

**Jeux Vidéo : Skyrim de Bethesda, des mods à profusion**

**Jeux Vidéo**

Posté par : JerryG

Publié le : 15/2/2012 12:00:00

ZeniMax Media Inc. a annoncé que [le Creation Kit, un outil gratuit pour PC](#) permettant de créer des contenus personnalisés pour le jeu vidéo **The Elder Scrolls V: Skyrim de Bethesda**, a été accueilli avec enthousiasme par les joueurs, qui ont déjà mis en ligne, téléchargé et installé de nombreux contenus personnalisés sur le Skyrim Workshop de Steam.

Trois jours après la sortie du Creation Kit, plus de 2 millions de mods ont été téléchargés via ce Skyrim Workshop. Plus de 2500 mods ont été publiés par la communauté, tous disponibles gratuitement.



**Les revenus mondiaux générés par Skyrim** le classent parmi les titres les plus populaires de l'industrie, et la demande ne semble pas près de ralentir. En termes de revenus, Skyrim se classe en deuxième position des ventes de jeux en 2011, et ses ventes restent fortes en 2012, avec des téléchargements numériques réguliers et d'importantes livraisons d'unités aux détaillants. Un mois après la sortie du jeu en novembre, Bethesda Softworks® a rapporté avoir livré plus de 10 millions d'unités de Skyrim, toutes plateformes confondues, ce qui représente environ 650 millions de dollars en ventes au détail. Ces résultats ont augmenté considérablement depuis.

Les données de Steam, service de téléchargement numérique, révèlent que les joueurs passent en moyenne 75 heures sur Skyrim, un chiffre qui souligne le dévouement des fans au jeu. Au cours du mois suivant sa sortie, la version PC de Skyrim a réalisé plus du triple des ventes de tous les autres jeux PC en Amérique du Nord. Ses ventes sont également les plus

rapides de toute l'histoire de Steam.



**La demande est tout aussi forte pour les versions consoles.** Les ventes de Skyrim sur Xbox 360 ont dépassé celles de tous les autres titres exclusifs à cette plateforme en 2011 en Amérique du Nord. Il en va de même sur PS3, avec des ventes surpassant tous les titres exclusifs existant sur cette plateforme. Ces excellents résultats commerciaux reflètent les notes et les accolades que le jeu a reçues.

Salué par la critique dès sa sortie, Skyrim a également été nommé Jeu de l'année lors des 15e Interactive Achievement Awards (IAA), présenté lors du D.I.C.E. Summit 2012. Il est également sorti gagnant dans les catégories Meilleur gameplay, Meilleure réalisation, Jeu de rôle de l'année et Meilleure histoire. Les IAA sont décernés par des membres de l'industrie du divertissement interactif et font partie des récompenses les plus prestigieuses dans le domaine.

Skyrim avait déjà été nommé Jeu de l'année par des dizaines de publications internationales, décrochant notamment le titre de Jeu de l'année lors des Video Game Awards 2011, des récompenses décernées par les éditeurs des magazines et sites Internet les plus respectés de l'industrie.



À ce jour, Skyrim a reçu plus de 200 notes parfaites dans le monde entier et fait l'objet d'articles de la part des critiques les plus influents de l'industrie, tels que : Wall Street Journal, USA Today, G4TV, The New York Times, GameSpy, Wired, Eurogamer, Destructoid, GamePro, Official Xbox Magazine, Joystiq, The Guardian, Famitsu et GamesRadar. G4TV a critiqué Skyrim comme "l'un des meilleurs jeux jamais créés", tandis qu'Eurogamer rejoint de nombreuses autres publications en le qualifiant de "chef d'œuvre".

Skyrim, disponible sur la console de jeu et de divertissement Xbox 360 de Microsoft, sur le système de loisir interactif PlayStation 3 et sur PC, est le troisième jeu console développé par Bethesda Game Studios à remporter le titre de Jeu de l'année. Bethesda Game Studios, nommé Studio de l'année lors des Video Game Awards 2011, a également créé le Jeu de l'année 2006 The Elder Scrolls IV: Oblivion et le Jeu de l'année 2008 Fallout 3.

[Pour plus d'informations sur Skyrim](#)