

LES
JEUX
VIDÉO

AUXQUELS IL FAUT AVOIR
JOUÉ AVANT DE MOURIR

PARCE QUE SI VOUS NE LES FAITES PAS
TOUT LE MONDE VA SE MOQUER DE VOUS QUAND VOUS SEREZ
DE L'AUTRE CÔTÉ MÊME SI ON NE SAIT PAS VRAIMENT S'IL Y A QUELQUE CHOSE DE L'AUTRE CÔTÉ.

DEAL WITH IT

par Kevin Bitterlin

Pas la peine de faire l'innocent, on sait pertinemment que vous êtes en train de râler tout en feuilletant ce magazine. « Où qu'il est *entrer le nom d'un jeu que vous aimez* ? » « Les fous, ils ont mis cette daube de *entrer le nom d'un jeu que vous n'aimez pas* ! ». Oui, vous êtes fâché. Peut-être même que vous avez envie de nous insulter. Tant pis, c'est le jeu, on assume. Mais laissez-nous tout de même un instant pour nous justifier. Pour établir cette liste de 100 jeux, on a forcément dû opérer des choix cornéliens, écarter des titres qui n'auraient pas usurpé leur place et en retenir d'autres nettement moins évidents. Cela dit, dès l'instant où ce numéro a été envisagé, une ligne directrice est apparue et nous avons tâché de ne jamais nous en écarter. Les titres réunis ici ont en fait tous en commun un certain sens de la narration. Soit ils racontent quelque chose par le biais d'un scénario, soit ils se racontent eux-mêmes à travers leur *game design*. Très vite, nous avons donc choisi d'écarter les titres purement compétitifs (l'arcade, le sport, la course...) pour se limiter aux jeux narratifs, ceux qui constituent une expérience concrète, avec un début et une fin. Vous ne tenez donc pas entre les mains « *le top 100 des plus grands jeux de tous les temps* ». Mais davantage une sélection d'expériences à côté desquelles passer serait une grave erreur.

JV – Sortons le Grand Jeu
12 rue de l'arrivée
75015 PARIS
www.jvlemag.com
Facebook : JVlemag
Twitter : @JVlemag

Directeur de publication :
Bruno Pennes
bp@wildfiremedia.fr

Première rédactrice
graphiste : Sophie Krupa

Secrétaire de rédaction :
Elise Laubier

Rédaction : Kevin Bitterlin,
Christophe Butelet, Yann
François.

Distribution : Presstalis
Imprimé en France
par Léonce Deprez

Dépôt légal : À parution
Commission paritaire :
0419 K 92 272

ISSN : 2273-2365
JV - Sortons le Grand Jeu est
une publication mensuelle, avec
11 numéros par an. Wildfire
Media est une Société par
Actions Simplifiées au capital
de 68 210 euros.

Régie publicitaire :

mint
MÉDIA IMAGE NOUVELLE TENDANCE

M*I*N*T (Média Image
Nouvelle Tendance)
125, rue du Faubourg
Saint-Honoré, 75008 Paris
www.mint-regie.com

Directeurs Associés :
Philippe Leroy

01 42 02 21 62
philippe@mint-regie.com
Fabrice Régy
01 42 02 21 57
fabrice@mint-regie.com

Gestion des ventes
Agence BOCONSEIL
Analyse Media Étude

Directeur : Otto BORSCHA
oborscha@boconseilame.fr
09 67 32 09 34

A

ANOTHER WORLD

Action-aventure - Delphine Software - 1991

Comme beaucoup d'aventures mémorables, *Another World* part d'un bête accident : alors qu'il teste son accélérateur de particules un soir d'orage, un jeune savant provoque un court-jus dans sa machine, qui le téléporte dans un autre monde. Sur place, aucun manuel de survie, aucun guide du routard galactique pour nous renseigner sur sa faune locale, si ce n'est un constat évident : celle-ci veut notre peau, et mieux vaut l'éviter plutôt que chercher à l'affronter. Premier succès du développeur français Eric Chahi, *Another World* symbolise autant une avancée technique (un des premiers jeux à utiliser l'image vectorielle pour faire des cinématiques) qu'une aventure d'un genre nouveau, de par son économie narrative et ses idées de mise en scène. En privilégiant l'érotisme à l'explication, la puissance du visuel à celle du mot, le jeu fait autant de nous le touriste émerveillé de son univers extraterrestre que sa proie craintive, contrainte à la fuite permanente. Si ses décors peints et son découpage cinématographique évoquent autant *Star Wars* que les BD de Richard Corben ou Moebius, *Another World* reste unique par le paradoxe qu'il incarne : raconter une aventure spectaculaire et riche en rebondissement, de la façon la plus muette possible.







B

BALDUR'S GATE

RPG - Bioware - 1999

En plus de faire bouger les lignes du RPG, *Baldur's Gate* marque la découverte d'un studio d'exception, Bioware, instantanément intronisé roi du genre. En reprenant la licence et les règles de *Donjons et Dragons*, et plus particulièrement de son univers de campagne des Royaumes Oubliés, le studio californien se réapproprie les règles d'un genre pour mieux imposer sa patte. Une patte qui mise autant sur la simulation (des combats tactiques et intenses) que l'implication narrative de son joueur, sans cesse confronté à des choix, capitaux comme triviaux, mais toujours multiples. Mais ce qui fait la force de *Baldur's Gate*, outre ses décors isométriques somptueux, c'est la gestion de nos compagnons de route, qui aiment à titiller notre corde sensible. Si chacun d'entre eux incarne un archétype de personnage bien connu des joueurs rôlistes, leur originalité tient à leur caractère, souvent imprévisible, et leur (in)compatibilité entre eux, qui provoque parfois de sacrés remous au sein du groupe, quitte à le faire exploser au moment où l'on s'y attend le moins. Savoir épicer la recette classique du jeu de rôle avec un ingrédient détonnant (le facteur humain) : tel est le secret du grand Bioware de l'époque.

BATEN KAITOS : LES AILES ÉTERNELLES ET L'OCÉAN PERDU

RPG - tri-Crescendo / Monolith Soft - 2005

Toute la singularité de *Baten Kaitos* s'exprime dès ses premières minutes. Juste avant de sombrer dans le sommeil, un jeune homme nommé Kalas conclut un pacte avec un ange gardien. Ce dernier n'est autre que le joueur lui-même. Une entité d'un autre monde avec lequel le personnage n'aura dès lors de cesse de dialoguer tout au long de l'aventure, pour décider de la marche à suivre ou simplement pour obtenir une forme de réconfort. Cette relation à distance, brouillant la frontière entre la réalité et la fiction, est assurément la plus belle idée de *Baten Kaitos*. Sans parler de son astucieux système de combat, l'autre force du jeu de Namco réside dans son univers, à savoir un monde divisé en une demi-douzaine d'îles célestes. Certaines sont sauvages, recouvertes de végétation, d'autres se révèlent plus urbaines, à l'image de la cité *steampunk* d'Alfard. C'est d'ailleurs retranché sur cette dernière île qu'un empereur tente de ressusciter un dieu belliqueux nommé Malpercio. Mais il trouvera Kalas et ses compagnons de route sur son chemin. Si d'un point de vue purement narratif, *Baten Kaitos* n'est pas aussi riche que certains de ses RPG contemporains, il a le mérite de proposer un twist très malin en milieu d'aventure. Un rebondissement qui a marqué toute une génération de joueurs.

B

BATMAN ARKHAM CITY

Action - Rocksteady - 2011

Avec les super-héros, le jeu vidéo s'est souvent pris les pieds dans le tapis, ne parvenant pas à restituer toute la puissance du personnage qu'il propose d'incarner. Mais avec les *Batman* du studio Rocksteady, le problème ne se pose pas, bien au contraire. Le développeur californien a en effet mis au point tout un éventail de mécaniques grisantes et spectaculaires qui collent parfaitement aux capacités du chevalier noir de Gotham. Mais plus qu'un jeu d'action où l'on distribue des mandales aux séides du Joker et du Pingouin, *Batman: Arkham City* (le deuxième volet) se pose comme un simulateur de prédation. D'ordinaire, le héros de jeu vidéo déambule au milieu d'ennemis prompts à lui tendre des embuscades ou à lui tomber dessus en traître. Ici, les rôles s'inversent. Le traqueur, c'est Batman. Suspendu à une corniche ou accroupi sur une gargouille, il observe ses futures proies, plus paniquées les unes que les autres à l'idée que la chauve-souris viennent les cueillir au vol. Dans *Arkham City*, cette sensation jubilatoire s'exprime de manière encore plus frappante que dans *Arkham Asylum*. Car cette fois-ci, c'est Gotham tout entier qui s'apparente à un terrain de chasse. Et même si ce volet ne possède pas en son sein des séquences aussi originales que celles confrontant Batman à l'Épouvantail dans *Arkham Asylum*, il s'achève cependant avec une scène magistrale, qui illustre à merveille tout le paradoxe, toute l'ambiguïté de l'alter-ego nocturne de Bruce Wayne.

BAYONETTA

Action - Platinum Games - 2010

Qu'est-ce qui nous fascine autant chez *Bayonetta* ? La féerie virtuose de ses combats ? La folie visuelle de sa mise en scène, oscillant sans retenue entre le grandiose pop et le n'importe quoi assumé ? Ou le charisme vénéneux de son héroïne sorcière, qui démonte un à un les clichés de la féminité trop souvent véhiculés par le jeu vidéo ? Sûrement les trois réunis. Si *Bayonetta* a fait évoluer le *beat'em all* vers de nouvelles cimes, c'est parce que son créateur, Platinum Games, a su délester le genre de toute sa dimension sportive pour mieux se concentrer sur sa puissance cinématique et visuelle. Ici, c'est le style qui prime sur la technique, et l'ivresse sensitive sur toute forme de rationnel narratif. Ici, la violence du coup porté importe moins que sa grâce et sa fluidité à s'insérer dans une chorégraphie continue et homogène. Ici c'est l'excentricité qui se fait reine, et balaie le moindre de nos a-priori d'un revers de son inventivité permanente. Voilà pourquoi *Bayonetta* reste à ranger du côté de l'opéra ou du ballet interactif plutôt que du simple jeu de baston. Par sa démesure et sa poésie *über-alles*, le jeu fait l'effet d'un ogre, qui aime à nous avaler tout cru dans son tourbillon de folie. Et à chaque fois que l'on s'y plonge, ça ne coupe pas : on en ressort aussi lessivé que béat.

BINDING OF ISAAC (THE)

Action - Edmund McMillen - 2011

Après *Super Meat Boy*, Edmund McMillen récidive d'un nouveau jeu coup de poing. À partir d'une inspiration – l'exploration des donjons dans *Zelda* qui devient jeu à part entière ici – *The Binding of Isaac* est d'abord une sacrée leçon de savoir faire ludique, qui mélange admirablement orientation et *shooter* hardcore dans des niveaux générés en procédural. Mais son génie tient plutôt à pervertir cette structure, purement arcade, d'un sous-texte freudien et anticlérical. Son jeune héros, Isaac, est obligé de se réfugier dans la cave de sa maison, poursuivi à mort par sa mère bigote et persuadée d'entendre des voix la poussant au sacrifice de sa progéniture. Chaque étage de la cave se veut descente toujours plus malaisante dans les profondeurs de sa psyché, envahie par des chimères mentales et autres monstres déformés qui lui ressemblent souvent étrangement. Derrière cette imagerie psychanalytique (en guise de transition, le héros rêve qu'il se fait humilier en public), *The Binding of Isaac* ressemble autant à une expiation cathartique pour son auteur qu'une quête morale et identitaire pour ses joueurs. Celle d'aider un petit garçon à nettoyer son esprit de toutes ses angoisses morbides et ses phobies œdipiennes, sur le mode d'une thérapie par le feu et le plomb.



B

BIOSHOCK

FPS - Irrational Games - 2007

Difficile d'aborder *Bioshock* sans parler en premier de son décor, la sous-marine Rapture. Soit une ville construite dans les abysses durant la Seconde Guerre mondiale par un milliardaire philanthrope, qui voulait y abriter la société utopique parfaite, mais qui a sombré peu à peu dans la psychose meurtrière. C'est donc à l'état de ruines fumantes que l'on découvre la ville maudite, suite à un violent crash d'avion qui nous précipite devant sa porte d'entrée. À l'intérieur, les menaces sont pourtant nombreuses et bien vivantes, et ne lésinent sur aucun moyen pour nous englober avec leur secret. Combo admirable entre FPS et RPG (on gagne progressivement des pouvoirs pour mieux se défendre), *Bioshock* est un pur diamant noir, de ceux qui ont fait évoluer la narration environnementale vers l'orfèvrerie. Chaque décor, chaque détail architectural, chaque dialogue capté sur le vif, chaque journal audio devient une information archéologique sur le passé de cet endroit aussi fascinant que désespéré. Derrière la dorure de son mobilier Art Déco et le charme de sa technologie retrofuturiste se cache une incroyable relecture de l'idéologie totalitaire sous forme de ville. Si la saga connaîtra plusieurs suites (dont l'excellent *Infinite*, qui troque les abysses pour une cité dans les nuages), *Bioshock* reste son *opus magnum*, prouvant comme personne que le FPS sait se faire galerie d'art d'un nouveau genre.







B

BLOODBORNE

RPG - From Software - 2015

Si les différents épisodes de la saga *Dark Souls* traitent de la question du héros, ou comment un être élu accomplit sa destinée, son cousin *Bloodborne* s'intéresse surtout à la thématique de la bestialité. Dans une ville à l'architecture gothique évoquant aussi bien la Londres victorienne que des cités médiévales d'Europe de l'est, le Chasseur parvient à refluer sa pulsion animale stimulée par une transfusion sanguine. Échappant au sort qui attend la plupart des citoyens de Yharnam, quasiment tous condamnés à se transformer en bêtes sauvages, il se met en quête de réponses à grands coups de hache et de tromblon. Si d'un point de vue scénaristique, *Bloodborne* se veut nébuleux, dans la plus pure tradition des *Souls*, il n'en demeure pas moins passionnant à suivre. Chaque confrontation avec un boss, qu'il s'agisse d'une créature hybridant l'homme et l'animal ou bien d'une divinité ancestrale évoquant l'oeuvre de Lovecraft, constitue une saynète d'anthologie. Il y a la rencontre avec Gascoigne, chasseur ayant succombé à ses instincts fauves, que l'on découvre en plein dépeçage de loup-garou. Celle avec Amélia, religieuse embrassant sa condition animale et se métamorphosant sous nos yeux en monstre loup, version titanesque du méchant loup du *Petit Chaperon Rouge*. Impossible d'oublier non plus l'entrée en scène de la Nourrice de Mergo, faucheuse spectrale chargée de protéger le landau où repose un enfant mort-né. Des séquences magistrales de cet acabit, *Bloodborne* en est truffé (sans parler de celles qui jalonnent son extension nommée *The Old Hunters*). Et rien que pour ça, pour sa direction artistique et la beauté des tableaux qu'il dépeint, le chef-d'oeuvre de From Software a gagné sa place au Panthéon.

BORDERLANDS 2

FPS / RPG - Gearbox Software - 2012

Dans le fond, *Borderlands 2* ne fait que reprendre les mécaniques instaurées par l'épisode originel. Mais il enrobe le tout d'un nappage humoristique qui confère toute sa singularité à cette suite. Comme dans une version loufoque et jusqu'au-boutiste du monde de *Mad Max: Fury Road*, le jeu de Gearbox dépeint un univers post-apo où des mercenaires tentent de renverser un dictateur de pacotille. Chemin faisant, ils tombent sur une galerie désopilante de personnages excentriques, qu'il s'agisse de la jeune psychopathe Tiny Tina, du fana d'armes à feu nommé Mr Torgue ou de l'impayable robot ClapTrap. Conscient du fait qu'il n'a rien à raconter de fondamentalement intelligent, *Borderlands 2* décide en fait d'aborder le problème à rebrousse-poil et de s'échiner à raconter n'importe quoi à un rythme d'enfer. Il alterne entre les gags potaches et les dialogues scabreux, les memes ultra-références de la culture internet et le comique de situation. Il n'hésite pas non plus à se moquer du média lui-même, jouant avec les codes du RPG et du FPS pour mieux les dynamiter de l'intérieur. Moins subtil qu'un *Portal*, moins meta qu'un *Undertale*, *Borderlands* n'en reste pas moins, par son énergie, son bagout et sa générosité folle, une véritable référence dans le petit monde, pas si peuplé que ça, des jeux authentiquement drôles.

BRAID

Plateforme - Number None - 2008

À première vue, *Braid* ressemble à une relecture de *Super Mario Bros*. Mais très vite, la quête chevaleresque de Tim, dont on sait qu'il est à la recherche d'une princesse enlevée par un monstre à cause d'une erreur qu'il espère pouvoir réparer, prend une toute autre tournure. Comme le négatif du jeu de plateforme de Nintendo, le titre de Jonathan Blow nous prend par surprise. Il rejoue la même histoire mais sous un angle biaisé, où l'amour pur devient obsession. À travers des mécaniques brillantes basées sur le temps et la répétition, *Braid* apparaît comme une oeuvre fascinante sur la culpabilité, dans laquelle le personnage cherche à reconstituer les éléments du passé – il s'agit de récupérer des pièces de puzzles –, pour constater de la triste réalité des choses (la fin, aussi pessimiste que sublime). Tout dans le jeu favorise ainsi l'interprétation, à l'image de ces niveaux construits comme des espaces mentaux symbolisant l'inconscient du personnage. Jouant admirablement des apparences, *Braid* renverse finalement nos acquis et agit comme un terrible révélateur. Pour Tim, bien sûr, mais aussi pour le jeu vidéo tout entier dont il préfigure la fin de l'insouciance.

B-C

BROTHERS: A TALE OF TWO SONS

Aventure - Starbreeze Studios - 2013

En racontant l'histoire de deux jeunes frères partis chercher l'eau à l'Arbre de vie, unique moyen pour sauver leur père d'une mort certaine, Josef Fares ne signe pas qu'un bouleversant récit familial, il rejoue une enfance passée au milieu des ruines dans un Liban ravagé par une guerre civile. Mais il le fait en puisant dans la grammaire du jeu vidéo pour livrer un titre déchirant sur la perte et le deuil. *Brothers: A Tale of Two Sons* part ainsi d'une idée fabuleuse où la manette, divisée en deux, permet de contrôler en même temps les enfants. Toute la beauté du titre vient de sa capacité à éduquer le joueur à cette maniabilité particulière. Pour, après une succession de péripéties, ne lui laisser contrôler qu'un seul des deux frères, créant immédiatement un déséquilibre inconfortable. Dans une œuvre où chaque événement semble nous ramener à notre propre mortalité, Fares parvient pourtant à souligner, par la narration et le *gameplay*, qu'il faut apprendre à l'accepter, à l'assimiler, pour mieux avancer, grandir et vivre.

