

Voice Of Cards : The Isle Dragon Roars



Ce premier Voice of Cards est un projet très particulier, avec une idée centrale : nous faire vivre en jeu vidéo l'expérience d'un jeu de rôle sur table. Esthétiquement, tout y est : des cartes de personnages, un plateau de combat, des lancés de dès, effets de hasard, etc... Le jeu va même jusqu'à proposer quelques choix importants et surtout, un narrateur. Ce dernier est extrêmement conscient de son statut et ne se retiendra pas de vous rappeler votre statut de joueur derrière son écran, souvent limité par les choix que les designers ont jugés bon de vous laisser.

Avec ça, vous irez parcourir le monde accompagné des divers personnages tous très haut en couleur, chacun ayant ses objectifs et ses particularités en combat. Entre donjons, forêt et autres endroits insolites, votre but sera d'occire un menaçant dragon ayant été jugé trop dangereux pour être laissé tranquille.

Points positifs

- Une narration et une ambiance posée, mélangeant mélancolie et épique pour un tout résolument très particulier.
- Des visuels réussis, une direction artistique qui sublime l'intérêt du jeu.
- Une bonne symbiose entre les différentes compétences des personnages.

Points négatifs

- Un aspect JRPG parfois un peu trop basique caché derrière les cartes.
- Des donjons un poil trop longs, manquant de particularités.

Dans le détail, par ordre d'importance / 10 :

Une narration et une ambiance posée, mélangeant mélancolie et épique pour un tout résolument très particulier. | 4/10

C'est effectivement, pour moi, le plus gros point positif du jeu. J'irais même jusqu'à dire que *c'est ce qui en fait tout son intérêt*. Tout d'abord, l'entière du scénario est divisée en plusieurs chapitres, ayant tous plus ou moins la même durée et partageant tous la même structure à savoir : besoin d'informations → quêtes pour l'obtenir → informations sur un lieu qui pourrait nous intéresser → donjon. Oui, dit comme ça, c'est plutôt ennuyant, et ça le serait sûrement sans l'aide de *l'écriture*, cette écriture si particulière qui nous sera rappelé de "bons" souvenirs aux fans de Mr. Taro. Sans oublier *le narrateur* qui fait son job -voir plus- à merveille pour nous offrir *une profonde immersion dans l'univers*. Ce dernier, derrière ses aspects emprunts au genre du médiéval fantastique, cache une complexité qui ne manquera pas d'émerveiller les amateurs de jeu du genre. La région décrite par le jeu est certes réduite en taille, mais ne manque pas de **lore**, chaque zone ayant ses mythes et ses héros, chaque villageois ses croyances et besoins, tout ça participant a donné *un aspect réaliste et solide* à l'univers. Et derrière tout ça encore une qualité de la narration : son rythme. Ou plutôt, *notre* rythme. Puisque le jeu avec sa dose d'explorations et de quêtes annexes nous permet de vivre l'aventure plus ou moins à notre vitesse. Ceux qui voudront finir le jeu en 8h top chrono le pourront, tout comme ceux qui souhaitent y dépenser 15h auront de quoi s'occuper. Ce tout formant une narration cohérente, alternant avec brio entre les moments de repos et les moments de batailles épiques, donne au jeu sa principale particularité et donc pour moi le centre même de son cœur.

Des visuels réussi, une direction artistique qui sublime l'intérêt du jeu. | 2/10

Nous avons parlé du cœur, concentrons-nous maintenant sur l'enrobage. Car oui, au risque d'en décevoir quelques-uns, tout le côté "jeu de cartes" n'est qu'une apparence donnée au jeu, dans les faits, il s'agit juste d'un JRPG (~~wink-wink-to-the-prochain paragraphe~~). Pour moi, c'est loin d'être un défaut. Certes, le jeu n'a rien de révolutionnaire et n'essaie pas de conjuguer deux genres vidéoludiques. Mais au lieu

de ça, il apporte *quelque chose d'unique*. Tout dans cet enrobage est fait pour sublimer le cœur du jeu. Des visuels, bien sûr avec leurs aspects "vieilles cartes" et leurs artworks finement dessiner, aux musiques toutes dans une ambiance "taverne" mêlée au *style si particulier du compositeur* (se donnant au passage beaucoup de mal pour que chacune des compositions ait un lien musical avec les œuvres de la série Drakengard). Et tout cela permet au jeu d'apporter dès les premières minutes un brin de fraîcheur, *quelque chose de nouveau à la fois dans son style et son écriture*.

