

La plupart des RPG, quelle que soit leur qualité, ont tendance à vous proposer un scénario plus ou moins bien écrit, en vous offrant une liberté plus ou moins grande.

Parfois cette liberté n'est qu'illusion, de toute manière, il vous faudra bien faire telles ou telles actions dans un ordre variant en variabilité, avant de passer à la suite et d'aboutir à la conclusion.

En 1998, Black Isle livrait un jeu qui allait apporter sa petite révolution au monde du RPG. Un univers déchu, mais où souffle un grand vent de liberté. *Fallout*. Enfilez votre Power Armor, et en avant dans les terres désolées !

N'oubliez également pas de prendre une bonne dose d'anti-radiation, ami Lecteur...



Vers la fin du jeu, vous serez équipé pour être une machine à tuer !

Des cendres aux cendres

La trame de *Fallout* repose sur un constat cynique mais valable : quelles que soient les époques et les civilisations, la guerre ne change *jamais*.

Comme le dit d'ailleurs si bien Nwabudike Morgan dans le jeu *Alpha Centauri* : « Certains détails peuvent varier. Mais la compétition pour des ressources en quantité limitées reste une constante. »

Et il a bien raison, ce qui est d'ailleurs, dans *Fallout*, la force motrice de la Grande Guerre- et la guerre pour de telles ressources ne datent pas d'hier.

Dans ce futur alternatif, pétrole et uranium attirent toutes les convoitises, l'Amérique, la Chine, la Russie et le bloc européen en pleine désagrégation (ce serait quand même pas mal un jour que l'Europe ne soit pas si souvent mise au placard) entrent en guerre.

Les boucheries se font normalement, ça se bat, ça gagne et perd des territoires, jusqu'à ce que les Russes décident de lâcher tout leur arsenal nucléaire, histoire de régler le problème une bonne fois pour toutes.

Problèmes : les autres nations ont fait la même chose au même moment. En deux heures, la majorité de la Terre devient un enfer radioactif.

Heureusement, le gouvernement américain, dans sa grande clairvoyance, avait établi un très large réseau d'abri souterrains, spécialement équipés pour assurer une survie en autonomie pour de très longues périodes, jusqu'à ce que la repopulation soit possible. Pendant ce temps, une nouvelle civilisation, ayant échappé au cataclysme, émergeait des cendres...

Vous êtes un habitant d'un de ces abris, d'une des générations n'ayant jamais connu le monde extérieur et le Superviseur a une rude tâche pour vous : la puce contrôlant la machine vous assurant un renouvellement en eau a grillé, impossible de la remplacer, pas de pièces de rechanges. Comme vous êtes le meilleur espoir d'une nouvelle génération, vous êtes chargé d'aller à un autre abri susceptible d'avoir la puce désirée.

Cet autre abri n'est pas bien loin... Bien évidemment, il y aura une complication, même après avoir ramené la puce, un autre problème, bien plus sérieux, se présentera. Encore faudra-t-il survivre aux rudes terres dévastées !

Vous commencerez par créer votre personnage, avec les stats suivantes : **Force** (détermine le poids max que vous pouvez transporter et vos dégâts en mêlée), **Perception** (influe sur le combat à distance principalement), **Intelligence** (affecte les possibilités de dialogue, détermine le nombre de points de compétence que vous recevrez à chaque niveau), **Endurance** (vitalité), **Chance** (affecte notamment le % de coups critiques), **Charisme**, **Agilité** (détermine le nombre de points d'action dont vous disposerez). Chaque caractéristique affecte également plusieurs compétences. Par exemple, plus vous serez agile, plus votre compétence en *crochetage* sera bonne.

Vous disposez également de trois « tags » pour vos compétences : les compétences *taguées* augmenteront de deux points pour chaque point que vous dépenserez.

Enfin, vous pouvez choisir jusqu'à deux traits optionnels : par exemple *doué*, qui augmente de 1 point TOUTES vos caractéristiques, mais qui baisse toutes vos compétences et vous inflige un malus de -5 points de compétence à chaque level up, ce qui reste un très bon deal.



Seuls quelques PNJ bénéficieront d'une tête animée pour agrémente les dialogues.

I'm free, hey ! Like the river...

La grande marque distinctive de Fallout, en plus de son univers postapocalyptique (j'y reviendrai), c'est l'incroyable liberté qu'il procure.