CATHERINE

Aventure - Atlus - 2012

Le plus remarquable avec les récents jeux d'Atlus, c'est la manière avec laquelle ils parviennent à intégrer des problématiques universelles au cœur d'œuvres furieusement japonaises, aussi bien d'un point de vue spirituel qu'artistique. *Persona 4* et *5* traitent de l'adolescence, des premiers émois amoureux, de la difficulté à trouver sa voie, tant sur le point sexuel que professionnel. Avec *Catherine*, le studio ressasse à peu près les mêmes questions. Mais il choisit de les poser aux trentenaires. Le héros, Vincent, a 32 ans. Il se situe à ce carrefour entre l'insouciance de la jeunesse et les responsabilités qui lui incombent en tant qu'adulte. Peut-il continuer à zoner au bar avec ses potes ou doit-il se poser ? Fonder une famille ? En gros tourner définitivement la page de l'enfance. Ce dilemme s'exprime de deux manières. Par un triangle amoureux d'une part, Vincent étant tiraillée entre la sage Katherine (qui parle mariage et bébés) et la sulfureuse Catherine, qu'il retrouve inexplicablement dans son lit tous les matins. Et par des cauchemars d'autre part. Dans ces derniers, Vincent doit résoudre des casse-tête en poussant, tirant et escaladant des cubes. Symboles des tourments moraux du protagoniste, ces puzzles ont cela de brillants qu'ils parviennent à sortir du cadre du jeu vidéo, à contaminer l'esprit du joueur et à l'obséder, même quand la console est éteinte. Ou comment lier le fond à la forme avec ces abscones constructions cubiques.

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Action-RPG - Square Enix - 2008

À l'heure où la moindre révélation doit être absolument tue, *Crisis Core: Final Fantasy VII* prend le parti de raconter une histoire dont l'issue est déjà connue de tous. Et le jeu de Square Enix d'apparaître alors comme une pure œuvre de mise en scène où tout prend justement son sens parce qu'on en connaît la fin. Soit un titre qui se nourrit non pas de multiples rebondissements mais de cette épée de Damoclès qui flotte au-dessus de la tête de son héros, Zack Fair, SOLDAT de la Shinra chargé de s'occuper des monstres issus de manipulations génétiques que la société qui l'embauche a elle-même créés. En nous plaçant dans la peau d'un personnage condamné, *Crisis Core* vient ainsi contredire l'un des fondements du jeu vidéo, pour déboucher sur une séquence finale d'autant plus tragique qu'elle est perdue d'avance. Si *Crisis Core* est un action-RPG très bien exécuté, c'est donc bien pour sa manière de jouer avec l'inéluctable qu'il mérite ses lauriers. Où tous les moments se vivent avec une intensité encore plus forte (la romance avortée avec Aerith, en premier lieu), parce que le joueur sait qu'ils sont les derniers.



D

DARK SOULS

Action-RPG - From Software - 2011

Si le studio From Software s'était déjà fait connaître d'une petite frange d'initiés avec *Demon's Souls*, c'est avec ce deuxième épisode qu'il impose au monde entier sa vision du jeu vidéo, et marque d'une pierre blanche son histoire. Car oui, il y a bien eu un avant et un après *Dark Souls*. Véritable séisme générationnel, son génie tient à se cacher derrière un classicisme rebattu (un monde *dark fantasy* rempli de goules et de dragons), pour mieux camoufler une philosophie radicale de nouveauté. Première responsable (coupable diront les mauvaises langues) : une difficulté aride, aux frontières du sadisme même, qui s'incarne dans des combats longs et physiques, et sanctionne la moindre étourderie en nous envoyant valser *ad patres* dans les limbes de la honte. Puis il y a ce bestiaire, fait d'abominations et de boss gigantesques, qui différencie chaque combat en déployant des trésors de *pattern* et de vicelardise. Mais *Dark Souls* ne serait qu'un vulgaire *beat'em all* de plus s'il n'incorporait pas sa fameuse difficulté à une odyssée visuelle et sensitive mémorable. Aussi rugueux que sa jouabilité, le décor de *Dark Souls* s'arpente comme un mystère fait monde, qui ne dévoile son passé que par bribes hermétiques et expéditives. Au cœur de cette immense souffrière où chaque mètre carré gagné devient un haut-fait chevaleresque, chacun tente de consigner sa propre survie, en laissant à même le sol des messages de désespoir ou de joie à des joueurs anonymes connaissant le même sort que nous. Plus qu'une leçon d'humilité, *Dark Souls* est une leçon de narration, qui ne pouvait exister qu'en jeu vidéo.







D

DAY OF THE TENTACLE

Point-and-click - LucasArts - 1993

Si le *point-and-click* rime aujourd'hui avec LucasArts, c'est avant tout grâce à *Day of the Tentacle*, qui se veut suite (scénaristique) de *Maniac Mansion*. Mais, contrairement à son aîné, il ne pose pas les règles du genre, mais les fait évoluer vers des cimes célestes. Fini le choix libre de ses héros, *Day of the Tentacle* impose un joyeux trio de zinzins – le nerd Bernard, le métalleux Hoagie et la sociopathe Laverne – parti en croisade contre la machiavélique tentacule Pourpre et ses plans de domination du monde. Pour cela, une seule solution : remonter le temps, en utilisant une machine temporelle... en forme de WC. Le pitch du jeu pourrait résumer à lui seul la folie créative de LucasArts (et de ses auteurs Tim Schafer et Dave Grossman). Outre son humour référencé et souvent non-sensique, comme si Terry Pratchett avait fauté avec les Monty Python, *Day of the Tentacle* sublime le genre par sa nature de spectacle total. Graphismes léchés, animations et doublages de premier choix, énigmes brillantes et souvent retorses, le jeu a tout du cartoon interactif absolu qui, comme l'a confirmé sa réédition récente pour ses 20 ans, ne prend aucune ride. En plus, peu peuvent se targuer, comme lui, d'avoir fait de George Washington et Benjamin Franklin de hautes figures gaguesques de l'Histoire américaine.

DEADLY PREMONITION

Aventure - Access Games - 2010

Il n'y a sans doute pas d'autres exemples de jeux qui opèrent un tel grand écart entre la laideur visuelle affichée et la profondeur de ce qu'il raconte, une pauvreté technique et une myriade d'idées. *Deadly Premonition* est aussi génial qu'il est mal foutu. Un titre hors norme qui, à aucun moment, n'a les moyens de ses ambitions. Parce que même si les séquences en voiture sont catastrophiques, il nous captive avec des dialogues fantastiques où le personnage évoque, avec son double, ses souvenirs cinématographiques. SWERY imagine aussi une ville ouverte dans laquelle tous les habitants disposent de leurs propres routines, entraînant une autre manière d'aborder un monde (ouvert) qu'il faut prendre le temps de connaître. Le *game designer* s'approprie le *survival horror* avec des phases d'action boiteuses mais traversées d'éclairs de génie (un jeu de cache-cache sous tension). Ce côté bancal s'efface face à la puissance d'un récit qui renvoie à plusieurs reprises vers *Twin Peaks*. Parce que SWERY écrit l'une des plus belles histoires d'amour du jeu vidéo et certains des plus fascinants personnages. À commencer, bien sûr, par l'agent du FBI Francis York Morgan dont l'enquête sur les meurtres de jeunes femmes va plonger le joueur dans les abîmes d'un passé torturé, qui viendront éclairer la personnalité schizophrène de son héros et nous marquer à jamais.

DEAR ESTHER

Walking Simulator - The Chinese Room - 2012

Il y a dans *Dear Esther* un parti-pris qui peut diviser son public en deux sphères inconciliables. Ici, le *gameplay* se résume à son plus simple appareil : marcher. Ici, pas d'énigme, pas de défi, si ce n'est tenter de comprendre ce qu'on entend (un narrateur nous accompagne d'une voix monocorde) et ce qui se passe autour de nous. Nous voilà lâchés au beau milieu d'une île, perdue au large de l'Écosse, et invités à visiter son phare, ses plages, sa grotte ou encore son épave échouée, dans l'ordre qu'on veut. À chaque étape, le narrateur se met à déclamer un texte, qui sonne comme une romance épistolaire avec sa femme, une certaine Esther, qu'on ne voit pas mais qui semble promise à un funeste destin. Plus on avance, plus le lieu devient fantasmagorique et mental, et plus la logique narrative se morcelle. Mais ce n'est pas grave tant *Dear Esther* s'avère déchirant dans ses révélations finales. Mine de rien, il officialise un genre, qu'on surnomme aujourd'hui *walking simulator* faute de mieux, qui n'aura de cesse de creuser le même sillon au fil des jeux : le mystère de l'existence humaine peut aussi prendre la forme et le rythme d'une innocente ba(l)lade champêtre.

D

DEUS EX

RPG - Ion Storm - 2000

Fable cyberpunk et désenchantée, *Deus Ex* n'en reste pas moins une note d'espoir fabuleuse pour le jeu vidéo et sa permissivité. Aux manettes d'un flic cyborg et confronté à une société dystopique gangrénée par le terrorisme et les sectes (les Illuminati, notamment), libre à chacun de mener l'enquête comme il l'entend. Fusillade de type FPS, infiltration en conduits de ventilation, manipulation ou intimidation des PNJ en dialogues : il y a une place pour tout dans *Deus Ex*, tant l'improvisation reste le moteur clé de son exploration. Si le jeu a pris un sacré coup de vieux en termes graphiques, son fantasme de concilier SF, maturité de ton et *gameplay* permissif a rarement été suivi avec la même pertinence, y compris dans sa propre famille. Si les derniers épisodes de la saga, désormais confiée à un autre studio que ses créateurs originaux, excellent à fantasmer de nouvelles cités futuristes au style épatant, nul n'est encore parvenu à la cheville de son opus fondateur, qui a porté l'écriture libertaire à un rare degré d'excellence.

DEVICE 6

Aventure textuelle - Simogo - 2013

Si on connaît essentiellement Simogo via l'excellent *Year Walk*, c'est bien avec *Device 6* que le studio a livré son chef-d'œuvre. Mélange entre une nouvelle et un jeu vidéo, le titre, tout en anglais, prend une forme totalement unique qui, à la manière du roman de Mark Z. Danielewski, *La Maison des feuilles*, n'hésite pas à bousculer les lignes. Dans *Device 6*, les textes deviennent la base même d'un *level design* pour déployer un récit où le temps et l'espace sont indissociables. Titre mystérieux, qui débute alors qu'une jeune femme se retrouve dans un étrange château sans savoir comment elle est arrivée là, il nous entraîne au fil des mots à travers une aventure ponctuée d'énigmes multipliant les sources, comme celles qui reposent uniquement sur des puzzles audio ou encore celles qui invitent le joueur à lire un texte dans un miroir. Pensé à merveille pour son support (un smartphone), *Device 6* ne raconte pas seulement une histoire passionnante, il mélange aussi les genres jusqu'à brouiller la réalité du jeu à la nôtre dans une expérience d'autant plus vertigineuse qu'elle adopte une forme minimaliste.

DISHONORED

Action - Arkane Studios - 2012

La liberté proclamée par *Dishonored* n'a rien à voir avec une quelconque permissivité narrative ou encore l'épreuve d'un dilemme moral. Elle est d'ordre purement ludique : ça paraît peu, et pourtant, c'est là l'essentiel. Dans la peau d'un assassin aux pouvoirs surnaturels, *Dishonored* nous promène à travers la cité imaginaire de Dunwall, sorte de Babylone rétro-futuriste fortement inspirée de Londres pour son architecture, et des écrits orwelliens pour son totalitarisme. Construite comme un gruyère, la ville se dessine, grâce à son réseau de couloirs et de portes dérobées, comme le terrain de jeu parfait, tant ses approches semblent infinies. Il y a dans *Dishonored* une versatilité tactique poussée à son paroxysme, qui aime à récompenser la curiosité de ses visiteurs en dévoilant toujours plus de son intimité, à chaque secret déniché. Décorée avec un soin exceptionnel, animée de milliers de détails sur sa vie urbaine, Dunwall est un livre à ciel ouvert qu'on parcourt sans lassitude pour déterrer son passé et sentir au présent le poids de son quotidien répressif. Peu de jeux – mis à part *Half-Life 2* ou *Bioshock* – savent utiliser la narration environnementale pour faire l'expérience immersive d'une société malade. *Dishonored* (et sa suite, tout aussi excellente) en font un art à part, de ceux qui rendent leur média unique.





D

DOOM

FPS - id Software - 1993

Si *Doom* démocratise le FPS – genre qui restera logiquement sous l'étiquette de *doom-like* pendant des années – c'est d'abord pour son exploit technique, de simuler un espace 3D vu à travers le regard subjectif de son avatar, tout en gardant une fluidité d'action digne des meilleurs jeux arcades. Moins pour son histoire ni sa toile de fond de station martienne envahie par les démons de l'Enfer. Il y a certes dans *Doom* (et *Wolfenstein 3D* qui lui a servi de brouillon) la volonté manifeste des texans d'id Software d'épurer le jeu vidéo de toute prétention scénaristique, pour se concentrer sur le seul instinct de survie de son avatar, à la fois prédateur et proie d'un monde labyrinthique entièrement dédié à notre soif de puissance. Étendard d'une rupture générationnelle (une imagerie et une musique *heavy metal*, plus populaire chez ses jeunes joueurs que les habituels decorums) *Doom* envoie valdinguer toutes les conventions de narration. Ce n'est plus la plume qui est plus forte que l'épée. C'est l'épée qui devient la plume. Si le jeu a connu plusieurs suites et une longue traversée du désert, son *reboot* de 2016 prouve bien la modernité incroyable de sa furie anarchiste anti-narration. À un moment du jeu, notre avatar se saisit d'un écran de briefing qui lui présente la situation, et l'éclate dans un élan de jouissance vengeresse. Tout est dit, et le roi peut reprendre son trône.

DUKE NUKEM 3D

FPS - 3D Realms - 1996

Quel intérêt peut-on accorder à *Duke Nukem* aujourd'hui ? La frénésie de ses fusillades, qui en ont fait un parangon du FPS multijoueur ? La logorrhée provoc' et misogyne de son héros coiffé en brosse ? Sa carrure et ses *punchlines*, qui semblent régurgitées du cinéma hollywoodien et ses *action heroes* décérébrés ? Avec sa beaufitude en étendard, *Duke Nukem 3D* devrait sans doute se ranger du côté des vieilleries effaçables, par son immaturité qui ne colle plus avec les velléités progressistes du jeu vidéo. Son dernier épisode en date, *Duke Nukem Forever* (calvaire de développement et interminable arlésienne) a même entériné le fait que, définitivement, la retraite avait sonné pour de bon. Et pourtant, *Duke Nukem 3D* reste un témoignage précieux de son temps. Dans sa chasse aux aliens, Duke traverse une ribambelle d'endroits typés (un bar, un cinéma, un *peep show*, un stade de foot) et hautement symbolique de la culture yankee. Culture qui se retrouve également à l'état de clins d'oeils geeks (d'une réplique d'*Invasion Los Angeles* au corps ensanglanté du Marine de *Doom*, tout y passe) disséminés un peu partout comme autant de récompenses. On y trouve enfin des références à l'actualité, comme l'affaire OJ Simpson (le mot « *Innocent?* » taggé en lettres de sang sur un mur, une TV qui retransmet sa course poursuite avec la police). Affaire qui divisa la société civile en deux blocs opposés, et dont le jeu se fait le miroir déformé, et cathartique sans doute, alors que rien ne l'y prédisposait. Derrière sa façade régressive, le Duke a peut être plus de choses à dire qu'on ne le pense. Comme le montre le début des années Trump, sa phallocratie conquérante n'a jamais été aussi actuelle.

D-E

DUNE II : LA BATAILLE D'ARRAKIS

STR - Westwood - 1992

Fait peu commun : en 1992, l'éditeur Virgin Interactive sort deux jeux inspirés de l'univers de Frank Herbert, à quelques mois de décalage. Deux jeux de stratégie, à la vision aussi différente que complémentaire, qui deviendront deux pierres blanches dans l'histoire balbutiante du genre. Le premier, du français Cryo Interactive, mélange gestion et aventure, autour de la figure héroïque de Paul Atréides. Le second, des américains de Westwood, qui sort un peu plus tard (et qu'on nomme sans autre logique *Dune II*), invente carrément la stratégie en temps réel telle qu'on la connaît aujourd'hui. C'est lui qui expérimente notamment la fameuse triangulation (récolter-construire-détruire) qui deviendra un incontournable du genre. Mais surtout, Westwood est celui qui réussit admirablement à traduire le *background* narratif en pures mécaniques de jeu. La preuve avec ses trois factions (Harkonnen, Atréides et, inventée exprès pour le jeu, Ordos), dont l'alignement esthétique et moral détermine aussi une façon de penser la stratégie et un profil type de joueur. Chose que reprendront allègrement tous les *Command & Conquer*, *Starcraft* et autres *Total Annihilation*. Supposé inadaptable (et le cinéma l'a bien prouvé), l'univers-monde d'Herbert trouve ici une seconde vie, en même temps qu'un champ de bataille mémorable.

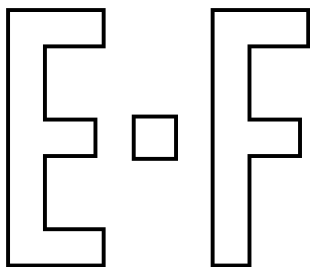
ELDER SCROLLS V : SKYRIM (THE)

RPG - Bethesda Game Studios - 2011

Si l'univers de *Skyrim* n'a pas la démesure, le gigantisme de ceux des précédents *Elder Scrolls*, il n'en demeure pas moins fascinant à explorer. Si bien qu'avant d'être un jeu de rôle où l'on castagne bandits et dragons, le titre de Bethesda peut être considéré comme un simulateur de randonnée en terres sauvages. Des promenades durant lesquelles on peut tomber sous le charme de paysages renversants, d'édifices mystérieux et de hameaux isolés. Davantage que les trames principales ou secondaires, c'est le désir de la découverte qui nous anime dans *Skyrim*. Choisir un cap, vers les plaines glacées du nord ou les reliefs escarpés du sud, et le suivre, sans objectif précis. Là, on découvre une porte oubliée menant aux trésors d'une ancienne civilisation. Ici, une simple clairière, avec en son sein un étang gelé qui réverbère la lumière du Soleil. Avec le jeu vidéo, on a tendance à galvauder l'expression « aventure ». Pourtant, avec *Skyrim*, le sentiment de partir constamment à l'aventure est indéniable. Et peu importe si la quête n'est pas toujours héroïque, si l'on se contente de vivre les plus mineures des péripéties. Le sentiment de liberté, primitif et sauvage, n'a peut-être jamais été aussi bien retranscrit que dans ce titre-là.







EVIL WITHIN (THE)

Horreur - Tangoameworks - 2014

En jouant à *Resident Evil VII*, on mesure à quel point *The Evil Within* opère à un tout autre niveau. Là où le jeu de Capcom revisite sans génie certains tics du *survival horror* en vue subjective, le titre de Mikami –qu'on peut par ailleurs voir comme une suite spirituelle à son autre chef-d'œuvre, *Resident Evil 4*– apparaît comme une œuvre définitive sur le genre. Presque son testament. Le jeu compile ainsi tout un tas de séquences déjà vues ailleurs mais transfigurées par une mise en scène hallucinante, qui doit beaucoup à des effets d'éclairage prodigieux. Si *The Evil Within* était un long-métrage, il serait un grand film de chef opérateur. À ce sujet, mais pas seulement, il faut aussi se jeter sur les deux premiers DLC du jeu, *The Assignment* et *The Consequence*, qui viennent parfaire l'excellence de ce qui a été mis en place dans le titre principal, et finalement poursuivre ce qui reste encore aujourd'hui la représentation la plus brillante d'un rêve éveillé, cette sensation d'être coincé dans un songe sans pouvoir en sortir. *The Evil Within* n'est que ça, une succession de mondes cauchemardesques, un torrent hallucinatoire de lieux divers qui nous fait passer d'une crypte à un champ de tournesols en une seule ouverture de porte. Tout le long du jeu, le joueur comprend que tout ceci provient de l'esprit malade d'un autre personnage qui projette sur le monde ses cauchemars et ses obsessions. Ce personnage, on finit par le comprendre, c'est Shinji Mikami lui-même, qui livre ici un époustoufflant jeu d'auteur.

