

« Winter is coming ! » brailla Bob, déboulant en armure de plates (en carton) et une épée qui ressemblait fâcheusement à un balai auquel on aurait assorti un transplantoir faussement argenté.
« On nous l'annonce depuis quinze volumes, Bob, pas la peine d'en faire une histoire. Retournez donc jouer à *Léa passion Kebab*. »

Vexé, Bob s'en retourna sans un mot.

Si vous êtes un tant soit peu amateur de séries, difficile d'échapper au matraquage sur *Game of Thrones*. A l'époque l'orientation de la série devenait discutable, le succès était vif et lorsque c'est le cas, le jeu vidéo se sent obligé de tremper là-dedans.

Et dans ce royaume de la perdution qu'est celui des adaptations, le jeu éponyme parvient à se tailler une place mitigée mais pas horrible...

Non, Bob, ne chantez pas Les pluies de Castemere.



Les modélisations ne sont pas une franche réussite.

A song of ice and fire

Cela ira peut-être de soi pour certains, mais soyez avertis au cas où : si vous n'avez pas au moins visionné la première saison et/ou lu les premiers volumes de *Game of Thrones*, le jeu manquera probablement d'attraits pour vous.

J'entends par là que sa qualité globale n'en ferait pas forcément le meilleur ambassadeur de la série, mais aussi qu'en dépit de plusieurs phases d'exposition et de nombreux codex, le connaisseur aura tout de même plus de fluidité et de plaisir à suivre cette aventure.

Avec ceci en tête, soyez prévenus que ce test comportera des spoilers si jamais vous n'êtes pas familier avec la première saison de GoT.

Ceci posé, en quoi consiste cette aventure ? L'action est étalée dans le temps, se déroulant pour partie peu avant le début de la saga, puis après la mort de Jon Arryn, jusqu'à ce que le final prenne place au même moment que la confession publique d'Eddard Stark.

Ce cadre permet tout à la fois de ne pas s'emmêler les pinceaux dans la trame multi-intrigues de la saga, tout en ayant une certaine dose de « contrôle » puisque les développeurs savaient où cela pouvait aboutir. Evidemment, comme tout prequel ou épisode s'approchant, on ne peut proposer qu'une explication d'évènements antérieurs, ou bien une histoire dont le résultat ne peut pas modifier ce qui a déjà été établi, mais l'enrichir et/ou lui donner un autre éclairage.

C'est dans ce contexte que se place le jeu éponyme. Il suit les pérégrinations de deux anciens héros de la bataille de la Butte aux Cerfs, lors de la Rébellion de Robert Baratheon, deux destinées séparées mais qui finiront, comme on peut s'en douter, par se croiser.

L'une d'elle concerne Mors Westford, ancien chevalier ayant désobéi à son seigneur-lige- nul autre que Tywin Lannister ! - pour avoir refusé de commettre un acte déshonorant. Choissant de prendre le noir

pour protéger sa famille et éviter une plus dure rétribution de la part des Lannister, il sert depuis quinze ans sur le Mur où sa légende de guerrier féroce (il est surnommé « le Boucher ») continue de grandir. Le jeu débute par son versant de l'histoire et met tout de suite dans l'ambiance, Mors devant retrouver et exécuter un ancien ami ayant choisi de désertier, l'occasion de rencontrer une figure connue, le Lord Commandant Mormont. Après avoir accompli diverses autres tâches permettant de bien s'immerger dans la vie quotidienne à la Garde de la Nuit (dont une chasse aux traîtres !), Mors recevra une lettre de son vieil ami, Jon Arryn.

A lui reviendra la tâche de mettre en sécurité une jeune femme mystérieuse, que la Main du Roi veut absolument protéger....

De l'autre côté, nous avons Alester Sarwyck, noble ayant lui choisi de fuir les spectres de la Rébellion en se rendant dans les Cités Libres, de l'autre côté de la mer. Là-bas il devint un prêtre du Maître de la Lumière, R'hllor.

