mode Pause, pour donner vos instructions    vos compagnons.

Cette gestion simplifi  e des r  gles de D&D permettra aux novices d  fenseurs (les nouveaux joueurs sur ce RPG) de prendre plaisir    d  couvrir le monde magique de Dragon Age Origins.

Une fois vos ordres donn  s, lib  rez le mode Pause et admirez le r  sultat    l'  cran, les combats sont   piques et tr  s violents, l'option "sang" apporte un r  alisme des plus   tonnants, on est loin des jeux de r  les   dulcor  s d'une violence gratuite.

Les coups d'estoques et les techniques de combats (d  termin  es par vos attributs de comp  tence) conf  rent au jeu une immersion totale, le sang gicle des art  res tranch  es et immacule les murs du ch  teau et votre personnage, c'est tr  s hyper-r  aliste.



Vu vos d  buts dans ce pr  lude, le chef de la Confr  rie l  gendaire, **Les Gardes des l' Ombres**, (Duncan) cherche de nouvelles recrues, capables de faire face au danger et de se vouer corps et   me    la Confr  rie avec un seul but,   radiquer les "**Engances**"

Vu votre CV (**cr  ation du personnage**) et votre premi  re exp  rience du combat au ch  teau, vous voil   sous la banni  re des Gardes des Ombres, vous d  couvrirez le pourquoi du comment en y jouant, nous ne d  voilerons rien sur ce cot   pour ne pas g  cher votre plaisir.

Tout au long de ce jeu, vous allez vivre une aventure hors du commun, d  clin  e en 6 histoires ayant un point commun, la qu  te finale, c'est ici que vous devrez faire des choix, qui auront une influence sur votre propre aventure et votre entourage.

Sortez les   p  es de B  tards et les Haches de V  rit  , apr  s avoir bu plus que de coutume de la bi  re des Nains pour vous donner du courage, entrez dans le monde enchant   de Dragon Age Origins, jamais jeu de r  le n'aura autant m  rit   son titre et ses lettres de noblesse.

Comme dans tout jeu de r  le, il y a la partie narrative du sc  nario et les dialogues entre personnages,    ce propos la localisation dans notre belle langue est une pleine r  ussite, les amateurs de feuilletons am  ricains retrouveront les voix de leur acteur pr  f  r  , quant    Duncan, c'est la voix de Norman Freeman, un vrai r  gal.



Dans la partie de cr  ation de votre personnage, vous pourrez customiser celui-ci dans ses moindres d  tails (couleur des yeux, l  vres charnues, tatouages, etc.) un atout visuel des plus appr  ciables, puisque vous aurez toujours    l'  cran votre personnage et dans les sc  nes d'introduction avec les cin  matiques d  di  es, c'est criant de v  rit  .

Comme dans tout jeu de rôle, grâce à votre expérience (**quêtes remplies, combats gagnés, etc.**) vous aurez à attribuer des points dans vos caractéristiques (**force, dextérité, volonté, magie, ruse et constitution**) en fonction de votre classe, donc inutile de dépenser des points en ruse, si vous jouez un guerrier, c'est réservé au voleur, tout comme la mana qui sert surtout au mage, vous jouez un guerrier, alors dépensez votre capital chèrement acquis dans la Force, la Dextérité et la Constitution.

Vous pourrez même modifier la voix de votre personnage (homme ou femme) et suivant vos caractéristiques (sensuelle, etc.) et veillez toujours à upgrader vos talents via l'arborescence du Pouvoir (combat à 2 mains, armes doubles, coup fatal, etc.).

Si c'est la première fois que vous jouez à un jeu de rôle, voici un petit conseil de "vétéran".

Dès que des ennemis apparaissent, mettez en pause.

Observez-les (nombre, type d'armes, etc.)