Vous avez deux fils rouges qui se succéderont : trouver la puce et mettre fin à la menace des mutants. Dans les deux cas il y aura un délai à ne pas dépasser, cependant il est très large (même en ne connaissant pas son affaire, 100 jours sont bien suffisants pour trouver la puce- et vous en avez 150), ce qui vous permet donc de vadrouiller à votre guise, dans le désert et les différents endroits de la carte.

Personne ne sera là pour vous dire quoi faire, vous n'avez pas de censeur moral, pas de sous-objectifs à effectuer dans un certain ordre : le patron, c'est vous.

Vous souhaitez être un psychopathe qui descend tout ce qui bouge ? Pas de problèmes (enfin notez quand même qu'on vous donnera moins de quête si vous éliminez systématiquement toute vie dans chaque ville/village où vous allez, ce qui est plutôt logique).

Vous voulez être un bon samaritain, une lueur d'espoir dans ces terres désolées ? Les occasions ne

manqueront pas de rendre la justice et de faire preuve de bonté. Vous préférez nager entre deux eaux ? Rien de plus facile. Je n'évoque que trois figures archétypiques, à chaque joueur de vivre *Fallout* comme il l'entend.

Personnellement, je trouve toujours aussi satisfaisant de gagner butin, XP et récompenses en espèces sonnantes et trébuchantes en faisant les sales besognes d'un chef criminel, avant de le dénoncer à la police locale en jouant les innocents, puis revenir le descendre, lui et ses hommes, avec l'aide des forces de l'ordre et recevoir une nouvelle récompense, ainsi que l'estime de la ville, pour cet acte civil éminent !

Vous pouvez trander à mort, dans *Fallout*. Notez qu'il y a un système de Karma, par ailleurs. Son influence, dans ce premier épisode, n'est pas encore énorme, à moins d'aller dans les extrêmes. Et il est bienheureux de ne pas perdre de karma en vidant les poches des gens.

Cela fait plaisir de n'être pas guidé par une morale bien-pensante, quel que soit votre style de jeu, vous pourrez vous en sortir sans être pénalisé outre-mesure, sauf conséquences logiques, comme évoqué précédemment.

Même si les ennemis varieront en puissance selon les endroits, il n'y a pas de seuil affiché au néon, comme ça peut être le cas, métaphoriquement parlant, dans beaucoup de RPG. Bien entendu, il ne sera pas conseillé de foncer vers la base des mutants en étant niveau 2, vous ne vivrez pas assez longtemps pour le regretter¹.

Mais à côté de ce genre de choses, il n'y a pas de routes prédéfinies, ce qui est très plaisant. Même si les sables ombragés sont plus indiqués comme première ville, car il se trouve une personne pour vous expliquer certains éléments de base du jeu, rien ne vous oblige à y aller en premier.

Fallout contient bien évidemment des quêtes, même pas secondaires, vu que la quête « principale » n'est qu'un vague indicateur dont il sera bien de se souvenir à un moment : l'important, c'est l'aventure que vous vous taillez dans les terres dévastées.

Souvent, ces quêtes ne vont pas que dans un sens.

Exemple, dans une des villes proches, Dépôtville vous empêchez Kilian Darkwater d'être assassiné par un envoyé de Gizmo, le tenant véreux du casino local. Si vous êtes intéressé, vous pouvez choisir d'aider Kilian à obtenir des preuves pour accuser Gizmo, une fois que vous allez voir ce dernier, vous pouvez choisir finalement d'assassiner Killian pour son compte. Attendez-vous simplement à avoir des problèmes avec les gardes de la ville...

Là comme pour le reste, c'est à vous de choisir et d'assumer les conséquences de vos décisions !

Il est à noter qu'à l'exception de deux occurrences (dont une peut être subrogée), il n'y a pas de combats obligatoires dans *Fallout*. Vous pouvez faire appel à la diplomatie, à la trahison, ou fuir. De mon point de vue, une partie « diplomate », en évitant le plus possible les combats, est difficilement soutenable- c'est un gros manque à gagner, cela fait passer à côté d'un élément central du jeu, qu'il convient d'aborder maintenant dans un autre paragraphe.

Vous avez vu cette transition magnifique ?