Mais la mort de son père le ramène à son domaine natal en Westeros, à Riverspring, où l'accueil est des plus mitigés. Après avoir aidé à calmer une révolte de petites gens, il apprend que la situation de son fief est plus mauvaise qu'il ne le pensait : son frère Gawen est porté disparu, suspecté d'avoir assassiné leur père, son demi-frère bâtard Valarr chercherait à profiter du vide dans le pouvoir pour revendiquer Riverspring, en se mariant avec sa demi-soeur Elyana...

Alester prend donc le parti de rester pour de bon, et corriger tout cela !

Ce que l'on peut dire en premier lieu, c'est que le titre respecte pour une large part les conventions (ton très pragmatique, pas d'armure narrative, verbosité, twist dans tous les sens, tendance à la tragédie...) et l'ambiance propre à *Game of Thrones*.

De manière suffisante ? Examinons donc l'offre en termes de gameplay avant cela.



L'utilisation au bon moment des compétences et les altérations d'état seront primordiales.

A Storm of Swords

Avant que de commencer avec les deux protagonistes principaux, on vous demandera de choisir leur classe, ce qui revient plus ou moins à opter entre une configuration offensive, équilibrée ou défensive. Après avoir alloué des points de stats bonus pour bien démarrer, votre personnage est prêt.

Soyons clairs, les combats apparaissent clairement comme prétexte pour donner du corps au jeu et pas comme un énorme intérêt en soi. S'il me fallait le résumer, je parlerai de « sous *Dragon Age* ». En effet, on retrouve l'usage de capacités spéciales consommant l'énergie d'une barre qui se recharge lentement, un double set d'armes pour s'adapter aux ennemis, des ordres que l'on peut stacker ainsi qu'une gestion de groupe. Tout cela en dilué !

Tout d'abord, vous n'aurez jamais plus d'un compagnon à contrôler directement. Non pas que les combats requièrent une grande tactique : malgré le fait que les différents types d'armures (légère, medium, lourde) soient sensibles à un type d'arme particulier (tranchant, perforant ou contondant) on peut passer 90% du jeu sans se préoccuper d'avoir un set d'armes alternatif, les attaques à distance ne présentant pas forcément grand intérêt.

Il faudra par contre user copieusement de vos capacités spéciales, notamment avec les synergies qu'elles présentent. Par exemple, Mors peut utiliser un coup pour mettre à terre et enchaîner avec un autre qui inflige 2,4 fois les dégâts normaux si l'ennemi est à terre. Autre illustration, Alester est susceptible d'enflammer ses ennemis, puis d'utiliser sa capacité explosion qui blesse et étourdit tous les ennemis dans un petit périmètre (oui, je sais, on dirait que je parle d'un *Pokémon* là).

Si vous aurez effectivement besoin de matraquer le bouton pause pour rentrer les ordres adéquats, ce sera plus souvent pour utiliser les mêmes combos. Les gains d'expérience font, par ailleurs, que vous pourrez obtenir toutes les compétences présentant de l'intérêt pour vous (au niveau 14, vous serez probablement quasiment maxé).

Alester possède une capacité de régénération et les deux peuvent utiliser des flasques de potion curatives, en normal, vous aurez rarement du souci à passer les combats. A part les soins, les marchands ne

présentent presque aucun intérêt : vous trouverez continuellement un équipement plus intéressant sur les cadavres encore chauds de vos ennemis.