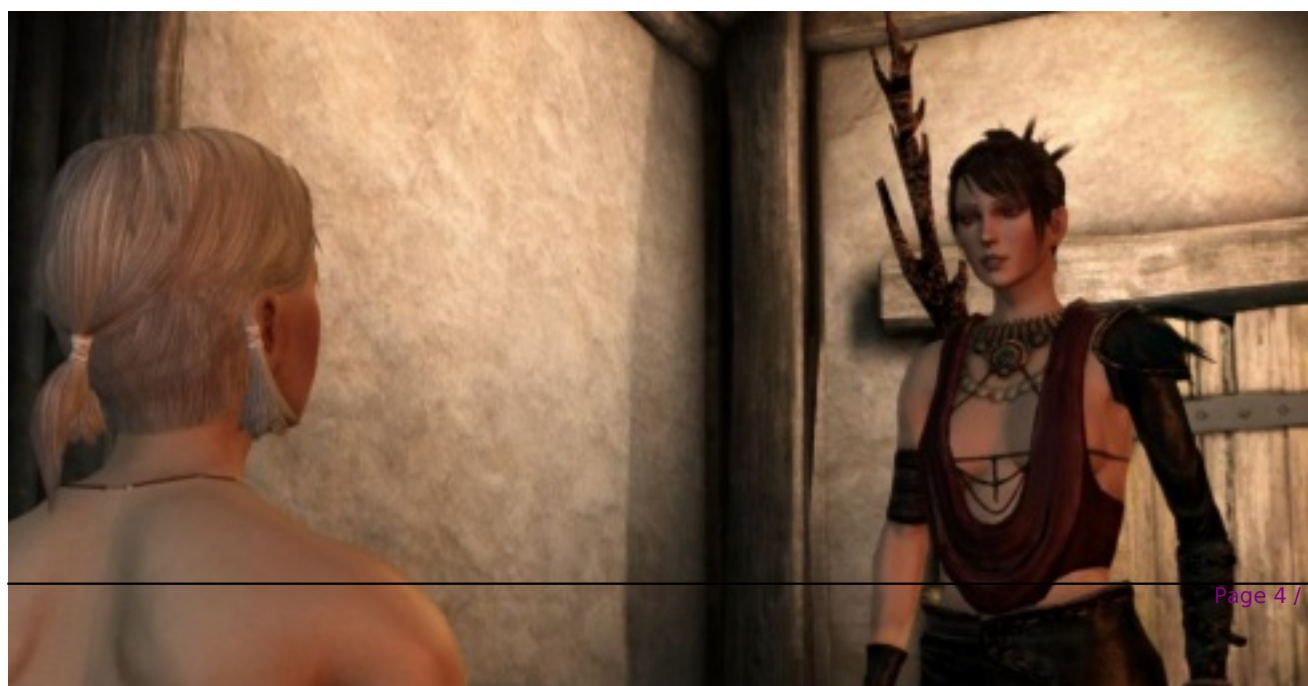
Faites un peu de stratégie (si vous avez plusieurs compagnons, chacun aura son rôle)

Soyez toujours prudent avant chaque combat (ici, il n'est pas question de se la jouer : Rambo)

Optez soit pour le groupe soit pour l'individualité (c'est une question de choix et de stratégie)

Ainsi, le guerrier sera en première ligne, le voleur attaquera sur le côté de l'ennemi, le mage sera en retrait pour soutenir ses compagnons à l'apogée par un archer, une méthode de combat que nous affectionnons tout particulièrement, n'étant pas des adeptes de la riposte graduée, nous préférons frapper fort dès le début.

Entre chaque chapitre vous aurez droit à une cinématique des plus grandioses, dignes des réalisations hollywoodiennes à l'époque des péplums, c'est du grand Electronic-Arts/Bioware, ainsi dans la quête du feu de la Tour, les amateurs de J.R.R. Tolkien seront aux anges, la horde sauvage des Engeances ressemble étrangement à l'armée de Saroumane et l'affrontement entre le Bien et le Mal vaut le détour