FALLOUT 2

RPG - Black Isle Studios - 1998

Fallout est au RPG post-apocalyptique ce que *Zelda* est au jeu d'aventure: son modèle indépassable. Si d'autres, comme *Wasteland*, ont posé les bases, lui les a expédié vers les cimes célestes. Modeler un monde futuriste uchronique, saccagé par une guerre nucléaire pendant les années 50, et qui tente de tenir debout au milieu des décombres irradiés: tel est le rêve réalisé par cette licence, qui a connu grandeur et décadence, tout en essayant de s'adapter aux nouvelles technologies, en passant notamment de la 2D isométrique à la vue FPS. Mais, s'il ne fallait en retenir qu'un, ce serait définitivement l'épisode 2, qui a su transcender le parti-pris posé par son aîné, et atteindre une perfection qui se délitera un peu dans les épisodes suivants. Pour sa profondeur de jeu, sa liberté de choix, sa noirceur de ton qui nous met souvent mal à l'aise et au bord du gouffre, pour son adaptabilité constante, sa faculté à répondre au moindre de nos caprices et toujours y trouver une alternative, pour son abîme chronophage qui sait nous engloûtir dès ses premières séquences, *Fallout 2* peut se targuer d'être le meilleur RPG post-apo vu jusque là. Un RPG-monde qui, malgré sa décadence et son extinction programmée, continue de hanter les esprits, encore ensablés dans ses terres irradiées.

FARHENHEIT

Aventure - Quantic Dreams - 2005

Ce n'est pas pour ses histoires de meurtres surnaturels ou de prophétie maya que *Farhenheit* mérite le respect. Mais plutôt pour le fantasme de son studio, Quantic Dreams, à vouloir offrir un pur film interactif. Thriller mystique et choral (on incarne quatre personnages, liés à la même affaire), le jeu ose l'union entre mise en scène référencée (*Le Silence des Agneaux*, *Matrix*) et *gameplay* réflexif. À l'instar de sa scène d'intro, et de son brillant combo entre *point-and-click* et usage du *split-screen*, le cinéma devient autant une boîte secrète, qui multiplie les points de vue (et donne l'illusion d'être omniscient), qu'un vice avec ce suspense psychologique qui nous tient constamment dans sa tenaille. L'autre qualité de *Farhenheit* tient à sa jouabilité, qui demande d'imiter, pour chaque action, le geste de notre avatar avec la souris ou le contrôleur. Parce que le jeu traite de possession mentale et de métépsychose, il fait logiquement de notre transfert vers l'avatar un défi d'imitation purement physiologique. Une idée d'une belle originalité qui deviendra d'ailleurs le cheval de bataille de son auteur David Cage, qui la re-exploitera (de façon bien moins réussie) dans ses jeux suivants, *Heavy Rain* et *Beyond Two Souls*.

F

FINAL FANTASY VI

RPG - Square Co. - 1994

Si *Final Fantasy IV* est sans doute l'épisode le plus influent de toute la série – c'est lui qui inaugure le système de combats en temps réel appelé *Active Time Battle* –, sur le fond, c'est *Final Fantasy VI* qui crée un précédent, poussant le jeu de rôle japonais dans une nouvelle ère. Plus mature dans les thématiques abordées, ce sixième volet se révèle beaucoup plus sombre que les anciens épisodes. Le jeu raconte ainsi l'histoire d'un monde en pleine révolution scientifique et industrielle, sur le point d'être réduit en cendres à cause d'un holocauste dû à une énergie magique. L'allusion au nucléaire n'aura évidemment échappé à personne dans ce titre marqué du sceau de l'inéluctabilité où dans une première partie, les héros (un groupe de personnages brillamment écrit) semblent peu à peu comprendre qu'ils s'engagent dans un combat perdu d'avance. Dans une ambiance de désolation totale – la seconde partie du jeu se révèle d'une noirceur inouïe –, *Final Fantasy VI* regarde la mort en face et va même jusqu'à la mettre en scène dans une séquence inoubliable qui traduit bien le désespoir dans lequel les personnages semblent condamnés, sauvés in extremis par une croyance poignante en l'humanité.

FINAL FANTASY VII

RPG - Square - 1997

Si on ne devait garder qu'une image de *Final Fantasy VII*, ce serait sans doute celle-ci : Cloud, perdu dans les méandres de son passé et de sa mémoire, sur une chaise roulante. La séquence est saisissante, quasi traumatisante, car pour la première fois (ou presque), on découvre un héros malmené, rendu dans un état catatonique. Habitué à des protagonistes enjoués et courageux, qui favorisent l'identification, le joueur se retrouve ici confronté à un personnage qui apparaît d'abord très effacé, presque antipathique, puis tellement diminué que le scénario nous invite à contrôler un autre protagoniste. *Final Fantasy VII*, dont l'exposition à Midgar reste un très grand moment de jeu (la lutte des classes qui s'y joue est insoutenable), dresse ici le portrait d'un héros tourmenté et complexe. En malmenant ce dernier, Square vient en réalité questionner la figure héroïque. *Final Fantasy VII* apparaît alors comme l'histoire d'une crise existentielle (le trauma de Cloud ne parle que de ça), et de la manière dont le héros cherche à trouver sa place dans un groupe, et finalement dans le monde. Un combat intérieur époustoufflant qui, derrière une fable écologique puissante, résonne encore avec force aujourd'hui.

FINAL FANTASY X

RPG - SquareSoft - 2002

FFX, c'est déjà un premier plan inoubliable sur des épées plantées dans le sol. Au loin, le coucher de soleil. Une entrée en matière pour signifier que les personnages ont déposé les armes dans un univers où le crépuscule pointe et où la bataille semble déjà perdue. Escortée par le sublime et lancinant thème musical « To Zanarkand », la caméra se déplace lentement, comme si elle était aussi gagnée par la léthargie ambiante. Puis le héros Tidus apparaît à l'écran pour affirmer qu'un ultime espoir subsiste. Rester optimiste, alors que le monde s'écroule inexorablement, c'est le message que délivre *FFX*. Ce refus de voir la réalité (tragique) en face s'illustre avant tout par la romance entre Tidus et Yuna. Une histoire d'amour qui débute par un authentique coup de foudre, lorsque le héros rencontre l'invocatrice sur l'île paradisiaque de Besaid. Mais cette histoire, on le sait, les personnages aussi, est condamnée avant même d'avoir commencé. Tidus et Yuna viennent de deux mondes qui ne peuvent cohabiter plus longtemps. Le jeu a cela de magnifique qu'il est construit, dans tous les sens du terme, comme une ligne droite. Au bout, il y a un précipice. Il n'y a rien à faire pour l'éviter, sinon profiter au maximum du temps qu'il reste.



F

FIREWATCH

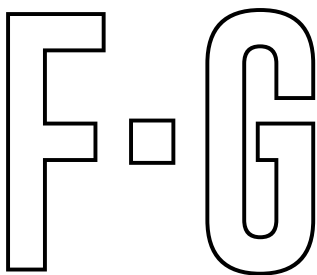
Aventure - Campo Santo - 2016

Nombreux sont les jeux à avoir traité du deuil impossible. Souvent, ce combat s'exprime à travers le prisme de l'horreur, comme dans *Silent Hill 2*, l'atmosphère sinistre et les créatures monstrueuses matérialisant ainsi les sentiments du héros, ses peurs, ses regrets, sa culpabilité. D'un pitch semblable en tout point à celui du *survival horror* de Konami, *Firewatch* propose pourtant une copie radicalement opposée. Henry est un personnage qui cherche à se reconstruire. Pour ça, il choisit de s'isoler et de devenir garde forestier au fin fond du Wyoming. Le cadre est solaire, champêtre, très loin des sinistres ruelles embrumées de *Silent Hill*. Et même si le jeu flirte souvent avec le mystère, le fantastique et l'effroi, jamais il ne cesse de délivrer un message positif, notamment à travers le personnage de Delilah. Cette femme, avec qui Henry discute via talkie-walkie, brise progressivement la coque de solitude dans laquelle le héros souhaitait se réfugier. Ensemble, quoique séparés par la distance, ils tentent de retrouver goût à la vie le temps d'un été qu'ils voudraient ne jamais voir s'achever. Mais pour que le processus de renaissance soit complet, ils n'ont d'autre choix que de quitter le purgatoire où ils se sont réfugiés. De son introduction bouleversante jusqu'à un final d'une exceptionnelle beauté, *Firewatch* parvient à parler à la fois de l'amour et de la mort, de ceux qui partent et de ceux qui restent, le tout avec délicatesse et maturité.









FROM DUST

Gestion - Ubisoft Montpellier - 2011

From Dust est un jeu plein de défauts, techniques notamment. Mais il reste une proposition unique, y compris au sein de son propre genre, le *god game*. Le but y est toujours de guider de pauvres ouailles mortelles, membres d'une tribu menacée par une série de cataclysmes naturels, en modelant le paysage pour leur dessiner un chemin. Sauf qu'ici, la figure divine ne s'incarne pas dans une entité symbolique ou humanisée, mais dans le relief d'une montagne que l'on sort de terre, dans le volume d'eau d'un lac que l'on creuse, ou la luxuriance d'une forêt que l'on fait pousser *ex nihilo*. Développé par Eric Chahi, *From Dust* peut effectivement s'apprécier comme un laboratoire fascinant dédié à dame Nature, dans ses expériences de manipulation des éléments, jamais avarés en possibilités émergentes de *gameplay*. Outre son bac à sable ludique, le jeu vaut aussi pour sa fable écologique, qui nous met face au concret d'une Apocalypse verte. Séismes, éruptions volcaniques, tsunamis y sont représentés avec une telle puissance sensitive qu'on préfère parfois rester les bras ballants et la bouche béate devant l'étendue de leurs dégâts sur nos pauvres châteaux de sable. Face à nos pouvoirs divins, *From Dust* oppose la supériorité du sublime : une chose si belle et si grande à observer qu'elle nous fige de terreur admirative.

GOD OF WAR

Action - Sony Santa Monica - 2005

« Les Dieux de l'Olympe m'ont abandonné ». C'est sur ces mots que s'ouvre *God of War*, véritable tragédie grecque travestie en jeu d'action bourrin. Loin de la machine à tuer qu'il deviendra par la suite (notamment dans *God of War III*), Kratos est à l'origine un héros manipulé par des oracles facétieux. Œdipe tout de muscles et de fureur, il n'est qu'un pantin dont les ficelles sont aux mains de forces supérieures. Mais dans sa quête de rédemption personnelle, celui qui porte comme une seconde peau les cendres de sa femme et de sa fille (qu'il a toutes deux tuées par erreur) finira par obtenir vengeance. Et par ravir le trône d'Arès par la même occasion... sans que cela ne lui confère la moindre satisfaction. Toute la force de *God of War* réside ici : c'est un *beat'em all* archi-spectaculaire où la rage de Kratos se matérialise à l'écran par des combats et des estocades d'une violence inouïe. Et tout cela pour quoi ? Pour rien. Il y a quelque chose de vain dans *God of War*. Les dés sont pipés et l'on sait pertinemment que le Spartiate aura beau faire couler le sang et démembrer les dieux, il ne pourra jamais se soustraire totalement aux fils du destin. Pour cette fatalité, cette dimension authentiquement tragique, le premier *God of War* restera toujours le plus passionnant de la série.

GONE HOME

Aventure - The Fullbright Company - 2013

Lorsqu'on met les pieds dans un grand manoir vide, alors que l'orage gronde dehors, on s'attend logiquement à ce que l'horreur se cache derrière une de ses portes. Mais *Gone Home* n'est pas de ces jeux-là, tant il troque rapidement l'effroi pour une mélancolie brodée avec une grande délicatesse. En congé, une jeune femme débarque dans la nouvelle maison de ses parents (momentanément absents), et fait le tour du propriétaire en attendant leur retour. En farfouillant un peu partout, il devient possible de reconstituer, à partir de simples lettres ou mémos, le quotidien de ses habitants installés depuis peu dans ces murs, et notamment de la jeune sœur, personnage au centre de l'intrigue, qui accompagne notre progression en voix-off épistolaire à certains moments-clés de la narration. Formé par d'anciens développeurs de *Bioshock*, The Fullbright Company compose une aventure avec une philosophie de narration environnementale identique, dans un jeu où l'espace se déchiffre au fil des pas comme le journal intime d'une famille, de ses névroses et ses non-dits. Temple générationnel (les références à la culture 90's sont légions), le manoir de *Gone Home* raconte une histoire aussi universelle que bouleversante, qui s'imprègne dans chacun de ses murs.

G

GRANDIA

RPG - Game Arts - 2000

Il faut (re)découvrir *Grandia*. Lancé en 1997 au Japon sur Dreamcast, le RPG de Game Arts se voit voler la vedette par un certain *Final Fantasy VII*. Et quand le titre daigne enfin franchir les frontières européennes en 2000, tout le monde n'attend que la sortie de *Final Fantasy IX*. S'il n'a pas la réputation de la licence de Square Enix, *Grandia* reste néanmoins l'un des plus beaux RPG japonais. Son problème, si l'on peut dire, c'est qu'il a l'apparence d'un jeu de rôle lambda. Car, bien que son système de combats soit très réussi, il est difficile de citer un aspect du jeu sur lequel *Grandia* se démarque réellement. Mais si l'on a cette impression, c'est que le titre a tout de l'œuvre classique. Un classicisme souverain qui reprend certes tous les clichés du genre mais pour aboutir à un résultat redoutable. L'aventure de Justin et de sa meilleure amie, Sue, n'a rien en effet rien d'extraordinaire sur le papier mais elle fait montre d'un bel esprit aventureux. Elle traduit surtout la brutale confrontation des adolescents avec le monde, symbolisant *in fine* toute la difficulté du passage à l'âge adulte.

GRAND THEFT AUTO IV

Action - Rockstar - 2008

En prenant place dans un New York revisité, ironiquement appelé Liberty City, *GTA IV* apparaît comme un grand jeu post-11-septembre, peut-être même le seul. C'est en tout cas celui qui a su le mieux rendre compte du changement de mentalité aux États-Unis après les attentats. Il suffit pour cela de se balader dans les rues avec Niko Bellic, cet immigré d'Europe de l'Est parti vivre le rêve américain, pour constater que la population prend peur lorsqu'elle le croise, allant même jusqu'à le traiter de terroriste. Car si *GTA IV* est un fabuleux jeu en monde ouvert, c'est parce qu'il se raconte à travers sa ville, New York, dont la reproduction des différents quartiers rappelle que, si elle se vante être un creuset de civilisations, elle fait pourtant tout pour ghettoïser ses habitants. La force politique du titre transparait aussi par le biais de son personnage central, persuadé qu'il vient d'arriver dans le pays des opportunités. De désillusion en désillusion, avalé et recraché par le système américain, il sera finalement poussé par ce dernier à tremper dans des affaires criminelles. Avant d'être violemment rattrapé par une morale, aussi pessimiste que désespérée, qui laisse le joueur face au sourire de façade d'une Statue de la Liberté, rebaptisée ici Statue de l'Hilarité, dont le cœur qu'elle renferme se révèle enchaîné.

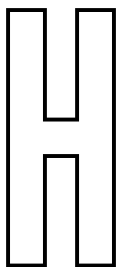
GRIM FANDANGO

Aventure - LucasArts - 1998

Même s'il a jeté un sort funeste sur LucasArts, *Grim Fandango* mérite sa place au Panthéon. Derrière son histoire rocambolesque au Pays des Morts, dans la peau d'un squelette loser et filou sur les bords, le jeu pousse sa logique créative à un tel point de bizarrerie que sa seule cohérence tient du miracle. Il faut ainsi imaginer une esthétique qui aime à mélanger dans une même tambouille la mythologie mexicaine de la fête des morts, le style Art Déco, le film noir et l'humour non-sensique des Monty Python. Mais le plus beau reste la mélancolie latente du jeu, qui détonne avec la patte habituelle de son écurie. À peine suggéré en début d'aventure, ce blues funèbre vient contaminer peu à peu la quête de Manny, jusqu'à troubler chaque gag d'une double lecture existentielle : être mort ne signifie pas qu'on cesse de ressentir et de se poser des questions sur le sens des choses. Et le jeu de s'en faire la sublime illustration. Faut-il voir dans cette allégorie le champ du cygne qui va frapper LucasArts quelques années plus tard ? Nul ne le sait, et ce n'est pas grave : le studio peut mourir en paix, il vient de marquer l'histoire d'une empreinte indélébile.







HALF-LIFE

FPS - Valve - 1998

Half-Life, c'est d'abord l'histoire d'un mec en retard à son boulot : celle de Gordon Freeman, jeune scientifique engagé au centre expérimental de Black Mesa, et qui se rend à son bureau dans un monorail automatisé. C'est celle ensuite d'un joueur qui découvre dans ce prologue les entrailles de Black Mesa et avec, la possibilité de vivre une narration directement intégrée à l'action du jeu, qu'on peut observer et cadrer comme on l'entend. C'est enfin l'histoire d'une expérience quantique qui tourne mal, et ouvre une brèche dimensionnelle vers un nouveau monde extra-terrestre, qui va chercher à envahir notre monde. Invasion que Valve ne cessera de creuser au fil des épisodes suivants, tous plus brillants les uns que les autres. *Half-Life*, c'est l'épiphanie d'un FPS pouvant enfin raconter des histoires fortes et immersives, et qui n'a plus seulement besoin de *shooter* pour exister. C'est la libération d'une vue subjective qui bouleverse toute une industrie, qui n'aura de cesse, de *Call of Duty* à *Bioshock*, de reproduire ce génie narratif. C'est enfin la naissance d'un studio surdoué, Valve, qui fait de ce premier chef d'oeuvre le plan d'une conquête, patiente et calculée, du monde du jeu vidéo, et de sa commercialisation (la création de Steam). Remastérisé plusieurs fois (dont l'excellent *Black Mesa*, son remake réalisé par un studio indé), *Half-Life* est un classique instantané qui, en dépit de quelques mécaniques vétustes, ne connaît pas l'usure du temps, et reste une source d'inspiration intarissable.

HALO : REACH

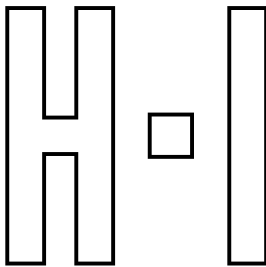
FPS - Bungie - 2010

Abandonnant le Master Chief, *Halo : Reach* nous place dans la peau d'un simple trouffion : Noble Six. Un personnage anonyme (il n'est défini que par un numéro) qui vient souligner sa condition de chair à canon. C'est tout l'enjeu d'*Halo : Reach*. Lequel apparaît par ailleurs joué d'avance puisque, dès le départ, on sait que la mission dans laquelle s'engagent Noble Six et son équipe les mène à une mort certaine. Mais il faut voir de quelle manière Bungie la met en scène. À travers une narration environnementale remarquable tout d'abord. Vaisseaux qui se crashent à l'horizon, mondes en perdition, les décors grandioses traversés viennent sans cesse nous renvoyer à la chute à venir. Pendant toute la partie, Bungie parvient ainsi à maintenir le joueur dans un état de tension rare, comme s'il était témoin de la fin de l'humanité. Dans une ambiance funeste qui prend aux tripes, le studio achève le joueur dans une séquence déchirante qui, bien que perdue d'avance, lui offre pourtant la satisfaction d'avoir fait le boulot. *Halo : Reach* est l'histoire d'un sacrifice inoubliable et rappelle que la petite histoire dépasse parfois la grande.