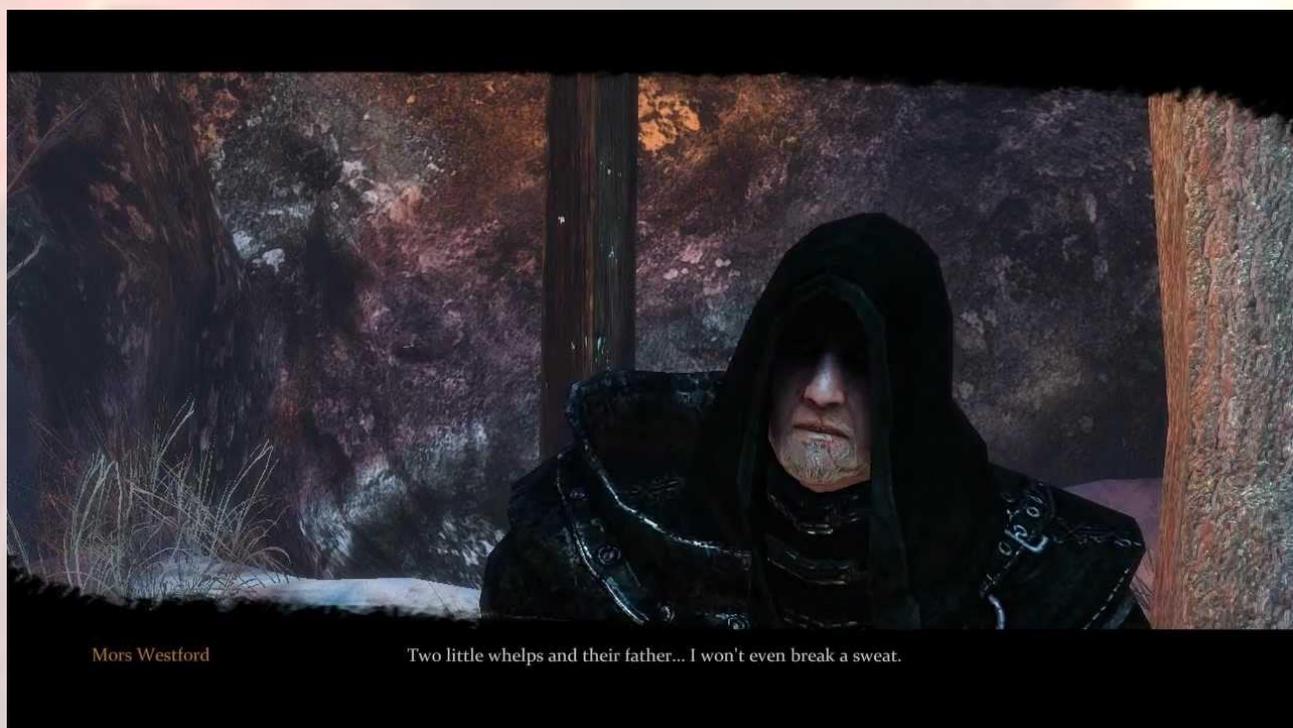
Ce n'est pas à dire que le système en soi est mauvais. Néanmoins, le relatif manque de challenge lié à une certaine redondance fera que les zones un poil trop riche en combats pourront se montrer quelque peu lancinantes.

L'exploration, pour sa part, n'est pas des plus trépidantes. Limitée spatialement, le loot est rarement assez intéressant pour justifier ce genre de batifolages. On sourira donc à la mention du jeu indiquant que « Alester peut trouver des centaines de secrets grâce au pouvoir de R'hllor ».

Utiliser le chien de Mors (qui participe dans les combats et peut lui aussi user de capacités spéciales, avec temps de rechargement) n'est guère plus palpitant. On sent bien que les séquences où il est obligatoire de l'utiliser (suivre une piste à l'odeur, trouver un objet enterré, tuer des ennemis « discrètement » dans une séquence pseudo-infiltration...) sont téléphonées.

Les quêtes sont nettement plus recommandées et sont porteuses d'un intérêt RP raisonnable, pouvant parfois sacrément vous faciliter la vie pour la suite. On mettra par contre de côté celles comme l'arène des souterrains, le gain bonus d'XP et d'or n'étant réellement pas crucial dans *Game of Thrones*.

Ce dernier, du côté de ses mécaniques, surnage au-dessus du médiocre.



Les dialogues respectent l'esprit de la série.

Un festin pour les corbeaux

Mais *Game of Thrones* le jeu, comme la série et les livres, c'est avant tout pleins de dialogues. Sur le contenu, difficile de mettre en faute le studio : c'est pêchu et colle tout à fait à ce qu'on pourrait être en droit d'attendre dans un épisode. L'histoire a même été rendue canonique par Martin himself, bien que vu l'absence de conséquence et les fins multiples, cela n'ait pas grand impact.

Néanmoins, c'est une forme de reconnaissance.

Mors et Alester affichent chacun deux styles bien différents, le second étant plus porté sur l'intrigue et la subtilité, le premier se montrant volontiers plus brut de décoffrage et direct.

Bien sûr, ce ne sont pas des constantes inamovibles, votre choix de réponses dans les dialogues permettant globalement de les rendre plus ou moins francs, manipulateurs, cléments ou brutaux.