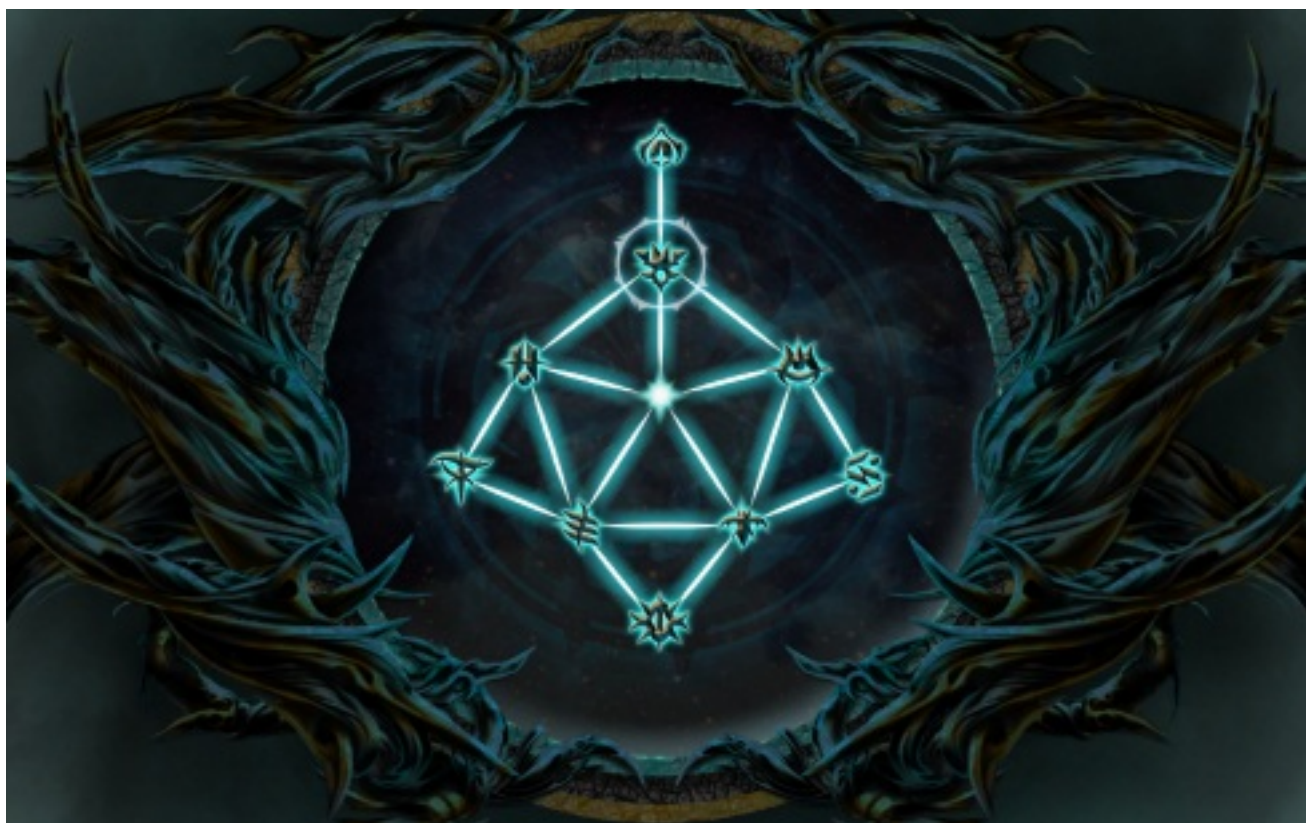
Dragon Age Origins se targue de personnages extraordinaires, ainsi au fur et à mesure de vos rencontres, vous aurez l'occasion de croiser la délicieuse et surtout très sexy **Morrigan**, (une nana qui n'a pas la langue dans sa poche et comme on aime sur le JDNG) enfin un peu de tendresse dans ce monde de brutes épaisses, sans compter la délicieuse **Leliana**, évangeliste du Cercle des Mages.

Il faudra atteindre le Niveau 7 (et ensuite 14) pour voir apparaître la spécialisation de votre personnage (Templier, etc.), mais cela ne se fera pas tout seul, il vous faudra soit apprendre la discipline auprès d'un autre personnage ou acheter le manuel dédié auprès d'un marchand.

Dans votre groupe de compagnon, c'est vous qui commandez, à vous les décisions finales tout en ayant écouté le pour et le contre de vos compagnons qui n'hésiteront pas à vous faire savoir leur approbation ou leur désapprobation suite à votre option choisie.

Dans tout groupe, il y a des dissensions, à vous de gérer la chaire et le chou pour ne pas mécontenter des compagnons qui ne se supportent pas, quant à votre cote d'amour, vous pourrez la renforcer avec des cadeaux (glanés dans les coffres) à offrir à vos compagnons.