HER STORY

Aventure - Sam Barlow - 2015

Simon est porté disparu. Pour les besoins de l'enquête, sa femme, Hannah Smith, est interrogée plusieurs fois par la police. Des années plus tard, le joueur se trouve dans la peau d'un ou d'une inconnue à qui on a donné accès à un vieil ordinateur de la police, lequel contient la base de données des interrogatoires d'Hannah Smith. Soit plusieurs dizaines de courtes vidéos de type FMV (pour *Full Motion Video*, soit des vidéos préenregistrées et diffusées dans un jeu). À l'aide de mots clés, et alors qu'on ne sait rien de cette affaire, il faut ainsi réussir à comprendre ce qu'il s'est réellement passé. Souvent qualifié de film interactif, *Her Story* est en vérité beaucoup plus que ça. Ici, le joueur est en quelque sorte le réalisateur, le monteur même (une option permet de réordonner les vidéos dans l'ordre souhaité), d'une histoire qui prend forme au fil des vidéos visionnées. Si celle-ci doit beaucoup à l'interprète d'Hannah (Viva Seifert), l'expérience n'en reste pas moins inédite. Aucun autre jeu ne se raconte de cette façon, par touches successives (le découpage des clips est d'une intelligence folle), le récit se permettant même d'y cacher un *twist* réussi. Faisant de son idée première un sujet d'étude, *Her Story* est un titre hybride passionnant sur la manière de raconter des histoires.



HOTLINE MIAMI 2: WRONG NUMBER

Action - Dennaton Games - 2015

Comme un camouflet venu de nulle part, *Hotline Miami* s'est fait le symbole d'un jeu indé tourné vers l'action crasse et furieuse, aimant à user son postulat jusqu'à la corde: celui d'un *shooter* gore en vue de dessus, où il s'agit de dépeupler des niveaux à la chaîne, en éradiquant ses *mobs* planqués dans toutes les pièces, sans se prendre une seule balle. Alliance parfaite entre culture punk et *die and retry*, le jeu de Dennaton Games se fait aussi pourfendeur de toute implication narrative. Si le premier épisode assume un côté série B de vidéo-club (un tueur masqué s'attaque à une série de bases tenues par la mafia russe), *Hotline Miami 2* fait le pari d'une préquelle alternant entre passé et présent, mais aussi entre divers personnages plus ou moins connectés par le même destin, sans jamais mettre une quelconque lumière sur leurs motivations. Kaléidoscopique jusqu'à l'incompréhensible, le scénario ne fait, au fond, que se mettre au diapason de son esprit anar. Tout comme son *gameplay*, la narration n'est faite que de boucles et de hoquets, jusqu'à former un immense magma psychotique. Le jeu de massacre devient alors opéra, plein de sang et de furie, qui nous absorbe dans sa valse endiablée et hypnotique, avant de nous recracher tout entier, sans cérémonie ni politesse. Punk un jour...

ICO

Action-aventure - SCE Japan Studio - 2002

Ico est une profession de foi. Un pacte passé entre son créateur et le joueur, entre le joueur et son avatar, entre l'avatar et un personnage non jouable. La foi, c'est ce qui anime le jeu de Fumito Ueda. C'est ce qui pousse Yorda à sauter dans le vide pour attraper cette main tendue par un jeune garçon qui lui viendra naturellement en aide. Parce qu'il fait confiance au joueur et à son intelligence, le jeu se permet d'inventer une nouvelle manière de se raconter, presque un nouveau langage, où tout passe par les émotions, les gestes et les actions des personnages, mais aussi à travers ses environnements. À l'inverse du jeune garçon qui guide Yorda dans un monde-énigme au *level design* éblouissant, *Ico* ne prend jamais le joueur par la main et construit l'architecture de ses niveaux comme des puzzles dont il faut s'approprier la topographie. En un mouvement de caméra, Ueda révèle l'objectif à atteindre mais nous laisse saisir la logique des lieux, leurs mécaniques. Et c'est encore par la mise en scène qu'*Ico* dévoile toute sa splendeur, lorsque la caméra s'éloigne des personnages et les perd dans l'immensité du décor pour mieux renforcer ce lien indéfectible qui les unit. Toute la proposition du jeu tient dans ce lien fragile qu'il ne faut jamais rompre, dans cette confiance accordée qu'il ne faut jamais trahir. Avec *Ico*, Ueda élève le jeu vidéo à un niveau de sensibilité rare.





INSIDE

Aventure - Playdead - 2016

Avec *Limbo* en 2010, Playdead avait déjà marqué les esprits. Et même s'il échouait à transformer l'essai, la faute à une deuxième partie moins inspirée, le studio danois épatait déjà, tant par sa démarche artistique que par son sous-texte pour le moins morbide. Quelques années plus tard, il signe avec *Inside* une œuvre encore plus renversante que la précédente. Un jeune garçon s'extirpe d'une forêt. Face à lui, les premières artères d'une cité industrielle se déploient. L'enfant est-il en fuite ? Ou cherche-t-il volontairement à s'infiltrer dans une ville d'où émanent les relents du 1984 d'Orwell ? On ne le sait pas et on ne le saura jamais. L'important est ailleurs, relégué à l'arrière-plan comme une vulgaire toile de fond. Peu à peu, les quartiers résidentiels s'effacent pour laisser place à des entrepôts où des expériences scientifiques ont manifestement lieu. Pas d'habitants ici, seulement des cobayes réduits à l'état de pantins dociles. Et des machines, toutes plus meurtrières les unes que les autres. Mais si l'atmosphère générale se veut mortifère au possible, c'est pourtant bien de la vie, ou en tout cas de la création de la vie, dont il est question ici. Et si *Inside* s'achève sur l'une des séquences les plus stupéfiantes de ces dernières années, c'est notamment parce qu'il parvient à mettre en scène une forme d'accouchement, de naissance, dans tout ce qu'il y a de plus organique, de plus symbolique, et aussi de plus inexplicable.







J-K

JOURNEY

Aventure - thatgamecompany - 2012

Sur le papier, *Journey* est on ne peut plus simple. Juste une succession de niveaux à traverser en ligne droite, sans rencontrer d'obstacles ou presque. Mais la notion de challenge, ce n'est pas ce qui intéresse le concepteur Jenova Chen ou son studio thatgamecompany. Avec *Flower* déjà, il n'était question que d'une valse aérienne et bucolique où l'on incarnait le vent. Dans *Journey*, il n'y a toujours pas d'ennemis, ni même d'enjeux précis. Seulement un cap, une sorte de direction à suivre. Elle n'est même pas indiquée clairement. Mais on la devine, on la pressent. Alors on part à travers les dunes, seul ou accompagné d'un autre joueur qui demeurera anonyme. Si le titre s'avère très brillant sur les sujets qu'il traite subtilement, à commencer par le pouvoir de la communication, verbale ou non, c'est davantage sur la forme que *Journey* se révèle éblouissant. La musique composée par Austin Wintory colle parfaitement à l'onirisme de l'action, si bien que le jeu peut s'apparenter à un opéra. Un constat d'ailleurs renforcé par l'ultime séquence du jeu : une interminable ascension accompagnée d'un crescendo de violoncelles. Une séquence splendide, magique, puissante. Et en un mot, inoubliable.

KENTUCKY ROUTE ZERO

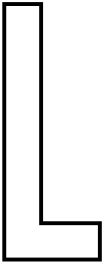
Aventure - Cardboard Computer - 2013

Radical et exigeant, *Kentucky Route Zero* fait figure d'exception dans le paysage vidéoludique actuel. Loin des références à la pop culture que l'on retrouve dans la majorité des jeux vidéo, le titre de Cardboard Computer pioche lui dans la littérature de la Grande Dépression (John Steinbeck) et du Southern Gothic, s'inspire de dramaturges comme Samuel Beckett ou Maxime Gorki et cite David Lynch, Werner Herzog, Andreï Tarkovski ou encore Roy Andersson du côté du cinéma. Mais au-delà de son érudition, *Kentucky Route Zero* se démarque du reste de la production parce qu'il aborde le jeu vidéo d'une façon totalement inédite. D'abord parce qu'en racontant l'histoire d'un livreur perdu sur les routes du Kentucky, il délaisse le spectaculaire, les flingues et les super-héros pour s'intéresser à l'errance d'un homme ordinaire qui va faire la rencontre d'une pléiade de personnages énigmatiques. À travers une mise en scène très théâtrale (la composition des plans est fantastique) mais jamais statique (les mouvements de caméra, subtiles et beaux), *Kentucky Route Zero* oscille entre moments contemplatifs – une scène de chant extraordinaire dans l'Acte III – et dialogues éblouissants pour finalement dresser le portrait d'une Amérique oubliée, victime de la crise économique, et traversée de personnages fantomatiques.

KILLER7

Action - Grasshopper Manufacture - 2005

Sorti de l'esprit malade de Suda51, ici accompagné de Shinji Mikami à l'écriture, *Killer7* se moque de toutes les règles, pulvérise tous les genres pour inventer sa propre grammaire. Il place le joueur sur un rail dans un jeu-trip qui ne cherche pas une seule seconde à accompagner le joueur. Mieux, il l'étouffe sous une myriade de références, le plonge au milieu d'un conflit géopolitique perturbée par le terrorisme et des conspirations, dressant alors un portrait terrifiant du monde actuel, sans jamais lui donner la moindre clé du récit. Au joueur de décrypter tous ces signes, ces images, ces sons et ces symboles qui inondent l'écran, et tant pis s'il ne comprend pas tout. Il faut accepter de ne pas saisir tout ce qui se joue ici. Ce qui importe, c'est la manière avec laquelle le titre brouille nos sens. Et s'il donne l'impression de partir dans toutes les directions, il révèle pourtant une réelle cohérence. Œuvre aussi radicale que stimulante, *Killer7* invite en fait à se laisser happer, à lâcher prise.



L.A. NOIRE

Action-aventure - Team Bondi - 2011

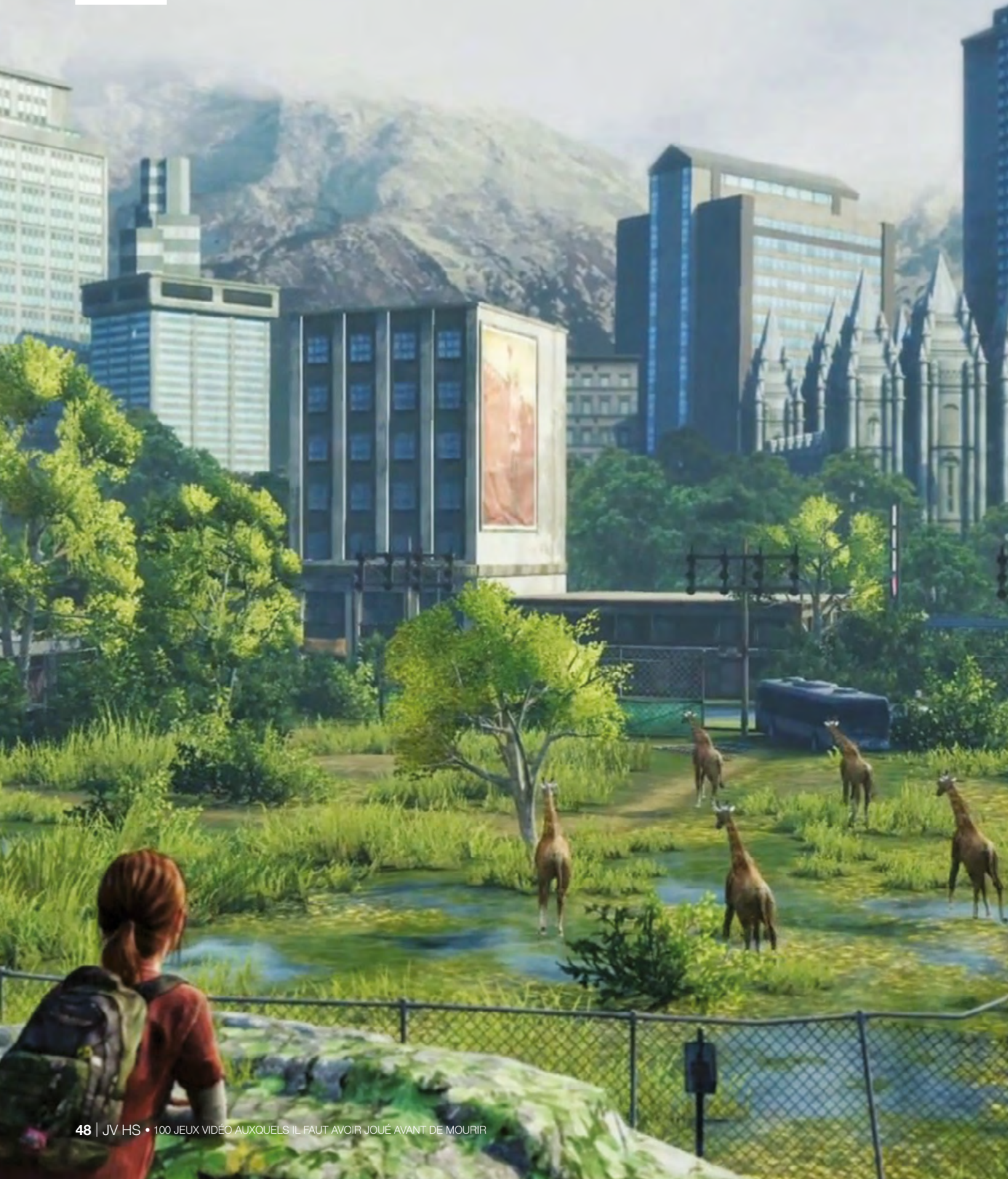
On a beaucoup parlé de la technologie utilisée à l'époque par *L.A. Noire* permettant de modéliser avec une grande précision les moindres mouvements du visage. Cette technologie, dérivée de la *motion capture*, donne lieu à des séquences d'interrogatoires où le joueur, comme s'il était dans la peau du psychologue de *Lie to Me*, tente de déceler les micro-expressions des personnages interrogés afin de démêler le vrai du faux. Comme toute avancée technologique, celle-ci est vouée à disparaître au profit d'une autre plus avancée. Mais si *L.A. Noire* reste un grand jeu, ce n'est évidemment pas pour cette technique de capture. Le titre a d'ailleurs longtemps été victime d'incompréhension. S'il est grand, c'est parce qu'il partage avec *GTA* une même façon de construire son environnement comme un miroir politique. Le Los Angeles des années 40 est ici marquée par les magouilles immobilières où les décors de cinéma semblent exprimer son caractère illusoire. Nonobstant, la comparaison avec la série de Rockstar reste trompeuse puisque c'est plutôt du côté du jeu d'aventure qu'il regarde. À l'image de ces scènes de crime qui modernisent le *point-and-click*, où la mort y est souvent affichée de manière très crue. Mais ce qu'il y a de plus passionnant dans *L.A. Noire*, c'est moins les différentes enquêtes auxquelles participe l'agent de police Cole Phelps, vétéran de la Seconde Guerre Mondiale, mais la manière avec laquelle ces dernières viennent finalement révéler un lourd passé qui finira par le rattraper.

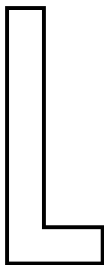
LAST GUARDIAN (THE)

Aventure - Team Ico - 2016

Il suffit parfois d'une scène pour que l'on tombe, définitivement, sous le charme d'un jeu. Avec *The Last Guardian*, ce moment-là intervient une heure après le début de l'aventure. Le jeune héros, déjà accompagné de son titanesque ami à plumes, Trico, émerge pour la première fois des ruines sinistres où il s'est éveillé un peu plus tôt. Enfin à l'air libre, il fait quelques pas dans une clairière baignée de soleil. Soudain, des bruits de pas résonnent. Le garçon fait demi-tour et aperçoit Trico qui, à son tour, surgit des ténèbres. Pour la première fois, la créature peut s'étirer, déployer sa gigantesque et quelque peu pathétique carcasse. Elle s'ébroue, se roule au sol pour se gratter, batifole dans un ruisseau et pousse même un hurlement libérateur. La joie simple et innocente d'un animal recouvrant la liberté. Une bête qui, dès cet instant, vouera un amour inconditionnel à celui qui l'a délivré de ses chaînes. Si *The Last Guardian* dégage une telle puissance émotionnelle, s'il nous attendrit et nous bouleverse autant, c'est sans doute parce qu'il a su retranscrire, avec toute la poésie qui caractérise l'œuvre de Ueda, la pureté du lien qui (devrait) relie(r) l'homme à l'animal.







LAST OF US (THE)

Action - Naughty Dog - 2013

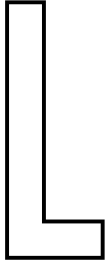
The Last of Us est peut-être le jeu le mieux écrit de tous les temps. Pourtant, il n'a pas la complexité fascinante d'un *Silent Hill 2*, les différents degrés de lecture d'un *Inside*, ni la sagacité cynique d'un *GTA*. Il n'a pas besoin de ces artifices. Ce qu'il veut, c'est raconter une histoire crue, brutale, sans aucun second degré. Et il le fait à la perfection, en suivant les destins parallèles d'Ellie et de Joel. Engagés dans un *road-trip* à travers une Amérique dévastée par une pandémie apparue deux décennies plus tôt, ces deux personnages (formidablement écrits, interprétés et doublés) forment un binôme bouleversant. Lui, le quinquagénaire maussade, encore hanté par les traumatismes de sa vie d'avant. Elle, l'adolescente caractérielle n'ayant jamais vu le monde au-delà des murs du camp militaire où elle est née. À leurs côtés, on partage les moments de souffrance, les blessures, mais aussi les instants plus légers, comme lorsque le tandem découvre que la nature a repris ses droits au cœur de Salt Lake City. Des séquences aussi magnifiques que celle-ci, *The Last of Us* en est jonché, de son ouverture poignante jusqu'à son somptueux final, sans oublier non plus son extension, le très beau *Left Behind*.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Action - Crystal Dynamics - 1999

Difficile de sortir du lot un épisode parmi d'autres dans la saga *Legacy of Kain*, tant ils se révèlent tous connectés les uns les autres jusqu'à former une spirale sans fin où les différents protagonistes, Kain ou Raziel, tentent de réparer leurs erreurs passées. Mais *Soul Reaver* tire tout de même son épingle du jeu. Premier volet de la série à avoir été scénarisé par Amy Hennig (qui écrira ensuite *Uncharted*), il met en scène le magnifique personnage de Raziel. Ce dernier, simple sbire du vampire Kain qui règne sur le monde de Nosgoth, voit des ailes lui pousser. Jaloux, Kain les lui arrache et le condamne à un millénaire de souffrance. La relation entre ces deux personnages est au cœur de la saga. Une relation ambiguë, entre amour et haine, qui occupera un rôle central au cœur de la mythologie dessinée par Hennig. Au-delà de ça, *Soul Reaver*, c'est aussi un univers percutant, avec ses décors organiques et mouvants, qui évoluent constamment grâce à la technique du *morphing* qui trouve ici l'une de ses plus belles utilisations. Et enfin, il y a dans *Soul Reaver* une certaine idée du jeu somme, un agglomérat de différents genres qui s'imbriquent pour former une expérience protéiforme. Peu de titres sont capables d'en faire autant.





LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST (THE)

Aventure - Nintendo - 1992

Comparé à *Breath of the Wild*, *A Link The Past* peut paraître tout petit, insignifiant même. Pourtant, on a choisi de le retenir pour ce magazine, écartant même *Ocarina of Time* ou *Wind Waker* à son profit. Une décision qui n'a pas été dictée uniquement par la nostalgie, le souvenir du temps passé, enfant ou ado, devant le chef-d'oeuvre de la Super Nintendo. Non, il y a définitivement dans ce titre-là quelque chose d'indémodable et d'éternel. Des idées brillantes de *game design*, des combats d'anthologie, des décors toujours merveilleusement beaux... Et puis, il y a des séquences inoubliables. Comme lorsque Link, alors en quête d'Excalibur, seule arme pouvant vaincre le sorcier Agahnim, escalade la Montagne de la Mort et bascule pour la première fois dans Le Monde des Ténèbres. Il se transforme alors en un inoffensif lapin rose, perdu dans un décor cauchemardesque fait de rocailles et de lave en fusion. Avec cette scène, *Zelda*, série que l'on associe automatiquement à la quête héroïque, nous rend tout à coup désarmé, impuissant et chétif. Une grande idée qui a marqué les esprits de toute une génération.

LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD (THE)

Action-aventure - Nintendo - 2017

Avec *Breath of the Wild*, Nintendo réinvente notre manière d'appréhender un monde ouvert et d'en investir l'espace. Il reformule la notion d'aventure en insufflant un vent de liberté nouveau qui donne l'impression de briser toutes les barrières grâce à un *gameplay* émergent véritablement stupéfiant. Plus que dans n'importe quel autre jeu vidéo, *Breath of the Wild* permet au joueur d'aborder l'aventure comme bon lui semble. S'il le souhaite, il peut dès les premières heures se diriger vers le boss de fin, partir à la découverte de tous les sanctuaires ou bien suivre la quête principale comme un bon élève. Le titre n'impose rien et c'est ce qui le rend si beau. Car l'épopée n'est finalement que le reflet de l'expérience du joueur, ce qu'il décide d'en faire ou non. Alors que les précédents volets s'appuyaient au contraire sur une structure carrée, qui ne laissait finalement que très peu de marges de manœuvres, *Breath of the Wild* prend le risque (payant) de revoir son dispositif pour éclater sa narration et la sublimer.

LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK (THE)

Action-Aventure - Nintendo - 2000

L'une des grandes forces de la saga *Zelda*, c'est cette capacité à se réinventer sans cesse. Alors que Nintendo aurait pu offrir un *Ocarina of Time 2* sans subir la gronde de fans acquis à sa cause, le studio a osé en bouleverser toute la mécanique. *Majora's Mask* repose ainsi sur un cycle de 72 heures que Link peut revivre autant de fois qu'il le veut grâce à l'ocarina du Temps. Cet épisode, qui marque une forme de rupture dans la série (*Link's Awakening* conserve malgré tout une structure classique), se révèle en fait comme une sorte de commentaire de la licence, posant la question de sa répétition. Et paradoxalement, c'est justement en jouant sur la tautologie que *Majora's Mask* doit sa singularité mais aussi tout son génie. Car il ne s'agit pas ici de bêtement reproduire les mêmes actions mais d'apprendre du passé pour refaire « mieux » afin que le héros parvienne à empêcher la fin du monde. Comme si Eiji Aonuma nous disait que la beauté des *Zelda* consistait en réalité à recomposer la même musique sans pour autant donner l'impression de rejouer les mêmes notes.

L

LIFE IS STRANGE

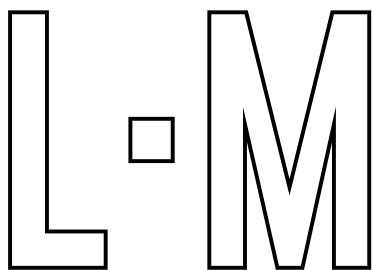
Aventure - DONTNOD - 2015

Les problématiques liées à l'adolescence ont été traitées maintes et maintes fois dans les jeux vidéo. En particulier dans les RPG japonais où, malgré des univers fantaisistes, les personnages sont souvent sujets aux angoisses vécues à cet âge-là. Des titres qui parviennent à parler de la filiation, de la sexualité, de l'avenir et plus généralement de la difficulté à trouver sa place dans le monde. Ce que fait aussi *Life is Strange*. Sauf que ce jeu-là le fait mieux que les autres. Ou disons qu'il le fait avec justesse, mélancolie et surtout avec modernité, à travers l'histoire de Max, jeune femme se découvrant le pouvoir de remonter dans le temps. Plutôt que de prendre le parti facile du personnage apprenant à devenir une super-héroïne et devant assimiler toutes les responsabilités qui lui incombent, *Life is Strange* préfère rester dans la sphère de l'intime. Certes, il est question de mettre hors d'état de nuire un tueur en série mais cette trame-là, comme dans *Persona 4*, demeure en retrait. Le pouvoir de Max est avant tout un moyen pour elle d'apprendre à mieux gérer les rapports humains. À commencer par sa relation avec Chloe, sa meilleure amie, sa confidente, voire son premier amour. Là où *Life is Strange* s'avère incroyablement brillant, c'est dans la manière avec laquelle il utilise le temps. Max peut le stopper, le rembobiner et l'ajuster comme elle l'entend. Mais le temps peut aussi s'affranchir de l'emprise de l'héroïne pour se dérouler à son rythme, lentement. À l'image de cette séquence magnifique, dans le deuxième épisode, où les deux amies rattrapent le temps perdu en discutant le long d'une voie ferrée. Sous le soleil couchant d'un jour d'automne qui semble ne jamais vouloir s'achever.









LIFELINE...

Aventure - 3 Minute Games - 2015

Après s'être crashé sur la lune d'une exoplanète, Taylor se retrouve seul, sans son équipage. Suite à un appel de détresse, le joueur devient son unique lien de communication avec l'extérieur. *Lifeline...* peut alors se résumer à un dialogue. Tandis que Taylor lutte pour sa survie, le joueur tente de l'aider à prendre des décisions dont les conséquences peuvent être mortelles. Si le titre reprend globalement le modèle d'un *Livre dont vous êtes le héros*, il y ajoute un truc inédit. Ce que réussit *Lifeline...* dépasse en effet l'empathie que l'on peut avoir pour un personnage de fiction, en parvenant à mêler Taylor à notre réalité. Avec une économie de moyens incroyable, le titre fait naître de l'aventure dans notre quotidien, et nous scotche à notre téléphone grâce à un système de notifications qui prend ici tout son sens. Le jeu repose en effet sur un récit en temps réel. De fait, selon les actions du personnage, on doit parfois patienter quelques minutes ou même quelques heures avant d'avoir des nouvelles de Taylor. On s'inquiète également de ne jamais le voir revenir après lui avoir conseillé de faire une chose plutôt qu'une autre, faisant aussi de *Lifeline...* un grand jeu sur la culpabilité.

LOOM

Point-and-click - LucasArts - 1990

Outsider par excellence, *Loom* apparaît comme une anomalie précieuse dans le catalogue LucasArts. Par son cadre d'abord : un monde imaginaire régi par plusieurs guildes, et notamment celle des Tisserand. Une peuplade qui, à la manière des Parques antiques, cousent le tissu de la réalité sur un grand métier à tisser (ou *loom* en anglais) dont la magie maintient le monde en équilibre. Par son héros Bobbin ensuite, jeune Tisserand au passé mystérieux, et dont la tête encapuchonnée nous empêche, dans une même logique, de voir son visage et ses émotions. Par son détournement des codes du *point-and-click*, enfin. Au système de choix verbal se substitue une interface visuelle dépouillée et sans inventaire, mis à part un bâton magique. Celui est d'ailleurs capable d'émettre des sons différents, suivant l'endroit où l'on appuie, comme on jouerait des notes sur une portée. L'enjeu, pour chaque énigme, est d'interagir avec lui sur des éléments du décor afin qu'ils libèrent une mélodie magique, pour la reproduire ensuite sur d'autres objets pour changer leur état. Grâce à ce *gameplay* musical, *Loom* nous révèle une chose fondamentale : en tant qu'art visuel et sonore, le jeu vidéo n'a plus besoin de mots pour nous raconter une histoire. Pour comprendre le monde qui nous entoure et dialoguer avec lui, il faut juste faire preuve d'une bonne oreille et d'une grande délicatesse. *Ocarina of Time* saura se souvenir d'un si bel enseignement.

MASS EFFECT 2

RPG - Bioware - 2010

Si *Mass Effect* doit sa renommée à sa nature trilogique et son ampleur de *space opera* fleuve, son point d'orgue (comme *L'Empire contre-attaque* pour *Star Wars*, aucun hasard) reste définitivement son deuxième épisode. C'est là que Bioware y maîtrise le mieux son univers, sa narration, ses personnages et ses romances. C'est là que son offre pléthorique de choix y trouve un creuset parfait, tant elle nous met souvent face à des dilemmes tantôt triviaux, tantôt nobles, mais toujours cornéliens. C'est enfin là que Shepard, son personnage principal, y tient son meilleur rôle. En témoigne l'incroyable séquence d'introduction du jeu, qui le fait mourir en quelques minutes. Le personnage sera ensuite reconstitué à partir d'un simple brin d'ADN flottant dans l'espace. Une manière pour Bioware de dire qu'au fond, Shepard et l'univers ne font qu'un, et que nos choix forment la grande constellation de la condition humaine dans le grand vide.

M=N

METAL GEAR SOLID

Action - Konami - 1999

Parmi toutes les séquences marquantes de *Metal Gear Solid*, il y en a une qui symbolise peut-être plus que toutes les autres ce que le jeu d'Hideo Kojima a apporté au jeu vidéo – au-delà de son influence majeure dans le genre de l'infiltration. Cette séquence, c'est celle de Solid Snake filmé en contre-plongée au-dessus de Sniper Wolf mourante, qu'il a vaincu après un duel grandiose. On avait tué des millions d'autres personnages dans des tas d'autres jeux avant ça mais jamais la mort d'un antagoniste n'avait semblé aussi douloureuse. Parce que pour la première fois, le boss n'est pas qu'une bête représentation maléfique ou un simple adversaire à éliminer, il dispose lui aussi d'une vraie personnalité et livre un combat (intime) qui n'est pas forcément moins noble que celui du héros. Le méchant n'est pas méchant pour être méchant, il a un passé. Et c'est ce passé qui l'a conduit à ce qu'il est aujourd'hui. Comme lorsque Sniper Wolf raconte à Snake la perte de ses parents au cours de la guerre Iran-Irak, avant que son désir de vengeance soit exploité par Big Boss, en lui mettant un fusil sniper dans les mains. Au moment où la tireuse d'élite demande au héros de la « libérer », *Metal Gear Solid*, parce qu'il a su donner vie à son personnage, nous fait réfléchir aux conséquences de nos actes, aussi virtuelles soient-elles. En s'appuyant sur une mise en scène hautement cinématographique, Kojima repousse toutes les limites du jeu vidéo, en brisant régulièrement le quatrième mur, mais aussi en abordant des thématiques passionnantes, dont celui de l'héritage et du déterminisme génétique. Des années plus tard, le jeu n'a rien perdu de sa pertinence.

METAL GEAR SOLID 3

Action - Kojima Productions - 2005

Des jeux qui citent ou font référence à des films, il y en a des tas. Mais des titres qui s'apparentent à de véritables cris d'amour adressés au cinéma, on en trouve nettement moins. *Metal Gear Solid 3* en est un. Dans cet épisode, Hideo Kojima semble décidé à étaler toute sa culture ciné, comme s'il voulait aligner les noms de tous les films qui ont façonné son imaginaire et fait de lui l'homme qu'il est aujourd'hui. De *Godzilla* à *James Bond*, de séries B mythiques comme *L'Étrange Créature du Lac Noir* aux westerns spaghetti de Leone, le jeu accumule ainsi les références au septième art avec une certaine gourmandise. Mais *MGS 3* ne se contente pas de ça. Il propose aussi dans sa seconde partie une succession de séquences inoubliables : le combat interminable contre The End, l'examen de conscience que The Sorrow soumet à Snake, sans oublier l'affrontement final contre The Boss. Si Kojima a souvent prôné la démilitarisation à travers ses jeux, il livre avec la conclusion de *MGS 3* son argumentaire le plus bouleversant. Ou comment la guerre peut pervertir même la plus noble des âmes.

NEVERENDING NIGHTMARES

Horreur - InfiniTap Games - 2014

Rarement jeu aura autant donné l'impression que son auteur y fait sa propre psychanalyse, sans pour autant mettre à l'écart le joueur. Atteint de trouble obsessionnel compulsif et de dépression, Matt Gilgenbach fait de *Neverending Nightmares* – dont le titre est à prendre à la lettre – le reflet de ses peurs et de ses angoisses, à travers le personnage de Thomas, qui revit sans cesse le même cauchemar. Il en ressort une œuvre désespérée dont le noir et blanc, rappelant les illustrations d'Edward Gorey, ne fait que renforcer le caractère extrêmement sombre d'une histoire dont on ne sort pas franchement indemne. C'est que Gilgenbach, qui ne nous épargne rien, excelle à nous plonger dans un cauchemar où l'on ne peut sortir – le titre joue à merveille sur l'idée d'éternel recommencement –, parvenant ainsi à retranscrire l'état mental dans lequel il s'est retrouvé. Malgré son style dessiné à la main, *Neverending Nightmares* multiplie les scènes insoutenables et glauques avec un jusqu'au-boutisme exceptionnel.





N = O

NIER: AUTOMATA

Action - PlatinumGames - 2017

S'il est indissociable du premier *Nier*, voire même de la trilogie *Drakengard*, *Nier: Automata* peut être considéré comme le point culminant d'une saga et d'un multivers imaginés par le Japonais Yoko Taro. C'est dans cet épisode que convergent toutes les thématiques habituelles du réalisateur, que ce soit celles des amours impossibles (entre frère et sœur dans *Drakengard*, entre androïdes ou entre robots dans *Automata*...) ou bien celles de la culpabilité. Culpabilité des personnages mis en scène, mais aussi celle du joueur lui-même, devant son écran, qui doit apprendre à poursuivre l'aventure en traînant comme un boulet les conséquences de ses actes. Dans les deux *Nier*, on retrouve en effet cette même idée de donner progressivement (il faut parfois même faire le jeu une seconde fois pour s'en apercevoir) la parole aux créatures que l'on combat. On comprend alors que ce boss enragé dans *Nier* voulait en fait venger la mort de son amoureuse, tombée sous les coups du héros quelques instants plus tôt. Ou que les robots d'*Automata*, ces coquilles a priori vides que l'on détruit à la chaîne, peuvent elles aussi abriter des émotions ainsi qu'un embryon de conscience. Une manière pour Taro de réfléchir sur le média, de tenter de le «réhumaniser», lui qui a trop souvent tendance à nous pousser à tuer de manière arbitraire et monocorde.

OKAMI

Action-aventure - Clover Studio - 2007

Habitué aux jeux d'action spectaculaires mais plutôt bas du front (*Devil May Cry*, *Bayonetta*...), Hideki Kamiya signe une œuvre autrement plus onirique avec *Okami*. Véritable concentré de légendes issues du folklore japonais, le titre de Clover raconte le combat d'Amaterasu, déesse du Soleil réincarnée sous les traits du loup blanc Shiranui, pour restaurer la pureté dans un monde envahi par les ténèbres suite à la résurrection du dragon à huit têtes, Orochi. Manifeste écologique empreint de shintoïsme, *Okami* est un jeu bienveillant, sincère, dénué de tout cynisme. Un jeu qui fait du bien, tout simplement. On y fait reflourir les arbres, on revitalise des parterres de fleurs, sans oublier de nourrir tous les animaux que l'on rencontre. Non pas pour glaner des points d'expérience ou pour remplir les objectifs d'une quête secondaire. Mais simplement parce que ça nous semble juste. Parce qu'on pense naïvement qu'il est possible de guérir la Terre, un cerisier après l'autre. Avec sa merveilleuse direction artistique tout en *cel-shading* et son système de jeu nous mettant concrètement dans la peau d'un peintre chargé de sauver le monde avec un pinceau pour seule arme, *Okami*, c'est la poésie à l'état pur.

P

PAPERS, PLEASE

Aventure - Lucas Pope - 2013

Dans la cahute d'un poste-frontière, aux portes d'un pays soviétique fictif, chacun fait ce qu'il peut avec sa conscience. C'est le parti-pris de *Papers, Please*, jeu réalisé par un seul homme (Lucas Pope), dont la modestie technique est largement contrebalancée par le vertige moral qu'il nous administre. Avec le quotidien de son douanier, dont la première tâche est de valider les visas d'entrée des immigrants dans son pays, *Papers, Please* transforme la banalité en supplice émotionnel. Entre *point-and-click* et enquête policière, le jeu construit sa difficulté sur une répétition d'action (tamponner des passeports à la chaîne), où le diable (la fraude) se tapit dans un détail infime et de plus en plus difficile à repérer. En contrepartie, le jeu ne cesse de malmener notre boussole éthique en nous rappelant à la triste réalité de l'avatar : devoir nourrir et soigner sa famille, réduite à une série de statistiques qui montent et baissent selon notre « professionnalisme », soit le refoulement de toute philanthropie. Plus qu'un jeu politique, plus qu'une parabole sur l'État de surveillance, *Papers, Please* reste d'abord un théorème cruel, car clairvoyant, sur notre capacité de dédoublement moral dans un jeu vidéo. Un dédoublement qui nous expatrie souvent dans un *no man's land* ludique, coincé entre l'humanisme et les intérêts personnels.

PASSAGE

Aventure - Jason Rohrer - 2007

À l'exact opposé d'un titre de David Cage, *Passage* prouve qu'un jeu vidéo peut susciter de l'émotion avec quelques pixels seulement. Dans ce très beau *memento mori*, Jason Rohrer résume toute une vie à travers un travelling latéral de cinq minutes, où un couple franchit divers obstacles (des blocs de pixels), vieillissent ensemble et puis, finalement, meurent. Malgré un dispositif réduit à sa plus simple expression, il y a quelque chose d'inexorablement déchirant dans la manière dont le titre nous rappelle à notre propre mortalité. Mais il faut voir aussi de quelle façon Jason Rohrer joue avec ce long bandeau où les personnages commencent à gauche de l'écran avant de progressivement se déplacer sur la droite, rendant la visibilité de plus en plus réduite. Il faut voir aussi cet amas de pixels à l'autre bout de l'écran qui se déplie au fil du temps et annonce les épreuves à venir, encore incertaines et floues. Ce même amas de pixels que l'on retrouve finalement dans le dos des personnages, illustrant des souvenirs, de plus en plus confus, qui finissent par se mélanger. Métaphore sublime de notre condition humaine, *Passage* est un geste expérimental fascinant, une réflexion brillante et précieuse sur le temps qui passe.

