

StarCraft : Evolution

SpaceFox

Un roman StarCraft ? Mais... c'est une série de jeux vidéos, StarCraft. Bon, il a l'air bien noté, et c'est écrit par Timothy Zahn, dont je n'ai jamais entendu parler, mais qui est connu pour être l'auteur d'une pelletée de bouquins *Star Wars* plutôt bien accueillie par les fans. Et puis le livre est en promo, au pire je ne perds pas grand-chose !

L'avis du renard

Un peu de contexte

J'aime bien StarCraft. Le premier est mon premier jeu acheté avec mes sous à moi, et j'y ai beaucoup joué. J'ai aussi fini StarCraft 2 (les trois parties) (oui, StarCraft 2 est sorti en trois parties).

Au fait, StarCraft, c'est un jeu de stratégie en temps réel de science-fiction, et ça raconte l'histoire de trois races qui se battent dans un coin de notre galaxie : les Terriens (plus ou moins copiés sur Warhammer 40 000), les Zergs (fortement inspirés d'Alien) et les Protoss (eux plus ou moins copiés sur la série des Predator). Rentrer dans les détails n'a pas grand intérêt, mis à part ceci : le scénario n'est pas du tout au cœur de l'histoire.

Dans le premier, l'intrigue était plutôt logique avec des passages bien trouvés et des personnages bien trempés. Dans le second... par charité, je vais me contenter de dire que les notions de cohérence et les acquis du premier ont disparu. Il ajoute beaucoup d'éléments de *fantasy*. Ça encore, pourquoi pas. Mais surtout, il tombe dans le grand-guignol hollywoodien, manichéen, vaguement mystique et plein de tours de passepasse.

Le roman doit raconter ce qui arrive *après* la fin des jeux.

```
{{< figure src="/home/spacefox/dev/hugo-sites/textes.kisai.info/public/bibliothèque/starcraft-evolution-couverture.jpg" title="Une page du tome 1" >}}
```

Une écriture et un traitement corrects

Un roman de commande qui doit prendre la suite d'une histoire complètement bancale. Je craignais le pire.

En fait, le livre contient deux grands types de scènes : de la « vie quotidienne » qui sert à caractériser les personnages, et d'autres d'intrigue qui font avancer le scénario.

Les personnages sont plutôt réussis, sans être très mémorables : ils sont bien définis, cohérents, différents les uns des autres, chacun a un rôle, une personnalité, et leurs histoires sont liées. On a même un peu d'humour à destination des fans, avec quelques blagues en référence aux clichés que sont les unités correspondantes dans le jeu.

L'écriture (au moins la traduction) est fluide, sans artifices : ça se lit vite et bien.

Un scénario... un quoi ?

J'ai été moins convaincu par le scénario. À la décharge de l'auteur, il devait reprendre la suite d'un univers laissé dans un état complètement incohérent, ce qui ne lui a clairement pas simplifié la tâche... Ça et les éventuelles contraintes de l'éditeur.

On a donc droit à un montage hybride bizarre qui essaie tant bien que mal de raccrocher des morceaux pour obtenir quelque chose de cohérent, sans vraiment y parvenir. Difficile d'expliquer ça en détail sans raconter toute l'histoire des deux StarCraft et une partie de celle des romans, hélas.

Le plus étrange, c'est que ça n'est même pas l'élément le plus gênant du livre.

L'incohérence entre l'expérience de jeu et l'univers

Parce que le truc le plus casse-pieds, ce qui m'a complètement empêché de rentrer dans beaucoup de scènes, c'est... le jeu lui-même.

Je m'explique. StarCraft est un jeu de stratégie, dans lequel on pilote des unités qui vont du soldat de base au cuirassé. Évidemment, tout ça n'est pas réaliste et surtout pas représenté à l'échelle, parce qu'à l'échelle qui permettrait de voir un soldat seul, le cuirassé ne tiendrait plus dans l'écran – ce qui serait assez peu pratique¹.

À la fin du jeu, on peut les produire des unités très puissantes comme le cuirassé par paquet de cinq, et ça ne pose pas de problème puisque c'est des cuirassés symboliques. Mais à chaque fois qu'on voit ces cuirassés, hors cinématiques, c'est ces petites unités à peine dix fois plus grandes qu'un soldat, et c'est naturellement *cette image-là* qu'on a immédiatement en tête lorsqu'on parle « du cuirassé de StarCraft » – et ça fonctionne pour *toutes* les unités. Le joueur a donc, par nature et à cause du jeu, une vision complètement déformée de la taille et de la puissance des unités par rapport à ce qu'ils seraient « *dans l'univers* » dans lequel il joue.

La conséquence, c'est que lorsque l'auteur va décrire une unité ou une armée, le lecteur qui a joué au jeu va l'imaginer d'emblée avec sa représentation mentale complètement faussée... ce qui va rendre les scènes ridicules. Par exemple, les personnages ont raison d'être impressionnés quand « une immense armada avec même un cuirassé arrive », parce que dans leur univers c'est impressionnant.

Mais dans le jeu, et donc dans l'imaginaire du joueur, un cuirassé seul, ce n'est presque rien et ça se balaie plutôt facilement. Ce qui doit passer pour des déploiements massifs de

1. Il existe un mode de jeu, réalisé par les fans, qui permet de jouer avec des unités « *réalistes* » (selon l'univers du jeu) en termes de taille, puissance, cout, etc. C'est rigolo, mais pas très jouable, à cause du problème susmentionné.

forces se représente comme des petites escarmouches dans l'imaginaire du lecteur-joueur.

Et c'est dramatique, parce que le livre, dans son concept et son écriture, n'est accessible qu'à des lecteurs qui sont aussi joueurs de StarCraft...

Le plus curieux, c'est que le roman est bien noté. Le *fan service*, ça plait aux fans.

À lire absolument si on aime

- StarCraft
- L'histoire de StarCraft

À éviter si on cherche

- Un roman compréhensible sans avoir fini StarCraft 2
- Un scénario cohérent avec la fin de StarCraft 2 (en admettant que la chose soit possible)

Si vous avez aimé ce livre.

... et que vous aimez *Star Wars*, les romans du même auteur sont réputés.