Ces petits cadeaux ont tellement d'importance aux yeux de celui qui le reçoit, qu'il est probable que ce dernier sous l'émotion, vous fasse des confidences et se rapproche de plus en plus "intimement" de vous, c'est le côté "**hot**" du jeu.



Ainsi formé, votre groupe vous accompagnera tout au long des missions proposées par la trame de l'histoire, chaque zone apporte son lot de quêtes secondaires et pour les plus téméraires d'entre-vous, certains "lords" de région proposent des contrats avec prime à la clé, un moyen

qui permet de gagner de l'expérience (vous en aurez besoin) et fait un peu durer le jeu, quoique Dragon Age Origins dans sa quête principale va vous occuper au moins 50 à 80 heures de jeu non stop.

Bien sûr, il faudra vous reposer, même si le cycle jour/nuit n'apparaît pas.

Le bestiaire de Dragon Age Origins se veut très éclectique, rats géants, loups, araignées, brigands, ours, ogres, hommes-arbres, Immondice en colère, Templiers possédés, succube démoniaque, etc. de quoi éteindre la soif de vos lames et haches pour vous frayer un chemin vers le boss de niveau.



Vous ferez même une percée dans le monde de l'Immortel, un niveau entier et complexe qui mettra vos compétences en ébullition, un véritable défi vous attend avec plein de surprises à chaque ouverture de porte.

Dans Dragon Age Origins, vous passerez d'une région à une autre, via la carte qui sert ici de téléporteur, mais attention, il se peut que dans ce voyage vous subissiez des attaques de brigands, votre voyage s'interrompt et les commandes vous appartiennent de nouveaux pour mener à bien l'éradication des manants qui en veulent à votre bourse et à votre vie.

Bien que ces zones soient vastes (on est pas dans Oblivion) vous pourrez les explorer, mais sans trop vous perdre, suffit de garder le cap tracé par les chemins et les objectifs de quêtes, qui vous apporteront la connaissance de l'histoire de Ferelden au travers de "Codex" (À lire pour les fervents d'histoire).

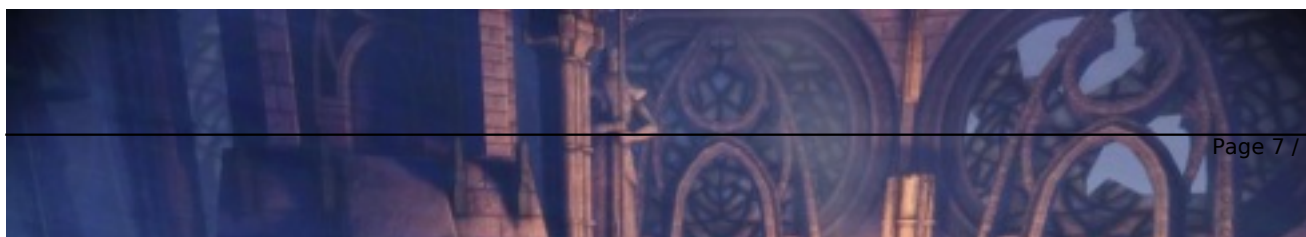
Une fois encore au travers des quêtes vous devrez faire des choix, Cornéliens quelquefois qui auront un impact sur votre réputation et celle de votre groupe.

Comme dans tout jeu de rôle qui se respecte, vous pourrez affecter des commandes d'action à vos compagnons via des scripts personnalisés pour chaque membre du groupe, À l'instar d'attaquer les ennemis les plus proches, les plus loin ou ceux qui sont les plus forts, ainsi vos compagnons seront autonomes dans les confrontations, mais attention, vous devrez toujours jeter un oeil sur eux, c'est ici que vous utiliserez la Pause, pour réaffirmer des ordres.



Si vous débutez bien vos scripts, alors vous assisterez à des combats dantesques, les mouvements de caméra vous permettront d'assister au cœur même de l'action, c'est du grand spectacle, tant les effets visuels et les animations très gore renforcent l'immersion

Et si vos compagnons ou vous même avez des compétences développées, vous pourrez même assister à des scènes dignes de Matrix, des ralentis extraordinaires, À l'instar de notre héros qui saute dans les airs pour plonger ses deux épées dans la gorge d'un ogre, le tout dans une puissante musique d'ambiance.



