

Medievil, sorti en 1998, est un jeu d'action/aventure et plateforme 3D, édité par Sony, créé par le studio SCE Studio Cambridge (Little Big Planet)



Eh oui, encore un jeu qui date, cependant, j'écris cette critique car j'y ai joué que récemment, étant donné qu'il me faisait peur quand j'étais plus jeune... Et je suis passé à côté de quelque chose pendant toutes ces années car je vais vous montrer, ce jeu est génial.

I. Le scénario

- L'histoire:

L'histoire se déroule il y a bien longtemps, dans une contrée lointaine, le royaume de Gallowmere. Alors que les citoyens vivent tranquillement leur vie paisible, un maléfique mage, Lord Zarok, décide d'envahir le Royaume à l'aide de son armée de monstres, et régner en maître sur la contrée. L'armée de Gallowmere va se dresser contre lui, à sa tête, le champion du roi, Sir Daniel Fortesque, un preux chevalier. La légende dit qu'il a terrassé bon nombre d'ennemis avant d'occire Zarok et succomber à ses blessures, la réalité en est tout autre: Fortesque s'est fait tuer dès les premiers instants de la bataille par les sbires ennemis. Mourant sans exploit de héros, même si le royaume pense le contraire, il n'ira donc pas à cet endroit légendaire qu'est le Hall des héros, lieu où se réunissent les héros de Gallowmere. Quelques années après la bataille, Zarok revient, plus puissant que jamais et ressuscite les morts, pour les transformer en zombies et tenter une nouvelle invasion de



Gallowmere. Cependant, malheureusement pour le sorcier, il ressuscite aussi Sir Fortesque, qui n'est plus qu'un squelette va avoir droit à une nouvelle chance pour mourir en héros.

C'est un scénario assez original ma foi, tout droit sorti d'un roman médiéval, pas très compliqué, mais accrocheur. A l'époque, cela changeait de tous les jeux déjà présents, et apportait du neuf sur le marché (rien que sur le niveau de l'histoire)

- Le déroulement dans le jeu

Dans Medievil, le héros, Daniel Fortesque, part de la crypte où il était enterré, et va devoir poursuivre Lord Zarok à travers toute la contrée de Gallowmere pour l'empêcher d'arriver à ses fins, et débarrasser définitivement le monde de ce sorcier maléfique. Dans tout le jeu, on avance donc en même temps que le scénario, on se rend compte que plus on parcourt le monde, plus le mal que Zarok fait sur son chemin est dévastateur: traversant les champs où les fermiers vous attaquent à coup de fourche, ou bien la ville où les citoyens vous poursuivent pour vous hacher menu. Notre squelette se devra faire des allers retours dans la contrée afin de tout fouiller et éradiquer tout le mal. Bien sûr, tout cela dans l'expectative de faire partie du Hall des héros à la fin de son aventure.

- Les héros

Vous vous rendrez compte en jouant que Fortesque ira souvent rendre visite aux héros qui sont dans le Hall des héros, pour leur demander de l'aide (voir partie II-1 plus bas). Ceux-ci, statufiés, peuvent parler et donner de l'équipement à Fortesque, qu'ils connaissent tous. En effet, pour la plupart des héros, notre squelette est un personnage ridicule qui, mourant aux premières secondes de la bataille, mérite plus le titre de bouffon que de héros. Sir Fortesque va essayer tout au long de l'aventure de les convaincre qu'il est lui aussi un héros. Parmi ces héros, on trouve de tout, un forgeron, un archer, un centaure, un nain, chacun avec sa personnalité: certains aideront volontiers



Daniel, d'autres cèderont l'équipement à contrecœur, ou bien agrémenté d'insultes. Bref, des variations, ce qui plait lorsque l'on a une flopée de personnages secondaires comme ceux-ci.

Après avoir décrit l'histoire, on peut passer à la partie que vous attendez tous: le gameplay. En effet, que doit faire le joueur dans ce jeu? Vous ne savez toujours pas comment cela se joue, la réponse, c'est tout de suite !

II. Gameplay

- Niveaux

Eh oui, comme Donkey Kong 64 ou Rayman, ce jeu est un jeu à niveau. Les différents niveaux sont les différents lieux de Gallowmere (du cimetière au château, en passant par des villes, des grottes et des champs). Pour être plus juste, il ressemble plus à Rayman, sur le nombre de niveau. Là où Donkey Kong possède une demi-douzaine de niveaux très vastes, Medieval et Rayman en possède une vingtaine dont on a vite fait le tour. Différence entre Rayman et Medieval? Le deuxième est en 3D. En effet, et voilà comment on joue à Medieval:



on parcourt le niveau en essayant de ramasser le plus d'argent, d'occire le plus de monstres et surtout arriver à la fin, pour continuer à parcourir la carte. Dans la plupart des niveaux, c'est cela que l'on doit faire: se balader, tuer, résoudre quelques énigmes, aller chercher des runes pour ouvrir des portes, et continuer d'avancer dans le niveau. Les énigmes sont généralement assez subtiles, comme bruler une massue en bois sur un feu de camp et allumer un interrupteur dans une pièce plus loin. Bien sûr, toute la partie « tuer » des

monstres n'est pas nécessaire, vous pouvez finir les niveaux en fonçant, sans faire attention aux créatures, cependant ces créatures, si vous les tuez, ce n'est pas en vain. En effet, dans chaque niveau, vous pouvez avoir le Calice des Héros, qui vous ouvre la porte au hall des héros à la fin du niveau. Pour l'avoir, il faut premièrement le trouver, ce qui n'est pas toujours facile, mais aussi tuer assez de monstres pour pouvoir le récupérer (il est transparent tant que ce n'est pas le cas). Bon maintenant, la question: comment est-ce qu'on tue les méchants?

- L'équipement

Avec des armes ! Évidemment, il faut des armes telles quelles étaient à l'époque des chevaliers, des sorciers, et toutes les trucs médiévaux. Mais quelle arme donner aux héros? Épée? Lance? Hache? Ou plutôt le faire utiliser de la magie? Les développeurs ont trouvé une bonne solution à ce compromis: on lui donne tout. Je m'explique, même si au tout début de l'histoire, notre héros commence l'aventure avec une petite épée trouvée dans sa crypte (arme médiévale par excellence bien entendu), tout au cours du jeu, il peut ramasser des armes trouvées (dans des coffres, généralement). On a donc une gestion de l'équipement qui ressemble un peu à celle des RPG sur PC, on choisit l'équipement que l'on veut pour se battre. Certes, on a cette ressemblance, mais à l'époque, dans un jeu de plateformes comme celui-ci, c'était révolutionnaire ! On laisse plus de choix au joueur, il se débrouille après. En effet, on peut choisir entre des armes de corps à corps (épée, hache, massue, marteau) ou bien des armes de tir (poignards à lancer, arbalète, arc).



Et donc, rien que pour ça, cela est un énorme plus pour le jeu, car dès qu'on a une nouvelle arme, on va l'essayer et la garder favorite pendant un certain, ce qui crée de la variation et qui évite la lassitude du joueur. Bien sûr, pour les armes de tir, les munitions ne sont pas infinies, mais les concepteurs y ont pensé, dans chaque niveau, on peut acheter des munitions avec l'argent ramassé auparavant. J'ai dit que l'on trouvait généralement les armes dans des coffres, et bien il faut savoir que les meilleures armes ne se trouvent pas dans les coffres, ce sont les héros qui vous les donnent. Eh oui ! C'est à cela que sert le Calice, le Hall des héros et tout ça, si on met de côté l'aspect scénario ! Et croyez-moi, ces armes sont vraiment intéressantes, et ... PUISSANTES. Enfin, voilà un peu tout ce qui était gestion de l'équipement, passons maintenant... au bestiaire

- Ennemis

Dans Medievil, on rencontre tous types d'ennemis. Zombie, gnomes, plantes carnivores, démons, squelettes, diabolotins, et encore plein d'autres ! Et en plus de ces ennemis pullulant dans les niveaux, on trouve une petite dizaine de boss, qui rendent le jeu encore plus attractif ! Les ennemis sont bien évidemment, de plus en plus dur à abattre, si l'on garde la même arme, leur résistance augmente on le voit bien. Bon, cependant, si on récupère les armes en avançant correctement dans le jeu, normalement la difficulté reste la même. Mais parfois, on trouve des ennemis qui volent, donc vous êtes obligés d'utiliser des armes de tir, parfois, certains vous volent votre arme courante, parfois, on trouve des ennemis qui ne craignent pas les lames ou pire, qui ne craignent qu'une seule arme (il faut alors trouver laquelle), enfin bref, une belle variation de méchants pas beaux sur lesquels on a bien envie de se défouler en les assaillant de coups.

Voilà un peu comment se joue Medievil, passons à la partie suivante, comme habituellement, tout ce qui touche l'audio-visuel !

III. Audio-visuel

1) Graphismes

- L'image 3D

1998, nous sommes en plein dans la découverte des moteurs graphiques 3D, et Medieval exploite au maximum les capacités 3D. En effet, pour l'époque ce n'est pas trop sale, on ne bouge pas des cubes de pixels, mais bien un personnage bien designé. Les niveaux sont très bien réussis, on est vraiment plongé dans l'ambiance macabre qu'inspire le jeu. On aura quelques soucis des fois par exemple, lors de certaines collisions: on se cogne alors que normalement, on devrait pouvoir passer, ou bien on pensait que l'on était encore sur le sol et en fait on tombe, quelques exemples comme ça, mais dans l'ensemble on a rien à redire.