¹ Enfin, cela, si vous désirez avoir une expérience de jeu « normale ». Si vous avez déjà retourné le jeu et que vous cherchez un challenge en le finissant le plus rapidement possible, moult speedrunners ont prouvé qu'il était possible de le terminer à très bas niveau.



La faune affectée par les mutations sera de la partie.

Tuer ou être tué

Dans cet univers postapocalyptique qui essaye de se rassembler autour de quelques principautés, la violence est omniprésente, entre les gangs, les raiders, les criminels, les bêtes mutantes... Un de vos principaux soucis sera donc d'obtenir des armes et de protection de plus en plus puissantes, en récoltant des capsules de bouteilles (la monnaie du jeu) et faisant du troc avec les divers marchands, en dépouillant bien sûr vos ennemis de leurs possessions dont ils n'auront désormais plus besoin.

Cinq compétences sont liées au combat : *maines nues*, *mêlée* (masse, couteau, poing américain...), *armes légères* (pistolets, mitrailleuses, fusils...), *armes lourdes* (minigun, lance-flammes, lance-roquettes), *armes à énergie*. Autant vous dire que si vous comptez vous spécialiser en mains nues, il va falloir vous faire un build très spécial...

La plupart du temps, on taillera plutôt un personnage pour la mêlée ou pour le combat à distance.

Et pas spécifiquement pour les armes lourdes, qui apparaissent tard et ne sont pas si efficaces que cela, en plus de peser grandement dans votre sac magique. Bien sûr, vous pourrez panacher. Il est recommandé d'avoir une bonne compétence en armes légères, qui sont les plus courantes, puis de se préparer pour les armes à énergie pour la seconde moitié du jeu.

Plus votre compétence dans un type d'armes est haute, plus vous serez précis en utilisant une arme de ce type. Il faut dépasser les 100% dans une compétence avant d'être vraiment bon. Pour les armes à distance, la précision est également affectée par le type d'arme (et sa portée) : vous aurez moins de mal à faire un tir à la tête de loin, avec un fusil sniper, qu'avec un shotgun...

Deux modes de tir/coup principaux : normal, et précis, ce dernier coûtant plus de points d'action, mais permettant de cibler une partie du corps. Tirer dans les yeux augmente très fortement la chance de coups critiques (mais est aussi diablement plus difficile), tirer dans le bras peut occasionner une blessure incapacitante, tirer dans les jambes peut annuler la mobilité, si vous êtes sadique, vous pouvez tirer dans l'entrejambes...

Certaines armes ont un mode de tir spécial, comme le machine-gun et son option 'burst' qui délivre une rafale de balles. Succès garanti dans les soirées mondaines.

Chaque action coûte un certain nombre de *points d'actions* : se déplacer d'un pas, un point, fouiller dans son inventaire (pour recharger, et/ou utiliser des stimpacks pour se soigner, changer d'arme, utiliser des drogues...) coûte 4 PA de bases, recharger 2PA, pour tirer ou frapper, les coûts varient. Un coup de poing coûtera 3 PA, tirer avec un pistolet, 5, tirer avec un sniper, 6...

Les combats se déroulent au tour par tour et ont donc un aspect tactique, d'autant plus que vous pouvez avoir des compagnons (enfin, vous ne leur donnerez pas d'ordres en pleine bataille, mais il faudra quand même les manager pour qu'ils n'aillent pas charger comme des bœufs).

Les coûts évoqués peuvent être réduits avec certains Perks, des bonus que vous obtenez tous les 3 niveaux (4 si vous avez choisi le trait optionnel « skilled »). Les Perks apportent des améliorations diverses à votre personnage : gain automatique d'un niveau, meilleur taux de régénération de la santé, possibilité de porter plus de poids...

Le système de combat est donc globalement bien pensé, permettant d'avoir plusieurs styles et assure que même à haut niveau vous continuiez d'avoir du challenge.

Avant que j'oublie, notez également que selon votre agilité, vous aurez un score de « séquence » différent, ce qui fait que votre tour viendra plus ou moins tôt dans les combats.



Les Super Mutants vous feront sentir la différence en puissance.

Un monde délabré

Il n'y a pas vraiment de scénario fouillé dans *Fallout*, qui table plutôt sur une énorme ambiance de monde postapocalyptique. Cela gruge dans tous les sens, tente de survivre, essaye de tirer son épingle du jeu, avec du cynisme et de l'humour noir en bonne quantité.