Un aspect JRPG parfois un peu trop basique caché derrière les cartes. | 2/10

Et effectivement, c'est dès que le jeu arrête d'être unique, que le bas blesse. Parlons donc un moment de ce qui est, à mes yeux, le plus gros défaut du jeu : ses *boucles de gameplay*. Tout d'abord, c'est un jrpg oui, mais ça veut dire quoi ? Brièvement, ça signifie qu'on est à la tête d'une petite équipe de combattant, chacun possédant des niveaux qui augmenteront au fil des combats et qui permettront d'obtenir de nouvelles compétences, chacun ayant une "classe" qui lui est implicitement ou explicitement donné et qui le relie alors à un set d'équipements que le joueur se fera un plaisir d'aller chercher ou acheter tout au long de l'aventure. À ça, sont mêlés un grand sens du design des personnages et un accent mis sur l'histoire et la perspective du héros. Et c'était parfaitement valable, il y a des dizaines d'années... Aujourd'hui la formule a bien évolué et chaque franchise a su déterminer une -parfois très longue- liste d'éléments de gameplay exclusif, poussant le genre dans ses retranchements pour parfois flirter avec celui de l'action-rpg. Et Voice Of Cards lui, il apporte quoi ? Et bien... Techniquement parlant, ou plutôt *ludiquement parlant*, vraiment pas grand-chose. Il y aurait pourtant tout à faire en mettant un peu plus le concept de carte à l'œuvre. Mais malheureusement, c'est un non, et il faudra alors se contenter de boucles de gameplay parfaitement basiques et vieillissantes pour avancer dans le jeu. Comprenez moi bien tout de même : ce n'est ni un gros défaut, ni un défaut universel, je suis certains que beaucoup auront le plaisir de retrouver un jrpg "à l'ancienne" laissant toute sa place au sentiment d'aventure et d'exploration, en plus de ne pas empiéter sur la narration ici fort présente.

Une bonne symbiose entre les différentes compétences des personnages | 1/10

Et encore, si on se concentre un peu, on remarquera vite qu'il y a, des fois, quelques particularités dans la sauce jrpg qui le font ressortir un petit peu du lot. Notamment au niveau de son gameplay de combat. Effectivement, nous aurons au cours de l'aventure accès à plusieurs personnages parmi lesquels nous pouvons en choisir 3 pour le combat. Ses personnages gagnent avec leurs niveaux leur lot de compétences actives et passives, et assez étrangement, aucun d'entre eux ne remplit réellement un rôle en particulier. En somme, vous ne trouverez pas de soigneur, de combattant ou de défenseur. À la limite, un personnage peut être considéré comme un magicien élémentariste, bien qu'elle puisse aussi remplir un

autre rôle. Dans les faits, chaque personnage a son lot de forces et de faiblesse qu'il convient alors de compenser à l'aide des autres personnages. Cette symbiose entre eux crée une sorte de *cohésion d'équipe intrinsèque au gameplay* qui est, du coup, assez plaisante à découvrir et jouer.

Des donjons un poil trop long, manquant de particularités | 1/10

Ce qui nous amène donc à notre dernier point, un ultime petit défaut qui risque d'en embêter certains et qui n'aura quasiment aucune influence sur d'autres. En fait, je n'ai pas grand-chose à ajouter que le titre : certains donjons peuvent être très longs notamment vers la fin où il y a bien 2 à 3 donjons qui peuvent aller de 1 à 2h. À ça, vient s'ajouter le level design très linéaire des donjons et leur manque de spécificités propres. Et cela va même jusqu'aux monstres présent, certes chaque endroit possède ses variétés de monstres ce qui est un bon point au vue de la diversité du bestiaire (compte tenu de la taille du jeu, en tout cas) mais ces monstres on peu d'attaques différentes et la tactique a utilisé pour les abattres, une fois découverte, est à répéter ad nauseam jusqu'à la fin du donjon, le rendant alors encore plus long et potentiellement ennuyeux. Je dis ça, mais personnellement ça ne m'a pas plus dérangé que ça, les musiques et les visuels plus qu'agréables, en plus des récompenses d'exploration, m'ont suffi à atteindre la fin de chaque donjon sans râler.

Pour synthétiser mon avis sur ce jeu en quelques mots : je pense que c'est un jeu très spécial, comme beaucoup des créations de Yoko Taro, je pense qu'il ne plaira pas forcément à tout le monde ni même à la majorité. Il n'est pas sans défaut, c'est certains, mais ces qualités sont assez importantes, et son cœur de jeu assez surprenant, pour qu'il bénéficie d'une place particulière auprès d'un certain public. Si découvrir un subtil mélange de bizarre et de passionnant vous fait envie, je vous le recommande fortement. Si vous pensez être "résistant" à l'écriture cohérente mais insensée de Yoko Taro, ou que ses aspects visuels ne vous font pas envie, passez votre chemin. C'est un jeu qui demande à ce qu'on se laisse porter, il propose une vibe posée et réfléchit, un peu à la manière d'un "lofi video game to relax to", tout en ayant certains moments assez marquants pour rester dans les mémoires de ses joueurs.

Sur ce, je vous remercie de votre lecture et vous souhaite de bonnes aventures vidéoludiques !