1.9
1.8
1.7
1.6
1.5
1.4
1.3
1.2
1.1



82.11.28

01

55 kg



P

PERSONA 4 THE GOLDEN

RPG - Atlus - 2012

Si dans *Persona 5*, les protagonistes sont suspendus à leur smartphone et s'infiltrent dans une autre dimension à l'aide d'une appli, une décennie plus tôt, ceux de *Persona 4* (le jeu est sorti à l'origine en 2008 avant d'être réédité sur Vita en 2012) en étaient encore aux téléphones à clapet. Quant au «Metaverse», ils y accédaient en passant à travers leurs écrans de télé CRT. C'est dire si le monde a changé ! Mais peu importe le contexte et la technologie, les thèmes abordés dans *Persona 4* sont toujours aussi parlants, aussi sagaces qu'à l'époque. Reprenant à son compte les théories de Jung, le jeu d'Atlus met en scène des lycéens japonais parvenant à se libérer de leur masque social et d'assumer ce qu'ils sont au plus profond d'eux. Cette révélation se manifeste sous la forme d'une créature divine avec laquelle ils peuvent combattre des monstres représentant toute l'hypocrisie et la bassesse du monde. RPG fleuve, où les personnages doivent mener une double vie : au lycée le jour, sur la piste d'un tueur en série la nuit. Entre réflexion brillante sur l'inconscient adolescent et aventure façon «Club des cinq», *Persona 4* est une authentique merveille, tantôt émouvante, tantôt hilarante, intelligente dans son propos, progressiste dans les valeurs véhiculées et extrêmement riche dans ses mécaniques de jeu.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Aventure - Capcom - 2001

La grande idée de *Phoenix Wright: Ace Attorney*, c'est d'envisager l'aventure textuelle comme un jeu de baston où l'on ne se bat pas pour soi mais pour un client. Comme si Capcom avait balancé *Street Fighter II* dans une cour d'assises, troqué le kimono contre un costume-cravate. Dans *Phoenix Wright*, les scènes de tribunal, où tout finit toujours par se régler, prennent la forme d'une arène. Les coups sont remplacés par les mots mais le résultat reste le même et chaque *punchline* («*Objection!*»), forcément renforcée d'un effet sonore et graphique, est semblable à un upercut envoyé à l'accusation ou à la défense. Le jeu de Capcom fait de la parole le moteur de l'action et s'appuie sur une mise en scène qui, là aussi, rappelle l'ouverture d'un jeu de baston avec le fameux «VS» qui s'affiche entre les personnages. *Phoenix Wright* repose sur une écriture précise qui, derrière des intrigues parfois tirées par les cheveux, révèle une mécanique brillante où la résolution des affaires fait à chaque fois figure d'épiphanie.

PLANESCAPE TORMENT

RPG - Black Isle Studios - 2000

De tous les cRPG en décors isométriques, *Planescape: Torment* est sans doute le plus fou. Dans le corps d'un simili-Frankensteïn amnésique accompagné d'une tête de mort flottante comme guide, le jeu déroule une odysée fantasque dans un multivers peuplé de créatures ubuesques. Il est aussi un des rares à savoir appliquer la politique du dialogue roi jusqu'au bout, allant même jusqu'à permettre d'esquiver la plupart des combats par le seul biais de la discussion. Là où le RPG se complait souvent dans des decorum *heroic fantasy* de plus en plus sages et génériques, *Planescape: Torment* adopte un ton résolument décalé, cynique et souvent drôle, qui troque le combat épique pour la faconde tactique et la rhétorique stratège. Si le jeu a subi un cuisant échec commercial à sa sortie, son culte n'a cessé de grandir, de par sa nature d'anomalie dans un genre qui n'a cessé d'évoluer vers des principes inverses aux siens. Seule sa suite «spirituelle», *Torment: Tides of Numenera*, osera revenir à ce goût de l'excentrique et du multivers foutraque, pour une aventure textuelle des plus fascinantes. Sans jamais arriver pour autant à la cheville de ce monument ignoré.

P

PORTAL 2

Action-aventure - Valve - 2011

Alors, oui, *Portal 2* est une merveille d'ingéniosité créative, avec ses casse-tête reposant sur la logique, la physique et l'empirisme. Mais au-delà de ses mécaniques purement ludiques et cérébrales, le titre de Valve est aussi un modèle d'écriture. Avec *Half-Life 2* et *Left 4 Dead 2*, le studio avait déjà prouvé qu'il maîtrisait à merveille la narration environnementale. Autrement dit, la capacité à suggérer une histoire avec des indices disséminés dans le décor plutôt que la raconter avec une avalanche indigeste de parlotes ou de *cutsscenes*. Dans *Portal 2*, on retrouve cette dimension-là, les passerelles narratives reliant le titre à la mythologie Half-Life étant méticuleusement dispatchées tout au long de l'aventure. Mais pour pimenter tout ça, le jeu s'offre également des dialogues exceptionnels, peut-être les plus savoureux, les plus drôles de toute l'histoire du média. Un rire qui découle en grande partie de la relation (à sens unique) entre l'héroïne muette Chell et la facétieuse I.A. GLaDOS, cette dernière réussissant à se montrer tout à fait odieuse sans pour autant se départir d'une sorte de flegme désopilant. Mais ce n'est pas tout. Il y a également des séquences d'anthologie dans *Portal 2*. La visite de l'usine de fabrication des tourelles en est une. Là, le jeu se met en pause, nous offrant un véritable entracte. On se promène alors entre les chaînes de montage, prenant le temps d'écouter les délires invraisemblables de robots détraqués comme autant d'intervenants successifs dans un spectacle d'impro. Un véritable sketch qui, à lui seul, suffit à consacrer *Portal 2* comme l'un des jeux les plus drôles de tous les temps.







P

PREY

FPS - Human Head Studios - 2006

Prey n'a pas eu la vie facile. Démarré au mitan des années 90 par le studio derrière *Duke Nukem*, son développement sera ensuite confié à Human Head Studios, et n'aboutira qu'en 2006. Malgré sa gestation accidentée, qui se ressent clairement dans le rythme haché du jeu et dans ses graphismes pas toujours aboutis, *Prey* reste un des premiers FPS à s'essayer à l'art quantique, à base de changement de gravité ou de portails inter-dimensionnels, pour proposer un combo harmonieux entre *shooter* et énigmes métaphysiques. Et si le jeu n'a rien non plus d'un brouillon de *Portal*, c'est pour une raison tout aussi valable : son scénario. Dans la peau d'un jeune cherokee capturé, lui et sa famille, par un vaisseau alien, le jeu déploie une fable survivaliste plus subtile qu'on ne le pense. Derrière cette colonisation extraterrestre, et ses plans d'exploitation scientifique de l'espèce humaine, se cache le fantôme du génocide amérindien, que le héros semble revivre par procuration. Preuve brillante que la science-fiction, dans sa manière d'anticiper le pire, puise toujours dans le terreau traumatique de l'Histoire. Malheureusement, le jeu, lui, tombera vite dans l'oubli et sa suite, annoncée à plusieurs reprises pourtant, sera systématiquement tuée dans l'oeuf. Seul le studio Arkane osera s'atteler à un reboot en 2017. Sans doute dans l'espoir de conjurer cette malédiction pour de bon.

PRINCE OF PERSIA : LES SABLES DU TEMPS

Action-aventure - Ubisoft Montréal - 2003

De par sa nature et son histoire, le jeu vidéo possède une inextricable incohérence au cœur de son ADN : le *game over*. Comment dérouler un scénario crédible quand le protagoniste ne cesse de mourir et de revenir au dernier checkpoint activé ? Ça n'a pas de sens. Mais cette aberration sémantique peut aussi devenir un défi pour les créateurs, ceux qui souhaitent justement contourner le problème et jouer avec ces clichés éculés. C'est toute la spécificité de la trilogie des *Sables du Temps* et notamment du premier volet sorti en 2003. Ici, le héros raconte les aventures qu'il vient de vivre à un mystérieux confident. L'action ne prend pas place dans le présent mais dans le passé. Si bien que lorsque le Prince vient à mourir au combat, il peut contredire le récit, le raturer, et affirmer que « *non, ça ne s'est pas passé comme ça.* » Cette idée purement narrative trouve même une extension dans le *game design*, puisque le Prince est capable de rembobiner l'action lorsqu'il est blessé au combat ou qu'il rate un saut. Sous l'apparence d'un jeu d'action très grand public, évoquant souvent le film *Aladdin* de Disney, *Prince of Persia : Les Sables du Temps* est aussi une réflexion pertinente et intéressante sur le média jeu vidéo et l'obsolescence de certains de ses codes.

P-R

PROJECT ZERO II : CRIMSON BUTTERFLY

Survival - Tecmo - 2004

Deux sœurs jumelles reviennent dans la forêt où elles jouaient étant jeunes. Envoûtées par des forces occultes, elles se mettent à errer dans les bois jusqu'à tomber sur un village oublié par le temps. Très vite, elles comprennent que des rituels sacrificiels ont eu lieu jadis, et que les spectres des victimes comme des bourreaux hantent toujours les lieux. La série des *Project Zero* repose sur deux piliers. D'un côté, cette idée d'utiliser un appareil photo comme d'une arme, la seule capable, par son flash, de repousser les fantômes. De l'autre, celle de nous plonger dans une atmosphère macabre et désespérée où chaque personnage semble attiré inexorablement, de façon presque sensuelle, vers un destin funeste. Si le jeu est l'un des plus angoissants de l'histoire du média, puisant dans les gimmicks du cinéma d'Hideo Nakata pour susciter la peur, il se love aussi dans une forme d'infinie mélancolie. Une constante dans une série où les thématiques de la fatalité et du suicide reviennent systématiquement, comme pour envelopper le joueur dans un cocon de chagrin. Mais avec son scénario implacable, qui n'épargne jamais ses héroïnes, et ses séquences dont le seul souvenir suffit à raviver la chair de poule, c'est bien le deuxième volet qui demeure le plus marquant.

RED DEAD REDEMPTION

Action - Rockstar - 2010

Avec *Red Dead Redemption*, Rockstar substitue les milieux urbains pleins de vie aux grands espaces, aux terres sauvages à perte de vue. Le studio bouleverse complètement notre rapport avec le monde ouvert, privilégiant la contemplation à l'action. Les chevauchées fantastiques dans les plaines de l'Ouest apparaissent comme une évidence, entraînant dans son sillage l'avenir du jeu en monde ouvert (*The Witcher III* ou *Breath of the Wild* lui doivent énormément) mais aussi tout un bagage cinématographique brillamment digéré (celui de Sam Peckinpah en tête). En prenant place dans un monde en pleine mutation – les villes commencent à envahir les campagnes –, Rockstar signe surtout la plus belle histoire jamais racontée sur l'Amérique du début du 20^{ème} siècle, rappelant avec une férocité rare combien le pays s'est d'abord construit dans la violence et le sang. À l'image de son final, *Red Dead Redemption* fascine par la virulence et la cohérence de son propos, en se posant judicieusement à la frontière mexicaine, pour nous renvoyer, comme dans *GTA IV*, face à une morale amère.

RESIDENT EVIL

Action - Capcom - 1996

On se souvient tous de la première fois où l'on a joué à *Resident Evil*. Comme peut-être aucun autre titre, le jeu de Capcom nous renvoie à des instantanés précis, qu'il s'agisse de la séquence d'intro affreusement ringarde, du premier tête-à-tête avec un zombie dans le couloir adjacent à la salle à manger du manoir, ou encore de ce moment où un chien décharné passe à travers une fenêtre pour aller becter les mollets de Jill ou de Chris. Plus qu'un jeu vidéo, *Resident Evil* est en fait un objet pop, une relique symbolisant les années 90, comme *Jurassic Park* au cinéma ou Nirvana côté musique. Mais le réduire à l'état de marqueur générationnel serait injurieux. Il est bien plus que ça. C'est un scénario, déjà. Très loin des standards actuels ou de la finesse d'écriture que l'on retrouve chez les productions Naughty Dog, certes. Mais un scénar' qui s'apprécie quand même pour son côté bis assumé, jamais bien loin du nanar, avec ses dialogues crépins et ses *twists* potaches. Mais *Resident Evil*, c'est aussi une vraie science de la mise en scène, avec un placement judicieux des caméras fixes et un travail remarquable sur le hors-champ. Il a beau avoir vieilli, avoir été polishé et remaké un nombre incalculable de fois, le tout premier *Resident Evil* conserve une saveur toute particulière. Celle d'un titre avant-gardiste à sa sortie. Celle d'un Classique aujourd'hui.





R

RESIDENT EVIL 4

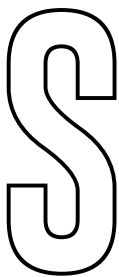
Action - Capcom - 2005

Bien que les trois premiers *Resident Evil* soient des monuments du jeu vidéo, Shinji Mikami, le père de la saga, a déjà dans l'idée de moderniser la licence, de lui redonner un nouveau souffle. Et quand *Resident Evil 4* annonce une direction beaucoup plus tournée vers l'action, personne n'imagine qu'il marquera à jamais le jeu d'action. Avec sa caméra posée au-dessus de l'épaule de son héros, ce quatrième volet bouleverse la mise en scène des jeux à la troisième personne pour un rendu très immersif. Et il suffit d'une séquence, celle d'ouverture, mémorable, pour se convaincre de la puissance du nouveau point de vue adopté. Mais la grandeur du titre ne se limite pas seulement à sa mise en scène mais aussi à sa capacité à enchaîner les morceaux de bravoure tout en maintenant le joueur dans un état de tension permanent – à l'inverse des précédents, le jeu n'est presque qu'une longue ligne droite. Tirant un trait définitif sur le passé, bien qu'il reste un grand cri d'amour pour le cinéma bis, *Resident Evil 4* est une œuvre démentielle.

RULE OF ROSE

Survival horror - Punchline - 2006

Dans l'Angleterre des années 30, Jennifer retourne dans l'orphelinat où elle a grandi après le décès tragique de ses parents suite à un crash aérien. Là, elle tombe sous la coupe d'enfants sadiques qui la brutalisent et l'humilient en lui interdisant l'accès à une sorte de club aristocratique baptisé « Red Crayon ». Mais toutes ces péripéties sont-elles réelles? Jennifer est-elle vraiment aux prises avec des gamins pervers ou bien revit-elle mentalement les traumatismes de son enfance? Volontairement ambigu sur le sujet, *Rule of Rose* se vit comme une traversée dans la brume. On ne sait pas où l'on va et chaque péripétie semble nous tomber dessus brutalement, comme un obstacle se dressant soudainement sur le chemin de l'héroïne. Ce style narratif, qui a longtemps fait les beaux jours de la série *Silent Hill*, constitue un terreau fertile pour l'interprétation, si bien que tout un chacun peut autopsier l'histoire racontée par *Rule of Rose* comme il l'entend. Et notamment son tout dernier plan, braqué sur un sourire mystérieux qui peut être analysé de mille façons différentes. De manière plus générale, le jeu peut être comparé à deux œuvres ultérieures. *Deadly Premonition* déjà, dans la mesure où l'une comme l'autre souffrent d'énormes lacunes graphiques et techniques. Deux titres arides, mal foutus, mais absolument brillants du côté de la mise en scène. Et il y a aussi dans *Rule of Rose* quelque chose de *The Last Guardian*, dans la manière avec laquelle Jennifer se lie d'amitié avec un animal (un labrador ici) autour duquel l'univers tout entier semble tourner.



SECRET OF MANA

Action-RPG - Square - 1994

Beaucoup de joueurs français ont découvert le RPG japonais avec *Secret of Mana*. Et c'est sans doute pourquoi le titre de Square conserve une aura si particulière, puisqu'il marque généralement les premiers pas dans un genre longtemps resté inaccessible en Europe. Pourtant, *Secret of Mana* est un jeu maudit (il a été salement amputé). Mais, et c'est bien la preuve de son importance, il reste grand. Parce que derrière les stigmates – un récit trop systématique, un univers édulcoré – on décèle toute une noirceur rentrée qu'on a voulu étouffer. Dès l'exil du héros, pour avoir malencontreusement retiré l'épée sacré provoquant ainsi l'apparition de monstres, le titre donne le ton et plonge ses personnages dans le désarroi. Et il fait de ce rejet l'un des motifs centraux de l'aventure. Pour y faire face, les héros, devenus orphelins, vont de fait naturellement se lier d'amitié, se recréer une « famille ». De fait, *Secret of Mana* n'apporte pas seulement de brillantes idées de *gameplay*, il se présente comme une aventure qui se joue à plusieurs, anticipant des années plus tôt le MMORPG. Mais surtout, il en fait tout son sujet – l'esprit d'équipe, l'entraide pour lutter contre l'adversité – le cœur et le moteur de son histoire, alliant merveilleusement la forme au fond.

SECRET OF MONKEY ISLAND (THE)

Point-and-click - LucasArts - 1990

Monument du *point-and-click*, *The Secret of Monkey Island* doit son incroyable longévité (cinq épisodes en tout) à un exercice purement funambule. Il y a d'abord son humour, qui a su parodier le roman de piraterie pour en faire un réservoir généreux en vannes au second degré, personnages loufoques et décors exotiques magistralement dessinés. Il y a ensuite un *gameplay* plein de malice, aimant à maquiller son classicisme derrière des challenges imprévisibles, devenus cultes avec le temps : le duel d'insultes, les séances vaudous, l'infiltration du manoir du gouverneur en hors champ, ou encore la chute de la falaise, qui reste la dernière mort en date dans un *point-and-click* LucasArts. Mais il y a surtout Guybrush Threepwood, éternel benêt qui se rêve corsaire de légende, dont la lâcheté et la maladresse le mènent accidentellement à la gloire. Pas étonnant que chacun, qui a eu un jour la folie des grandeurs, se reconnaisse dans cet ingénu attardé mais terriblement attachant, et l'aide avec ferveur à vaincre l'infâme LeChuck. Après trois épisodes exceptionnels, la saga a quelque peu périclité à cause de suites en 3D sans saveur, sans jamais retrouver le charme de cette première virée sous les tropiques.



S

SHADOW OF THE COLOSSUS

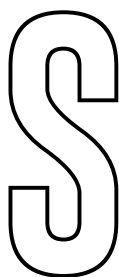
Aventure - Team Ico - 2006

Nous qui en avons soupé des histoires de prince charmant et de princesse endormie, nous n'étions préparés en rien à la déferlante émotionnelle de *Shadow of the Colossus*. Dans une immense lande désertique, notre héros chevauche sa monture vers un destin tout tracé : triompher des Colosses, des géants de pierre de toute forme, dont la mort sera le seul remède au coma de sa dulcinée. À partir d'un postulat décharné (pas de PNJ, pas de quête secondaire, ni loot ni stats), le créateur Fumito Ueda transforme le traditionnel combat de boss en discipline d'un nouveau genre. Bâti comme un édifice mobile et habillé de plateformes, chaque Colosse devient un *level design* à escalader, une idée de *gameplay* à décortiquer jusqu'à l'os, comme si l'on dépouillait l'âme de la créature pour en trouver le point faible. C'est là tout le génie de *Shadow of the Colossus*. Alors que le récit d'aventure nous habitue depuis des lustres à croire à la noblesse d'une quête chevaleresque, voilà un jeu qui ne cesse de nous convaincre du contraire. Immense et majestueux, chaque Colosse est un chef d'oeuvre de créativité, que l'on ne cesse de mettre à mal, au nom de la victoire du « Bien ». D'une mélancolie vertigineuse, *Shadow of the Colossus* nous met face à l'intolérable vérité : notre sauvegarde ne s'acquiert qu'au prix de l'égoïsme et du sacrifice de l'innocence. Et d'une partie de soi.









SHENMUE

Aventure - Sega AM2 - 2000

Jeu de fin de siècle (il sort le 1^{er} décembre 2000 chez nous), *Shenmue* (et sa suite) est une œuvre monumentale. Un titre monde qui semble résumer et digérer toute l'histoire du jeu vidéo, pour finalement offrir une expérience donnant le ton de toute une décennie. En partant de la vengeance de Ryo, qui a vu son père mourir sous ses yeux, tué par le mystérieux Lan Di, le créateur Yu Suzuki évoque forcément les difficiles relations entre le Japon et la Chine. Mais ce qu'il y a de formidable ici, c'est que *Shenmue* reste avant tout un titre ouvert sur l'extérieur. Ce que le jeu raconte, c'est l'histoire d'un jeune garçon qui rêve d'aventure et d'ailleurs, qui désire plus que toute autre chose que de parcourir la Chine continentale, ce vieil ennemi pourtant si proche. Le récit, qui sait prendre le temps de poser son univers, de décrire avec précision son environnement, a sans doute influencé une bonne partie des *walking simulator* des années 2010, de même que son monde ouvert, bien que presque réduit à un village, a eu des répercussions indéniables. Mais peu de jeux, sinon aucun, n'ont vraiment retrouvé cette façon que *Shenmue* a de transcender le quotidien, de rendre compte de ce désir de voyage, de cette envie de nous faire découvrir le monde.