Le jeu adopte un peu un style rétrofuturiste, entre les affiches, le pip-boy, la Confrérie de l'Acier dont les paladins se baladent en Power Armor, et emprunte au vieux cinéma SF (les nouvelles vaches, les brahmines, ont deux têtes, les scorpions devenus géants à cause des radiations...), qui sied parfaitement à l'action. Il n'est pas difficile de rentrer dans cette atmosphère et de tracer la légende de celui qui deviendra the Vault Dweller.

Mais tout n'est pas rose, assurément. Pour les joueurs actuels, les graphismes pourront facilement rebuter.

La première fois qu'on joue, on peut peut-être y passer jusqu'à une douzaine d'heures, lorsqu'on connaît

son affaire, en 8-10 heures, c'est plié, ce qui peut paraître fort court, encore plus maintenant. Le prix d'une absence de structure bien dessinée ?

Le jeu est plutôt facile, il faudrait vraiment vous forcer pour aller au-delà du niveau 14 de votre personnage. L'armement évolue beaucoup trop vite, vous oublierez le premier pistolet une fois vos premiers ennemis (une horde de rats !) descendus, en moins de trois heures vous aurez accès au fusil sniper, la consécration des armes légères. Dès le début de la seconde moitié du jeu, vous aurez rapidement accès à la super armure et au fusil plasma.

Toute cette liberté peut amener de la confusion : dans une première partie, il n'est pas forcément évident de trouver toutes les quêtes et de savoir où chercher la puce.

Mis à part celles de combat et le crochetage, vos compétences auront soit peu d'occasions d'être mobilisées (science, docteur, réparation...) soit sont des plus inutiles : premier soin (prend du temps, n'est pas certain de réussir, régénère une quantité infime de PV, alors que vous croulerez sous les stimpacks), gambling (augmente vos chances aux jeux d'argent- l'argent ne sera jamais un problème dans *Fallout 1*), marchandage (même raison)...

Alors que le discours peut sembler primordial dans un RPG, ici, vous n'aurez que deux-trois occasions de vous en servir vraiment.

Vos éventuels compagnons prennent ce que vous leur donnez, mais n'ont pas de système d'échange, donc si vous désirez vous en servir de mule, il faudra voler ce que vous leur faites transporter. Le pire est que contrairement à vous, ils ne gagnent pas d'expérience et deviendront fatalement obsolètes.

Même leur donner des armes plus puissantes ne compensera pas le fait qu'ils ne peuvent équiper une meilleure armure...

Du côté des perks, très peu sont intéressants au final (comme gâchette rapide qui baisse d'un PA le coût des tirs). La palme de l'inutilité revient à celui qui affiche une aura verte pour les alliés, une fonctionnalité qui aurait dû être présente de base ! D'autant plus que la description vous précise courtoisement que des cibles avec aura rouge peuvent quand même ne pas être hostiles...

Malgré toutes ces sérieuses imperfections, le premier *Fallout* reste un honorable ancêtre et le précurseur d'une grande série.

Enfin, à l'heure où est repris ce test, le terme de « grande » peut être galvaudé. Même en passant l'éponge sur beaucoup d'aspects de *Fallout 4*, lorsqu'on voit l'orientation donnée avec *Fallout 76*, c'est assez misérable...

« War... War never changes. »

ASPECTS NÉGATIFS

- Aspect graphique réellement daté
- Un ensemble de Perks mal pensés et/ou sans grande utilité concrète
- Tout un pan des compétences peu ou pas exploité
- Mauvais tempo
- Rapidement plié
- Gestion des compagnons incomplète

ASPECTS POSITIFS

- Aucune restriction morale
- Beau souffle de liberté
- Exploration libre
- Ambiance délectable
- Les combats

Fallout a posé les fondations d'un univers très immersif, permettant une grande liberté, laissant le joueur s'abstraire des manichéismes habituels pour tracer sa propre route.

Sombre mais plaisant, cynique et jouissif, ce premier *Fallout* souffre néanmoins d'une ribambelle de défauts à ne pas prendre à la légère, pouvant le laisser paraître comme une ébauche.

Heureusement, il sera suivi d'un magistral second épisode, qui l'améliorera de bout en bout en pour offrir une superbe expérience de jeu. Mais c'est une histoire pour un autre jour...



16+

www.16plus.fr

Intarex