- Le personnage



Daniel Fortesque. Plus qu'un simple personnage, c'est devenu une figure emblématique du jeu vidéo. Non je blague, peu de personnes connaissent le visage du héros, mais ceux qui ont joué à Medieval étant petits se souviendront du personnage, en effet, il n'est pas commun. Un crâne, auquel un manque un œil et dont la mâchoire inférieure et tout simplement absente. Et malgré cet aspect effrayant, notre personnage est attachant. Enfin, un peu quand même: quand on accompagne jeune mort dans tout le pays pour sauver le monde, on s'y attache. Sinon, le fait est qu'il peut détacher son bras pour attaquer avec. On reste dans le design du squelette et on joue à fond la carte du mort-vivant sur ce point.

- Les cinématiques

Voilà LE point important des graphismes de Medieval. En effet, les cinématiques de ce jeu sont tout bonnement incroyables. Quand on prend du recul, qu'on se dit que ça date de 1998, on peut être que bluffé devant cela. C'est beau, fluide, rien à redire sur ce point.

Voici pour vous une petite cinématique du jeu, celle d'ouverture.

2) Bande-son

- Musiques

Les musiques de *Medieval* sont pour la plupart macabre et collent parfaitement à la situation. Exemple, dans un mausolée, la musique sera jouée par un orgue avec un thème qui donne l'impression d'un chant religieux en fond. Contre les boss, on a des musiques qui sont entraînant, toujours en gardant ce côté froid et inquiétant. Sinon, nous avons des musiques orchestrales qui font penser à des symphonies sombres (comme on peut en avoir dans « *L'Etrange Noël de Mr. Jack* » de Tim Burton par exemple). Donc ce qui nous plonge constamment dans l'ambiance lugubre de ce jeu. Mais en contraste de ça, nous avons :

- Les voix françaises

Eh oui ! La version française de ce jeu est franchement très drôle ! Bon c'est sur les monstres ne parlent pas, mais par exemple, Zarok, le pire ennemi a une voix très calme, grave, et quand on le voit parler, on ne se dit pas « lui, il veut détruire le monde ». Mais le mieux, ça reste les héros statufiés. En effet, certains ont des accents, allemands, italiens ou autre, et ça, c'est très drôle. On voit que les doubleurs se sont vraiment pris au jeu et jouent à fond leurs personnages, et donc, lors de ces dialogues, là où Fortesque ne répond que par des « grmlbmlgrpm » (en même temps, il a la moitié de la mâchoire...) et bien, on change complètement d'ambiance!

IV. Autres

- Durée de vie

Medieval... J'ai terminé ce jeu en plus de dix ans. C'est vrai. Cependant, j'y ai joué en tout une dizaine d'heure. Et oui, une demi-heure en 2000, et 9h en 2012. 9h. Voilà ce qu'il faut pour finir *Medieval* environ. Eh oui, ce n'est pas énorme, mais on ne passe pas dans un excès de temps de jeu, moi ça m'a plus. Donc on a la 20aine de niveau à faire, à refaire si l'on veut finir le jeu en 100% et obtenir LA fin. Les niveaux mettent généralement 10 minutes, mais peuvent être plus longs pour les plus durs. Cela dépend après aussi de si l'on fouille entièrement le niveau, ou si l'on va directement à la fin, sans faire tout ce qu'il y a à faire. Cependant, comme, à part débloquent l'autre fin du jeu, il n'y a aucune quête annexe, ce n'est pas un jeu sur lequel on reviendra tout de suite après l'avoir fini une fois.

- Difficulté

Medieval est un jeu... Difficile. Mais aussi un jeu facile. Il n'est pas très dur, dans le sens que pour les monstres, ce n'est franchement pas dur de ne pas se faire tuer. Il suffit de bourriner le monstre avec une arme et éviter les coups en s'enfuyant. De plus, même si au début on a qu'une jauge de vie, au fur et à mesure de l'avancement du jeu, on en gagne et donc on meurt de plus en plus difficilement. Cependant, on peut mourir très facilement, non pas à cause des monstres mais de l'eau, ou du vide. En effet, une chute dans un endroit où l'on ne peut pas aller, et c'est la perte d'une jauge de vie d'un coup. Et quand on en a plus, pas de demi-mesure, Game over et retour à la dernière sauvegarde. Donc voilà, si on fait gaffe, on finit sans perdre de vie. Cependant, un autre aspect de la difficulté et le fait de résoudre certaines énigmes. En effet, on doit utiliser certains objets à certains moments précis, il faut

généralement le deviner. Je ne vous cache pas que j'ai mis du temps, beaucoup de temps à résoudre certains passages. Sinon, il n'y a pas vraiment de difficulté INTENSE dans ce jeu.

CONCLUSION

Donc. En conclusion, Medieval est un bijou méconnu du public des gamers. Et tous les joueurs, qu'ils aient une tendance retro ou bien nouveau jeux, seront attiré par ce jeu s'ils tentent d'y jouer.