SHIN MEGAMI TENSEI: LUCIFER'S CALL

RPG - Atlus - 2005

Premier jeu de la licence *Shin Megami Tensei*, *Lucifer's Call* est aussi le seul à avoir été traduit en français. Injustement méconnu, il s'agit d'un RPG fantasmagorique où la ville de Tokyo, ravagée par l'Apocalypse, s'est repliée en boule sur elle-même. Au centre de cette sphère flotte une lune vivante, le Kagutsuchi. Elle promet d'exaucer les vœux des rares survivants, ceux qui ont survécu au cataclysme... et échappé aux légions de démons qui pullulent dans la capitale japonaise. Le héros est l'un de ces rescapés, quand bien même il apparaît désormais comme une créature aux yeux jaunes, couverte de tatouages lumineux. À la force des poings, il va bâtir son vœu pour l'avenir du monde, qu'il soumettra à la lune quand il sera devenu assez fort. Mais que choisir ? Tokyo doit-elle être sauvée ? Réduite à néant ? Ou bien doit-elle rester en l'état, c'est à dire sauvage et indomptable ? Point de manichéisme ici. *Lucifer's Call* ne préempte aucune réponse, ne favorise aucune voie plutôt que l'autre. Il ne fait que suivre le destin de personnages se battant pour accomplir leur rêve. Un RPG onirique et rude, que l'on traverse comme un rêve étrange, bercé par la très belle bande-son de Shoji Meguro.

SILENT HILL 2

Action - Konami - 2001

« *In my restless dreams, I see that town, Silent Hill* ». Sur ces mots s'ouvre *Silent Hill 2*. Des mots extraits d'une lettre adressée à James Sunderland et signée de la main de Mary, la femme supposée décédée de ce dernier. C'est dans l'espoir de la retrouver que James arrive dans la station balnéaire embrumée. Là, il va rencontrer différents personnages, tous aussi paumés que lui, et affronter différents monstres se révélant être autant d'émanations créées par la psyché malade des résidents de Silent Hill. Et parmi toutes ces atrocités, il y a « Tête de Pyramide », ogre armé d'un hachoir gigantesque qui n'est autre que l'incarnation physique du sentiment de culpabilité qui obscurcit le cœur de James. Le sujet principal de *Silent Hill 2*, c'est le deuil. Comment continuer à vivre quand l'âme sœur est partie ? Est-on condamné à revivre pour l'éternité la disparition de celle-ci ? Pour traiter cela, Konami imagine un périple sinistre, malsain et terrifiant, porté par des scènes choc, un scénario qu'on ne se lassera jamais d'analyser, et une bande-son extraordinaire composée par Akira Yamaoka. Un incontournable du jeu vidéo, qui a inspiré tant d'artistes, auteurs et développeurs et dont le propos continue de nous hanter, bien des années après.



SOMA

Horreur - Frictional Games - 2015

Sous ses atours de simple jeu d'horreur, où un protagoniste est pourchassé par différentes entités dans le huis-clos d'un bunker installé au fond des océans, *SOMA* est une vraie œuvre de science-fiction. Comme son nom l'indique, elle s'intéresse au corps et imagine un futur où il serait possible de transférer sa conscience dans un autre réceptacle. Cette enveloppe serait-elle un individu à part entière ou une simple carcasse transitoire ? Pire, que faire si au lieu de couper-coller son esprit dans un autre corps, on faisait des copier-coller ? Qu'advierait-il alors du duplicata ? Ne mériterait-il pas lui aussi de vivre, quand bien même il aurait été jugé vétuste ? Le débrancher serait-il assimilé à une simple déconnexion ou à un meurtre ? Toutes ces questions sont au cœur du scénario de *SOMA*. Et le jeu d'y répondre, non pas d'un point de vue théorique mais bel et bien concrètement, par le biais de plusieurs scènes bouleversantes. À commencer par le plan final du titre, absolument déchirant, qui nous laisse sans voix et continuer de hanter notre esprit longtemps après l'extinction de la console.

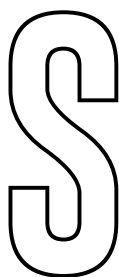
SPEC OPS: THE LINE

Action - Yager Development - 2012

En cuisine, *Spec Ops: The Line* serait un trompe-l'œil, un plat qui aurait de loin l'apparence d'un met tout à fait ordinaire mais qui, une fois dégusté, révélerait une saveur inattendue, aux antipodes du goût supposé. Le jeu commence comme un *shooter* bête et méchant. Accompagné de deux autres membres de la Delta Force, le Capitaine Martin Walker arrive à Dubaï pour retrouver la trace d'un colonel disparu. Le trio débarque avec ses gros sabots, dégommant les insurgés quasiment avec le sourire et en balançant des *punchlines* beaufs. Mais progressivement, le ton change. La pantalonnade guerrière initiale est balayée par le chaos et l'horreur du conflit mis en scène. *Spec Ops* montre en fait l'envers du décor affiché d'ordinaire par les FPS militaires. Il traite du choc post-traumatique, des blessures physiques et mentales subies par des soldats déployés dans une guerre absurde. Mais il parle aussi des civils, ceux dont on ne parle jamais, et démontre comment l'erreur de jugement d'un homme nerveusement à bout peut tourner, non pas à la bavure, mais bien au crime de guerre. Un jeu rude, insoutenable par moments, mais important.







STANLEY PARABLE (THE)

Aventure - Galactic Café - 2013

Derrière son (ses) histoire(s) de rond-de-cuir errant, *The Stanley Parable* est une fable, aussi caustique que clairvoyante, sur le choix dans le jeu vidéo. Ou plutôt : l'illusion de ce choix. Chaque nouvelle partie commence à l'identique : un narrateur en voix off nous présente Stanley, son quotidien banal et abrutissant, et nous guide à travers ses bureaux, via un fil rouge tout tracé. Mais la machine se grippe dès qu'on lui désobéit. À partir d'un *level design* fait de pièces et raccourcis raccordés entre eux, chaque choix d'orientation détourne un peu plus Stanley de son destin, au grand dam de son narrateur démiurge. Comme pour nous punir, ce dernier ne manque pas de faire bugger la narration, quitte à briser le quatrième mur ou terminer le jeu sur une fin chaque fois plus improbable que la précédente. Comme pour signifier qu'au fond, la liberté du joueur tue le plaisir de fiction, car elle trahit peu à peu ses entrailles honteuses. En réalité, *The Stanley Parable* réalise l'inverse, poussant jusqu'au vertige la magie interactive du jeu vidéo, et sa capacité à savoir s'adapter au moindre desiderata. De simple parodie maligne, *The Stanley Parable* se mue progressivement en lettre d'amour pour son medium, déclamant sa passion sous couvert d'ironie et d'insolence, avec le plus beau des flegmes.

SUPER MARIO GALAXY 2

Plateforme - Nintendo EAD - 2010

Au moment d'aborder le développement de *Super Mario Galaxy 2*, Nintendo a en tête *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. C'est-à-dire qu'il ne veut pas simplement créer une simple version améliorée mais qu'il cherche à la distinguer de son prédécesseur, de la même façon que *Majora's Mask* ajoutait le concept des trois jours à *Ocarina of Time*. Si la différence avec son prédécesseur apparaît moins marquée dans *Super Mario Galaxy 2*, ce dernier parvient pourtant à sublimer un titre déjà fantastique. C'est comme si, après avoir posé les fondations – le concept génial des niveaux en forme de mini planètes –, l'équipe pouvait donner libre court à toute sa créativité. Tout entier tourné vers l'ivresse de son *gameplay*, *Super Mario Galaxy 2* joue avec ses environnements et ses niveaux sphériques avec une virtuosité éblouissante, multipliant les idées ingénieuses sans jamais faiblir. Le titre se resserre en réalité sur l'essentiel et, alors que le premier volet offrait un scénario un peu plus développé que d'habitude, ce second épisode l'évacue presque totalement pour ne plus laisser la place qu'à un grand huit étourdissant. On le sait, la princesse à sauver n'est plus qu'un prétexte, seul compte le savoir-faire, la maîtrise et l'adresse... Bref, la beauté du geste. Il prend ici une dimension inoubliable.

S

SUPER MEAT BOY

Plateforme - Team Meat - 2010

Une princesse à sauver, un héros (petit bout de viande saignant sur son passage) sur ressorts, des niveaux truffés de plateformes et de pièges mortels : à première vue, *Super Meat Boy* a tout du clone éhonté du plombier moustachu. Et pourtant, le jeu est un carton et une pierre blanche du genre, qui fait de son créateur Edmund McMillen le nouveau pape du jeu indé émergent. Sa démarche est simple : faire de chaque niveau une bible de *level design*, dont l'exigence tend de plus en plus vers le supplice pour les nerfs et les pouces. La relecture de *Super Mario Bros.* équivaut ici à repenser la plateforme non pas comme une aventure féérique, mais bien comme un art musical et punitif. D'autant que, pour alimenter notre fièvre compétitrice, le jeu a la bonne idée d'enregistrer chacune de nos morts et les repasser à l'état de fantômes synchronisés sur l'essai suivant. Manière pour le jeu de nous humilier, tout en pointant directement l'erreur responsable de notre échec. À force de recommencement et de modulation au millimètre, *Super Meat Boy* est cette science de *gameplay* devenue spectacle total, que l'on ne cesse d'expérimenter pour trouver l'équation parfaite. Et transformer ainsi les mouvements de notre petit bout de chair sanguinolente en chorégraphie masochiste et hypnotique, pour la seule ivresse de l'action répétée à l'infini.

SUPER METROID

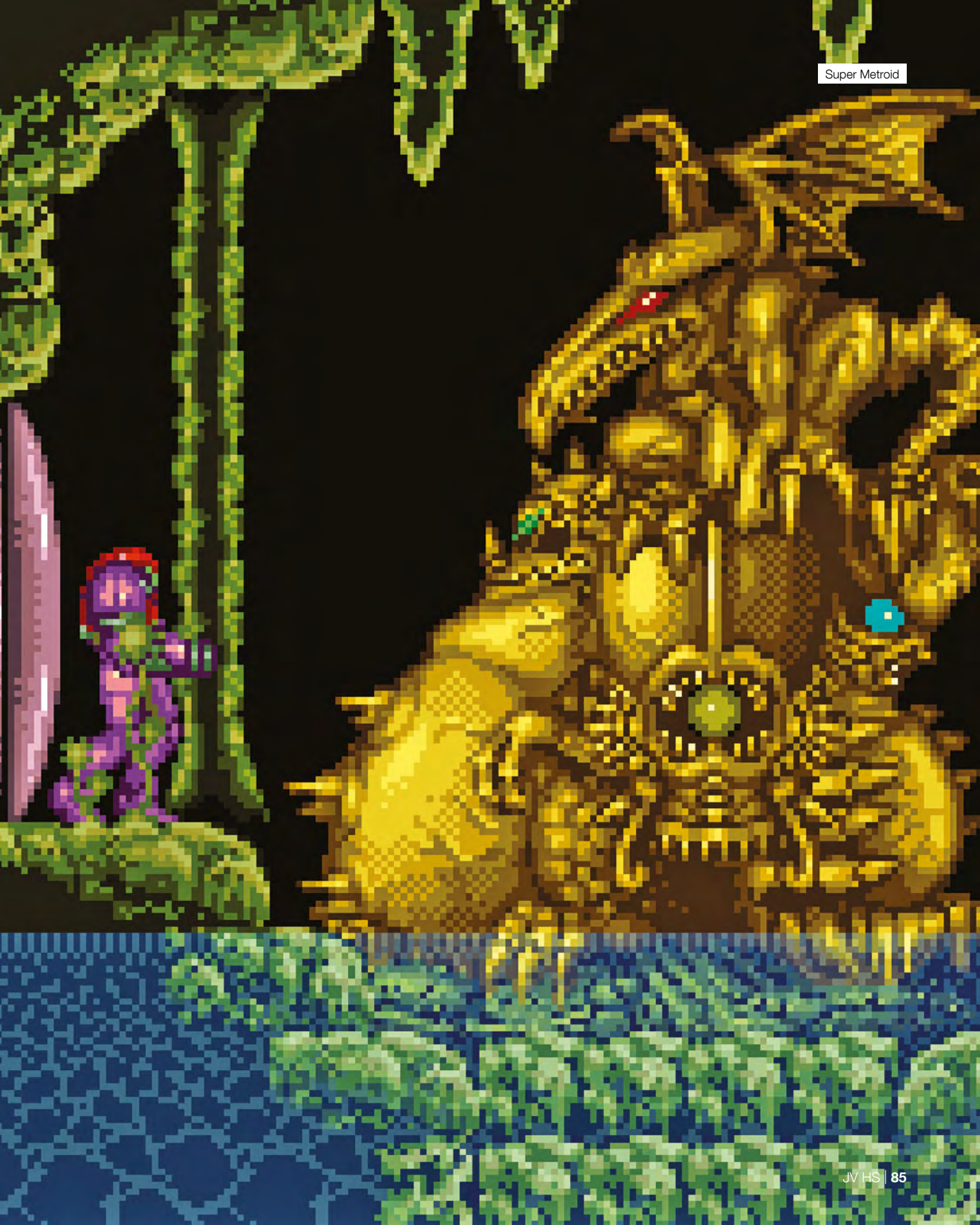
Action-aventure - Nintendo - 1994

Avec le premier *Metroid*, Nintendo a inventé un genre, une manière d'envisager le *level design* comme un labyrinthe que l'on défriche par morceaux au fil des objets récupérés au cours de l'aventure. Si *Super Metroid* a encore amélioré la formule – par la seule force de ses environnements, et sans aucun dialogue, le joueur comprend tout ce qu'il doit entreprendre –, il a aussi pu perfectionner son ambiance. Et le sentiment de solitude ressenti au cours du jeu reste profondément ancré dans les mémoires, notamment dans la toute première partie du jeu à laquelle *Dead Space* doit beaucoup. Pendant de longues minutes, Nintendo repousse l'action, joue sur l'attente et seule la résonance des pas de Samus accompagne la jeune femme dans ces couloirs vides. Mais même lorsque la menace se dévoile, la sensation d'isolement ne nous lâche pas. Dans un milieu devenu hostile, elle est même renforcée. S'inspirant de la saga *Alien*, *Super Metroid* joue également du caractère féminin de son personnage, pour mettre en avant une belle et grande métaphore sur la maternité du personnage, à travers une relation ambiguë avec un bébé *Metroid* qui la prend pour sa mère.

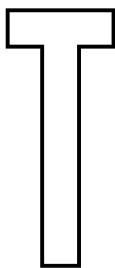
SYSTEM SHOCK 2

RPG - Looking Glass Studio - 1999

S'il souffre aujourd'hui d'une obsolescence un peu repoussante, il faut considérer *System Shock* comme une relique fondatrice. D'abord parce qu'elle inaugure le style Irrational Games, qui trouvera son écrin idéal avec *Bioshock* une décennie plus tard. Tout est déjà là : un lieu à l'abandon suite à une catastrophe (un vaisseau spatial infesté de zombies et de singes tueurs), un équilibre remarquable entre FPS et RPG, un *background* scénaristique exhumé par d'innombrables détails environnementaux, journaux audio ou hologrammes des anciens occupants. *System Shock* est surtout un des premiers à croiser la vue subjective avec une nouvelle forme de narration, faite de scripts directement intégrés à l'espace de jeu. Encore plus aboutie, sa suite reste mémorable pour sa lutte finale contre le grand méchant du jeu : l'IA du vaisseau SHODAN. Devenue incontrôlable, cette cousine lointaine de HAL 9000 hante chaque mètre carré du vaisseau de sa voix synthétique et omnisciente, comme un metteur en scène pervers dirigerait ses acteurs, au seul moyen de caméras de surveillance.







TALES OF SYMPHONIA

RPG - Namco Tales Studio - 2003

Comme *Final Fantasy X*, *Tales of Symphonia* suit l'histoire d'un pèlerinage ayant pour but final de purifier un monde saccagé par un fléau écologique. Et dans un cas comme dans l'autre, une jeune femme, ici Colette et non Yuna, endosse avec courage et positivisme le rôle pour le moins funeste d'élue. Car elle sait qu'au terme de son périple, elle devra se sacrifier pour revitaliser l'Arbre de Kharlan, source de toute vie dans le monde de Sylvarant. Dernier point commun, les deux titres traitent de l'obscurantisme religieux, ou comment des églises malveillantes parviennent à manipuler des foules aveuglées par une foi aussi naïve que sincère. Mais *Tales of Symphonia* ne s'arrête pas là. Il se permet aussi de parler de xénophobie et du spécisme à travers les Demi-Elfes et leur prétendue supériorité sur les Humains. Ces derniers, ils les parquent dans des camps, les condamnent aux travaux forcés et s'en servent comme de vulgaires cobayes. Parabole des régimes totalitaires ayant balaféré le 20^e siècle, *Tales of Symphonia* dissimule en fait sous son enrobage enfantin et coloré un monde d'une rare noirceur. Une noirceur cependant contrebalancée par le caractère des personnages principaux réunis autour de Colette. À commencer par celui de Lloyd Irving, héros dont l'attitude volontaire, combative et optimiste finit par avoir raison des maux qui affligent Sylvarant.

THAT DRAGON, CANCER

Aventure - Numinous Games - 2016

Joel a cinq ans. Il est atteint d'un cancer. À la fin de *That Dragon, Cancer*, Joel meurt. Cette œuvre autobiographique, créée par les parents de l'enfant, aurait pu sombrer dans le larmoyant et le voyeurisme mais c'est en réalité un jeu d'une énergie incroyable, qui cherche de la lumière là où il semble n'y avoir que du désespoir. Ce qu'il y a de fascinant dans *That Dragon, Cancer*, c'est à quel point le titre dialogue sans cesse avec son média. Tant et si bien qu'on comprend pourquoi les auteurs, Ryan et Amy Green, ont choisi de raconter leur histoire à travers un jeu vidéo. De nombreuses séquences viennent ainsi transformer le quotidien en jeux : une course de voiture façon *Mario Kart* dans les couloirs d'un hôpital, un jeu de plateforme 2D où le dragon de fin s'avère imbattable ou encore un *walking simulator* bouleversant où la narration se fait à travers des messages laissés par les proches des victimes du cancer. Même au niveau de la mise en scène, *That Dragon, Cancer* regorge d'idées lumineuses et saisit quelque chose d'infiniment précieux dans cette façon qu'ont les auteurs de symboliser leurs doutes et leurs espoirs. Ou comment ils ont trouvé dans la création une manière de chercher un sens à l'intolérable, pour tenter de s'en relever.

TOMB RAIDER

Action - Crystal Dynamics - 2013

Rebooter une licence comme *Tomb Raider* relevait du défi périlleux. Et pourtant, même s'il ne choisit pas la voie de la délicatesse, le studio Crystal Dynamics s'en tire étonnamment bien. Échouée sur une île peuplée d'animaux sauvages, de temples piégés et de mercenaires surarmés, Lara Croft passe son examen de survie comme une série d'épreuves toutes plus cruelles les unes que les autres. Si l'exercice frôle parfois la caricature christique (scarifié de partout, le corps de Lara semble magnétiser toutes les violences), il échappe heureusement à la complaisance voyeuriste par un bel effort romanesque. Longtemps réduite aux courbes de son sex-appeal, Lara apparaît enfin ici comme un personnage complexe et mélancolique, qui apprend autant à se cuirasser qu'à laisser une partie d'elle-même (sa relation paternelle, notamment) pour se métamorphoser. Si *Tomb Raider* reste un jeu d'action lancé à tombeau ouvert, au rythme calqué sur *Uncharted*, il gagne une âme unique, par l'empathie et l'estime qu'il offre à sa chère icône.