Point bonus d'ailleurs aux réponses qui sont présentées comme les pensées du personnage, et se complètent parfois. Ainsi, lorsqu'il doit annoncer une terrible nouvelle à son mestre, Alester a le choix suivant :

« Il mérite de connaître la vérité... » / « ... mais pas tout de suite. »

Une subtilité appréciable. Plus que les choix possibles, dont on a un impact « local » (sur le chapitre en cours) mais rarement « global » (sur le reste de l'intrigue).

L'exception notable est de libérer un vil assassin, qui, en remerciement, vous aidera durant l'antépénultième chapitre riche en combats.

Autrement, on sent presque le jeu appuyer sur le bouton idoine pour délivrer la ligne de dialogue correspondant à votre choix... Un peu décevant.

Hélas, la forme pêche aussi. Le jeu n'est pas très beau, mais surtout, les visages sont d'une rigidité affolante : on dirait des automates aux yeux fixes et sans vie, dont les paupières s'activent sporadiquement tandis que la bouche se meut mécaniquement.

Le reste des animations du corps n'est pas fort convaincant, et tout aussi dommageable, les doublages (anglais) sont de qualité inégales.

Tout ceci cause donc un frein qui perturbe le flot harmonieux de l'immersion, d'autant plus que certaines situations sont aussi à même de la mettre à mal. D'une part les séquences trop longues en exposition, d'autre part des moments ridicules. Considérez ceci : lors d'une quête secondaire, vous devez escorter un témoin. Que soit désactivé pour l'occasion le fait que votre compagnon soit juste KO et pas mort, pourquoi pas.

Par contre, en plein milieu de son fief et avec des soldats d'Alester bien présents à deux pas, il est exaspérant de se faire attaquer par des ennemis sans qu'ils ne réagissent !

Alester qui utilise le baiser de vie pour ramener à la vie quelqu'un, ce quelqu'un n'en faisant aucune mention avant un chapitre entier, est aussi assez irréal...

Face au plaisir de croiser des figures célèbres (Cersei, Varys...) on se retrouve donc dans un ensemble mitigé ; il faut ajouter que les chapitres ne sont pas tous bien proportionnés.

Le pénultième, pour exemple, est un flash-back glorifié sans aucun gameplay !

Et s'il y a quatre fins différentes, ce n'est justement que vers le dernier tronc de l'aventure que vous allez décider de son dénouement final.

En somme, vraiment dommage que le potentiel décisionnel ait été si peu mobilisé !

Si, comme le dit l'un nobles de Quarth, un homme n'est que ce que disent les autres de lui, par analogie, la réputation de *Game of Thrones* en format vidéoludique est bien loin du prestige de son modèle.

« Valar morgulis »

ASPECTS NÉGATIFS

- Techniquement peu impressionnant
- Des combats pas extrêmement stimulants
- Le poids des choix pas toujours très conséquent
- Plusieurs phases de gameplay artificielles
- Exploration sans grande récompense

ASPECTS POSITIFS

- Ambiance et dialogues tout à fait dans l'esprit de la série
- Personnages intéressants à incarner
- Références au reste de la série



Une conclusion s'impose à mes yeux : *Game of Thrones* s'est trompé de vocation. Ayant vu trop grand, il porte les lourdes bottes d'un jeu d'action mêlée de RPG, mais le rendu final ne saurait y prétendre. Zones de jeux limitées, marchands superficiels, combats vite expédiés et laborieux à la longue, sans en pâtir au prix fort, cela ne sert pas tellement ce qui doit être son point fort : la narration.

Sur la forme et partiellement pour des raisons techniques, celle-ci connaît également plusieurs couacs. Le néophyte aura des difficultés à se lancer dedans, le connaisseur concevra forcément une certaine insatisfaction.

Si vous êtes vraiment un grand fan, en promotion, il pourrait vous tenter. Ce n'est pas la plus mauvaise pioche lorsqu'on considère qu'au final, dans le domaine vidéoludique, la licence n'est pas foncièrement gâtée- le début de l'histoire proposée par le défunt studio Telltale n'était pas franchement pleine de promesses.