Les Boss de fin de niveau vous donneront du fil à retordre, d'ailleurs vos compagnons subiront aussi les assauts des monstres et risquent d'y perdre la vie, en cas de victoire, ceux-ci se relayeront avec des sacro-saintes, à vous de les soigner via les kits de santé et à défaut vous pourrez leur proposer vos propres potions de guérison, pour tant soit peu que vous disposiez de la compétence "Herboriste".

En ce qui concerne les armes, vous en trouverez dans les coffres, sur les ennemis tués et chez les marchands, il vous sera aussi possible d'enchanter vos armes prêtes via des "Runes" trouvées ici et là, pour cela voyagez vers votre campement, les marchands nains y stationnent en permanence.

Conclusion :

Il y avait longtemps que nous n'avions pas autant pris de plaisir à jouer à un jeu de rôle, Dragon Age Origins marquera sa génération, bien que dans nos têtes raisonnent encore des NeverWinter-Night et autre Divine Divinity à l'instar de la Saga Fallout.

Dragon Age Origins a mis longtemps avant d'accoucher, mais le résultat se veut à la hauteur des ambitions des joueurs, les graphismes des personnages sont criants de vérité même si les expressions des zygomatics ont été passées sous silence, les décors des régions valent aussi leur tour mais sans pour autant être excessives et ce malgré la puissance des cartes graphiques de nos PC.



La pleine réussite de Dragon Age Origins se porte donc sur les combats avec des effets visuels à couper le souffle, les mouvements de caméra sauront aussi vous immerger dans l'atmosphère pesante de cet univers fantasmagorique.

Si les combats se veulent violents, les dialogues entre les personnages sont aussi criants de vérité et les voix choisies pour la version française sont une parfaite réussite d'autant plus que la prise en main ravira les habitués et les vétérans des RPG.

L'aventure de Dragon Age Origins va vous scotcher à votre écran pour plusieurs dizaines d'heures, à notre stade nous avons déjà 80 heures de jeu et notre aventure n'est pas terminée, comptez alors une bonne centaine d'heures pour arriver au bout du périple et vous n'aurez pas encore tout vu.

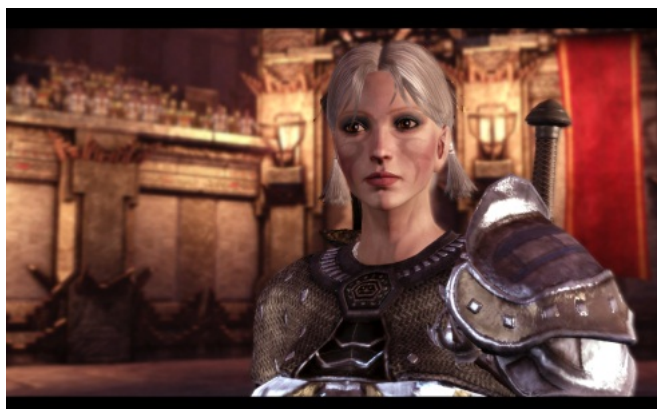
Dragon Age Origins compte aussi sa communauté, ainsi vous pourrez aussi trouver des "Mods" qui prolongeront la durée de votre aventure et ce, sans jamais vous lasser.



Entre dialogues croustillants, humour des personnages et musique d'ambiance, Dragon Age Origins se veut le RPG de la décennie avec un subtil mélange d'ancien et de moderne, la Next-Gen vient de passer par là.

Dans la version Deluxe de Dragons Age Origins, vous aurez droit aux musiques du jeu, ainsi que des captures d'écran en haute résolution, de quoi embellir son bureau sous Windows 7, en un défilement continu.

Dragon Age Origins se présente donc comme un très grand jeu de rôle, doté d'un univers bien défini, l'histoire est captivante et les combats gargantuesques.



Electronic-Arts / Bioware signe une grande saga qui marquera les esprits et au travers des combats bestiaux, on appréciera l'humanité qui se dégage des personnages, un peu de tendresse dans ce monde impitoyable, mais il ne faudra pas se fourvoyer, aussi ayez à l'esprit que : "**Si Vis pacem, Para Bellum !**"

C'est donc à vous maintenant de revêtir l'armure du Dragon de Sang et de partir à la conquête de cet univers.