U

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

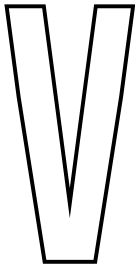
Aventure - Naughty Dog - 2016

Pourquoi *Uncharted 4* et pas un autre? Dans l'absolu, cet épisode-là est construit sur le même moule que les précédents volets, soit une course en avant effrénée, spectaculaire et divertissante. Aujourd'hui, *Uncharted* peut se targuer d'avoir révolutionné le jeu d'action et d'être devenu le pendant de franchises cinématographiques comme *Die Hard* ou *Indiana Jones*. Mais indéniablement, *A Thief's End* possède quelque chose en plus. Un truc qui manquait aux épisodes antérieurs, à savoir l'émotion. Le jeu n'est pas seulement une immense chasse aux trésors entrecoupée de phases d'escalades et de fusillades. C'est aussi une jolie réflexion sur le passé et sur le sentiment de nostalgie. Le héros Nathan Drake apparaît ici tel un retraité. Il s'est rangé, après des années à jouer les archéologues-pistoleros aux quatre coins du globe. Il vit avec sa femme Elena et a tout pour être heureux. Pourtant, quelque chose lui manque. Le frisson du danger, l'excitation ressentie avant de partir à l'aventure. Pour illustrer cette mélancolie-là, Naughty Dog imagine notamment une séquence magnifique où Nate, comme retombé en enfance, « rejoue » à sa vie d'autrefois avec un faux pistolet dans le grenier de sa maison. On comprend à cet instant que Drake est un junkie en manque. À la première tentation venue, il rechutera, et mettra en péril à la fois sa vie et son couple. C'est la force d'*Uncharted 4*. Le jeu a beau nous offrir certains des plus beaux panoramas de l'histoire du jeu vidéo, certaines des séquences les plus époustouflantes (cette course-poursuite à Madagascar!), c'est finalement pour ses scènes d'exposition, tantôt tendres, tantôt tristes, que le titre de Naughty Dog se révèle aussi brillant.









VAGRANT STORY

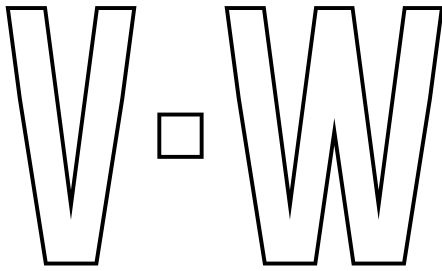
Action-RPG - Square - 2000

Encore aujourd'hui, *Vagrant Story* reste un titre à part, ce qui explique sans doute pourquoi il n'est jamais devenu une série, renforçant par là même son caractère unique. S'il est unique, c'est parce qu'il n'appartient pas à un genre défini, qu'il s'appuie sur un système de combats singulier avec sa gestion ciblée des dégâts. Visuellement aussi, la patte du directeur artistique Hiroshi Minagawa (*Final Fantasy Tactics*, *Final Fantasy XII*) lui confère une ambiance incroyable et accentuée par un travail architectural minutieux, en grande partie inspiré de la ville de Saint-Emilion. L'atmosphère du jeu s'accorde ainsi à merveille avec l'intrigue shakespearienne du jeu – les dialogues, qui s'affichent dans des bulles de bande dessinée, sont fabuleux –, où l'on suit le destin d'Ashley Riot, un agent d'élite parti à la recherche de Sydney Losstarot qui a kidnappé le fils du Duc Bardora. Malgré la limpidité de son récit, *Vagrant Story* se révèle être une tragédie passionnante, composée de magnifiques personnages. Loin de tout manichéisme, les héros et méchants révèlent des intentions insoupçonnées qui viennent nourrir une narration n'ayant peut-être jamais eu de véritable héritier.

VAMPIRE: THE MASQUERADE BLOODLINES

RPG - Troika Games - 2004

Si *Vampire: The Mascarade*, première adaptation du jeu de rôle papier éponyme, se pose d'abord comme un brillant galop d'essai, *Bloodlines* en est son prolongement magistral. Dans un monde contemporain et gothico-punk, un(e) vampire récemment transformé(e) doit, après l'assassinat de son maître, survivre dans les rues malfamées de Santa Monica. Lâché dans ce cloaque noctambule, libre à chacun de se nourrir des vivants, rejoindre un des gangs (la Camarilla, les Anarchs, le Sabbat) qui se disputent la possession d'un artefact sacré, ou encore rendre service à la faune interlope du coin. Outre l'originalité de son cadre, *Bloodlines* se prête brillamment à l'exercice rôlesque et du choix moral. Un choix qui s'enracine logiquement dans le dilemme éternel du vampire: préférer la clémence envers ses proies, comme dernier résidu de notre humanité, ou au contraire agir en pur colonisateur pour étendre les troupes de sa nouvelle famille adoptive. Disposant de peu de moyens, mais d'une plume acérée, *Vampire: The Masquerade - Bloodlines* fait office de bel *outsider* du genre qui, malgré son échec commercial, mérite amplement une seconde chance.



VANQUISH

Action - PlatinumGames - 2010

Shinji Mikami a révolutionné le jeu d'action avec *Resident Evil 4*. Et c'est encore lui qui réinvente le genre avec l'immense *Vanquish*. Si ce dernier a sans doute fait moins d'émules (trop en avance sur son temps?) que *Resident Evil 4*, le jeu développé par Platinum reste peut-être le plus grand jeu d'action jamais créé. À la manière du *Speed Racer* des Wachowski (qui invente lui aussi un nouveau langage quasiment unique), Mikami triture l'espace-temps, alterne entre vitesse et ralentissement, renvoyant dans le même mouvement *Max Payne* au bac à sable, et envisage l'ensemble de son jeu comme un long plan-séquence ininterrompu. S'appuyant sur la maestria de PlatinumGames et empruntant au *shoot'em up*, il pulvérise aussi les longs « couloirs » jonchés de murets derrière lesquels se cacher pour intégrer des terrains de jeux plus ouverts à la façon d'*Halo*. *Vanquish* jouit en plus d'un scénario moins simpliste que le laisse entendre sa réputation, lequel s'amuse à rejouer la guerre froide dans un monde futuriste, avec cet amour-haine assez fascinant pour les États-Unis typique de son auteur. Se révélant sur la longueur – le titre semble inépuisable – *Vanquish* dynamite le shooter avec une vélocité admirable. *Fast et furious*.

WALKING DEAD (THE)

Aventure - Telltale Games - 2012

Si le jeu vidéo a plusieurs fois soulevé la question de l'empathie (protéger un autre personnage, le défendre, l'escorter tel un garde du corps...), il va plus loin dans *The Walking Dead* en abordant clairement la thématique de la responsabilité paternelle. S'il est un personnage à part entière, extrêmement bien écrit au demeurant, Lee Everett est aussi notre avatar, une projection de nous-même à laquelle on se substitue totalement pour tenter de prendre les bonnes décisions. Une résolution à la fois simple et utopique nous anime : celle de protéger coûte que coûte la jeune Clementine. Dernier fragment d'une humanité ravagée par une apocalypse zombie, elle est notre phare dans la nuit, notre boussole ainsi qu'une bouée de sauvetage dans cet océan de monstruosité. Avec cette première saison (on pourrait aussi ajouter la deuxième quoique moins forte), Telltale livre une partition unique, portée par une galerie de personnages marquants et une époustouflante maîtrise du *cliffhanger*. D'une entrée en matière époustouflante jusqu'au terme d'un cinquième épisode sous forme d'examen de conscience, *The Walking Dead* est l'une des œuvres les plus bouleversantes qu'il ait été donné de vivre par le prisme du jeu vidéo.

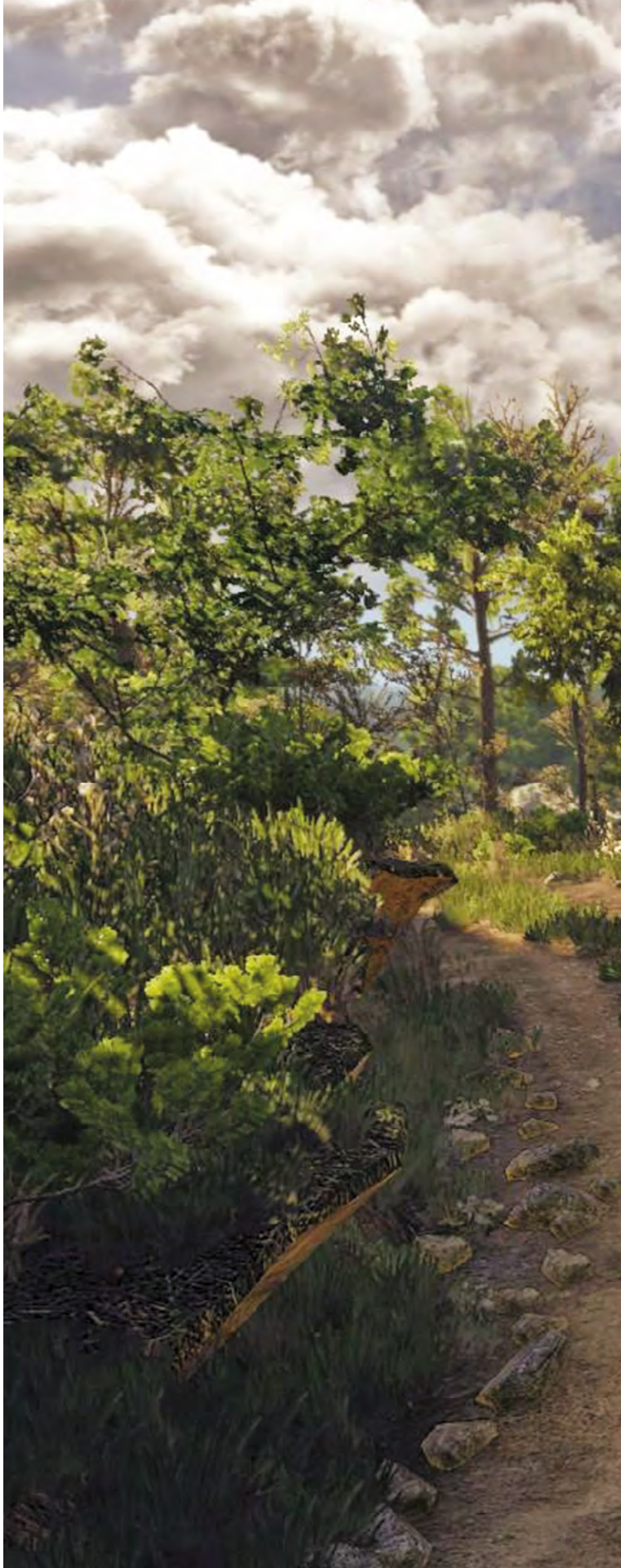


W

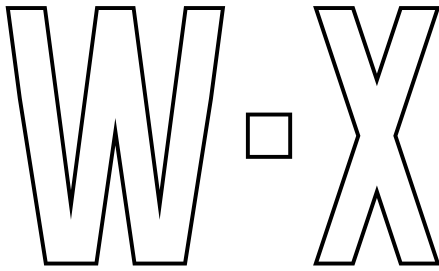
WITCHER III: WILD HUNT (THE)

RPG - CD Projekt Red - 2015

En passant au monde ouvert, la saga du Sorceleur a joué son meilleur atout. Après deux épisodes qui ont imposé CD Projekt comme studio fer de lance du jeu polonais, *The Witcher III* revisite une nouvelle fois l'oeuvre romanesque d'Andrzej Sapkowski, pour livrer un des plus grands RPG occidentaux des années 2010. À travers le quotidien de son héros mutant et chasseur de monstres, Geralt de Riv, le jeu déploie une odyssée fleuve dans un univers fascinant de densité et de noirceur. Comme le Westeros de George R. R. Martin, la région des Royaumes du Nord est un monde à la fois bercé par le merveilleux et les contes de fée, mais gangréné par les complots politiques, le racisme ordinaire et la veulerie individualiste. Errant au milieu de cette fange, le Sorceleur se fait témoin désabusé de ce monde au bord du précipice, qui nous place souvent aux premières loges de sa décadence. Si le jeu tombe parfois dans les écueils du RPG ubuesque par sa quantité de contenu superflu et sa balourdise sentimentale, son héros désenchanté et ses ambiances crépusculaires rattrappent ses nombreux écarts. Que ce soit sous un ciel d'orage, dans une forêt battue par le vent et la pluie, ou au milieu d'une meute de loups qui nous encerclent comme leur futur festin, peu ont su reproduire comme *The Witcher 3* ce sentiment de solitude qui rythme le quotidien de l'éternel héros incompris.







WORLD ENDS WITH YOU (THE)

RPG - Jupiter, Square Enix - 2007

Il suffit de lire le pitch de *The World Ends with You* pour en saisir toute l'originalité, et donc toute la réussite. À une époque où le RPG japonais commençait franchement à tourner en rond, le jeu de Square Enix nous renvoyait à ses meilleures heures avec un scénario aussi malin que métaphysique. Neku a 15 ans. Il ne se souvient pas de sa mort, pas plus de la manière dont il est arrivé dans l'Underground, un monde parallèle dans lequel les morts ont l'opportunité de revenir à la vie ou bien de se transcender dans une forme spirituelle supérieure. Pour cela, les personnes décédées doivent remplir une mission par jour pendant une semaine, en suivant des instructions envoyées sur leurs téléphones portables. De ce point de départ, *The World Ends with You* dresse d'abord un portrait brillant et juste de la jeunesse tokyoïte (l'ensemble du jeu se déroule dans le quartier de Shibuya), en s'intéressant particulièrement à un personnage asocial. Et toute la beauté du jeu, outre un système de combat utilisant remarquablement les spécificités de la Nintendo DS, c'est cette manière avec laquelle le récit va ramener (doublement) le personnage à la vie. Littéralement d'abord, mais aussi socialement puisque Neku se fera plusieurs amis au cours de son aventure. *The World Ends with You* invite *in fine* le joueur à s'ouvrir au monde, en défendant le droit à une seconde chance.

WITNESS (THE)

Réflexion - Thekla - 2016

Une île peut-elle circonscrire l'intelligence humaine à elle seule ? C'est le pari de Jonathan Blow, génie maniaque qui a mis près de huit ans pour terminer son nouveau chef d'œuvre, après *Braid*. Découpé comme un cortex, l'île de *The Witness* se visite librement, sans ordre ni logique. Sa logique se situe justement ailleurs, en imposant 667 puzzles différents mais à la règle unique : guider une petite ligne jaune à travers un labyrinthe. Évidemment, les nœuds au cerveau sont légions, et la variété des puzzles et leur difficulté en font un summum cérébral. Mais la magie de *The Witness* tient d'abord à son île, qui se dévoile comme un chef-d'œuvre absolu de *level design*. Comme dans *Dark Souls*, les raccourcis et les chemins de traverse sont nombreux. Et bien souvent, ils débouchent sur des trésors inattendus : des clins d'œil à d'autres jeux, des extraits audio récitant les textes de grands penseurs ou savants, des passages de films, etc. Comme situé hors du temps et de la réalité matérielle, *The Witness* se fait musée à ciel ouvert de la pensée humaine. Et dévoile le jeu vidéo comme l'outil idéal de sa préservation et de sa transmission.

XENOGears

RPG - Squaresoft - 1998

Si d'autres grands RPG suivront après lui, *Xenogears* demeure peut-être l'œuvre ultime de Squaresoft. Un titre d'une telle ambition, d'une telle profondeur et complexité scénaristique, qu'il semblerait impensable de revoir débarquer un jeu de cet acabit. Parce que Tetsuya Takahashi y parle de psychologie analytique, de Freud, Lacan (c'est d'ailleurs le nom d'un des personnages) ou Nietzsche, de gnosticisme, de la foi... Bref de la vie, de la mort et de tout un tas de questions existentielles. Le titre aborde même le sujet du trouble dissociatif de l'identité, par l'intermédiaire de son héros, Fei Wong, dont la complexité psychique rajoute encore à la richesse de l'histoire, laquelle débute alors que le personnage détruit accidentellement son village à cause de son trouble mental. Si le récit peut parfois sembler prétentieux, voire élitiste, il n'en reste pas moins passionnant et, surtout, parcouru d'enjeux beaucoup plus simples, à l'image de son histoire d'amour centrale, une des plus belles jamais imaginées dans un jeu vidéo. Titre monumental, *Xenogears* fait encore maintenant figure d'exception.



A	Another World	4		Legend of Zelda: A Link to the Past (The)	51
B	Baldur's Gate	7		Legend of Zelda: Breath of the Wild (The)	51
	Baten Kaitos	7		Legend of Zelda: Majora's Mask (The)	51
	Batman Arkham City	8		Life is Strange	52
	Bayonetta	8		Lifeline	55
	Binding of Isaac (The)	8		Loom	55
	BioShock	10	M	Mass Effect 2	55
	Bloodborne	13		Metal Gear Solid	56
	Borderlands 2	13		Metal Gear Solid 3	56
	Braid	13	N	Neverending Nightmares	56
	Brothers: A Tale of Two Sons	14		Nier Automata	59
C	Catherine	14	O	Okami	59
	Crisis Core: Final Fantasy VII	14	P	Papers, Please	60
D	Dark Souls	16		Passage	60
	Day of the Tentacle	19		Persona 4 The Golden	63
	Deadly Premonition	19		Phoenix Wright: Ace Attorney	63
	Dear Esther	19		Planescape Torment	63
	Deus Ex	20		Portal 2	64
	Device 6	20		Prey	69
	Dishonored	20		Prince of Persia : Les Sables du Temps	69
	Doom	23		Project Zero 2	71
	Duke Nukem 3D	23	R	Red Dead Redemption	71
	Dune 2	24		Resident Evil	71
E	Elder Scrolls V :Skyrim (The)	24		Resident Evil 4	73
	Evil Within (The)	27		Rule of Rose	73
F	Fallout 2	27	S	Secret of Mana	74
	Farhenheit	27		Secret of Monkey Island (The)	74
	Final Fantasy VI	28		Shadow of the Colossus	76
	Final Fantasy VII	28		Shenmue	79
	Final Fantasy X	28		Shin Megami Tensei III : Lucifer's Call	79
	Firewatch	32		Silent Hill 2	79
	From Dust	35		SOMA	80
G	God of War	35		Spec Ops: The Line	80
	Gone Home	35		Stanley Parable (The)	83
	Grand Theft Auto IV	36		Super Mario Galaxy 2	83
	Grandia	36		Super Meat Boy	86
	Grim Fandango	36		Super Metroid	86
H	Half-Life	39		System Shock 2	86
	Halo Reach	39	T	Tales of Symphonia	87
	Her Story	39		That Dragon, Cancer	87
	Hotline Miami 2	40		Tomb Raider	87
I	Ico	40	U	Uncharted 4	90
	Inside	42	V	Vagrant Story	91
J	Journey	45		Vampire: The Masquerade - Bloodlines	91
K	Kentucky Route Zero	45		Vanquish	92
	Killer7	45	W	Walking Dead (The)	92
L	L.A. Noire	46		Witcher III Wild Hunt (The)	94
	Last Guardian (The)	46		Witness (The)	96
	Last of Us (The)	49		World's Ends With You (The)	96
	Legacy of Kain : Soul Reaver	49	X	Xenogears	96